

Подытоживая вышеизложенное, нельзя не отметить, что при всех попытках проникнуть в иную культуру мы в большинстве своем либо скользим по поверхности, подменяя игрой действительность, либо оказываемся под влиянием культурных штампов, уводящих нас от реальности, и единственное, что нас делает равными друг другу, – это любовь. Таким образом, суть историй, рассказанных А. Меликян, заключается в следующем. Если, даже будучи представителями одной национальности, мы столь непохожи друг на друга, то уберечь нас от распрей и агрессии способно не что иное, как любовь. Как сказал Блаженный Августин, «полюби и делай что хочешь».

### Литература

1. Волкова П.С., Лабутина И.Г., Малько Е.С. Ментальность как феномен культуры. Краснодар, 2012. 134 с.
2. Волкова П.С., Лабутина И.Г. Ментальность как феномен культуры: социально-философский анализ. М., 2013. 130 с.
3. Лоренц К. Обратная сторона зеркала. М., 1998. 393 с.
4. Липаева Д.Е. Приметы традиционной японской культуры в аниме «Темный Дворецкий» // Музыка в пространстве медиакультуры: Сборник статей по материалам Третьей Международной научно-практической конференции 18 апреля 2016 г. Краснодар, 2016. С. 79-81.
5. Сверчков А., Крижанская Ю. Размышляя над детскими рисунками: беспризорники в нашем доме // Суть времени. 7 ноября 2012 г. №3.
6. Корнилов О.А. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов. М., 2003. 349 с.

### References

1. Volkova P.S., Labutina I.G., Malko E.S. Mentality as a cultural phenomenon: Krasnodar, 2012. 134 p.
2. Volkova P.S., Labutina I.G. Mentality as a cultural phenomenon: social and philosophical analysis. Moscow, 2013. 130 p.
3. Lorenz K. Obrotnaya storona zerkala [The reverse side of the mirror]. Moscow, 1998. 497 p.
4. Lipaeva D.E. Signs of traditional Japanese culture in anime “Dark Butler” // Music in the space of media culture: proceedings of the Third international scientific-practical conference on 18 April 2016. Krasnodar, 2016.
5. Sverchkov A., Krizansky Yu. Reflecting on children’s drawings: homeless children in our house // Suty vremeni. Nov. 7, 2012. №3.
6. Kornilov O.A. Language picture of the world as derivatives of national mentalities. Moscow, 2003. 349 p.

УДК 304.3

А.А. КОЗАЧЕНКО

## СИМУЛЯЦИЯ ПОЗНАНИЯ В ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРЕ

---

Козаченко Александр Алексеевич, магистрант Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, 40 лет Победы, 33), [mr.aleksandr.kozachenko@mail.ru](mailto:mr.aleksandr.kozachenko@mail.ru)

---

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме симуляции познания в виртуальной реальности компьютерных игр, самореализация человека в которой является признаком его принадлежности к субкультуре геймеров. Проблема рассмотрена в аспекте культурных оснований подобной симуляции вне виртуальной реальности: не наблюдались ли прежде формы симуляции социальной активности и познавательной деятельности, не является ли уход в виртуальность адекватным ответом личности на реальные современные социальные и культурные условия.

**Ключевые слова:** субкультура, игра, познание, культура, информационное общество.

UDC 304.3

A.A. KOZACHENKO

## SIMULATION OF KNOWLEDGE OF A VIRTUAL GAME

Kozachenko Alexander Alexeyevich, graduate of the Krasnodar state institute of culture (Krasnodar, 40 let Pobedy str., 33), mr.aleksandr.kozachenko@mail.ru

**Abstract.** The article is devoted to a problem of simulation of knowledge of virtual reality of computer games, self-realization of the person in which is a sign of his belonging to subculture of gamers. This problem interests us in aspect of the cultural bases of similar simulation out of virtual reality: whether forms of simulation of social activity and cognitive activity were observed before whether leaving in virtuality is the adequate answer of the personality to real modern social and cultural conditions?

**Keywords:** subculture, game, knowledge, culture, information society.

Конец XX века коренным образом изменил информационное пространство повседневности, в том числе и природу познания и самопознания. До массового распространения интернета самопознание в обыденной жизни сопровождалось дефицитом информации и необходимостью ее получения опытным путем или со слов наставника. Каждый отдавал себе отчет в том, что без другого человека, более опытного в отдельной отрасли, крайне затруднительно выжить, что стимулировало и самопознание, и познание другого. Раньше легче было взять молоток в руки и самостоятельно научиться пользоваться им, исследуя собственные возможности, познавая логику технологии использования инструмента, теперь можно обратиться к «добрым советам» в интернете, познавать нужную информацию нет необходимости, ее дефицита нет, ее в переизбытке вплоть до противоречивости. Сегодня интернет и «добрый советчик», и симулятор реальности для реализации естественных побуждений к познанию и самопознанию.

Настоящая статья посвящена проблеме симуляции познания в виртуальной реальности компьютерных игр, самореализация человека в которой является признаком его принадлежности к субкультуре геймеров. Эта проблема интересна в аспекте культурных оснований подобной симуляции вне виртуальной реальности: не наблюдались ли прежде формы симуляции социальной активности и познавательной деятельности, не является ли уход в виртуальность адекватным ответом личности на реальные современные социальные и культурные условия?

Ситуация осложняется тем обстоятельством, что изначально субкультура геймеров трактуется как психическая (К. Янг, Д. Гринфилд, К. Сурратт и др.) или социальная (А.Р. Гэллоуэй, Дж. Фромм, Дж. Джуул, А.С. Линдли и др.) патология, в том числе и в отечественных исследованиях (М.Б. Игнатъев, Е.Л. Болескина, И.В. Бурлаков, В.В. Гудимов, С.В. Бондаренко, О.А. Степанцева, Е.Б. Усова и др.). Известно, что и молодежная субкультура в целом осмысливается рядом исследователей как социально-психологическая патология (Р. Кловард, Р. Корнхаузер, А. Коэн, Л. Олин, Ф. Трешер, Е. Фрезер (теория девиации), Л. Смит-Ловин, Л. Томас, Д. Хейс (теория аффективного контроля) и др.), хотя постепенно складываются и общесистемные представления о субкультурной социальной стратификации (М. Абрамс, Ш. Айзенштадт, К. Берг, Э. Гидденс, Д. Доунс, С. Коэн, А. МакРобби, К. Маннгейм, Р. Мертон, Т. Парсонс, Т. Роззак, П. Уиллис, Б. Худсон, И.А. Арямов, Е.В. Дуков, В.С. Жидков, В.А. Зайцев, А.С. Запесоцкий, С.Н. Иконникова, А.И. Колодная, В.С. Комаровский, И.С. Кон, Т.А. Кудрин, Е.Е. Леванов, В.Т. Лисовский, Г.М. Миньковский, Б.В. Ольшанский, Е.Л. Омельченко, Э.А. Орлова, Ю.В. Осокин, С.И. Плаксий, К.Б. Соколов, Н.А. Хренов, А.И. Шендрик, В.Н. Шубкин, Т.Б. Щепаньская и др.). В результате осмысления большого объема субкультурных исследований О.А. Степанцева, например, приходит к выводу о сближении позитивистских и постмодернистских системно-структурных представлений о феномене субкультуры [1, с. 4–5]. Из чего можно сделать вывод, что субкультура является неотъемлемой частью любой культурной системы и непосредственно участвует в культурогенезе как важный фактор культурной динамики.

Между тем, исследуя феномен «информационной перегрузки» как один из возможных факторов интернет-аддикции, А.Е. Войскунский отмечает: «В деятельности «аддикта» очевидны глубокая заинтересованность, бескорыстное любопытство, гипермотивированность. Интернет-аддикция граничит с описанием субъекта, увлеченного процессом познания, испытания себя или творчества; наиболее адекватным психологическим аналогом феномена зависимости от интернета будет опыт «потока» (flow), или аутоотелический опыт (М. Чиксентмихайи). Опыт потока можно понимать как одну из возможных конкретизаций процессов внутренней мотивации. Возникает ощущение переноса в новую реальность; опыт потока ведет к нарушению чувства времени, отвлечению от окружающей физической и социальной среды. Кроме того, опыт потока граничит с вызовом имеющимся у субъекта знаниям, умениям, навыкам и способностям, в целом его компетентности в решении проблем. При этом аутоотелический опыт не привязан к конкретным видам деятельности» [2]. А.Е. Войскунский указывает также на эмпирические исследования Д. Хоффмана и Т. Новака, доказывающие близость характеристики эффекта интернет-аддикции с эффектом аутоотелического опыта, когда он является весомее социальной мотивации поведения.

В этой связи достаточно вспомнить мифологического Сизифа, с одной стороны, или реальных Сократа и Диогена - с другой, чтобы констатировать укорененность аутоотелического опыта как нравственного выбора, как одну из возможных стратегий социализации и самореализации. Достаточно обратить внимание на то обстоятельство, что все мировые религии аутоотелический опыт трактуют как форму просветленности, отречения от греха, как некоторый иной (не повседневный) уровень духовного развития, как один из этапов познания божественной истины (Ной, Будда, Иаков, Мухамед и т.д.).

Д. Леонтьев так характеризует концепт *потока* М. Чиксентмихайи в предисловии к очередному переизданию его книги: «Счастье и удовольствие – это разные вещи, и в этом Чиксентмихайи повторяет откровения многих выдающихся философов, начиная от Аристотеля и кончая Николаем Бердяевым и Виктором Франклом. Но не просто повторяет, а выстраивает детальную, стройную и экспериментально подтвержденную теорию, в центре которой находится идея «аутоотелических переживаний» или, попросту говоря, переживаний потока. Это состояние полного слияния со своим делом, поглощения им, когда не ощущаешь времени, самого себя, когда вместо усталости возникает постоянный прилив энергии... Чиксентмихайи обнаружил его в своих исследованиях творческих личностей, но поток не является исключительным достоянием каких-то особых людей. Вот уже три десятилетия продолжаются исследования и дискуссии вокруг этого явления, выходят все новые книги, но одно ясно: состояние потока – одна из самых прекрасных вещей в нашей жизни» [3, с. 11–12].

Сам М. Чиксентмихайи так раскрывает суть собственного концепта: «Состояние потока возникает, когда мы делаем что-то, в чем выражается наша сущность. Именно это Толстой описывает на страницах «Анны Карениной», когда Константин Левин с завистью наблюдает за своими крестьянами, ритмично и слаженно машущими косами между рядами пшеницы. Именно это чувствуют музыканты, с головой погружающиеся в исполняемое ими произведение; спортсмены, приближающиеся к пределу своих возможностей; любой работник, если он сознает, что отлично справляется со своим делом» [3, с. 16–17].

Похоже, что М. Чиксентмихайи в своих трудах описывает экспериментально исследованный феномен, близкий по своей природе теоретическому концепту игры-культуры Й. Хейзинги [4]. Согласно определению Хейзинги, игра – это «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости. Настроение игры есть отрешенность и воодушевление – священное или праздничное, смотря по тому, является ли игра сакральным действием или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку» [4, с. 152].

Хейзинга подчеркивает антиавторитарный характер игры, допущение возможности иного выбора, отсутствие гнета «серьезности». Всякая форма культуры есть «игра» именно

потому, что она разворачивается как свободный выбор. С ослаблением былого синкретизма в процессе бесконечной дифференциации форм «культура в целом становится более серьезной. Кажется, что право и война, хозяйство, техника и познание теряют контакт с игрой... Оплотом цветущей и благородной игры остается тогда поэзия» [4, с. 155].

Обратим внимание на тот факт, что **поток** в повседневности переживается человеком как исключительное обстоятельство в то время, как в рамках виртуальной реальности компьютерной игры он является условием продолжения игры реципиентом (геймером). Если наша догадка верна, то субкультурный выбор личностью виртуального мира компьютерной игры является естественным логическим решением: избеганием личностью лишенной игровой сущности реальности, избеганием лишенной ощущения **потока** (разыгрываемой культуры) повседневности. Тогда массовый характер увлечения компьютерными играми объясним не с позиции обнаруженной социально-психологической патологии, а с позиции понимания общесистемного протестного характера субкультуры. В рамках виртуального мира геймеры переживают (ощущают) реальность культуротворчества: если человек лишен возможности созидать культуру в реальном мире, он ее творит и переживает в виртуальном.

Коренные изменения информационного пространства постиндустриального общества характеризуются полифонией смысловых и ценностных дефиниций идентичных явлений. Если традиционная культура транслировала в плоскость личностной культуры стереотипы смыслоопределения и адекватного социального поведения (правила игры), которые достаточно было слепо копировать (или следовать им) для получения социального одобрения, то современная культура транслирует множество противоречивых ценностных и поведенческих стереотипов, что создает условия многократного социального порицания действий, ранее одобренных. Получается, в повседневности современный человек лишен возможности слепого копирования поведенческих штампов, каждый поступок требует от него сложных усилий для достижения желаемой цели, для принятия адекватных решений, для достижения общественного одобрения. Другое дело – прописанные правила виртуальной игры. При этом: надоела одна игра (изготовители не подготовили вовремя апгрейд), можно поиграть в другую, – сохраняется антиавторитарный характер игры, допущение возможности иного выбора, отсутствие гнета «серьезности». В отличие от реальной жизни виртуальная игра не угрожает и не наказывает лишением свободы. Познавать себя и виртуальную реальность игры менее опасно, нежели познавать жестокую реальность. Самопознание геймера ограничено рамками художественного пространства игры так же, как самопознание читателя ограничено реальностью художественного романа. В итоге образ современного геймера приближается к бессмертному образу главного героя Сервантеса. Симуляцию познания действительности и самопознания геймера в виртуальной игре следует считать таким же фактором структурирования социокультурной реальности, как и подобные процессы при восприятии других художественных источников, транслирующих ценностные и смысловые дефиниции.

Мы приходим к выводу, что современная субкультура геймеров нуждается в пристальном изучении с позиций современной культурологии, что у этого явления могут быть глубокие историко-культурные системные корни, изучение которых расширяет научные представления о принципах культурогенеза. Симуляция познания в виртуальной игре при ближайшем рассмотрении обнаруживает сходство с процессами познания окружающего мира посредством прочтения смысловых дефиниций в других известных художественных формах. Это обстоятельство позволяет использовать уже имеющийся опыт в психологии, лингвистике, искусствоведении, социологии и культурологии для межпредметного исследования новейших феноменов самопознания и инкультурации личности постиндустриального общества.

### Литература

1. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. СПб., 2007. 27 с.

2. *Войскунский А.Е.* Психологические исследования феномена интернет-аддикции. URL: <http://www.psychology.ru/internet/ecology/04.stm>

3. *Чиксентмихайи М.* Поток: Психология оптимального переживания. М., 2011.

4. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.

#### References

1. *Stepantseva O.A.* Subculture of gamers in the context of information society: synopsis of thesis ... PhD (cultural science): 24.00.01. Saint-Petersburg, 2007.

2. *Voyskunsky A.E.* Psihologicheskie issledovanija fenomena internet-addikcii [Psychological researches of a phenomenon of an Internet addiction]. URL: <http://www.psychology.ru/internet/ecology/04.stm>

3. *Csikszentmihalyi M.* Potok: Psihologija optimal'nogo perezhivaniija [Flow: The Psychology of Optimal Experience]. Moskow, 2011.

4. *Huizinga J.* Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury [Homo Ludens. Articles on cultural history]. Moskow, 1997.

