

Чернецов И.Е.

РОЛЕВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ – НОВЫЙ СМЫСЛ ЖИЗНИ?!

Вопрос «что такое реальность?» – один из основополагающих в истории философской и общественной мысли. В разных культурах, религиях, научных парадигмах «реальность», «действительность» понималась и понимается по-разному. История западной философии дает широкий горизонт интерпретаций, включающий как выраженные научно и материалистически ориентированные трактовки¹, так и теологические концепции (восходящие к схоластической традиции) разноуровневых реальностей, где рассматривается наряду с прочими также характеристика виртуальности.²

В современную эпоху феномен виртуальной реальности получает особенное распространение благодаря уже развитию специальных технологий. Миллионы людей в мире оказываются так или иначе связаны с данным видом реальности. Вместе с тем актуализируется вопрос: что виртуальная реальность может дать человеку, и чем она может ему угрожать?

Чтобы ответить на этот вопрос, сначала обратимся к рассмотрению такого понятия, как ролевая игра. Очевидно, что виртуальную реальность составляют не только многопользовательские ролевые игры онлайн, но и социальные сети, интернет в целом. Однако, если рассмотреть подробнее, природа данных видов виртуальных реальностей чрезвычайно схожа.

Ролевые игры, а именно ролевые настольные фэнтези (Fantasy Role-Playing Games) появляются в начале 70-х годов 20 века и сразу же становятся очень популярными.³ Причина такой популярности кроется в особенностях правил и самой игры вообще.

Прежде всего, в таких играх не является обязательным наличие игрового инвентаря – фигурок героев, различных жетонов и прочего. Игра может быть построена исключительно на фантазии участвующих игроков и, в большей степени, на фантазии «Гейм мастера» (Game master). Его основная роль – придумывать условия, в которых будет развиваться игра, раздавать

¹ «Реальность (от позднелат. *realis* – вещественный, действительный) – философский термин, употребляющийся в разных значениях: все существующее вообще; объективный мир; действительность; фрагмент универсума, составляющий предметную область соответствующей науки (напр., «физическая реальность», «биологическая реальность»). В: Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс]. М.: Мысль, 2000-2001. URL: <http://iph.ras.ru/elib/2557.html>, свободный. – Загл. с экрана

² В связи с осмыслением человеческой добродетели: *virtualis* – ср.-лат. добродетель, мужество, стойкость, сила.

³ Стоит заметить, что К.Б.Сигов указывает на оформившееся в англо-американской лексике (и, соответственно, культурологической рефлексии) различие между *play* и *game*. За *play* закрепляется значение свободной творческой игры, подразумевающей – хотя и в определенных пределах – импровизационный момент. *Game* обозначает игру с более жестким регламентом и минимизированным, четко определенным диапазоном произвольных действий. См.: Современная западная философия. Словарь. М.: Политиздат, 1991. С. 111.

роли игрокам (их alter ego) и руководить самим процессом, которым – не в меньшей степени, чем Гейм мастер – управляет случай: то или иное развитие событий игры предполагается бросками костей, точнее, их выпадающими сочетаниями. Можно сказать, что роль Гейм мастера в ролевых играх сравнима с ролью судьбы в реальной жизни.

С появлением персональных компьютеров ролевые игры перекочевали на них, преобразовавшись в многопользовательские ролевые игры онлайн (MMORPG). Такое преобразование значительно увеличило число игроков по всему миру. Вне зависимости от возраста, пола, религиозных и прочих воззрений люди стали проводить достаточно много времени за этими играми, построенными по такому же типу социальными сетями и прочими видами виртуальной реальности, где есть alter ego человека, его второе «я».

Если мы говорим о MMORPG, то это второе «я» – ни что иное, как выбранный игроком персонаж. Зачастую, этот выбор кроется в особенностях личности игрока. Например, игроки мужского пола, плохо находящие контакт с женщинами, выбирают персонажи женского пола; люди с излишним весом выбирают атлетически сложенных персонажей; игроки женского пола, считающие себя не достаточно привлекательными, предпочитают женские модели персонажей, наделенных, по их мнению, этой привлекательностью и т. д.¹

Такая тенденция не может не наводить на мысль о том, что выбор того или иного персонажа происходит по принципу дополнения, либо же соответствия реального человека и виртуального прототипа – его alter ego. Ситуация в социальных сетях обстоит примерно таким же образом: практически в каждой социальной сети у человека есть некая анкета – его страница, призванная описать человека как можно подробнее для других участников сети. Но, пожалуй, наиболее показательным, так же, как и выбор персонажа в MMORPG, является выбор аватара – по замыслу разработчиков – фотографии человека. Большое количество пользователей предпочитают ставить не свои фотографии, а например фото знаменитостей, являющихся, по их мнению, идеалами; а также изображения, отражающие их нынешнее настроение, которое может дополняться текстом, получающим статусное значение.

Со временем человек начинает воспринимать социальную сеть не как лишь часть жизни, а как ее параллель, в которой должен отражаться каждый шаг, настроение, покупка, т.е. собственно бытие. При этом возникает определенного рода зависимость от социальной сети, потребность быть в ней постоянно отраженным. Так, к примеру, человек встает с утра с плохим настроением, значит, скорее всего, статус: «Ненавижу понедельник» или «Ненавижу утро», будет сразу же добавлен на его страницу.

Нахождение человека в виртуальной реальности наделяет его сильной тягой к демонстратизму, своеобразному социальности-личностному эксгибиционизму. Помимо этого, люди становятся более тщеславны. Ведь фотографии, музыка видео, которые на свою страницу добавляет пользователь, появ-

¹ Jon Cogburn. Philosophy through video games/ J. Cogburn, M. Silcox. Abingdon: Taylor & Francis e-Library, 2009.

ляются там лишь с одной целью: одобрения. Чем больше у тебя будет «лайков» (англ. Like – нравиться), тем более вырастет самооценка человека.

Такая же ситуация разворачивается и с MMORPG. Игрок проводит значительную часть своего времени за развитием – «прокачкой» персонажа, а точнее не просто персонажа – но своего второго «я». Все это делается сначала ради забавы и хвастовства перед другими игроками, затем становится неким ремеслом, а затем поглощает полностью.

Фактически возникает ситуация, когда пользователь становится некоего рода посредником между реальной жизнью и своим alter ego; при этом нельзя утверждать, что в данном случае перевешивает реальная жизнь. Она становится лишь временем для обычных манипуляций, призванных поддерживать жизнь. Хотя, известны случаи, когда люди буквально умирали от истощения, не желая пропускать ни одного мгновения существования своего alter ego.

Здесь стоит обратиться к философскому рассмотрению природы игры. MMORPG, социальные сети и прочие виды виртуальной реальности совершенно точно отвечают критериям игры, сформулированным Й. Хейзингой в труде «Homo ludens». Эти виртуальные действительности являются свободными видами деятельности, отличаясь при этом от обыденной жизни, они разыгрываются в определенных рамках места и времени, в них устанавливается особый регламент, им присуще специфическое напряжение, пафос¹. Однако, разве мы можем сказать, что другие игры, отвечающие критериям Хейзинги, способны до такой же степени увлекать человека – вряд ли кто будет играть, например, в волейбол или шахматы до истощения и смерти.

Это происходит потому, что волейбол – это игра, но в реальной действительности. Она не воссоздает целый мир с его многообразием, играя, мы четко знаем, что это игра, которая не стремится стать реальностью, близкой к объективной. Виртуальная реальность, напротив, стремится максимально близко воссоздать принципы существования реальности, или одной из ее сторон. Но так, как такая реальность формируется в рамках объективной, то она будет изначально примитивной и более приемлемой для пользователя, ведь с этой целью она и строится.

Человек охотнее выберет ту реальность, где ему будет все ясно, где не будет многослойности смыслов. Мир MMORPG именно таков. Игрок исследует мир путем прохождения цепочки квестов (заданий-приключений), при отклонении от которых очень просто может вернуться назад, а помимо самих

¹ См.: Хейзинга, Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга, Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992. Общие положения, касающиеся свободы, локализации, темпоральности и правил игры, которые даются в первом разделе, дополняются существенными смысловыми нюансами в IV и V разделах, посвященных правосудию и войне. Именно эти аспекты социокультурной жизни непосредственно выводят на проблему реальности, временами ставя под сомнение действительность самой жизни сравнительно с действительностью юридической процессуальности или самоуничтожающей действительностью военных событий.

квестов, игрок знает, чего ожидать от того или иного участка мира, той или иной фракции, того или иного персонажа. При каком-то особенном событии, травме и прочем происшествии он получает уведомление, либо это отображается на соответствующем индикаторе на дисплее. Такой тривиальности нет в реальном мире – выходя из дома, мы не всегда знаем, что может случиться, так, при плохом самочувствии мы не можем просто выпить пузырек с зельем и полностью восстановить силы. Реальный мир намного более многогранный, многослойный и непредсказуемый. Игрок будет охотнее проводить время среди благосклонной к нему реальности, отвлекаясь даже от того, что она иллюзорна.

Схожим образом дело обстоит и с социальными сетями. Несмотря на кажущуюся близость к действительности и именно поэтому, социальные сети обладают еще большей поглощающей силой, чем игры. Люди, ограниченные в коммуникации в социуме, могут осуществлять ее в таких сетях. Нередки случаи, когда человек имеет несколько страниц, где он предстает в разных ампулах, либо же притворяется совершенно другим человеком. Однако и те люди, у которых нет проблем с социумом, все равно обращаются к социальным сетям, живя как-бы в двух реальностях. Это возникает из-за притягательной силы ясности и простоты.

Виртуальная реальность дает людям возможность стать тем, кем они хотели бы быть, но никогда не станут, или еще не стали. Люди создают свои alter ego, живут ради них, или же в тесном контакте с ними, только потому, что в ясном и простом мире виртуальной реальности они могут обрести счастье. Ведь там не нужно даже понимать, в чем оно состоит. Само счастье уже задано виртуальной реальностью. Наиболее яркий пример мы найдем в онлайн играх. Счастье здесь – это максимальное развитие своего персонажа или персонажей для одобрения со стороны других игроков, где движущей силой выступает тщеславие. Но не только это. Игроков увлекает сам процесс игры, процесс ее развития и, в общем, жизнь персонажа, где не нужно думать о подлинной, фактической смерти, настоящем, а не виртуальном пропитании и других детерминирующих действительную жизнь игрока потребностях.

Следовательно, привлекательность виртуальной реальности заключается в достижении счастья, условно-простом пути к величию, просветлению и прочим высшим точкам развития, обретению смысла жизни на уровне, сопоставимом с горизонтом сакрального. С этой стороны подобное развитие виртуального alter ego весьма напоминает объективацию сознания и внутреннего мира человека, его обособление и преобразование в инстанцию Бога, описываемые Людвигом Фейербахом: «Один богослов говорит, что власть бога простирается настолько, насколько простирается человеческая способность представления. Но где предел представляющей способности? < > Я в силах помыслить, как нечто несуществующее, все реальное и как существующее – все нереальное; так, я могу "этот" мир представить себе как несуществующий, а бесконечное число других миров – как существующие. < >

Бог же < > не что иное, как сущность человеческой способности воображения, мышления и представления, сущность, ставшая действительной, предметной, служащая объектом мысли и представления в качестве действительного и даже наидействительнейшего, абсолютного существа¹.

В данном случае человеческая личность транслируется в иную, виртуальную реальность, наделяясь там особыми качествами. Тот или иной игрок фактически создает Бога даже не из объективированного человека, как об этом пишет Фейербах, а из конкретной особи, из себя, – разумеется, в той или иной мере, в зависимости от вида виртуальной реальности. В итоге, он живет ради своего alter ego, которое и становится Богом для этого человека. В известном смысле можно говорить о давней – тщеславной – мечте человека стать Богом, которая так или иначе заявляла о себе на протяжении веков, но только сейчас показала многим максимально достижимой благодаря развитию техники, и в том числе компьютерно-игровых технологий.

Есть ли смысл познавать себя, открывать что-то новое в повседневной жизни, стремиться к высшему знанию, чтобы понять свое предназначение, если все, что нужно, уже есть у собственного персонажа в игре? Ведь ты выбирал его, исходя из своих личных предпочтений, и, порой, его жизнь настолько интереснее твоей собственной, что возвращаться к рутине нет никакого желания. В свете стремительного развития информационных технологий, усовершенствования игровых интерфейсов, всеобщей увлеченностью сенсорными экранами происходит стирание границ виртуальной реальности и действительности, в которой мы существуем. Уже завтра фильмы о научной фантастике могут стать реальностью, и каждый человек сможет ощутить себя настоящим богом. Но может ли быть счастье настоящим, если оно основано на проблеме иллюзии? И продолжит ли человек быть человеком, существуя в виртуальности: вопрос остается открытым.

Шаркунова А.Б.

ОБРАЗ ДОН КИХОТА В МУЗЫКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

*Научный руководитель – Кузнецова А.В.,
кандидат философских наук, доцент
кафедры культурологии и политологии
НИУ «БелГУ»*

Образ Дон-Кихота, созданный Федором Ивановичем Шаляпиным, считается одним из высших достижений его творческой биографии. Большинство критиков восхищается работой Федором Ивановичем, которая была выстроена как бы вопреки музыкально-драматургическому материалу, предоставленному авторами оперы «Дон Кихот» – композитором Жюлем Массне и Анри Кэном.

¹ Фейербах Л. Сущность религии [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.ru/HRISTIAN/ATH/substanc.txt>, свободный. – Загл. с экрана. Разд. 42, также см. слл.