

ТРАНСФОРМАЦИИ ИГРОВОГО В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Пензев А.Е.

Научный руководитель – д. филос. н., проф. Штанько В.И.
Харьковский национальный университет радиоэлектроники
(61166, Харьков, пр. Ленина, 14, каф. философии, тел. 702-14-65)
E-mail elemental11@mail.ru

This work is devoted to study of transformation of game and play in modern era culture.

Игра – уникальный феномен, который сопровождает человека на протяжении всей истории его существования. Ее отличают от повседневной деятельности избыточность в сравнении с ней, наличие определенных правил и получение удовольствия (fun). Говоря о игре, мы не можем не коснуться представления о игровом пространстве, пространстве игры, том самом пространстве, которое порождает ощущение "инобытия", необходимое и столь желанное в каждой игре. Однако игра и культура – два несводимых и при этом тесно связанных феномена, и трансформации культуры не могли не затронуть игру, что ставит вопрос о трансформации игрового в современном обществе.

Развитие техники подразумевает трансформации в культуре, которые влекли за собой трансформации в игре. Двадцатый век принес новые формы игрового, которые приходят на смену старым. Развитие информационно-компьютерных технологий дало возможность создания особого технического пространства, которое было бы пластично и могло воспроизводить реальность – виртуальной реальности.

Первые применения виртуальной реальности были в областях культуры, которые связаны с игрой – в военных симуляторах. Помимо этого виртуальное пространство в ранних формах представляло собой измененную реальность, как и пространство игры, однако подразумевало наличие определенных технических средств. Технические средства являются столь же необходимыми в игре, сколь и в культуре. Их развитие означает одновременное развитие и культуры, и игры. Однако помимо трансформаций технических аспектов игры происходила и трансформация игровых форм.

Цепочку модификаций можно проследить на примере карнавала, корни которого лежат в языческих мистериях и ритуалах, которые подразумевали единения мира профанного и сакрального. В средние века сакральный мир был замещен измененной реальностью, и, наконец, в 20 веке ему на смену пришла виртуальная реальность, которую можно представить, как реальность игровую, в том смысле, что каждый может отыгрывать там определенную роль, и волен менять маски. Форма сакрального ритуального действия превратилась в театральные игровые формы и в последствии в форму коммуникации.

Распространение виртуального пространства способствовало возникновению новых игровых форм, как например массовых многопользовательских игр, игр, в которые играют миллионы участников по всему земному шару. Распространение форумов способствовало развитию соревновательных риторических игр, шутовства, которые до этого существовали в форме ток-шоу. При этом архаичные игровые формы не исчезают, но становятся обыденными, как карнавалы в городах Западной Европы. Помимо этого новые игровые формы взаимодействовали со старыми, порождая несколько игровых пространств, как например флешмобы.

Понимание игрока, как участника игр также подверглось модификации, термин «игрок» перестал означать исключительно игрока в азартные игры, игрока начали понимать как человека, часто пребывающего в виртуальной реальности. В пространстве игры игрока заменял виртуальный образ, который мог и не содержать за собой реального человека. Набор информации, которым репрезентировал себя игрок является лишь фасадом, маской за которым мог скрываться человек или даже программа.

Трансформация игрового в современной культуре сравнима по масштабам с трансформацией самой культуры в XX веке. Появление нового пласта культуры – виртуальной реальности сопровождалось трансформацией игровых форм, игрового пространства и самих игроков. При этом создание новых форм не подразумевает разрушение или замещение архаических форм, а их трансформацию.

Виртуальная реальность, однако, не есть исключительно реальностью игровой. Несмотря на богатый игровой элемент виртуальная реальность содержит в себе достаточно обыденного в силу своей распространенности и популярности, но в то же время является самым активным полем для проявления игрового в современной культуре. Именно с виртуальной реальностью связаны основные трансформации игрового в современной культуре – изменение игровых форм и трансформация играющего.

Список источников

1. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с
2. Ретюнских, Л.Т. Философия игры. М., 2000 –электронная версия
3. Ретюнских, Л.Т. Этика игры. М., 1998 – электронная версия
4. Бурлаков, И. Психология компьютерных игр. – электронная версия