

KULTURA, PSYCHOLOGIE A ČLOVĚK

УДК 101.1::316

КАТЕГОРИЯ «ЖИЗНЕННЫЙ МИР» В ИНТЕРПРЕТАЦИИ ВОЗДЕЙСТВИЯ СЕТЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЗНАНИЕ ИНДИВИДА

М. А. Антипов

*Кандидат философских наук, доцент,
Пензенский государственный
технологический университет,
г. Пенза, Россия*

CATEGORY «LIFE-WORLD» IN INTERPRETING THE IMPACT OF NETWORK COMPUTER GAMES ON THE CONSCIOUSNESS OF THE INDIVIDUAL

M. A. Antipov

*Candidate of Philosophical Sciences,
assistant professor,
Penza State Technological University,
Penza, Russia*

Abstract. In this article the author proposes a conceptual approach to the study of the impact of the network online games on the minds of gamers. The philosophical category «life-world» used as the methodological basis. Based on the characteristics of the life-world the author reveals the transformations of the basic settings of consciousness gamer during the game. Also introduced the separation of the life – world into two types: real and game. Attention is drawn to the ambiguity of the influence of online gaming on the gamers. In accordance with this opportunity is justified as a constructive and the destructive effect of the network computer games on the minds of gamers. Reveals the possible existence of both positive and negative impacts of online gaming.

Keywords: network computer games; life-world; the basic settings of consciousness; social phenomenology; individual consciousness; online gaming.

Сетевые компьютерные игры заняли прочное место в повседневной жизни значительной части населения современного мира, что позволяет рассматривать их как значимый компонент экранной культуры эпохи сетевых технологий и повсеместной компьютеризации. Важным нам представляется, то обстоятельство, что, будучи частью культурной среды, интернет-гейминг оказывает влияние на сознание увлекающихся ими индивидов и в первую очередь, детей, подростков и молодежи. Это делает актуальным выявление и анализ наиболее общих и существенных черт такого воздействия, что поможет объяснить феномен популярности данного сегмента экранной интернет-культуры, а также

факт присутствия в интернет-гейминге целого ряда рисков деструктивного воздействия на психику человека.

В достижении поставленной нами цели эвристичной нам представляется категория «жизненный мир», так как в ней раскрывается взаимодействие субъективного мира личности, ее сознания с объективной действительностью, которая в ходе игры вытесняется виртуальным игровым пространством.

Сознание игрока в процессе гейминга временно отключается от реальности повседневной жизни, он покидает свой жизненный мир и вступает в виртуальный игровой мир. Сам жизненный мир человека, увлекающегося компьютерными играми,



во время игры меняется под воздействием пребывания в игровых пространствах: происходят сдвиги по целому ряду параметров «lebenswelt» (понятие, введенное Э. Гуссерлем) [2].

Для того, чтобы определить их, приведем основные характеристики жизненного мира, которые были сформулированы А. Шюцем и которые можно считать базовыми установками сознания в повседневной жизни. К ним относятся:

1) специфическое напряжение сознания, выражающееся в полном внимании к жизни;

2) «приостановка» сомнения в реальности мира;

3) осмысленная спонтанность, основанная на проекте и характеризующаяся намерением вызвать желаемое положение дел посредством действий, вторгающихся во внешний мир;

4) испытывание своего работающего Я как целостного Я;

5) восприятие себя как части общего intersубъективного мира коммуникации и социального действия;

6) специфическая временная перспектива (пребывание в живом настоящем, находящемся на пересечении космического времени и внутреннего времени).

7) наличие уверенности в собственной смертности и сопоставление с этим своих жизненных проектов [3, с. 17–18].

В жизненном мире геймера происходят следующие трансформации установок сознания.

Сознание переключается на игровой мир, поэтому внимание к жизни ослабляется в силу своего рассеивания на игровой процесс и судьбу персонажа. Приобщение новичка, особенно если это ребенок или подросток, к мирам современных компьютерных игр, которые от поколения к поколению становятся все более динамичными, красочными и захватывающими, по воздействию на эмоциональную сферу можно сравнить с получением мистического опыта, который современный исследователь мистицизма С. Н. Волков связывает с «активно-творческим прорывом в

запредельную реальность» [1, с. 16]. Таким зазеркалем для адепта компьютерной игры становится виртуальное игровое пространство.

Вопрос реальности или ирреальности элиминируется, так как на первый план в сознании выходит виртуальный игровой мир. Виртуальное пространство сетевых компьютерных игр с позиций постмодернистской философии может быть проинтерпретировано как особый интерактивный сегмент гиперреальности, которая замещает собой реальность подлинную, хотя и является вторичной, искусственной, порожденной человеком. При крайних вариантах игровой зависимости может возникнуть уверенность в ирреальности физического и реальности виртуального миров.

Осмысленная спонтанность направляется не во внешний мир, а в мир компьютерной игры. При этом проекты действий задаются условиями и правилами игрового мира. Степень осмысленности может варьироваться в зависимости от типа и жанра игры. Так, опытный геймер в шутере действует скорее не осмысленно, а рефлексивно, уничтожая врагов при прохождении очередного уровня. В стратегической игре или в квесте игрок будет размышлять, прежде чем выполнить определенный шаг.

Целостность Я может нарушиться, так как наряду с реальным Я формируется виртуальное Я, в котором индивид отождествляет себя с игровым персонажем. Каждый из нас может иметь множество идентичностей, определяемых формируемыми в самосознании представлениями о себе самом, называемых в постмодернистской философии концептуальными персонажами, но для психоэмоционального и социального благополучия важно поддержание равновесия между социальными идентичностями, обусловленными социальными ролями индивида, и собственно личностной идентичностью, в которой индивид отождествляет себя не с социальной ролью, статусом, собственностью и тому подобными внешними атри-



бутами, а с самим собой. Увлеченность компьютерными играми может отвлекать индивида как от самоидентичности, так и от социальных идентичностей, что ведет как отчуждению от самого себя, так и от общества.

Игрок воспринимает себя частью виртуального мира компьютерной игры, живущего по своим правилам и законам. Коммуникация участников игрового процесса опирается на свою особую этику, в рамках которой складываются особые представления о правильном и неправильном, о добре и зле, норме и девиации. При этом, в виртуальном игровом мире может происходить инверсия данных категорий: что считается девиацией в реальном мире общественной жизни, в игре может быть обычной нормой поведения, необходимой для прохождения игры и повышения рейтинга игрока.

Происходит изменение временной перспективы, так как к космическому и внутреннему времени добавляется игровое время, которое само по себе является более сжатым по сравнению с космическим. Динамичность и событийная наполненность игрового процесса, делающее время более плотным, ведет к выключению внутреннего времени в сознании игрока: поэтому геймер может проводить за игрой многие часы, не замечая их протекания. Для него мир сжимается до игрового пространства с особым временем и особыми законами, в которых ему предоставляется больше, по сравнению с реальным миром, возможностей.

Императив смертности во время участия в игре нивелируется, и его место занимают другие риски: проиграть, не дойти до нужного уровня, не набрать нужный рейтинг, быть исключенным из игры на определенное время (на жаргоне геймеров «кикнутым» от англ. kick – пинок). Что касается гибели персонажа в игре, то предоставляемая в большинстве игр возможность сохранений или воскрешения героя лишает смерть той значимости, которой она наделяется в сознании челове-

ка, находящегося реальном физическом мире.

Подобные модификации параметров жизненного мира, которые мы называем базовыми установками сознания, можно рассматривать как переход геймера от реального жизненного мира к игровому жизненному миру. Подобное предположение следует из значения категории «жизненный мир», которая и была введена в философский оборот для обозначения особой сферы реальности, которая находится на границах объективного, находящегося вне индивида, и субъективного, составляющего содержание индивидуального сознания миров. Иными словами, жизненный мир выступает как связующее звено между сферой сознания индивида и окружающей его действительностью. Переклечение интенциональности (волевой направленности) сознания с константной реальностью на виртуальную среду компьютерной игры в ходе перехода от реального жизненного мира к виртуальному ведут к трансформациям в самой работе сознания, способах его взаимодействия со средой. Если геймер после выхода из игрового мира остается способным к переключению на константную реальность, что осуществляется за счет возврата сознания к привычному «режиму работы» в условиях взаимодействия с физической и социальной средами (обратный переход от установок игрового жизненного мира к установкам реального жизненного мира), то его сознание кардинально не изменяется. В таких случаях можно оценивать сетевой гейминг как свойственную обществу эпохи интернета форму игровой активности личности, благодаря которой удовлетворяется целый ряд потребностей (в общении, в самореализации, в групповом признании и т. п.) и реализуется комплекс социально значимых функций (например, безопасный для общества «выплеск» агрессии, социализация и обучение, преодоление коммуникационных барьеров между представителями различных социальных групп и т. д.).



Однако, когда игрок переходит трудно обнаруживаемую границу меры увлеченности сетевыми компьютерными играми, то в его сознании могут начаться кардинальные изменения, обусловленные невозможностью переключения отдельных базовых установок с игрового жизненного мира (сознание игрока в виртуальном игровом пространстве) на реальный жизненный мир (сознание игрока в физическом и социальном пространстве константной реальности). В таких случаях возможны следующие деформации сознания: искажается восприятие времени, нарушается идентичность, меняются представления о смерти, появляются дефекты морального компонента сознания, меняются ценностные установки, становятся возможны проявления социофобии.

Таким образом, категория «жизненный мир» позволила нам представить концептуальный набросок, объясняющий закономерности воздействия сетевых компьютерных игр на сознание индивидов.

Библиографический список

1. Волков С. Н. Феномен мистицизма: истоки и современное состояние в России. Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. – Саранск, 2004.
2. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология – СПб. : Изд-во «Владимир Даль», 2004. – 396 с.
3. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. – Том 3. – № 2. – 2003. – С. 2–34.
4. Шюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. – 1988. – № 2. – С. 129–137.

Bibliograficheskiy spisok

1. Volkov S. N. Fenomen mistitsizma: istoki i sovremennoe sostoyanie v Rossii. Dissertatsiya na soiskanie uchenoy stepeni doktora filosofskih nauk. – Saransk, 2004.
2. Gusserl E. Krizis evropeyskih nauk i transtsendentalnaya fenomenologiya – SPb. : Izd-vo «Vladimir Dal», 2004. – 396 s.
3. Shyuts A. O mnozhestvennosti realnostey // Sotsiologicheskoe obozrenie. – Tom 3. – № 2. – 2003. – S. 2–34.
4. Shyuts A. Struktura povsednevnogo myishleniya // Sotsiologicheskie issledovaniya. – 1988. – № 2. – S. 129–137.

© Антипов М. А., 2016