

УДК 141.32:316.1

**РЕАЛИЗАЦИЯ ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОГО ПРИНЦИПА СВОБОДЫ
В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СЕТЕВЫХ ОНЛАЙН-ИГР****М. А. Антипов***Кандидат философских наук, доцент,
Пензенский государственный
технологический университет,
г. Пенза, Россия***REALIZATION OF EXISTENTIAL PRINCIPLES OF FREEDOM
IN THE VIRTUAL SPACE OF NETWORK ONLINE GAMES****M. A. Antipov***Candidate of Philosophical Sciences,
assistant professor,
Penza State Technological University,
Penza, Russia*

Summary. The article analyzes the expression of freedom in the network online games. The author seeks to define the existential foundation of this type of game is gaining in popularity worldwide. It indicates that person in computer virtual worlds can realize his freedom, to do virtual character the way he wanted to be myself, to realize themselves. On this basis, it is concluded about compensating features of network online games, performing for a lot of people as a space of self-deploying their essence. It is also noted that the network online games allow the implementation of freedom and does not deal with the need to take responsibility, because this freedom is virtual. At the end of the article it offered the best way of adapting the individual to network online games, consisting of a clear understanding that freedom they provide and other provisions and principles of behavior are virtual and radically different from the rules of real life in the society.

Keywords: network online games; freedom and responsibility; existentialism; virtual Me; gaming sub-universes; gaming consciousness; philosophical assessment techniques.

Пространство виртуальных компьютерных игр предоставляет человеку возможности для реализации свободы в плане выбора линии поведения, поступков, зачастую даже не ограниченных моральными рамками. Единственным ограничением служат условия игрового мира, своеобразные правила игры, заложенные ее создателями. В играх человек может приобрести на время фантастические способности, возможность совершать грабежи, убийства, обманывать, совершать финансовые махинации без какой-либо явной ответственности. Ответственность же в виртуальном пространстве проявляется лишь по отношению к рамкам игрового мира и игрового сообщества, в котором выработывается свой этикет и своя этика.

Может возникнуть сомнение в подлинности такой свободы: ведь игровой

мир – это мир виртуальный, порожденный компьютером как техническим цифровым устройством. Реалистичность и совершенство игрового мира, которые обеспечивают воздействие на сознание игрока, создавая эффект погружения, зависят от технических возможностей компьютерных составляющих, то есть от характеристик так называемого «железа». Но, на мой взгляд, компьютерный мир для игрока может быть столь же реальным, что и мир физический, и мир социальный. Игровой процесс может способствовать полному погружению сознания геймера в виртуальный мир. В результате виртуальное пространство компьютерных игр формируют особый пласт субъективного мира личности, наряду с обыденным, философским научным, мифологическим, художественным и другими.

Поэтому для игрока свобода как свобода его игрового персонажа является его собственной, хотя и ограниченной временем игры. Выделение реализации свободы как проявления феномена компьютерных игр в повседневной жизни делает важным в их изучении экзистенциально-философский аспект.

Свобода в экзистенциализме понимается как важнейшее основания бытия человека в мире, условие его благополучия и внутренней гармонии. Свобода – это свобода быть самим собой, делать то, что по душе, не поддаваясь на действие стереотипов, образцов массовой культуры, рекламы, излишних формальностей и тому подобных проявлений давления на личность со стороны общества. Так, по Сартру, свобода – это возможность создавать свою сущность в ходе существования [3]. Сущность человека не предзадана изначально, каждый человек должен создавать себя сам, и этим он отличается от животных и вещей, сущность которых определена с их возникновением в этом мире. На том основании, что сущность человека неопределима в силу уникальности каждого индивида, М. Хайдеггер еще до Сартра критиковал понятие гуманизма, считая, что определять, каковы универсальные черты всех представителей человеческого рода, а также вырабатывать всеобщие нормы правильного отношения человека к человеку значит умалять человеческую свободу и ограничивать духовное богатство и разнообразие представителей человеческого рода. По мнению Хайдеггера, сущность человека «покоится в его экзистенции» [8, с. 199].

В экзистенциализме даже мораль понимается как инструмент ограничения свободы, так как ее назначение состоит в приведении действий индивидов в типичных ситуациях к определенным стандартам. Исходя из этого, в экзистенциализме раскрывается важнейшая антиномия социального бытия: противоречие между стремлением личности к свободе и необходимостью подчиняться общественным нормам, без чего невозможно принятие личности обществом, а значит ее нормальное социальное функционирование. Для общества ограничение свободы индивида

является неизбежным в плане сохранения стабильности социальной системы за счет регулирования поведения и взаимодействия индивидов и социальных групп. Приблизиться к разрешению данной антиномии можно, установив оптимальный баланс между общественной необходимостью в унификации поведения индивидов и стремлением каждого из них к свободному самовыражению, совершению выбора в любой жизненной ситуации.

Чаще всего этот баланс нарушается за счет преобладания социального, превратившегося благодаря развитию современных средств массовой коммуникации, в массовое, над индивидуально-личностным. В данной проблеме социальной жизни на современном этапе с экзистенциальной точки зрения можно увидеть фактор привлекательности сетевого гейминга, что особенно ярко проявляется среди детей, подростков и молодежи. Именно подростки и молодежь наиболее остро чувствуют ограничение свободы, идущее от запретов, правил, норм, требований, налагаемых и предъявляемых старшими: прежде всего родителями и педагогами школ и вузов. Не умаляя значимости воспитания и успешной социализации молодежи для общества, необходимо отметить, что данные взаимосвязанные процессы имеют и свою обратную сторону, а именно подавление свободы, степень которого зависит от стиля и форм воспитательного воздействия на личность.

Без привития общественных норм, а значит выработки стремления вести себя не как хочется, а как правильно в соответствии с общественными установлениями, невозможно существование социума. Но когда личности навязываются определенные образцы поведения через страх и принуждение, силу авторитета, либо через обман и манипуляции сознанием, то это означает подавление ее индивидуальности, лишение возможности реализовать свое настоящее Я (быть самим собой), ограничение свободы выбора. Именно последние формы воздействия социума на личность все чаще встречаются в современном обществе, что приводит к людям к поиску самых разнообразных

форм реализации свободы: от самых крайних до умеренных, от аутодеструктивного и деструктивного поведения до созидательного, но находящегося на грани с девиантным.

В таких условиях сетевые компьютерные игры стали для многих той средой, в которой компенсируются ограничения, накладываемые обществом, в которой человек, становясь на время тем или иным персонажем, освобождается от общественных рамок, условностей и стереотипов и тем самым у него появляются возможности для проявления экзистенции, то есть подлинного существования: в персонаже он может стать тем, кем он хотел, а может быть, даже максимально приблизиться к своему идеальному Я.

Если в объективно реальном мире человек чувствует свои возможности ограниченными, как ограничено и его влияние на мир, как природный, так и социальный (скорее мир ограничивает его телесные возможности, психические способности, желания и потребности, устремления и подлинные интересы), то в виртуальных мирах компьютерных игр человек, на время заменив реальное Я на виртуальное Я, может почувствовать себя тем, кем он хочет, но не может стать в реальном мире, может расширить горизонт своих возможностей и не испытывать тех ограничений, без которых невозможно его существование в объективной реальности.

В игровом мире геймер, создавая и развивая своего персонажа, творит свое виртуальное Я, чувствует свободу от ограничений реального мира, но тем не менее несет ответственность в пределах и формах, установленных рамками игры.

Кроме всего вышесказанного, специфика виртуальной свободы состоит еще и в том, что она не столь жестко связана с ответственностью. Так, если в жизни от выбора может зависеть судьба, а порой и жизнь, то в игре «на кону» судьба и жизнь персонажа, олицетворение игрока с которым ведет к формированию в самосознании виртуального Я, каковых может быть великое множество, и они могут сменять друг друга до бесконечности.

Парадоксальность существования человека состоит в том, что многим свойственно бегство от свободы, так как, несмотря на ее значимость для личности, на что не единожды указывали философы-экзистенциалисты, осознают этот факт лишь немногие члены общества. На это, в частности, указывал синтезировавший в своем учении экзистенциализм, марксизм и фрейдизм Э. Фромм в работе с характерным для данной проблемы названием «Бегство от свободы» [4]. Причину такого бегства философ и видел в страхе перед ответственностью. Легче, когда выбор сделает за тебя кто-то другой, а ты исполнишь указание и не будешь ни за что отвечать.

Можно предположить, что в играх люди ищут не только свободу, но свободу, не сопряженную с серьезной ответственностью. Если самореализация в самостоятельное принятие решение в реальной жизни затруднительны, то в виртуальной жизни не связаны с особыми трудностями и опасениями. Таким образом, свободу находят в играх те, кто ищут ее, но не могут достичь в реальной жизни, хотя и готовы к ответственности. А те, кто боятся ответственности, находят в них свободу без ее данного обязательного атрибута в реальной жизни, тем самым обходя фундаментальное условие бытия человека в мире, определяемое наличием у него сознания и его социальностью.

Таким образом, сетевые компьютерные игры предоставляют возможности для самореализации и самоосуществления личности, но в виртуальном пространстве, поэтому такую свободу мы будем называть виртуальной, не в том плане, что она иллюзорная и ненастоящая, а в том, что она действует только в рамках виртуальных миров компьютерных игр, и свободным оказывается не реальное Я, а виртуальное Я личности. Погрузиться полностью в мир виртуальной свободы невозможно, так как у человека остаются потребности, которые он может реализовать лишь в объективной реальности. Многие из имеющихся потребностей сейчас можно реализовать и в игровых мирах, но это потребности социальные и частично духовные, а физиологические

потребности могут быть реализованы только в физическом мире, что и не позволяет человеку полностью погрузиться в виртуальное пространство компьютерных игр на долгое время. Если же все-таки такое случается, то это может вести к необратимым последствиям, вплоть до смерти.

Что касается социальных и духовных потребностей, то когда человек делает компьютерную игру единственной средой их реализации, то это ведет его к отчуждению от общества и добровольной социальной изоляции. В современной психологии данная проблема рассматривается как проблема игровой зависимости, которая активно изучается с целью поиска оптимальных средств ее профилактики.

Развитие техники, когда на ее основе создаются и запускаются сконструированные по определенным правилам и законам цифровые миры, в которых находят место для времяпрепровождения миллионы людей, свидетельствует о невиданном ранее сближении человека как творца с техникой как его творением не только на уровне телесно-органическом, что было объяснено в теории органопроекции [1], но и на более глубоком уровне – уровне сознания.

В оценивании подобной ситуации, на мой взгляд, необходимо избегать и крайнего оптимизма, свойственного трансгуманистам [2], и резкого пессимизма, заложенного в трудах, посвященных философии техники, О. Шпенглера, М. Хайдеггера, К. Ясперса [5; 7; 9]. Трансгуманисты видят в технике невиданные возможности для безграничного развития человека, обосновывая свой оптимизм перспективами интеграции человека и машины. Если свести пессимистические оценки техники указанных нами авторов воедино, то можно сделать вывод: техника поработает человека, делая его менее свободным, в результате чего человек превращается в придаток машины, творец становится на службу своему творению.

Применительно к проблематике нашего исследования, возникает вопрос о том, что человечеству дают компьютерные игры – безграничные возможности для реализации свободы

и самоосуществления, либо погружают нас в иллюзорный мир свободы, а на самом деле поработают наше сознание? Неоднозначность ответа на данный вопрос следует из экзистенциалистской трактовки человека как уникального единичного в своем роде существа. Каждый индивид обладает своим набором качеств, своим особым мировоззрением, поведенческими стратегиями, каждый по-своему воспринимает мир и приспосабливается к нему. Формы и виды сознания, называемые А. Шюцем со ссылкой на У. Джеймса субмирами, а точнее субуниверсумами [6, с. 5], являются потенциальными для каждой личности, универсальную роль играет лишь житейский (повседневный) субмир, который является базовым для каждого. Остальные, например, научный, религиозный, философский, экологический и другие, каждый индивид развивает/не развивает в себе на протяжении всей жизни. Работу сознания можно представить как поочередное или совместное задействование тех или иных субмиров, когда субъект то думает о повседневных делах и проблемах, то выходит в своих мыслях на уровень философских рассуждений, то дополняет их научным видением интересующих его явлений и процессов. И каждый субмир является определенным способом рассмотрения или осознания многообразных проявлений объективной действительности.

Так, и игровое сознание или игровой субмир как элемент духовного мира индивида может в сознании одного играть второстепенную роль, по сравнению с житейским, научным, религиозным и другими, а в сознании другого заслонить собой все остальные субмиры.

Оптимальной стратегией адаптации человека к игровой виртуальной реальности можно считать способность ограничивать виртуальное от реального, понимать, что, игровое пространство, несмотря на ту свободу и те возможности, которые оно дает, остается пространством виртуальным, а значит, оно всегда должно быть вторым, по сравнению с миром реальной жизни. А значит, игровое сознание, формируемое под воздействием компьютерных игр,

не должно выходить вперед тех отсеков сознания, в которых преломляется объективный мир повседневной жизни, и благодаря которым индивид адаптируется к нему. Именно в таком случае индивид сможет использовать возможности сетевого гейминга, сохраняя свою подлинную свободу.

Библиографический список

1. Геллер Л. «Органопроекция»: в поисках очеловеченного мира // Звезда. – 2006. – № 11. – URL: <http://magazines.russ.ru/zvezda/2006/11/ge17.html>.
2. Прайд В., Коротаев А. В. Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего. – 2008. – 320 с.
3. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки богов / составление и общ. ред. А. А. Яковлева. – М., 1989. – 398 с.
4. Фромм Э. Бегство от свободы – М.: АСТ: Neoclassic, 2014. – 288 с.
5. Шпенглер О. Человек и техника // Культурология. XX век. – М.: Юрист, 1995. – 703 с. – С. 454–492.
6. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. Т. 3. – 2003. – № 2. – С. 2–34.
7. Хайдеггер М. Время картины мира // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления (пер. с нем.; комм. В. В. Бибихина; серия «Мыслители XX в.»). – М.: Республика, 1993. – С. 41–63.
8. Хайдеггер М. Письмо о гуманизме // Время и бытие – М.: Республика, 1993. – 447 с.
9. Ясперс К. Смысл и назначение истории. – М.: Республика, 1994. – 527 с.

Bibliograficheskiy spisok

1. Geller L. «Organoproektsiya»: v poiskah ochelovechennogo mira // Zvezda. – 2006. – № 11. – URL: <http://magazines.russ.ru/zvezda/2006/11/ge17.html>.
2. Prayd V., Korotaev A. V. Novyye tehnologii i prodolzhenie evolyutsii cheloveka? Transgumanisticheskiy proekt budushego. – 2008. – 320 s.
3. Sartr Zh.-P. Ekzistentsializm – eto gumanizm // Sumerki bogov / Sostavlenie i obshchaya redaktsiya A. A. Yakovleva. – M., 1989. – 398 s.
4. Fromm E. Begstvo ot svobody – M.: AST: Neoclassic, 2014. – 288 s.
5. Shpengler O. Chelovek i tehnika // Kulturologiya. XX vek. – M.: Yurist', 1995. – 703 p. – P. 454–492.
6. Shyuts A. O mnozhestvennosti realnostey // Sotsiologicheskoe obozrenie Tom 3. – № 2. – 2003. – P. 2–34.
7. Haydegger M. Vremya kartiny mira // Haydegger M. Vremya i byitie: stati i vyistupleniya (per. s nem.; komm. V. V. Bibihina; seriya "Myisliteli XX v."). – M.: Respublika, 1993. – P. 41–63.
8. Haydegger M. Pismo o gumanizme // Vremya i byitie – M.: Respublika, 1993. – 447 p.
9. Yaspers K. Smyisl i naznachenie istorii. – M.: Respublika, 1994. – 527 p.

© Антипов М. А., 2015