

УДК 101.1::316

НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ ПСИХИЧЕСКОГО ВЛИЯНИЯ СЕТЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВО

М. А. Антипов

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

AMBIGUOUS MENTAL INFLUENCE OF NETWORK COMPUTER GAMES ON MAN AND SOCIETY

M. A. Antipov

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

Abstract. The article is devoted to the role of the network computer games in the social life in the era of post-modernity. The author draws attention to the transformation of computer games in the means of escape from reality. We consider the two opposite sides of the impact of network gaming games in particular and screen culture in general on the consciousness of the individual and society – positive and negative. The first is the implementation of a metaphysical principle of combining multidimensionality and integrity of consciousness and objective reality, and the second in the loss of the unity of picture of the world and their place in it as a result of the erosion of a subject in a variety of semantic fields of screen culture. As a result, the conclusion about the importance of preserving their own identity for successful adaptation to the multidimensionality of postmodern society.

Keywords: network computer games; screen culture; postmodernity; the individual consciousness; schizoanalysis.

На всем протяжении развития философии высказывались идеи, что стимулом для духовного роста человека являются трудности, вплоть до таких, которые составляют страдания. В этом плане многое сделано и осмыслено в рамках буддизма, философии Шопенгауэра [8], а также концепции одного из основателей этологии К. Лоренца. Если буддисты, а вслед за ними немецкий философ-иррационалист утверждали факт неотъемлемости жизни от страданий, а страданий от жизни, то Лоренц указал на то, что страдания нужны человеку, так как только они могут служить действенным стимулом для развития и совершенствования. На этом основании он утверждает, что современное человечество деградирует, так как в условиях научно-технического прогресса, обеспечившего невиданный ранее комфорт, лишений, служащих стимулами к саморазвитию, стало намного меньше, по сравнению с прошлыми веками [5].

Ярким и гипертрофированным в плане роли страданий как катализатора творческих озарений и интеллектуальной активности является пример датского философа С. Кьеркегора, который сознательно разорвал помолвку с невестой ради духовного и интеллектуального роста [4]. Знаменательным также представляется тот факт, что в обрядах инициации, присущих культурам архаичных народов, прохождение через определенные испытания, сопровождаемые страданиями, составляют неотъемлемое условие перехода на более высокий уровень становления: в обрядах инициации юношей – перехода во взрослую жизнь, в обрядах религиозных общин – перехода на более высокую ступень в иерархии. Из приведенных фактов, можно предположить, что для освобождения человека из оков массовой культуры часто бывают необходимы душевные потрясения.

Но человек техногенной культуры, «баловень цивилизации» [6, с. 105] всяче-

ски стремится избегать любых обстоятельств, сопряженных с негативными переживаниями и заставляющих преодолевать различные препятствия, а зачастую и себя самого. Достигнув уровня экранной, техногенная культура, породила в качестве одного из своего проявлений интернет и сетевые компьютерные игры, которые стали выполнять в постсовременном обществе примерно ту же функцию, которая была одной из выполняемых наркотическими веществами, алкоголем, а также психодуховными практиками. Эта функция состоит в том, что пребывание человека в виртуальных пространствах компьютерных игр может служить формой бегства от реальности.

Если в рамках когнитивной психотерапии используется принцип, выраженный на языке так называемой фолк-психологии (обыденных психологических представлений) фразой «если не можешь изменить ситуацию, то измени отношение к ней», то указанные выше средства, которые сейчас дополняются возможностями интернета, дают нам более кардинальное решение – изменение, когда временное и обратимое, а когда и необратимое, изменение состояния сознания. Если исходить из того, что наши установки в отношении мира, жизни и окружающих являются порождением сознания, то можно сделать предположение о затруднительности их трансформаций без преобразований в самом сознании.

Можно предположить, что в компьютерных играх люди находят воплощение желаний и фантазий о бессмертии, всеисилии, наличии суперспособностей, достижении абсолютной свободы как от общественных, так и от природных ограничений. Всегда есть риск, что игровой мир станет более привлекательным, чем мир реальной повседневной жизни. Особенно этот риск возрастает для людей, испытывающих социальное отчуждение, проблемы в общении с другими людьми, а также для детей и подростков. В таком случае игры становятся местом бегства от реальности.

Влияние сетевых игр на сознание не вызывает сомнений, но его оценки такого

влияния могут быть самыми разнообразными, поскольку сам феномен сознания не имеет однозначной трактовки. Так, современная аналитическая философия сознания позволяет нам выявить некоторые закономерности влияния сетевого гейминга на личность.

Сознание игрока, если рассматривать его в рамках концепции Дж. Серла, представляет собой, совокупность мыслей, представлений, ощущений, переживаний, испытываемых человеком во время игрового процесса. Сознание, как утверждает Серл, управляет нашим телом, тем самым оно способно воздействовать на материю [7]. Сознание геймера управляет не только его телом, но и виртуальным персонажем, игровым аватаром геймера. Работа сознания геймера может быть представлена в виде цепочки: сознание – кисти рук игрока – компьютерная мышь и клавиатура или геймпад – действия виртуального персонажа в игровом мире. Сознание проявляет себя через то, что виртуальный персонаж на экране выполняет те действия, которые задает играющий человек.

Если обратить внимание на трудную проблему сознания, поставленную Д. Чалмерсом, то в контексте проблематики философских оснований компьютерных игр она приобретает новые грани и сюжеты [9]. Так, в дуалистической концепции, которой придерживается Дж. Серл, сознание (дух) равно сосуществует с телом (материей) [7]. Но вхождение человека в игровой мир означает, что к духовному и материальному добавляется еще одно проявление бытия – виртуальное, то есть генерируемое электронной вычислительной машиной. И в сложившейся триаде: «реальное тело – разум – виртуальное тело» разум управляет через реальное тело виртуальным.

Компьютерные игры есть продукт работы сознания их создателей, они разрабатываются людьми и для людей. Как бы банально не звучало данное утверждение, оно позволяет приблизиться к более значимой идее. Поскольку любая игра является продуктом работы сознания ее создателя, а его сознание тесно взаимосвязано с

общественным сознанием, духовной жизнью и несет на себе отпечаток социокультурного опыта человечества и всей истории коллективного духа, то игровые миры можно считать проявлениями культуры человечества, определенные элементы которой, отразившись и преломившись в сознании IT-специалистов, воплощаются посредством современных технологий программирования.

Именно этим обусловлено, с одной стороны построение множества игровых миров на основе архетипических сюжетов и образов, известных с глубокой древности, а с другой, создание игр, воплощающих как фантастические, так и вполне допустимые варианты развития человечества в будущем. Кроме того, в играх может получить отражение и настоящее реальное состояние общества, как положительные, так и отрицательные стороны в его развитии. Указанное свойство современных компьютерных игр – воплощение в них культурного опыта человечества – позволяет говорить об еще одном аспекте их влияния на личность игрока – ретрансляции определенных фрагментов культуры, понимаемой как специфически человеческий способ существования и взаимодействия с миром. Иными словами, через интерактивную художественно-образную среду компьютерной игры человеком могут усваиваться различные аспекты социокультурной действительности как на сознательном, так и на бессознательном уровнях. При этом данное утверждение может распространяться и на игры с фантастическими, сказочными или фэнтезийными сюжетами. Так, например, в серии фэнтезийных игр компании «Blizzard» «Diablo» игроку приходится сражаться со злом, воплощенным в образах различных иерархически связанных друг с другом монстров, начиная от легко побеждаемых и убиваемых на игровом пути десятками и сотнями зомби, гулей, скелетов, привидений, и завершая боссами на каждом из уровней и во встречаемом в финале игры дьяволе. Так, смысл игры состоит в извечном архетипическом сюжете победы добра над злом. А о влиянии архетипов на

человека и общество свидетельствует то обстоятельство, что они время от времени актуализируются в массовом сознании [3, с. 210].

Каждая игра – это особый виртуальный мир, в котором действуют заданные разработчиками сценарии (или сценарий), погружение в который означает временное переключение активности сознания с базовой реальности повседневной жизни на игровой мир. При этом, за небольшой промежуток времени возможно поочередно побывать сразу в нескольких таких виртуальных мирах, каждый из которых требует активной направленности сознания.

Высказанная идея о множественности виртуальных миров подталкивает нас к многомировой версии квантовой теории и существующей в ее рамках кажущейся многим экстравагантной, но в то же время признаваемой рядом исследователей, интерпретации сознания. Если рассуждать в ее рамках, то можно говорить о том, что в компьютерных играх воплощается квантовая природа сознания, поэтому их существование в эпоху компьютерных технологий с данной точки зрения вполне оправдано в силу стремления сознания человека к многомерности, сочетающейся с целостностью (что было выражено еще в мифологических и имеющих тесную связь с ними древнерелигиозных и древнефилософских представлениях о единстве микрокосма и макрокосма на Западе и Атмана и Брахмана в ведической традиции Древней Индии). Мы имеем дело с различными мирами: обыденным, миром снов, миром фантазий, миром галлюцинаций, миром мистических видений и озарений и т. д. Но все они, кроме первого, явного, данного нам в качестве базовой реальности, не могут считаться подлинными в полном смысле этого слова, а некоторые из них, например, галлюцинации, часто ассоциируются с психопатологиями.

Миры компьютерных игр, являясь порождением сознаний их создателей, составляют альтернативные реальности для людей, в них играющих. Если в древних культурах люди тренировались, чтобы со-

прикоснуться с мирами, отличными от обыденного, эмпирического, то сейчас, благодаря цифровым технологиям, можно на время посетить иной, виртуальный, мир, населенный мифическими чудовищами, или постапокалиптический мир будущего, или оказаться в месте известного исторического сражения. Игры тем самым воплощают идею многомерности мироздания и возможность сознания находиться одновременно в нескольких из них.

С другой стороны, с негативно-критической точки зрения, подобная ситуация человека экранной культуры может рассматриваться как лишение цельности, когда он разрывается между визуальными образами своих персонажей.

Создавая свои множественные визуальные образы в сетевых за счет развития персонажей и увеличения рейтинга, личность реализует потребности в признании и одобрении со стороны социума, что свидетельствует о коренных трансформациях в системе ценностных ориентаций общества, когда в человеке важными становятся черты его виртуального аватара, а личностные качества отходят на второй план. В молодежной среде в силе социально-психологических особенностей и специфики социального статуса ее представителей разворачивается конкурентная борьба за рейтинг и достижение все более и более высоких уровней в виртуальном пространстве сетевых игр. Не означает ли это, что личность нивелируется до яркого образа игрового персонажа, который обладает сверхспособностями, а внутренний духовный мир для сетевых геймеров становится второстепенным?

Такая визуализация сетевой субкультуры может повлечь за собой и трансформации сознания, которое формируется под воздействием окружающей субъекта информационной среды, для которой в обществе развитых коммуникационных технологий характерны одновременно избыточность (засилье разноплановой информации самого различного качества) и дефицитность (затруднительность поиска требуемой информации). Преобладание в информационном массиве визуальных об-

разов, для восприятия которых не требуется значительных усилий и которые не содержат в себе глубокого смысла, ведет к формированию клипового мышления, когда субъект познания и интернет-пользователь привыкает получать информацию небольшими визуальными порциями. Сознание настраивается на работу именно с информацией такого плана и в результате его носитель начинает мыслить отрывочными ассоциированными с визуальными образами представлениями. Подобный характер работы сознания был назван отечественным философом Гиренком клиповым [2]. Клиповое сознание и связанное с ним мышление необходимо для информационной адаптации личности, но ведет к утрате глубинного духовного освоения мира, постижения не формы, а сущности вещей, явлений и процессов.

Указанная выше тенденция может рассматриваться как отчетливое проявление такого социального симптома постсовременности, как децентрация субъекта, разрыв его на множество идентичностей, вследствие чего идентичность сейчас должна пониматься не как что-то завершенное, а как процесс поиска и обретения себя во множестве отсеков социальной жизни, субкультурах, дискурсивных реальностях, знаково-символических системах. Подобные особенности постсовременности и их влияние на личность нашли отражение в философии и искусстве постмодернизма, а особенности в интеллектуальном проекте Ж. Делеза под характерным наименованием «шизоанализ», в котором социальная реальность воспроизводится как эклектичное нагромождение разрозненных смысловых структур [1]. Под их воздействием сознанию личность грозит перспектива раскола на целый ряд субъективно-дискурсивных полей, поддерживаемых телевизионными масс-медиа, интернет-играми, виртуальными социальными сетями.

Решение указанного противоречия между положительными и отрицательными сторонами компьютерных игр нам видится в сохранении каждым индивидом собственной идентичности, что будет спо-

способствовать сочетанию многомерности сознания, способности к постоянному поиску себя с сохранением личностной целостности, ядром которой будет сформированная Я-концепция. Постсовременное общество с экранной культурой представляет множество рисков (утрата собственной идентичности, поглощение реального Я виртуальным, что проявляется в формировании интернет-зависимостей и так далее), но четкое осознание себя и своего места в мире позволит личности успешно их преодолевать и тем самым адаптироваться к условиям постсовременности.

Библиографический список

1. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари – Екатеринбург: У-Фактория, 2007. – 672 с.
2. Гиренок Ф. И. Клиповое сознание – М. : Проспект, 2015. – 254 с.
3. Дорошин Б. А. Основные архетипы социальной элиты в мифологических представлениях народов Поволжья // Вестник ПАГС. – 2010. – № 2. – С. 209–217.
4. Кьеркегор С. Страх и трепет. – М. : Республика, 1993. – 109 с.
5. Лоренц К. Восемь смертных грехов цивилизованного человечества. В книге: Лоренц К. Обратная сторона зеркала. – М. : Республика, 1998. – 393 с.
6. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. – М. : АСТ, 2002. – 509 с.
7. Серл Дж. Открывая сознание заново. – М. : Идея-Пресс, 2002. – 256 с.
8. Шопенгауэр А. О Ничтожестве и горестях жизни // Метафизика половой любви. – СПб. : Азбука-классика, 2005. – 224 с.
9. Chalmers D. J. Fasing up to the problem of consciousness // Journal of Consciousness Studies. – 1995. – 2 (3).

Bibliograficheskiy spisok

1. Anti-Jedip: Kapitalizm i shizofrenija / Zh. Delez, F. Gvattari – Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2007. – 672 s.
2. Girenok F. I. Klipovoe soznanie – M. : Prospekt, 2015. – 254 s.
3. Doroshin B. A. Osnovnye arhetipy social'noj jelity v mifolo-gicheskikh predstavlenijah narodov Povolzh'ja // Vestnik PAGS. – 2010. – № 2. – S. 209–217.
4. K'erkegor S. Strah i trepet. – M. : Respublika, 1993. – 109 s.
5. Lorenc K. Vosem' smertnyh grehov civilizovanogo cheloveche-stva. V knige: Lorenc K. Obrotnaja storona zerkala. – M. : Respublika, 1998. – 393 s.
6. Ortega-i-Gasset H. Vosstanie mass. – M. : AST, 2002. – 509 s.
7. Serl Dzh. Otkryvaja soznanie zanovo. – M. : Ideja-Press, 2002. – 256 s.
8. Shopengaujer A. O Nichtozhestve i gorestjah zhizni // Metafizika polovoj ljubvi. – SPb. : Azbuka-klassika, 2005. – 224 s.
9. Chalmers D. J. Fasing up to the problem of consciousness // Journal of Consciousness Studies. – 1995. – 2 (3).

© Антипов М. А., 2016