

Висновки й перспективи подальших досліджень. Предмет творення – це величезна сфера організації життя у всьому багатстві його виявів на нових – моральних, творчо-формувальних засадах: людські взаємини, творення краси в предметному та художньому формуванні, творення злагоди з природним життям у багатстві його форм, зрештою, злагода людства в межах спільнот і планетарного цілого.

Мусимо, однак, констатувати, що добро – це до певної міри консервуюче начало, адже воно заспокоює й створює потребу утримувати життєві ситуації в їх стабільному перебігу, оскільки дає певну гарантію, що ситуація не буде розгортатися в негативному напрямі. Тобто, добро в такому сенсі – гальмівний чинник, адже стримує енергію діяльності зі страху втратити ситуацію добра. Виходити з меж наявного образу добра особа зі стійкими цінними уявленнями не схильна. Інша справа, що у своїй визначеності добро може постати буденністю, а відтак стимулювати пошук нового, що відкриває незвідані шляхи, у тому числі й можливість скоєння мимовільного зла. Відтак, доводиться констатувати, що людство у творенні життя приречене рухатися шляхом спроб і помилок, здобуваючи як досвід творення добра у світі, так і зла, що стимулює на його усунення, а тим самим створює нові перспективи вдосконалення життя.

Джерела та література

1. Аристотель. Никомахова етика / Аристотель // Сочинения : в 4-х т. – Т. 4 / пер. с древнегреч. ; общ. ред. А. И. Доватура. – М. : Мысль, 1983. – 830 с. (Филос. Наследие. Т. 90); АН СССР. Ин-т философии.
2. Кант И. Об изначально злом в человеческой природе / И. Кант // Основы метафизики нравственности. – М. : Мысль, 1999. – С. 461–562.
3. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному; страх; тотем и табу : сборник / З. Фрейд ; пер. с нем. Я. М. Когана, М. В. Вудьфа. – Мн. : ООО «Попурри», 1998. – С. 423–491.

Мовчан Вера. **Диалектика добра и зла в контексте творческих оснований жизни.** В статье раскрыт содержательный объем понятий «добро» – «зло», их диалектическая связь и роль в процессах духовного становления человечества и личности. Прослеживаются закономерности осмысления проблемы в истории этической мысли.

Ключевые слова: согласие, агрессивность, рассудительность, доброжелательность, самоконтроль.

Movchan Vira. **Good and Evil Dialectics in the Context of Creative Life Foundation.** The article deals with good and evil contents, their dialectal ties and role in the processes of spiritual humanity and personality formation. The author traces regularities in history problems of ethical thought.

Key words: harmony, aggressiveness, reasonableness, kindness, selfcontrol.

Стаття надійшла до редколегії

УДК 141.319.8/333+279.99А

Наталя Стратонова

Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри

Проаналізовано особливості формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі, окреслено основні характеристики поняття «віртуальна комп'ютерна гра», проаналізовано особливості ММОРПГ та РПГ ігор. Виконано аналізує процес у самоідентифікації гравця й розкрито типи ідентичності суб'єкта як прояву множинності в просторі віртуальних комп'ютерних ігор. Із-поміж основних факторів, що впливають на самоідентифікацію людини в грі виокремлено імерсію, віртуалізацію «Я», ескапізм та опцію збереження / завантаження (save / load). Наголошено на тому, що ескапізм у даному випадку виступає компенсацією надмірної раціональності сучасного світу. Відповідно, комп'ютерна гра, будучи феноменом сучасної культури, ресакралізує раціоналізм ХХ–ХХІ ст.

Ключові слова: віртуальна реальність, комп'ютерна гра, ММОРПГ, РПГ, самоідентифікація, імерсія, віртуалізація, ескапізм, квазірелігія, квазіміфологія.

© Стратонова Н., 2014

Постановка наукової проблеми та її значення. Кінець ХХ ст. ознаменував собою початок виникнення нового буттєвого виміру, який дослідники окреслили терміном «віртуальна реальність». Власне, сам термін «віртуальний», пройшовши довгий шлях у своїй семантичній історії, отримав статус наукового поняття, що призвело до «технічної» та «наукової» міфологізації терміна в повсякденному дискурсі. «Віртуальне», яке першопочатково позначало суто фізичні явища й процеси, змінило свою площину, утративши на якийсь час семантичну глибину та специфіку своєї складності. Тракткування віртуального, прийняте в комп'ютерних науках, окреслило ті його дискурси, які напряму не були пов'язані з комп'ютерами. Із часом комп'ютерна техніка стала більше використовуватися для фізичних розрахунків, аніж для математичних, і це стало початком комп'ютерного моделювання відповідних явищ та процесів, тобто, фрагментів фізичної реальності. Винайдення комп'ютерної мережі та набуття нею комерційного статусу стало першим кроком до створення реальності віртуального в комп'ютерному смислі, до створення інтерсуб'єктивності й континуальності віртуального.

Мета статті – проаналізувати особливості формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Словосполучення «віртуальна реальність» не було ні абстракцією, ні метафорою. Воно позначало нову реальність, яка одразу відкинула машини та технології, що забезпечували її існування. Смысл віртуальної реальності перебував далеко за межами машин і технологій, оскільки, будучи простими засобами для її конструювання, вони вже не забезпечували її існування. Комп'ютери стали інструментом очевидності віртуальної реальності. Процес перетворення комп'ютерної мережі на комунікативний простір був неочікуваним, а його ефект – непередбачуваним для перших ідеологів концепції інформаційного суспільства (Д. Белла, Й. Масуди, Д. Тапскота, Т. Стоун'єра). Для перших користувачів засоби комунікації не були самоціллю, вони задовольняли суто утилітарні потреби. Згодом у результаті еволюції технологічної освіти Інтернет-комунікація «набула» рис соціального простору, що ґрунтувався на інтеракції й спілкуванні. Зростаюча роль спілкування призвела до того, що сама людина в мережі опинилася редукованою до набору вербальних повідомлень, а особливе комунікативне середовище віртуального простору та специфічна реалізація мови через Інтернет не мали аналогів у минулому. Власне, із цього й розпочався новий чіткий і однозначний зв'язок між комунікацією у віртуальному просторі та самоідентифікацією людини в ньому.

Стосовно власне, самої комп'ютерної гри й проблеми ідентифікації людини в ній слід зазначити, що більшість робіт західних науковців присвячено технічним, а не гуманітарним аспектам. Основні підходи до дослідження комп'ютерних ігор в Україні, з гуманітарної точки зору, – психологічні. У них розглянуто проблему формування залежності від комп'ютерної гри й психологічні передумови ігрового процесу (В. Чарушнікова, М. Гарагуля, О. Макаренко, О. Постова, Т. Пеккер та ін.). Серед російських дослідників комп'ютерних ігор слід згадати Д. В. Галкіна. Так, зокрема, у своїй статті «Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури» науковець використовує міждисциплінарний підхід і розглядає відеогру як складний, багатогранний феномен, що у ґрунтується історично-культурному, естетичному, комунікативному, філософському, прагматичному та етичному вимірах [1].

Серед західних дослідників віртуальних комп'ютерних ігор, які використовують гуманітарний підхід, слід відзначити О. Геллоуея, котрий займався витоками комп'ютерних ігор, проблемою реалізму в них та співвідношенням феноменів віртуальних комп'ютерних ігор і театру [8]. Дж. Фром вивчала зміни в структурі дозвілля дітей із розповсюдженнями комп'ютерних ігор [7]. Проблеми наявності нарративу у віртуальних комп'ютерних іграх досліджували у своїх працях Дж. Джуул [9; 10] та А. Ліндлі [11].

Водночас у роботах науковців усе ще залишається місце для вивчення самоідентифікації геймера в грі, відсутнє співвідношення віртуальної гри з її феноменом у цілому й із традиційними культурними реаліями, такими як міфологія та ритуал. До того ж недостатньо досліджено вивчення комп'ютерної гри як культурного тексту. Отже, вважаємо, що наша тема є актуальною й потребує подальшого вивчення.

Мета статті – аналіз особливостей формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі. Ураховуючи надзвичайно розгалужену класифікацію комп'ютерних ігор, зупинилося на двох їх типах: ММОРПГ – масові рольові онлайн-ігри, які передбачають багато користувачів та РПГ – комп'ютерні рольові ігри, у яких наявність багатьох користувачів не є обов'язковою. Ці типи ігор, на нашу думку, більш повно відображають етапи формування ідентичності геймера.

Завдання цієї наукової статті:

- окреслити основні характеристики поняття «віртуальна комп'ютерна гра», проаналізувати особливості ММОРПГ та РПГ ігор;
- охарактеризувати процес самоідентифікації гравця в символічному просторі гри;
- розкрити типи ідентичності суб'єкта як прояв множинності в просторі віртуальних комп'ютерних ігор.

Основна частина.

Фундаментальним фактом стосовно комп'ютерних ігор є те, що вони існують для того, щоб у них грали. Із-поміж багатьох досліджень стосовно цієї тематики виділяють два основних питання. По-перше, у чому полягає природа комп'ютерної гри – у діяльності, чи в практиці? Чим комп'ютерна гра відрізняється від гри в її звичному розумінні? По-друге, яким чином гравець ідентифікує себе під час процесу гри, а також, яким чином він використовує набутий досвід у реальному житті.

Із-поміж підходів до гри найбільш важлива для нас ідея про те, що гра, у її природному розумінні, відокремлюється від інших видів діяльності тим, що Й. Хейзінга назвав «магічним колом». В основі такого виду діяльності – домовленість діяти відповідно до заздалегідь встановлених правил [6].

Поняття «віртуальна комп'ютерна гра» потрібно розглядати, використовуючи міждисциплінарний підхід, адже сама комп'ютерна гра – феномен складний та багатогранний. Це поняття має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне й інші підґрунтя. Д. В. Галкін справедливо зазначає, що «комп'ютерні ігри є частиною широкого світу ігор зі своєю історією ігрових форм та особливим змістом досвіду, що його набуває людина в грі» [1]. Вони вважаються частиною групи явищ, пов'язаних із гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Власне, сама комп'ютерна гра і є тим техно-художнім гібридом, у якому технологічна основа виступає не лише інструментом для створення художнього продукту, а включена в художній зміст та естетику твору. Недооцінений на сьогодні й культурологічний аспект сучасних комп'ютерних ігор як феномен електронної культури – явища кінця ХХ – початку ХХІ ст., пов'язаного з інтенсивним розвитком інформаційно-комп'ютерних технологій. У такому контексті, ґрунтовний аналіз віртуальних світів комп'ютерних ігор дав би змогу краще дослідити цю нову галузь сучасної культурології. Для розгляду вказаного питання актуальним залишається філософське визначення гри. На фундаментальному значенні гри як культуротворчого механізму наголошував ще Платон у своїх «Законах». Не заперечуватимемо того факту, що гра – це одне із власне людських занять. Завдяки здатності заманювати людину у світ сакрального та людських відносин, гра виступає базою для соціального буття. І. Кант розглядає її як одну з універсальних форм пізнання, пов'язану з естетичним сприйняттям [3]. Л. Вітгенштейн звертається до гри як до фундаментального механізму розвитку мови та формування понять [2, с. 23]. Стосовно сучасних поглядів на гру варто зауважити, що значимість останньої тут подано як виявлення Іншого й необхідність його присутності.

Потрібно також згадати й фундаментальну працю Й. Хейзінги «Homo Ludens», у якій виокремлено декілька важливих принципових моментів, а саме таких:

- гра є протилежністю серйозному;
- гра є вільною діяльністю, що має певну структуру;
- гра є змагальною активністю;
- гра є культуротворчим механізмом [5, с. 26].

У багатьох дослідженнях, переважно, психологічних, соціальних, педагогічних концепт гри має більш емпіричне трактування. Слід згадати хоча б Е. Берна та його працю «Ігри, в які грають люди», де науковець звертається до анатомії людської гри в міжособистісних взаємодіях. Лінгвістика звертається до гри як до способу оволодіння реальністю за допомогою мовного конструювання умовних світів. Культурна антропологія трактує гру як «пережиток», як культурний спадок і свідчення минулого.

Та, мабуть, найбільш цікава для нашого дослідження концепція медіа-генези суспільства та культури М. Маклюена, у якій гру розглянуто як розширення людини в соціальному вимірі [11]. Важко не погодитися з думкою дослідника стосовно трактування гри як проєкції суспільства в повній історичний період (зі зміною культури змінюється гра). М. Маклюен так само, як і антропологі, вважає гру пережитком первісної архаїки.

Комплексна міждисциплінарна концептуалізація поняття гри дає можливість експлікувати його на феномен віртуальної комп'ютерної гри. Такий підхід не обмежується лише розважальною суттю

ігрової активності, адже будь-яка гра, у тому числі й віртуальна, – це універсальний механізм пізнання, творчості, самовираження, освоєння світу. Комп'ютерна гра, як техніко-художній гібрид [1] набула нових естетичних рис – і це відкриває широкі перспективи для її філософського дослідження.

Процес формування ідентичності є двостороннім: з одного боку референтні групи впливають на самоідентичність особистості, з іншого – самоідентичність особистості вважається критерієм вибору групи з певною субкультурою. При цьому важливими критеріальними характеристиками групової субкультури є не всі, а лише ті, що відповідають значимим цінностям.

Спектр ціннісних характеристик, що впливають на самоідентифікацію геймера, умовно можна поділити на три значимі категорії:

- 1) характеристики, що впливають на вибір особистістю тієї чи іншої групи;
- 2) характеристики, що сприймаються (усвідомлено / неусвідомлено) особистістю як значимі та впливають на її самоідентифікацію;
- 3) характеристики, що сприймаються особистістю як другорядні й не впливають на самоідентифікацію.

Ураховуючи змістовий характер комп'ютерної гри та специфіки віртуальних ігрових світів, можна виділити два параметри впливу на самоідентифікацію гравця:

- наявність / відсутність елемента розвитку ігрового персонажу;
- масштабність віртуального світу, що моделюється грою.

Звичайно, ці критерії не єдині характеристики комп'ютерних ігор, проте вони є умовою для дослідження самоідентифікації геймера у віртуальному світі в контексті цього дослідження.

У якості референтних субкультур у контексті цього дослідження розглянемо молодіжні ігрові спільноти, зорієнтовані на рольові ігри (RPG). Вибір цієї категорії зумовлений особливостями її характеру. По-перше, молодіжні RPG – спільноти виникають стихійно, самоорганізовано та мають широке розповсюдження в сучасному світі. По-друге, ці спільноти існують як у реальному, так і у віртуальному просторах, відображаючи всю можливу різноманітність зазначених субкультур і зберігаючи специфіку рольових ігрових спільнот.

Диференціювати характеристики цих субкультур можна, виходячи із самої сутності гри. Виділимо два плани буття особистості в самій грі: план реальних дій, вчинків, переживань та план ігрових (віртуальних) образів, відносин, дій. Важливо в цьому контексті зрозуміти, наскільки сильно віртуальний ігровий план впливає на самоідентифікацію особистості.

Адекватної методики дослідження впливу цих планів на ідентифікаційні процеси розроблено не було. Це пов'язано із «плинністю» сутності ідентифікації та зі складністю структури картини світу, що на сучасному етапі характеризується часовою множинністю, нестабільністю, різноманітністю. Конкретне дослідницьке завдання в цьому напрямі може бути сформоване як виявлення рівня впливу реального й віртуального планів рольової гри на процес самоідентифікації особистості та на формування її картини світу. У цьому аспекті слід розглянути умови, що впливають на ступінь трансформації картини світу особистості та її ідентичності. Виникає питання, чому деяка частина суб'єктів рольової гри привласнює віртуальну картину світу й через неї сприймає реальність? Завдяки чому і яка саме частина картини віртуального світу трансформується в реальну – окремі міфи, комплекс міфів, що охоплює конкретні сторони реального буття, чи цілісна міфологія віртуального світу?

Із-поміж основних характеристик, яка об'єднує всі віртуальні комп'ютерні ігри, виділимо *імерсію*, що полягає у втраті відчуттів зовнішньої реальності й зануренні у віртуальне оточення (т. зв. візіонерство). Власне, через імерсію користувач сприймає віртуальне оточення як «справжнє».

У такому контексті можна розрізнити дієгетичну імерсію, де гравець заглиблюється в сам **процес гри** на комп'ютері, та інтра-дієгетичну (ситуативну) імерсію, де гравець занурюється **в гру**, у її просторовий і наративний простір. Імерсія тут проявляється в тому, що гравець захоплюється відеогрою так само, як читач захоплюється читанням книги, або глядач – переглядом фільму. Інтра-дієгетична імерсія у відеогрі, завдяки атрибутиці останньої, дає змогу гравцю глибоко зануритись у простір пережитого досвіду гри.

Комп'ютерний світ, завдяки імерсії, стає світом візіонерського переживання із власною казуальністю й темпоральністю. У результаті, віртуальна реальність стає культурно-детермінованою формою сприйняття та конструювання, сповненою відомими користувачу образами тієї чи іншої культурної традиції (як приклад – середньовічний антураж фентезійних комп'ютерних ігор). Багато

комп'ютерних ігор пропонують нетривіальну форму досвіду – яскраві візуальні переживання, об'ємний звук, «казкові» світи в 32 млн. кольорів і музику. Це надає їм чуттєву достовірність, що уможливує проведення паралелі між світом віртуальним та візіонерським. Інтеграція візіонерства у сферу віртуальної реальності дає змогу гравцю «перенестися» від щоденних турбот у віртуальний світ. Нарешті, тут можна говорити про певний терапевтичний ефект комп'ютерної гри й водночас, за О. Хакслі, – про можливість «перевершити себе, свою самоусвідомлюючу самість» [5], що проявляється за допомогою отримання візіонерського досвіду. Не будемо забувати й про те, що деякі комп'ютерні ігри уможливають реалізацію прагнення «бачити себе в казковому світі» (Новаліс). Це реалізується через наявність / створення альтер-его (вибір зовнішності власного персонажа, наділення його надприродними силами та здібностями). Гра створює всі умови для того, щоб гравець повністю ідентифікував себе зі своїм героєм. Це пов'язане з тим, що персонаж гри, роль якого приймає на себе гравець, є засобом реалізації його потреб, мотивів і цінностей. Задля характеристики геймера в процесі гри використовується термін «Я-віртуальне». Це поняття зручне для аналізу комплексу змін, що впливають на самоідентифікацію особистості у віртуальному просторі гри та є вагомими в процесі окреслення меж реальності людини, яка моделює світ у віртуалі. «Я-віртуальне» – людина, яка відчуває ефект «присутності» у віртуальному світі комп'ютерної гри, приймає на себе роль ігрового персонажа й діє в умовах реальності, яку можна моделювати. «Я-віртуальне» як придумана людина та особистість має фізичні й психологічні властивості. Фізичні особливості, як правило, моделюються за допомогою створення комп'ютерного образу, роль якого приймає на себе гравець. Унаслідок своєї уяви, гравець має можливість щось домислювати, проте фізичні параметри героя та інших об'єктів і предметів віртуального світу, зазвичай, є чітко заданими. Отже, «Я-віртуальне» є проекцією людини на віртуальний світ комп'ютерної гри й частково ототожнюється з «Я-реальним».

Відповідно, наступний фактор впливу комп'ютерної гри на самоідентифікацію особистості – «*віртуалізація Я*». Віртуальний світ комп'ютерної гри створює альтернативне середовище для життя та діяльності людини. Це середовище наділене всіма властивостями, мінімально необхідними для віртуального існування. У рольових (не комп'ютерних) іграх ігровий простір заданий правилами, і гравець повинен їх дотримуватись. В іншому випадку гра втратить свій зміст. Людині, яка грає в комп'ютерну гру, не потрібно свідомо окреслювати ігровий простір тримати правила в голові – у комп'ютерній грі порушити правила неможливо, адже межі припустимого строго окреслені ігровою програмою таким чином, що в комп'ютерній грі неможливо зробити щось таке, що не передбачено програмою. Відповідно, «Я-реальне» та «Я-віртуальне» на цьому етапі розділяються завдяки імерсії, більш сильному прийняттю образу віртуального Я, що посилює переживання від процесу гри. Цьому процесу сприяє елемент, властивий RPG – «прокачування» персонажа. Такий елемент забезпечує необхідність покращення різноманітних якостей ігрового персонажа в процесі гри – фізичних, психічних, «магічних», – а також різноманітних здібностей, умінь і навичок. Можна припустити, що величезна популярність ігор у жанрі RPG пов'язана саме з наявністю можливості покращити свій персонаж. Розбіжності «Я-віртуального» з «Я-реальним» спостерігаються саме в тому, що ігрові досягнення не є реальними досягненнями людини. Власне, тут можна говорити про кризу в процесі самоідентифікації людини в реальному житті.

Результат вищезгаданої кризи – своєрідний *ескапізм* як відхід індивіда від реального буття через його симуляцію в розвагах. Ескапізм формується в умовах екзистенційного вакууму та являє собою спробу вийти з тотальної симуляції реальності, притаманної сучасній культурі, побудову власної Я-ідентичності, що здійснюється в ситуації втрачання смислу та унеможливлення самотранценденції. Зауважимо, що термін «екзистенційний вакуум» запроваджений у ХХ ст. В. Франклом [4, с. 242–259]. Основне його значення – відчуття втрати смислу життя та внутрішня порожнеча. Ескапізм виступає причиною того, що гравець надає перевагу віртуальній реальності, поступово емігруючи в себе. У цьому випадку сутність ескапізму полягає в заміні реальної життєвої активності її симуляцією.

Ще однією, не менш важливою ознакою комп'ютерної гри є її *опція збереження / завантаження* (*save / load*). Ця опція дає змогу гравцю заново переіграти, «пережити» ту чи іншу ситуацію, що для реального життя неможливо, хоч і бажано. Завдяки цьому гравець має можливість пережити як смерть, так і відродження, змінити час у грі (поставити на паузу, завантажити спочатку, перейти одразу до фіналу, прискорити або вповільнити час), змінити ігровий простір (наближати, віддаляти

об'єкти гри). У таких випадках спостерігаємо певну мінімізацію значення часу й простору у зв'язку з тим, що гравець «відключається» від навколишньої дійсності. Гравець акцентує увагу на характерному для візіонерства спостереженні та непереборному бажанні продовжити такий нетривіальний досвід. До того ж реальність самої гри насичена цитатами, що відсилають до попередніх культурних традицій (наприклад до Середньовіччя).

Досліджуючи самоідентифікацію особистості в відеогрі, слід звернути увагу на нові субкуль-тури, що виникають навколо комп'ютерних ігор. Яскравий приклад цього – масові багатокористувацькі рольові он-лайн-ігри (MMORPG). Зважаючи на те, що спілкування тут відбувається в он-лайн, у віртуальності, можна стверджувати, що самі соціальні зв'язки всередині самої субкультури постійно трансформуються. Окремою актуальною темою в цьому контексті можуть стати дослідження нових комунікативних можливостей сучасних комп'ютерних ігор. Слід також звернути увагу на ті зрушення, що відбуваються в макрорівні культурної динаміки в сторону макрорівня буття гравців. Цей процес безпосередньо залежить від особливостей ігрового досвіду учасників.

Структурування ідентичності означає певну цілісність та впорядкованість розсортування ідентичності як феномену функціонального й екзистенціального буття. Під час дослідження цієї проблематики слід урахувати соціальні явища та процеси. У цьому аспекті ідентичність можливо розглядати у двох аспектах: «ідентичність у собі» та «ідентичність для себе».

«Ідентичність у собі» не потребує наявності зовнішнього суб'єкта (комунікатора, спостерігача). Вона пов'язана з поняттями душі, місії, сутності, автентичності й, відповідно, досліджується в психологічних працях. «Ідентичність у собі» породжується первинною онтологією та похідною від неї первинною аксіологією людини, що формуються в певному інформаційному полі, утвореному соціумом. Простіше кажучи, це набір певних знань і цінностей, що формує первинну картину світу та ставлення до неї.

«Ідентичність для себе» – це «ідентичність у собі», що проявляється в процесі взаємодії з іншою ідентичністю. Для її прояву потрібна соціальна взаємодія, організована групова діяльність.

Відповідно, виникає необхідність розрізнення двох процесів:

- необхідність «чужого» (такого, чия ідентичність побудована на іншій аксіології) для прояву ідентичності. Під час взаємодії людей з однаковою аксіологією ідентичність не проявляється.
- формування (зміна) ідентичності, що відбувається при наявності «свого» - носія цінностей, що тією чи іншою мірою збігаються із власними.

Пошук комунікативної успішності здійснюється як у реальному, так і у віртуальному просторі через «пошук своїх». Причому, у віртуальній реальності його здійснити набагато складніше. Це пов'язано, по-перше, з обмеженістю територіальних і часових можливостей реального простору (у реальному просторі вибір «своїх» групи, зазвичай, обмежений), по-друге – з факторами великої кількості набору ідентичностей (цінностей), що умовно відповідають відповідним вимогам.

У віртуальному світі знайти «своїх» буває легше, оскільки:

- простір не має значення, а фактор часу значно применшує твій вплив, що розширює кількість варіантів для вибору;
- опосередкованість взаємодії (через комп'ютер) обмежує / нівелює набір цінностей, а це, зі свого боку, спрощує вибір;
- можливість «маскування» дає змогу брати участь у грі, не розкриваючи своєї істинної сутності. Це допомагає не просто «відсторонитися» від своїх внутрішніх комплексів, а й апробувати на собі інші соціальні ролі.

Як приклад – велика кількість форумів, присвячених одній і тій самій тематиці, але «улюблених, своїх» – декілька. Це означає, що для користувача / читача, окрім тематики форуму, важливими є певна культура спілкування, дизайн інтерфейсу, відносини учасників, ступінь духовної, емоційної близькості учасників тощо. Щоправда, набір цих «значимих» цінностей набагато менший, ніж у групі реального спілкування. Відповідно, у віртуальній групі суб'єкта простіше стати «успішним».

Не будемо випускати з поля дослідження й того факту, що людина в грі перетворюється на карикатуру самої себе – вона поводить себе так само, як у реальності, проте дуже примітивно та узагальнено. Якщо людина не вміє спілкуватися в реальному житті, вона не зможе це робити й у віртуалі. Якщо в неї є проблеми із стосунками в реалі, то в грі це виражатиметься у формі фантазмагорії. «Порятунок» гри тут проявляється в тому, що одну й ту саму ситуацію людина може

програвати кількаразово (вибираючи іншого персонажа, реєструючись під іншими ніками, змінюючи аватар тощо), і в цьому процесі – самовдосконалюватися, виправляти здійснені помилки, соціалізуватися. Виникає парадокс: людина вбиває багато часу на ілюзію і вона повинна була б порушити комунікацію в реальному житті, але часто трапляється навпаки: люди, яких часто називають «неадекватними», стають, певною мірою, нормальними в спілкуванні саме через те, що багатокористувальницька гра «вчить» адекватно поводитись у колективі. Звичайно, у цьому процесі є своя інтоксикація. Людина поступово втрачає відчуття реальності та, якщо в грі вона є «суперменом», то, переносячи ці сили на реальне життя, стикається з нерозумінням оточуючих (у кращому випадку).

Висновки й перспективи подальших досліджень. Віртуальні комп'ютерні ігри – зразок нового інтерактивного мистецтва, де реципієнт виступає не пасивним глядачем, а квазіактивним співучасником. Незважаючи на те, що віртуальні ігри – доволі новий феномен, вони спираються на весь соціокультурний досвід. Комп'ютерні ігри сягають коренями в древні та традиційні способи людського буття – міфологію та ритуал. Вони також спираються на мистецтво. Їхніми передвісниками є також соціальні структури, засновані на ритуалах (церква, секти, первісна община тощо).

Вплив віртуальних комп'ютерних ігор на самоідентифікацію особистості безперечний. Геймери – повноцінні представники певних субкультур, приналежність до яких визначається не зовнішніми атрибутами, а станом особистості. Віртуальна гра має однакові архетипи та бінарні опозиції з міфологією. Вона виступає в якості квазіміфології, квазірелігії в десакралізований час. Рольові ігри тією чи іншою мірою здійснюють ресакралізацію світу й водночас не порушують її духовність, а, навпаки, певною мірою відновлюють її в людей, котрі живуть у техногенному світі.

Серед безлічі жанрів комп'ютерних ігор виділяють RPG/MMORPG – рольові / багатокористувальницькі онлайн-ігри, де гравець, ідентифікуючи себе з певним персонажем, проживаючи його життя, приносить до своєї реальної самості певну новизну. Гра дає змогу людині «прописати чорновий варіант» певних життєвих ситуацій, коли геймер, постаючи в образі «Я», самостійно модулює ситуацію. Із-поміж основних факторів, що впливають на самоідентифікацію людини в грі, можна виокремити імєрсію, віртуалізацію «Я», ескапізм та опцію збереження / завантаження (save / load). Слід відзначити, що ескапізм у цьому випадку є компенсацією надмірної раціональності сучасного світу. Відповідно, комп'ютерна гра, будучи феноменом сучасної культури, ресакралізує раціоналізм ХХ–ХХІ ст. Гравець таким чином «утікає» до віртуальної реальності, до природи й традицій, яких так часто не вистачає в сучасному світі.

Можливість керувати своїм персонажем, моделювати свій власний світ, давати вихід негативній енергії, заявляти про себе – джерел втечі у віртуальний світ, певний тип відпочинок. Щоправда, не заперечуватимемо того факту, що комп'ютерна гра може стати джерелом для кризи самоідентифікації людини, результатом якої є певне розділення «Я-реального» і «Я-віртуального» на користь останнього. Розвиток особистості, суспільства й цивілізації залежить від багатьох факторів, проте безперечним залишається одне: комп'ютерна гра відіграє значну роль, яка збільшуватиметься, що й повинно стати предметом подальших досліджень

Джерела та література

1. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журн. «Гуманитарная информатика». – Вып. 4. – Томск : Томский гос. ун-т, 2002. – Режим доступа : <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>
2. Витгенштейн Л. Философские исследования / Витгенштейн Л. // Философские работы. – Ч.1. – М., 1994. – С. 23.
3. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант. – М. : Искусство, 1994. – 367 с.
4. Франкл В. Доктор и душа / В. Франкл. – М. : Ювента, 1997. – 287 с.
5. Хаксли О. Вечная философия / О. Хаксли. – М. : Профит Стайл, 2010. – 384 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens : ст. по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 417 с.
7. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture [Elektronik resourse] / J. Fromme // Game Studies. – V. 3. – Issue 1. – 2003. – Mode of access : доступу : <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
8. Galloway A. R. Gaming. Essays on Algorithmic Culture / Galloway A.R // Social realism in gaming. – New-York, 2006. – 137 p.
9. Juul Jesper. Games Telling stories? [Elektronik resourse] / Jesper Juul // Game Studies. – V. 1. – Issue 1. – P. 1–12. – 2001. – Mode of access : <http://gamestudies.org/0802>

10. Juul Jesper. Half real: Videogames between real rules and fictional worlds / Jesper Juul. – Cambridge : MA ; MIT Press, 2005. – 233 p.
11. Lindley A. C. The Semiotics of Time Structure in Ludic Space as a Foundation for Analysis and Design [Elektronik resourse] / A. C. Lindley // Game Studies. – V. 5. – Issue 1. – 2005. – Mode of access : <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>
12. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man. / McLuhan M. // Routledge. – London ; New-York, 2001.
13. Salen Katie and Eric Zimmerman. 2003. Rules of play: Game design fundamentals / Katie Salen and Eric Zimmerman. – Cambridge : MA ; MIT Press, 2004. – 672 p.

Стратонова Н. Самоідентифікація личности в віртуальному просторі гри. Цель данной статьи – проанализировать особенности формирования идентичности в компьютерном игровом пространстве. В исследовании представлены основные характеристики понятия « виртуальная компьютерная игра», проанализированы особенности MMORPG и RPG игр. Анализируется процесс самоидентификации игрока и раскрываются типы идентичности субъекта как проявление множественности в пространстве виртуальных компьютерных игр. Среди основных факторов, влияющих на самоидентификацию человека в игре, выделяются иммерсия, виртуализация « Я», эскапизм и функция сохранения / загрузки (save / load). Отмечается, что эскапизм в данном случае является компенсацией избыточной рациональности современного мира. Соответственно, компьютерная игра, будучи феноменом современной культуры, десакрализует рационализм XX–XXI вв.

Ключевые слова: виртуальная реальность, компьютерная игра, MMORPG, RPG, самоидентификация, иммерсия, виртуализация, эскапизм, квазирелигия, квазимифология.

Stratonova N. Self-identification in virtual space of the game. The purpose of this article is to analyze the particular properties of identity formation on computer gaming space. This study outlines the main characteristics of the concept of ‘virtual computer game’, analyzes the features of RPG and MMORPG games. The author analyzes the process of gamer’s self-identification and reveals the subject’s types of identity as a manifestation of multiplicity in virtual space of computer games. Immersion, ‘I-virtualization’, escapism and save/load options are distinguished among the main factors affecting the identity of man in the game. It is emphasized that the escapism in this case is a compensation of excessive rationality of the modern world. Accordingly, a computer game, being a phenomenon of modern culture, resacralizes the rationalism of XX–XXI century.

Key words: virtual reality computer game, MMORPG, RPG, identity, immersion, virtualization, escapism, quasi-religion, quasi-mythology.

Стаття надійшла до редколегії
27.04.2014 р.