

**Список литературы**

1. В дни суровых испытаний. Сталинградская партийная организация в период Великой Отечественной войны, 1941–1945 гг. : сб. док-тов и мат-лов. – Волгоград, 1966.
2. Государственный архив Астраханской области (ГААО). – Ф. 6. – Оп. 2. – Д. 281.
3. ГААО. – Ф. 6. – Оп. 8. – Д. 323.
4. Государственный архив Российской Федерации (ГАРФ). – Ф. 644. – Оп. 1. – Д. 3.
5. Государственный архив современной документации Астраханской области (ГАСД АО). – Ф. 6. – Оп. 3. – Д. 455.
6. ГАСД АО. – Ф. 6. – Оп. 3. – Д. 461.
7. ГАСД АО. – Ф. 6. – Оп. 3. – Д. 462.
8. Из истории партийных организаций Поволжья. – Волгоград, 1967.
9. Коммунист (Астрахань). – 1942. – 18 марта.
10. Коммунист (Саратов). – 1945. – 26 декабря.
11. Коммунист (Саратов). – 1946. – 9 мая.
12. Коммунист (Саратов). – 1965. – 25 апреля.
13. Правда. – 1941. – 29 июля.
14. Правда. – 1941. – 1 августа.
15. Правда. – 1942. – 18 декабря.
16. Российский архив социально-политической истории (РГАСПИ). – Ф. 17. – Оп. 88. – Д. 149.
17. РГАСПИ. – Ф. 17. – Оп. 88. – Д. 217.
18. РГАСПИ. – Ф. 17. – Оп. 88. – Д. 592.
19. Сталинградская правда. – 1941. – 4 сентября.
20. Сталинградская правда. – 1942. – 13 мая.
21. Центр документации новейшей истории Волгоградской области (ЦДНИВО). – Ф. 113. – Оп. 12. – Д. 62.
22. ЦДНИВО. – Ф. 114. – Оп. 3. – Д. 48 «а».
23. Центр документации новейшей истории Саратовской области (ЦДНИСО). – Ф. 594. – Оп. 1. – Д. 822.
24. ЦДНИСО. – Ф. 594. – Оп. 4. – Д. 43.
25. Цемент (Вольск). – 1942. – 17 ноября.
26. Цемент (Вольск). – 1942. – 17 декабря.

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ТЕХНОЛОГИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ  
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ – СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

**Т.Д. Карденахлишвили  
(Россия, Астрахань)**

В статье рассматриваются компьютерные игры как технология виртуальной реальности. По мнению автора, в рамках современной действительности, благодаря развитию новых информационных технологий, в частности широкому распространению компьютерных игр, которые создают собственное виртуальное (игровое) пространство, в обществе начинает формироваться особое видение мира. В заключении автор делает вывод, что в подобном контексте одной из главных задач современного общества является не потерять себя, свое собственное сознание, дать шанс будущим поколениям сохранить личную субъективность, способность противостоять технологиям полного и безвозвратного погружения в новую коммуникативную виртуальную реальность – сеть Интернет.

In this article the author shows computer's games as a technology of virtual space. The author thinks, that the computer's games create an own virtual (playing) space, that's why the society begin to form a new world outlook. But in such context the society must try to preserve its own consciousness in order to leave a chance to the future generations to find their personal way to hold out against full immersion into a new communication virtual reality. In our case it is Internet.

*Ключевые слова:* компьютерные игры, виртуальная реальность, сеть Интернет.

*Key words:* computer's games, virtual reality, Internet.

В современную эпоху в процессе постоянного совершенствования, глобального распространения и внедрения информационных технологий во все сферы жизнедеятельности общества происходит становление единого пространства коммуникативной виртуальной реальности – сети Интернет.

Несмотря на то, что широкую известность понятие *виртуализации* обрело сравнительно недавно, интерес к самой её сущности зародился гораздо ранее, ещё во времена Античности. Так, согласно Платону, вся окружающая действительность являлась всего лишь иллюзией, неким проявлением истинной реальности, которая была недоступна познанию.

В период Средневековья происходит переосмысление всей парадигмы философствования, что в свою очередь затрагивает и понятие виртуализации (от лат. *virtus* – сила), использовавшееся в средневековой христианской философии для обозначения актуальной действующей силы. Оно приобретает категориальный статус, во многом благодаря тому, что посредством именно этого понятия было отмечено наличие определенной связи между реальностями, которые принадлежали к различным уровням в собственной иерархии. В частности, «Фома Аквинский с помощью понятия виртуальности решал одну из ключевых проблем средневековой философии – каким образом сосуществуют реальности разного уровня, например, душа мыслящая, душа животная, душа растительная» [10, с. 848–849].

Понятие виртуализации сыграло существенную роль и в Новое время, благодаря вариационным принципам в объяснения перемещений в пространстве.

Так, в классической механике XVII в. понятие виртуализации обозначало «некоторый математический эксперимент, совершаемый преднамеренно и стесненный объективной реальностью, т.е. наложенными ограничениями и внешними связями» [5].

В конце XIX – начала XX в. понятие *виртуальность* связывалось с латинским корнем (*potentia* – сила, мощь) и обозначалось термином «потенциальный», т.е. скрытый, не проявляющийся.

В «Словаре по кибернетике» было дано краткое, но не совсем внятное объяснение виртуальной машины – воображаемого центрального вычислительного устройства, которое предоставляется пользователю операционной системой, в виртуальной памяти которой постоянно размещены резидентные программы [9, с. 99].

Таким образом, в середине 1960-х гг. философская мысль пришла к выводу, что реальность является неким набором мыслительных конструкций, т.е. текстом или изобретённой действительностью (П. Бергер, Н. Лукман).

Следовательно, понятие виртуальности было используется античной, византийской, схоластической, современной философией и наукой, однако, не имело статуса значимой категории и не получило детального анализа. Концептуальная проработка, осмысление понятия и самого термина «виртуальность» начинается осуществляться только с последней четверти XX в., по мере развития информационных технологий.

Так, сам термин «виртуальность», а также производное от него понятие «виртуальная реальность» были введены в конце 1980-х гг. Жароном Ланье. Эти термины он использовал для обозначения «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [4, с. 86]. Однако, впоследствии область применения данных терминов была несколько расширена, и они стали использоваться в пространстве виртуального мира в целом.

Сущностным принципом виртуальности является искусственный, неподлинный, иллюзорный мир. Он наделен собственным пространством, индивидуальным временем, специфическими законами существования. Причем иллюзия эта вполне реальна, и именно в этой ее реалистичности она особенно опасна для индивида, так как «...возникнув как порождение его нереализованных стремлений, как сфера иного, и в то же время чрезвычайно к нему близкая, она захватывает человека, угрожая замкнуть его в себе» [8, с. 43].

Таким образом, индивид, погружаясь в коммуникативную виртуальную реальность – сеть Интернет, во все большей степени начинает воспринимать окружающий мир как игровую среду, которая представляет собой временно систематизированную, упорядоченную и структурированную определенным образом область. «Основной признак пространства – это границы, т.е. незримые линии, которые структурируют мир для «нас». Фактически существует сложная сетка границ, некоторые накладываются друг на друга, и получают «сильные» границы, некоторые, наоборот, расходятся» [6, с. 118]. Границы пространства собственного протекания игра устанавливает с помощью правил. Именно правила выделяют и обуславливают виртуальную

реальность, которая с их помощью превращается в игру. «Правила игры определяют, что должно иметь силу в выделенном игровом временном мире. Они бесспорны и обязательны, и не подлежат никакому сомнению, ведь стоит какому-либо игроку отойти от правил и мир игры тотчас же разрушится» [11, с. 31–32]. Внутри пространства игра творит порядок и есть сама порядок. В несовершенном мире и сумбурной жизни она (игра) создает временное ограниченное совершенство [11]. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен, точно также как непреложна имманентная связь между виртуальностью и игрой.

Так, одной из наиболее ярких областей практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры является пространство коммуникативной виртуальной реальности – сеть Интернет. Как отмечалось ранее, это пространство уже довольно давно не является чем-то необычным, неестественным, сверхновым. Но непосредственное осознание роли виртуальной реальности в современном обществе произошло только тогда, когда началось внедрение новых информационных технологий непосредственно в жизнь каждого индивида.

Нельзя не подчеркнуть, что различные проявления виртуальности всегда присутствовали в жизни индивидов, однако именно сегодня пространство коммуникативной виртуальной реальности становится неотъемлемой характеристикой, во многом определяющей специфический образ современного общества. «Характерная особенность нашего периода истории в том и заключается, что информацию мы изменяем и обрабатываем совершенно новыми способами и гораздо быстрее» [3, с. 21]. Так, столь бурное развитие информационных технологий привело к необходимости перехода от реальных способов передачи и освоения информации к виртуальным.

Пространство коммуникативной виртуальной реальности – сеть Интернет открывает практически бесконечные перспективы для игры во всем многообразии ее проявлений. Одной из наиболее наглядных технологий игры, обеспечивающей ей существование в виртуальном пространстве, являются компьютерные игры.

Компьютерные игры являются лишь маленькой частью широчайшего мира игр со своей собственной историей игровых форм и особым содержанием опыта, приобретаемого индивидом в игре.

Истоком истории компьютерных игр можно считать появление электронных игр или так называемых видеоигр, поскольку сами компьютерные игры появились несколько позже электронных игровых приставок, только в конце 1970-х – начале 1980-х гг. XX в.

Так, первая в истории электронная игра появилась в 1958 г. Разработана игра была в Брукхейвенской Национальной Лаборатории, ее сотрудником, физиком Уильямом Хигинботамом. В течение трех недель ученый работал над созданием игры, в результате ему удалось собрать некое устройство, которое он подключил к обычному осциллографу (прибору, предназначенному для исследования электрических сигналов во временной области путём визуального наблюдения графика сигнала на экране либо записанного на фотоленте, а также для измерения амплитудных и временных параметров сигнала по форме графика).

На экране осциллографа изображались в вертикальном разрезе теннисный корт с сеткой и движущийся мяч. Два игрока при помощи игрового пульта могли перебрасывать мяч через сетку. Ни игроки, ни ракетки на экране не изображались. Создатель назвал свое изобретение «Теннис для двоих», однако, широкого распространения игра не получила, но в свою очередь сыграла огромную роль, поскольку явилась толчком к зарождению новой технологии – видеоигры.

Спустя четыре года, в 1961 г., в Массачусетском Технологическом Институте, программистами была создана еще одна электронная игра. Она разрабатывалась как способ компьютерного моделирования военных действий и получила название «Звездные войны». Сценарий игры был крайне прост: два стреляющих космических корабля должны были уничтожить друг друга и не должны были касаться звезды, передвигающейся по экрану. Разные усовершенствованные версии этой игры встречаются и сегодня.

Начиная с 1970-х гг., электронные игры начинают стремительно развиваться, и довольно быстро приобретают статус прибыльного бизнеса, основателем которого по праву считается Нолан Башнелл, который основал первую в мире фирму «Atari» по производству видеоигр. Уже в 1972 г. знаменитый «Пинг-понг» стремительно ворвался в мир игровых развлечений. Это была первая в мире игровая приставка к телевизору, с помощью которой два человека могли виртуально играть в «Пинг-понг».

Несомненный коммерческий успех фирмы «Atari» привел в этот бизнес и другие фирмы, такие как «Nintendo», «Magnavox», «Namco», «Sega» и др. Таким образом, в скором времени электронные игры обрели огромную популярность, одновременно показав всем возможности и доказав ценность развития информационных технологий.

И уже начиная с 1980-х гг., начали появляться первые компьютерные игры, которые с каждым последующим годом совершенствовались и усложнялись. Начался так называемый бум компьютерных игр, который продолжается и сегодня.

Само возникновение компьютерных игр связано с имманентно заложенным в индивиде стремлением к игре. С развитием информационных технологий появляются все новые и новые конфигурации компьютерных игр, которые способны удовлетворить гедонистические потребности «человека играющего».

Сегодня существует огромное количество разнообразных игр, которые в свою очередь подразделяются на несколько видов, каждый из которых выступает своеобразным выражением неосознанных желаний, инстинктов, стремлений игроков.

Одним из самых распространенных видов компьютерных игр являются «Стратегические». Они расширяют кругозор, развивают мышление, улучшают память, точно так же как прототип данного вида игр – шахматы. Огромным преимуществом стратегических игр является то, что они предоставляют игроку возможность почувствовать себя лидером, наделенным властью, но одновременно с этим освобождают его от той ответственности, которой имманентно наделена реальная власть в реальной действительности.

Причиной широкой популярности следующего вида игр является извечное желание человека разгадывать разнообразные загадки. Так, отдельный вид компьютерных игр «Квест» позволяет игроку самостоятельно разгадывать загадки, которые ему задает компьютер, причём каждый ход игрока вызывает то или иное ответное действие компьютера, приближая или наоборот отдаляя его от финальной разгадки.

Другой популярный вид компьютерных игр – «Ролевые игры». Они предоставляют игроку возможность выбрать для себя любую роль, развить в себе новые навыки, умения, черты характера, слиться воедино со своим персонажем и прожить как бы чужую жизнь. Этот вид игр пользуется большой популярностью, одновременно с этим вызывает наибольшее чувство привыкания, поскольку во время игры, как правило, происходит сильная самоидентификация с персонажем, которая при этом усиливается неподдельными переживаниями за его судьбу, порой зависящую от поступков игрока. Зачастую, в игре у игрока есть возможность проецировать на персонажа свои собственные качества, или наоборот, прямо противоположные. В связи с этим и происходит такое полное слияние личности игрока и личности персонажа, что впоследствии и приводит к ощущению полной реальности игры. Именно данный вид игр в наибольшей степени выступает своеобразным способом выхода из реального мира в мир виртуальный.

Еще одним распространенным видом компьютерных игр являются «Стрелялки». Эти игры предоставляют игроку возможность целиться, стрелять и убивать противника в тщательно проработанном до самых мельчайших деталей пространстве игры, при этом у игрока создается впечатление реальности происходящего.

Одним из самых приближенных к реальности видом компьютерных игр являются «Симуляторы». Сегодня существует огромное количество различных симуляторов, но все они построены по одному принципу, игрок получает шанс в игре делать все то, что он делает в реальной жизни, имея при этом гораздо больше возможностей, так как в игровом пространстве у него нет тех ограничений, которые есть в действительности. Так, игрок, используя все новые и новые версии игры, может жить полно-

ценной жизнью, выходить замуж или жениться, а так же «читать серьезные книги, спешить и опаздывать на работу, покупать мебель, часами говорить по телефону, стирать (...), готовить есть себе и другим, ходить в гости и пьянеть от вина, завидовать соседям и птицам, следить за метеосводками, вытирать пыль, считать копейки (...), ходить к зубному, отдавать туфли в ремонт, нравиться (...), любить Шопена, мечтать о поездке за границу, думать о самоубийстве, ругать неисправные лифты, копить на черный день, петь романсы, хранить старые фотографии, визжать от ужаса, осуждающе качать головой, сетовать на бесконечные дожди, сожалеть об утраченном...» [7, с. 380–381] в виртуальном мире рядом с миллионами такими же, как он, мечтателей, строящих собственную жизнь, дома и карьеру не в реальности, а в виртуальном пространстве.

Выделяется и такой вид игр, как «Пасьянсы». Они отличаются огромным спросом, следовательно, и тиражом, так как относительно других игр требуют малых финансовых затрат. Вместе с тем, «Пасьянсы» представляют собой комбинацию «Стратегии», «Квеста» и «Симулятора», что делает их очень увлекательными. Это лучший способ отвлечься от работы или учебы, восстановить силы и концентрацию внимания.

Таким образом, основным содержанием идеологии всех видов компьютерных игр является создание псевдореалистической, иллюзорной, мифологизированной картины мира или, иными словами, конструирование иных миров – процесс создания образа мира в человеческом воображении, а также дальнейшее его заполнение выдуманными персонажами (чудовищами и героями), королевствами и континентами, а также новыми эпохами и целыми галактиками. Компьютерные игры формируют особое отношение к миру, который не воспринимается объективно и служит только для развлечения, приводит к формированию особого вида сознания, которое создает мир иллюзий, оторванный от действительности.

Большинство членов современного общества стремится к бегству от реальности, «жизненной суеты, проблем, стрессов, усталости» [1, с. 187] в мир вымысла, грез, где «внимание индивида полностью поглощается виртуальными переживаниями, не оставляющими возможности одновременно думать о чем-то еще» [1, с. 187]. Английский мыслитель Гилберт Честертон заметил, что «у всякого нормального человека бывает период, когда он предпочтет вымысел, фикцию – факту, ибо факт – это то, чем он обязан миру, в то время как фикция – это то, чем мир обязан ему» [2, с. 219]. В этом смысле компьютерные игры выступают своеобразным выражением желаний, инстинктов, стремлений. Но подобное стремление к развлечению ведет к тому, что индивид как бы перемещается в мир, предложенный ему компьютерными играми, и лишь здесь он чувствует себя комфортно и безопасно, свободно, действительность же со временем начинает восприниматься как нежелательная. Однако, подобная «его свобода эфемерна, сродни наркотическому трансу, она дает лишь временное удовлетворение. Реальные отношения становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль» [1, с. 196]. Несмотря на это виртуальность снова и снова подкупает индивида совокупностью тех переживаний, которые он испытывает во время игры и которые сопровождают и мотивируют его деятельность, постоянно побуждая к дальнейшему ее продолжению и углублению.

В контексте современной действительности компьютерные игры не только отражают стремления людей преодолеть противоречивость и разорванность новой среды обитания и достичь его целостности и согласованности, но и предоставляют подобную возможность в пространстве их иллюзорных комплексов.

Сам процесс игры приводит не только к временному отвлечению от реальности, но и к постепенному нарушению чувства времени, которое возникает в результате затягивания в игру. Кроме того, время в компьютерных играх обратимо, любое действие можно при желании отменить, вернуться назад и начать сначала. Такая вероятность открывает новые возможности: привносит в человеческую деятельность больше свободы, риска, экспериментов. Игрок, примеряя на себя разные роли, ситуации получает шанс испытать сильные, порой опасные ощущения, зачастую не доступные в повседневной, реальной жизни. Таким образом, мир, представленный в компьютерной игре, а, в равной степени и виртуальная реальность, становится альтернати-

вой реальному миру, выступает в качестве самого мира, в котором индивид может быть по-настоящему счастлив.

Так, компьютерные игры соблазняют каждого посредством удовлетворения сублимированных потребностей к развлечению. Игра выступает как забота о каждом, она заменяет каждому потребность в развлечении в контексте реального пространства. Игра погружает индивида в игровое пространство, предлагает ему реальность более ясную, чем реальность его существования. Игрок переносится «душой и телом» в вирт, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, и не замечает повседневности с ее требованиями и ценностями. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида – он не связан ответственностью, заботой, моральными требованиями и т.д.» [1, с. 196]. При этом индивид как бы подсознательно, порой вне своего желания, сравнивает эти два пространства между собой и зачастую начинает верить в иллюзию их идентичности, что нередко приводит к тому, что частички первого заменяются симулякрами второго. В результате, факт такой подмены не всегда бывает выявленным, так как виртуальный мир обладает высокой степенью достоверности. И иллюзорность игрового пространства по отношению к реальному пространству является относительной, частично справедливой лишь для внешнего наблюдателя, для индивида, находящегося внутри этого пространства, исчезает даже подобная относительность, поскольку виртуальность обладает абсолютной реальностью и действительностью. «Такая ситуация выбивает у человека все основания» и «порождает феномен виртуального человека, воображаемо живущего в воображаемом мире» [1, с. 195].

Таким образом, в рамках современной действительности, благодаря развитию новых информационных технологий, в частности широкому распространению компьютерных игр, которые создают собственное виртуальное (игровое) пространство, в обществе начинает формироваться особое видение мира. Так, сегодня практически невостребованными становятся такие, на первый взгляд, базовые понятия как «реальность» и «действительность». «Реальность» заменяется «псевдореальностью», «гиперреальностью», «симулятивностью», а «действительность» трансформируется в «иллюзию», «видимость», «фикцию», «кажимость» и др.

В подобном контексте одной из главных задач современного общества является не потерять себя, свое собственное сознание, дать шанс будущим поколениям сохранить личную субъективность, способность противостоять технологиям полного и безвозвратного погружения в новую коммуникативную виртуальную реальность – сеть Интернет.

#### Список литературы

1. Баева Л. В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей / Л. В. Баева. – Астрахань : Изд. дом «Астраханский университет», 2008.
2. Вопросы литературы. – 1981. – № 9.
3. Гейте Б. Дорога в будущее / Б. Гейте – М. : Русская редакция, 1996.
4. Кузнецов М. М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа / М. М. Кузнецов // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М., 1997.
5. Лексикон неоклассики. Художественно-эстетическая культура XX в. / под ред. В. В. Бычкова. – М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003.
6. Лотман Ю. М. Воспитание души / Ю. М. Лотман. – СПб., 2003.
7. Руднев В. П. Морфология реальности: Исследование по «философии текста» / В. П. Руднев. – М., 1996.
8. Севальников А. Ю. Скитания в сфере виртуального / А. Ю. Севальников // Техника, общество и окружающая среда : мат-лы Междунар. науч. конф. (18–19 июня 1998 г., Москва). – М. : ИФ РАН, 1998.
9. Словарь по кибернетике / под ред. В. М. Глушкова. – Киев, 1979.
10. Фома Аквинский. Сумма теологии / Фома Аквинский // Антология мировой философии, 1969.
11. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга // Человек играющий : ст. по истории культуры / пер. с нидерл. и сост. Д. В. Сильвестрова. – 2-е изд., испр. – М., 2003.