

МАСАЛОВ А. Г. (к.ф.н., преподаватель каф. философии и гуманитарных дисциплин ХГУ «НУА»)

ТЕРАПЕВТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ ВИДЕОИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Статья посвящена актуальной проблеме неоднозначной роли видеоигр в современном обществе. Феномен игры рассматриваются как отражение общества в данный исторический период, как фактор генезиса культуры и как способ адаптации индивида к условиям реальной жизни. Анализируются функции видеоигр в аспекте их терапевтической роли в преодолении травмирующих личностных ситуаций. Обосновывается значение видеоигр как фактора формирования идентичности в информационном обществе.

Ключевые слова: игра, идентичность, травма, культура, личность.

Маслов А.Г. ТЕРАПЕВТИЧНА ФУНКЦІЯ ВІДЕОІГОР У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ Стаття присвячена актуальній проблемі неоднозначної ролі відеоігор у сучасному суспільстві. Феномен гри розглядаються як відображення суспільства у даний історичний період, як фактор генезису культури та як засіб адаптації індивіда до умов реального життя. Аналізуються функції відеоігор в аспекті їх терапевтичного впливу у подоланні ситуацій, що травмують особистість. Обґрунтовується значення відеоігор як фактору формування ідентичності в інформаційному суспільстві.

Ключові слова: гра, ідентичність, травма, культура, особистість.

Massalov A.G. THERAPEUTIC FUNCTIONS OF VIDEOGAMES IN MODERN SOCIETY The article deals with the actual problem of the role of video-games in the modern society. The phenomenon of a game was examined as a reflection of a society in current historical period, as a factor of a genesis of culture and as a way of individual adaptation to the circumstances of the real life. The functions of video-games were analyzed in the context of their therapeutical influence on the situations, which traumatize the person. The functions of video-games as a factor of identity forming in the "information society" were substantiated.

Key words: game, identity, trauma, society, culture, person.

Игровая деятельность является одним из древнейших факторов становления человека и культуры. Как отмечал Й. Хейзинга, «Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие» [6, с. 27], она же есть механизм творчества культуры: «культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается. И даже те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, как, скажем, охота, в архаическом обществе стремятся найти для себя форму игры. Общинная жизнь облекается в покровы надбиологических форм, — которые придают ей высшую ценность, — через игру. В этих играх общество выражает свое истолкование жизни и мира» [6, с. 60]. Роль игры проявляется в двух аспектах: она «удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения — и общественной жизни» [6, с. 28]. Таким образом в свободе и

творчестве игры реализуются «неотчужденные» формы человеческой деятельности, лежащие «вне сферы материальной пользы или необходимости» [6, с. 131].

В истории философской мысли «значение игры как культуросозидающего механизма было отмечено Платоном в его «Законах». На игре базируется все социальное бытие. Игра – одно из собственно человеческих занятий. Она (1) универсальна в своей способности вовлекать человека в мир сакрального и в мир человеческих отношений. У Канта в «Критике способности суждения» игра есть (2) одна из универсальных форм познания, связанная с эстетическим восприятием и суждением вкуса. Игра неразрывно связана с миром прекрасного и является мостом в область нерационального, в область эмоций и переживаний. Л. Витгенштейн рассматривает игру как (3) фундаментальный механизм развития языка и формирования понятий. Современные философские исследования подчеркивают значимость игры (4) как обнаружения Другого и необходимости (и неизбежности) его присутствия» [1].

В концепции медиа-генезиса общества и культуры М. Маклюэна игра является одним из важных этапов. Он трактует ее «как расширение человека в социальном измерении. Поэтому игры есть всегда отражение общества в данный исторический период (когда меняется культура, меняются и игры), при этом на психологическом уровне они представляют собой модели психической жизни человека социального. Они столь универсальны, что претендуют на то, чтобы быть драматическими моделями мира, которые чаще всего превращаются в коллективные художественные формы» [1].

Видеоигры представляют собой неотъемлемую часть современной культуры. **Цель** статьи – расширить представление об их функциях в обществе. Количество, жанровое разнообразие и уровень технологий видеоигр постоянно возрастают. Компьютерная игра (иногда используется термин видеоигра) — это компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Неоднозначным является отношение к видеоиграм в обществе. Часто утверждают, что видеоигры «отвлекают время и силы от более важных «реальных» занятий, десоциализируют... и наносят урон отношениям с окружающими» [1]. Упрек справедлив. Тем не менее, количество «геймеров» в мире увеличивается, а их средний возраст повышается, что свидетельствует о наличии у людей потребностей, удовлетворяемых в современном обществе посредством игровой деятельности. Однозначно негативная оценка роли видеоигр, следовательно, представляется односторонней, поскольку не учитывает всех объективных и субъективных факторов востребованности данного явления культуры. Таким образом, **актуальность** статьи заключается в необходимости раскрытия конструктивной роли видеоигр, определении потребностей, ими удовлетворяемых, а также в диагностировании объективных проблем общества, «реальное» разрешение которых терпит неудачу.

Термином «современное общество» в данном контексте обозначаются коллективные носители либерально-рыночной культуры конца 20 – начала 21 вв.: от ряда национальных государств до того, что А. Зиновьев обозначил как «глобальное сверхобщество», основанное на ценностях западной культуры. Общества, соответствующее определению (пост)современного, характеризуется следующими признаками: гипертрофированной ролью манипулирования информацией, преобладанием сферы услуг в занятости населения, господством вестернизированной массовой культуры, «атомистическими» социальными отношениями.

Исследователи современной культуры отмечали определяющую роль технологий в развитии общества. При этом отмечается (напр., в работах Тоффлера

«Шок будущего», «Третья волна») тенденция: чем совершенней технологии, тем выше скорость изменений образа жизни социума. Можно утверждать, что скорость объективных перемен в культуре и скорость адаптации к ним не совпадают по причине неоднородности самого общества. Если «традиционное» и «модерное» общества предлагали индивидам относительно ограниченный набор идентичностей и ролей, то сегодня «новые средства массовой информации ... не предлагают нам несколько понятных видов идентичности для выбора, нужно сложить ее из кусочков: конфигуративное, или модульное, «я». Это гораздо труднее, и это объясняет, почему многие миллионы людей отчаянно ищут идентичность» [4]. Нарастание темпа изменений «влечет за собой колоссальное напряжение для человека и общественных институтов, стимулирует сверхборьбу, которая кипит вокруг нас.

Привыкшие к небольшому разнообразию и малой скорости изменений люди и институты должны быстро приспособиться к большому разнообразию и высокой скорости изменений. Напряжение настолько сильно, что возможность принимать компетентные решения утрачивается» [4].

Коль скоро изменения опережают способность к адаптации, следует ожидать травматических последствий: нарастания разрыва между «старым» и «новым», инстинктом и нормативными требованиями общества, сверхорганизованностью социума и эмансипированной сферой приватности.

Требования политкорректности и толерантности, признание формального равенства всех членов общества, культ прав человека подкрепленные полицейским контролем дает физическую безопасность и определенный психологический комфорт, но ведет к подавлению инстинктивной стороны субъекта и фактически объявляет вне закона ряд архетипов культуры: «героя», «вождя», «господина», «воина» и т.п.

Одним из средств сглаживания остроты указанных конфликтов, как минимум для части общества, представляются видеоигры, как пространство свободного выбора идентичности и стратегии поведения, недоступных, осуждаемых или маргинальных в потребительском обществе, но, тем не менее, присущих человеку, как биосоциальному существу.

«Терапевтический» эффект феномена видеоигр в обществе заключается в предоставлении «поля» для реализации нереализуемых, а значит травмирующих желаний и удовлетворения соответствующих потребностей. Способы достижения указанных целей ограничены возможностями техники и фантазией производителей видеоигр, навыками геймера, но не объективными условиями социального бытия, которые будучи иерархичными, не удовлетворяют и не могут удовлетворить всех.

Терапевтический эффект феномена видеоигр в обществе проявляется, как минимум, в виде двух функций: *замещения* и *компенсации*, каждая из которых проявляется на *социальном* и *индивидуально-личностном* уровнях.

Посредством функции *замещения* происходит реализация неприемлемых видов деструктивности в социально приемлемой форме игры. Например, игры Doom, Postal, Manhunt, Assassin's Creed, GTA Vice City и др. предполагают проявление агрессии против «личности» в игровом процессе, а «стратегии», такие как Warhammer 40000, C&C Generals, Heroes или Rise of Nations – тотальное уничтожение коллективного противника. В данном случае имеет место *перенаправление* разрушительных импульсов индивидуальной психики, благодаря которому общество получает, как минимум, отсрочку их проявления в реальности. Актуальность и даже злободневность данной функции видеоигр проявляется в контексте массовых беспорядков, периодически охватывающих различные общества. Как отмечал С. Жижек, бунты, имевшие место в Европе в 2011-2012 годах, «представляли собой потребительский карнавал разрушения» [2, с. 120], были «вспышками насилия, произведенными без всяких требований» [2, с. 121]. Таким

образом, наличие дополнительных каналов переведения спонтанной агрессии в приемлемые формы представляется для современного общества жизненно необходимым.

Исследователи отмечают, что в целях выживания «человеку необходимо в определенной мере быть готовым и к роли жертвы, и к роли насильника. Следовательно, вполне возможно, что опыт виртуального насилия в электронных играх станет полезным для осознания этих сложных вещей. Особенно мужчинам, естественная агрессивность которых может и должна стать позитивной силой в способности конкурировать, преобразовывать мир и справляться с собственными порывами к насилию (хотя бы просто разряжая их в игре, а не в жизни)... Тем не менее, компьютерная игра – это отличная альтернатива наркотикам, алкоголю и прочим, более вредным формам развлечений» [1].

Функция компенсации, позволяет индивиду символическим образом приобретать свойства и статусы, недоступные в повседневной жизни. Несмотря на заверения рыночной пропаганды, проповедующей философию успеха, далеко не всем суждено стать успешными бизнесменами, «звездами» кино или эстрады. Отсутствие объективных способностей для быстрого достижения потребительского успеха не защищает от бомбардировки рекламой, требующей постоянного потребления, как вещей, так и символов, статусов. Налицо очередной травмирующий разрыв, средством «лечения» которого может быть как переход в более комфортную систему информационных координат, так и выдвижение альтернативной системы ценностей.

Видеоигры способны предоставить и то и другое. Так, «шутеры» и «симуляторы» позволяют примерять образы «воина» или «пилота», а «стратегии» - образы «топ-менеджера» или «полководца». Данными образами репрезентируется набор «мужских» качеств, представляющих собой ценности как традиционного, так и «модерного» общества: сила, власть, господство, разум, знание и т.п.

Разновидностью терапевтической функции видеоигр на индивидуальном уровне можно назвать функцию *компенсаторной идентификации*. Примером может служить сюжет бельгийского фильма «Ben X», мировая премьера которого состоялась в 2007 году. Главный герой фильма – Бен, страдающий аутизмом юноша, которого не понимают взрослые и преследуют одноклассники. Единственным «местом», где он чувствует себя хорошо, является компьютерная игра «ArchLord», в которой он достигает высокого статуса и признания, объективно недоступных в реальности. Общество навязывает ему образ «(душевно)больного» и «жертвы», а виртуальный мир компьютерной игры предоставляет «компенсацию» - статус «героя» и «воина». Данный пример есть крайность, которая иллюстрирует бесспорный факт: мир видеоигр предоставляет весьма эффективные средства для выбора и конструирования *более комфортной идентичности*. Но не является ли такая форма компенсации проявлением болезненного состояния или неразумного поведения, требующего оказания «больному» профессиональной помощи?

В приведенном примере «больной» - это отличающийся (неразумный), при этом под общий знаменатель «неразумия» подводятся различные формы отличия от стандартного поведения (См. 5, с. 106). Статусы «больного» и «жертвы» в развитом потребительском обществе могут быть рассмотрены и в метафорическом смысле. «Больной» – это клиент многочисленных экспертов: маркетологов, психоаналитиков, технократов, политиков, «нуждающийся» в постоянной профессиональной коррекции социального и потребительского поведения. В качестве предмета приложения технологий управления поведением, индивид есть «жертва», как правило, не прямых форм soft-принуждения к правильному поведению. Тем не менее, если надо общество не остановится и перед традиционным hard-насилием в отношении возбуждающихся (неразумных)

индивидов^[1]. Здесь проявляется классическая ситуация: девианта считают «неразумным» (подлежащим изоляции и переделыванию) настолько, насколько он отличается от своего окружения. В этой связи предпочтение комфортной игровой идентичности невыносимой идентичности реальной, само по себе не есть безумие, как минимум до тех пор, пока есть «осознание ее [игры] неполноценности, ее развертывания “понарошку” — в противоположность “серьезности”, кажущейся первичной» [6, с. 28].

В упомянутом фильме аутист Бен отказывается носить образ «жертвы» типично игровым способом – «перезагружает» себя, инсценируя самоубийство и представ перед обществом обновленным человеком. Данный пример показывает, что в принципе компьютерные игры могут быть источником методологий и стратегий реальности, формой заботы о себе.

Таким образом, можно сделать вывод, что видеоигры представляют собой неотъемлемую часть современной культуры и выполняют в ней конструктивные функции. Во-первых, они предоставляют возможность замещения деструктивного поведения социально приемлемой формой игры; во-вторых, способствуют символическому удовлетворению ряда социальных потребностей (в признании, самоутверждении, власти и т.п.); в-третьих, видеоигры предоставляют возможность для конструирования желаемой идентичности в новых условиях информационной культуры. В этом заключается их терапевтическая роль в ситуации постоянной трансформации окружающей реальности, жесткой конкуренции индивидов, тенденций к тотальному надзору и регуляции общественных отношений.

Литература

1. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин. – Режим доступа : <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.
2. Жижек С. Год невозможного. Искусство мечтать опасно. / Жижек С. – М.: Изд-во Европа, 2012. – 272 с.
3. Зиновьев А. Глобальное сверхобщество и Россия. / Зиновьев А. – Мн.: Харвест, М.: АСТ, 2000 – 128 с.
4. Тоффлер Э. Третья волна [Электронный ресурс] / Э. Тоффлер. – М.: ООО "Фирма "Издательство АСТ", 1999. – Режим доступа : http://socioworld.nm.ru/misc/toffler_3w.rar.
5. Фуко М. История безумия в классическую эпоху. / М. Фуко. – С-Пб.: Книга света, 1997. - 576 с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича - М. : Прогресс - Традиция, 1997. – 416 с.

^[1] Брутальный разгон акции *Occupy Wall Street* в США; Подавления протестов против диктата технократов ЕС в Греции.