



УДК 141.3

«ИГРА» И «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»: ПРОЕКЦИЯ ИДЕЙ Й. ХЕЙЗИНГА И И. ГОФМАНА НА СОВРЕМЕННЫЕ МАССМЕДИА

Я.О. ЯКУБА*Белгородский государственный
национальный исследовательский университет**e-mail: yakuba@bsu.edu.ru*

В данной статье предложены результаты анализа соотношения понятий “игра” и “виртуальная реальность” и перспектив их применения к описанию современной массмедийной сферы. Автор рассматривает традиционные игровые формы, описываемые Й. Хейзинга, И. Гофманом и Л.Витгенштейном, применительно к современным медиатизированным играм.

Ключевые слова: игра, Homo ludens, виртуальная реальность, массмедиа, медиатизация.

В современной массовой культуре мы наблюдаем медиатизацию всех видов игр и многократное увеличение разнообразия всевозможных форм. Благодаря развитию технических средств появились мультимедийные компьютерные и консольные игры, как однопользовательские, так и многопользовательские онлайн-игры. Разнообразие различных видов одних только компьютерных игр поражает – здесь можно найти и спортивные (в том числе те, что предполагают физические действия участников), и одиночные игры различных жанров (от компьютерных версий традиционных настольных игр до ролевых, стратегических, приключенческих и др.), и азартные (всевозможные онлайн-казино, карточные и т.д.).

Под термином «медиатизация» понимают процесс развития медиасферы, и сопутствующий ему процесс трансформации традиционных культурных и социальных форм под воздействием средств массовой информации и коммуникации. Под медиасферой следует понимать сегодня всю искусственно созданную среду человеческой деятельности и общения, рассматриваемую содержательно (по отношению к ее форме – механической, физической или иной реализации в виде сетей коммуникаций или т.п.) как социокультурный феномен. Медиатизация коснулась не только СМИ, но и всех социальных и культурных процессов, таких как политика, образование, спорт, искусство.

Вместе с развитием технологий, произошло и развитие феномена игры. С помощью медиа произошло изменение всех типов игр, в связи с их переходом в виртуальную медиареальность. Агональные игры, опосредованные средствами масс-медиа, стали не состязанием, а скорее массовым развлечением для широкой аудитории. Главным отличием медиатизированных спортивных игр является то, что место участника игры (игрока) занял зритель. Массовый спорт стал прибыльным бизнесом для профессионалов (спортсменов), медиакорпораций, которые транслируют спортивные мероприятия, и спортивных ассоциаций. Игровая (ритуальная) составляющая спортивных игр заметно уменьшилась.

Нельзя сказать, что это только лишь современная тенденция – ещё Й. Хейзинга говорил об этом в своей работе «*Homo ludens*», впервые рассматривающей феномен игры как культурно-исторической универсалии. Игра древнее культуры, считает Хейзинга, и сама культура (речь, миф, культ, наука) имеет игровую природу. Процесс игры, по Хейзинга, включает всю общественную и культурную человеческую деятельность. Сопутствующее развитию человека появление и изменения символов, религиозных и культурных границ, не является изменением правил игры, это и есть сама игра. Само существование человека, его творческое развитие, появление культурных феноменов является игрой. Способность облекать в игровую форму все стороны собственной жизни становится доказательством творческого начала человека.

В своей работе Йохан Хейзинга условно разделяет игры на несколько видов: одиночные (например, пасьянс), *агональные* (спортивные) и азартные (например, игра в кости). Азартные игры он связывает с попыткой выяснения воли богов, а выражение воли к власти или «агональный инстинкт» и состязательность он считает важнейшей особенно-

стью феномена игры. Рассматривая судопроизводство, Хейзинга также замечает там элемент игры, лицедейства (о чем говорит, в частности, использование мантий и париков) и состязания. Сравнивая войну и игру, Хейзинга приводит в пример средневековые турниры, где кровавая борьба выродилась в зрелищное пышное состязание. Вместе с тем он замечает, что состязание возвышает распрю до культурного уровня, подразумевая уважение к противнику и понятие чести.

В своей работе автор¹ выделяет основные характеристики феномена игры: свободный выбор, оторванность от реальности, внутренние правила, законы и принципы, абсолютный и полный порядок, целью игры не могут быть никакие материальные интересы. Главными принципами игры Хейзинга считает избыточность (игра не является необходимой для выживания и удовлетворения естественных потребностей), напряжение и неопределенность, состязательность, повторяемость. Он оговаривает, что для игры необходимо особое игровое время и пространство (собственный хронотоп). Целью игры Хейзинга считает представление, образное изображение чего угодно, смыслом же игры является она сама – процесс игры и получаемое от неё удовольствие. Лишь в более поздней стадии развития общественной жизни игре стали приписывать функции изображения и моделирования представлений о реальности.

Несмотря на то, что основные характеристики феномена игры, описанные Йоханом Хейзинга, по-прежнему работают, медиатизация не только изменила сам феномен, но и то, как люди играют.

Появление персональных компьютеров привело не только к трансформации всех видов игр, но и к появлению нового типа игр, связанных с появлением компьютерной виртуальной реальности. Сейчас индустрия мультимедийных развлечений достигла необыкновенного подъема, такого разнообразия форм, видов и жанров игр прежде не существовало. Медиатизированные игры практически вытеснили все остальные формы игр или заменили их собственными компьютерными аналогами. На принципе «игрового пространства» и собственного хронотопа остановимся подробнее. Все жанровые компьютерные игры используют понятие «виртуальной реальности», как некоего пространства со своими законами, логикой, хронотопом, в котором происходят игровые события.

Проблема «виртуальной реальности» не появилась с изобретением новых технологий, она существует всю историю человечества. Однако, до того как виртуальность важной стала частью системы коммуникации, человек только время от времени погружался в виртуальный мир. Сегодня «человек эпохи Постмодерн, погруженный в виртуальную реальность, увлеченно "живет" в ней, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее. Перспектива того, что отношения между людьми примут форму отношений между образами, и есть перспектива виртуализации общества²» Виртуальная реальность не просто стала значительной частью нашей жизни, но теперь неотделима от реальности вообще. Как утверждает Д. В. Иванов, «виртуализация в таком случае – это любое замещение реальности ее симуляцией/образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности³»

Одним из важных свойств виртуальной реальности является её способность порождать иную виртуальную реальность следующего уровня. «Для работы с понятием виртуальной реальности необходим отказ от *моноонтического* мышления (постулирующего существование только одной реальности) и введение *полионтической* неопределенной парадигмы (признание множественности миров и промежуточных реальностей)». При этом "первичная" виртуальная реальность способна порождать виртуальную реальность следующего уровня, становясь «действительной реальностью» по отношению к ней и ограничения на количество уровней иерархии реальностей теоретически быть не может⁴.

¹ Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры /Сост. пред. и пер. с нидерл. Д. С. Сильвестрова; СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011 – 416 с.

² Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: "Петербургское Востоковедение", 2000. – 96 с.

³ Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: "Петербургское Востоковедение", 2000. – 96 с.

⁴ Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. – Открытый текст (Нижегородское отделение Российского общества историков – архивистов) Использован материал с <http://horujy.chat.ru>



Мы находим подтверждение такому взгляду на виртуальную реальность в теории фреймов И. Гофмана⁵. *Фрейм* (шаблон, форма) обозначает в широком смысле знание о том, как действовать в определенной ситуации действительности. Каждый фрейм находится в определенных границах, Гофман называет их «кавычками» и «скобками». «Скобки» являются необходимым компонентом фрейма. «Скобки показывают, где начинается и где кончается фрейм (ситуация), а кроме того, приучают уважать границы фреймов. Скобки бывают внешними (например, школьный или театральный звонок) и внутренними, которые выделяют локальную смысловую область внутри действующего фрейма⁶» «Кавычки» переводят содержание фрейма из серьезного в несерьезное, порой до неузнаваемости изменяя сам фрейм.

Ключевым в теории является понятие «*транспонирования*» реальности – переключения из одной системы фреймов в другую. Одно и то же действие, в зависимости от контекста может быть переключенным в другую реальность. Например, бег по утрам отличается от бега на соревнованиях, детской игры в «догонялки», благотворительного марафона, и ситуации, когда родители, играя со своим ребенком, делают вид, что убегают от него, но в конце игры всегда дают себя догнать. Каждый человек с лёгкостью различает все эти ситуации и признаёт, что сам фрейм «бег» будет отличаться не только своими характеристиками как скорость и интенсивность, но и другими, дополнительными параметрами, диктуемыми системами фреймов.

Большое количество ситуаций, с которыми сталкиваются люди, казалось бы, требует для входа в них бесчисленного количества «ключей». Однако Гофман предлагает всего пять основных «ключей» к первичным системам фреймов. Это выдумка, состязание, церемониал, техническая переналадка, пересадка. Выдумки создают вымышленные миры. Любое драматургическое представление реальности – «выдумка». Таковы фреймы театра, кинематографа, любые фреймы искусства.

С тех пор как виртуальная реальность начала играть важную роль во всех процессах человеческой коммуникации – массовой, групповой и индивидуальной, проблема крайней опосредованности общения с помощью мультимедийных средств и новых технологий всё больше захватывала умы не только ученых, но и инженеров, общественных деятелей, писателей, журналистов. Первые идеи виртуальной реальности оформились не в научном, а в художественном дискурсе. Концепция и практика виртуальной реальности имеют довольно разнообразные контексты возникновения и развития: в американской молодежной контркультуре, компьютерной индустрии, литературе (научная фантастика), военных разработках, космических исследованиях, искусстве и дизайне. С помощью искусства человек ставит сложные и актуальные для него проблемы и ищет адекватные ответы. Как утверждает Д. Дыбовский: «Искусство — единственная возможность для человека вскочить на подножку нового мира, быстро почувствовать и понять его. Оно как антибиотик — действует быстро, метко и целенаправленно. Оно всегда находит такую форму, что она идеально отображает космос нового человека⁷»

Существует множество миров, помимо реальной действительности, которые соположены некоторым образом между собой и с «первичной» реальностью. В качестве таких миров мы можем назвать мир научной теории или художественного произведения. В этих мирах действует своя особенная логика, правила и законы реальности, поэтому для того, чтобы «транспонировать» некие фреймы из одного мира в другой мы должны пользоваться «ключами» – они играют роль «настройщика» фрейма. Из-за разницы в логике и законах мира мы не можем буквально переносить фреймы, необходимо их изменить в соответствии с параметрами другого мира.

Заметим, что, принимая теорию признания множественности миров, мы отказываемся от иерархии реальностей, т.е. фрейм в нашей реальной действительности может

⁵ Гофман И. Анализ фреймов: Эссе об организации повседневного опыта. — М.: Ин-т социологии РАН, 2004.

⁶ Человек играющий» и игра как феномен культуры в творчестве Хейзинги, Ортеги-и-Гассета и Г. Гессе. <http://www.countries.ru/library/ideas/igra.htm>

⁷ Дыбовский Николай Игра вызывает игрока. Военный совет // «Лучшие компьютерные игры» №2 (63) 2007.

стать «первичным» для другой реальности, а может и фрейм из другой реальности стать «первичным» для нашей действительности. В процессе транспонирования фреймов в мир художественного произведения, например кино, может произойти столько «наслоений» «ключей» и «кавычек», что фрейм потеряет свой прототип – «первичный» фрейм. И тогда, при его возможном возвращении в реальную действительность, именно мир художественного произведения станет «первичным» по отношению к реальности для данного фрейма.

Осмысливая с помощью такого подхода волнующую нас проблему соотношения виртуальной реальности и действительности, мы приходим к мысли, что мы уже не можем разделить виртуальный и реальный мир. Эти миры постоянно транспонируют содержание друг друга, наслаиваются друг на друга, дополняют друг друга. Отказавшись от идеи иерархии миров, мы должны признать равенство всех миров, потому что ни один из них не является в полной мере «объективной реальностью». Материальный «объективный» мир остается таковым ровно до тех пор, пока не становится субъектом человеческой коммуникации, потому что в её процессе материальный мир «означивается» – становится знаком самого себя, «овиртуализуется». В этом смысле коммуникация о реальных событиях ничем не отличается от обсуждения художественного произведения – всё это всего лишь знаки в процессе коммуникации. В итоге получается, что с точки зрения современной теории, нет больше никакого «ухода в виртуальную реальность», а есть только бесконечный обмен смыслами между реальностями – «игра фреймов», позволяющая в процессе транспонирования находить совершенно новые смыслы во время «переключений» между мирами.

Возвращаясь к проблеме осмысления связи понятий, а также стоящих за ними явлений, «игры» и «виртуальной реальности» мы видим, что независимо от понимания данных феноменов, большинство теоретиков сходятся в том, что «виртуальная реальность» не просто важная характеристика или атрибут игры, но само условие её существования.

Об этом говорит Й. Хейзинга, когда называет одним из важнейших признаков игры её отрыв от реальности – «она всегда не здесь» – неоднократно повторяет он в своей книге. Игра в шахматы происходит не между фигурами на особой доске – она происходит в некотором воображаемом мире, где «слон» бьет «пешку», «королева» ставит «шах и мат». Мы можем играть в шахматы, только соблюдая определенные, искусственно созданные правила, которые никак не соотносятся ни с доской, ни с фигурами, ни с самими игроками.

Л. Витгенштейн в «Философских исследованиях» приходит к подобной мысли, размышляя о «языковых играх», языке и природе комического. Начнем с того, что он понимает языковые игры максимально философски, доходя до семиотически широкой трактовки: «язык – это игра в чистом виде⁸». Говоря так, он подразумевает под игрой, прежде всего, искусственную связь формы слова (знака) и понятия. Он видит в этой связи некий мыслительный конструкт, со своими правилами использования и интерпретации. Игра же возможна только тогда, когда нет прямой и буквальной, даже естественной связи между понятиями, словами, действиями и феноменами действительности, которые её составляют.

Л. Витгенштейн обращает внимание на «родственную» схожесть игры и языка, которую трудно очертить рамками, но легкоуловимую и легкоуловимую. На наш взгляд, он находит это общее основание позже, говоря о том, что «Игра всегда происходит в области эстетики» Он показывает, что языковая игра начинается в тот момент, когда мы акцентируемся не на содержании, а на форме высказывания. Семиотика показала нам, что текстом может быть что угодно, а не только вербальный текст, следовательно любая игра – это акцент на игре, не её содержании, а самом «играни».

Неважно какова природа игры – она возможно только тогда, когда «сумма» составляющих не равна окончательному феномену. Сочетание фигур, доски и игроков никогда не породит шахматы. Для них необходим особый слой реальности – виртуальное пространство – в котором возможно помыслить всё, что составляет суть и содержание игры.

Для Й. Хейзинга «виртуальная реальность», прежде всего, обеспечивает выполнения основных условий, проводящих различие игра\не игра (аутопоезис игры, хроно-

⁸ Витгенштейн Л. Философские работы: В 2-х т. / Л. Витгенштейн. — М.: Наука, 1994.



топ, оторванность от реальности, особая логика и законы, цель заключена в самом процессе и т.д.)

И. Гофман видит в ней в большей степени наложение реальностей (фреймов), каждый из которых содержит правила, по которым необходимо строить в нём взаимодействие. Большинство игр используют для “переключения” слоев реальности ключи “выдумки”, “церемониала”, “тренировки”, “соревнования”. По Гофману практически любое усложнение реальности, путем “переключения” из фрейма в фрейм, можно трактовать как игру. Манипуляции с “виртуальной реальностью” являются у Гофмана главным маркером игрового взаимодействия.

Понятия “игра” и “виртуальная реальность” всегда вызывали трудности в определении предметного поля, так как связывали множество непохожих друг на друга феноменов. С появлением медиатизированных игр, ситуация осложнилась ещё больше включением в ряд культурных, социальных, языковых феноменов, ещё и новых игровых форм. Теории Й. Хейзинга и И. Гофмана не могут до конца объяснить природу новых игр, выходящих за рамки традиционных взглядов.

На наш взгляд, медиатизированные игры – сложное и многоуровневое явление, поэтому требует комплексного взгляда. Витгенштейнский подход к игре как тексту, в широком семиотическом ключе, позволяет увидеть особые свойства, не различимые в “оптике” традиционных теорий.

Список литературы

1. Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры / Сост. пред. и пер. с нидерл. Д. С. Сильвестрова; СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011 – 416 с.
2. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: “Петербургское Востоковедение”, 2000. – 96 с.
3. Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. – Открытый текст (Нижегородское отделение Российского общества историков – архивистов) Использован материал с <http://horujy.chat.ru>
4. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. — М.: КАНОН-ПРЕСС, 2000.
5. Гофман И. Анализ фреймов: Эссе об организации повседневного опыта. — М.: Ин-т социологии РАН, 2004.
6. «Человек играющий» и игра как феномен культуры в творчестве Хейзинги, Ортеги-и-Гассета и Г. Гессе. <http://www.countries.ru/library/ideas/igra.htm>
7. Дыбовский Николай Игра вызывает игрока. Военный совет // «Лучшие компьютерные игры» №2 (63) 2007
8. Витгенштейн Л. Философские работы: В 2-х т. / Л. Витгенштейн. — М.: Наука, 1994.
9. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. — Мн.: Книжный Дом. 2003. — 1280 с.

“GAME” AND “VIRTUAL REALITY”: PROJECTIONS OF HUIZINGA AND GOFFMAN ON CONTEMPORARY MASS MEDIA

Y.O. YAKUBA

*Belgorod National
Research University*

e-mail: yakuba@bsu.edu.ru

The paper discusses the results of the comparison of notions “game” and “virtual reality” and the perspectives of application of them to the contemporary mass media. The author regards the traditional game forms as Huizinga, Goffman and Wittgenstein interpreted them but in terms of contemporary mediatised games.

Key words: game, Homo ludens, virtual reality, mass media, mediation.