

PARTICULAR ISSUES OF CONTEMPORARY CULTURE

Арсен Гребенюк

*Східноєвропейський Національний університет імені Лесі Українки,
Україна*

ПРОБЛЕМА ЗВ'ЯЗКУ ВІРТУАЛЬНОСТІ ТА ГРИ В СУЧАСНІЙ МАСОВІЙ КУЛЬТУРІ

Arsen Hrebeniuk

Lesya Ukrainka Eastern European National University, Lutsk, Ukraine

THE PROBLEM OF CONNECTION BETWEEN VIRTUALITY AND GAME IN MODERN MASS CULTURE

The article studies a problem of modern approaches to the definition of virtuality and virtual reality and researches the connection between virtuality and game as cultural universals. It is noted that scientific interpretations of the "virtuality" and "virtual reality" concepts exist along with their popular understandings as illusions created by the computer. However, the very concepts and principles used in the creation of virtual reality, are known long before the appearance of computers. This indicates their deeper essence, the study of which is important for understanding contemporary processes associated with the ever-increasing integration of virtual to our lives by mediation of modern technologies. The article defines the general principles of virtuality, speculative fiction, theater. Highlighted the unity of virtuality and the game in the creation of a model of the world, which also associates them with myth.

Keywords: virtuality, virtual reality, game, mass culture, digital media.

Традиційно термін «віртуальне» асоціюється з комп'ютерною електронікою, цифровим світом, який в міру розвитку технологій все глибше інтегрується до повсякденного життя. Проте у філософсько-культурологічному дискурсі під віртуальним може розумітися можливість, невідома здатність, потенціал, імітація, модель, де що, що має всі характеристики конкретної речі, але не може бути ідентифіковане як ця річ. Генезис терміна «віртуальне» сходить до античності, а саме слова «virtus» (мужність, сила, енергія, чеснота), що утворило «virtualis» (спроможний, можливий)¹.

Передусім під віртуальністю все ж маються на увазі цифрові медіа, дисплеї електронних пристроїв, що формують візуальне відображення неіснуючого, або відсутнього в межах безпосереднього сприйняття людиною. Віртуальність – це образно-символічна оболонка, за якою стоїть інша причина відчуттів, ніж у того, що мало б її (оболонку) наповнювати. Оскільки те, що викликає достовірні відчуття, має підстави вважатися реальним, часто мова іде про віртуальну реальність. Утім, щоб відрізнити віртуальну, людині треба знати справжню (константну) реальність. Тому віртуальна реальність визначається як вторинна, неповноцінна.

Джеймс Гібсон визначав віртуальними ті об'єкти, що зображені на картинах і фотографіях, а не сприймаються безпосередньо². Російський дослідник Микола Носов описував віртуальність як актуальне, але не субстанційне³. Жиль Делез наближався до опису віртуальної реальності через поняття матеріальної причини і її нематеріального наслідку – фантазма, що має певний мінімум буття, за якого може вважатися реальним⁴.

¹ Носов, Н. А. (2000). Словарь виртуальных терминов. *Труды лаборатории виртуалистики*. Москва: Путь, 7, 63.

² Гибсон, Дж. (1988). *Экологический подход к зрительному восприятию*. Москва: Прогресс.

³ Носов, Н. А. (1999). Виртуальная реальность. *Вопросы философии*, 10, 152-164.

⁴ Делез, Ж. (1998). *Логика смысла*. Москва: Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 19.

Кетрін Хейлз у своєму дослідженні «Як ми стали постлюдством» пише: «Феномен віртуальності виник не з появою комп'ютерів і навіть не з появою кіно або інших технічних пристроїв – він виник тоді, коли з'явився знак (знакова система), поняття. Інакше кажучи – явище віртуальності є історичним і пов'язане з розвитком психіки, з розвитком свідомості людини. Що ж до техніки в цілому, і до комп'ютерів зокрема, то вона лише допомогла нам усвідомити нашу природу, нашу сутність. А інформатизація зробила проблему віртуальності більш наочною [...] Комп'ютерні технології можуть змодельовати взаємодію людини з неіснуючими (вигаданими) світами навіть на рівні кінестетичних відчуттів. Дійсно, за допомогою комп'ютерних технологій людина може бачити те, що ніколи не бачила, більш того – те, що ніколи не існувало й не існує¹.

Електронні медіа перетворили світ на гіпертекст, у якому кожен знак пов'язаний з іншими і може відчуватися та читатися різними способами. Кожне можливе прочитання – це реальність для суб'єкта. Тому Кетрін Хейлз пише: «Віртуальна реальність – це культурне сприйняття того, що реальні об'єкти наскрізь пронизані інформаційними структурами»².

У широкому розумінні віртуальна реальність – це інформація, що надходить у мозок, але не відповідає реальності як буттю в формі речей. Тому нею може вважатися і всякий стан зміненої свідомості, галюцинація чи помилка сприйняття. Але те, що розуміється під віртуальною реальністю класично, не просто сприймається, а й використовується для організації життя, причому не окремих людей, а мас. Прикрашені зображення реклами, світ «по той бік» монітора, новини телебачення й Інтернету, все це має свої правила, є передбачуваним, а тому стоїть ближче до реальності, ніж гадка чи галюцинація. Віртуальний світ мусить контрастувати з реальним, він існує тільки в межах гри у довіру йому.

Відмінність комп'ютерної технології від звичайної паперової книги чи кіно й відео (а також галюцинації) в тому, що зв'язок суб'єкта і знака у ній двосторонній: сприймаючи образи, ми також відсилаємо певну інформацію назад, щоб отримати нову. Тому доцільно окремо виділяти комп'ютерний віртуальний світ, який ми можемо відчути, а перш за все – побачити на дисплеях персональних комп'ютерів чи смартфонів. Зворотній зв'язок полягає в отриманні певної інформації (текст, картинка, звук) у відповідь на надану (натискання клавіш, сенсорного екрана, голос, положення пристрою в просторі). Комп'ютерні системи можуть генерувати мультисенсорні світи, в які суб'єкт є активним учасником. Якщо він змінює віртуальний світ – отже він живе в ньому і цей світ майже реальний. Від гортання сторінок електронних книг і друкування тексту до спілкування у чатах і сутичках у відеоіграх – все на екрані є відповіддю на активність користувача. В той же час сторінка електронної книги не справжньою паперовою сторінкою, друк на моніторі не фіксує фарбу на папері і т.д. Відбувається певна діяльність, що імітує іншу, відому в константній реальності, тобто, гра.

Йохан Гейзінга у книзі «Номо Ludens» пише: «Справжня культура не може існувати без певного ігрового змісту, бо культура передбачає певне самообмеження і самоприборкання, певну здатність не сприймати свої власні устремління як щось граничне і найвище, але бачити себе відгородженим певними добровільно прийнятими кордонами. Культура все ще хоче, щоб її в певному розумінні грали – за взаємною згодою щодо визначених правил»³.

Втілення гри у творі можна порівняти з театральністю, описаною Мерабом Мамардашвілі. За його визначенням у повсякденності «гуляють знаки замість речей», є тільки початки й кінці, але немає завершення. Завдання театру в розумінні Мамардашвілі – створювати «другу реальність сцени», в якій і може відбуватися завершення і сприйняття смислів з реальності⁴. Там, де є гра і є глядачі, світ «стискається» до моделі, яка відсікає все незначне чи незрозуміле, що перетворює її на живий міф. Адже прийнятне та вичерпне пояснення, в яке людина вірить, не задаючись питаннями його раціональності, і є міфом.

Французький теоретик театру Антонен Арто визначав завдання театру як «Створення особливої реальності, незвичного перебігу життя. Театр повинен дарувати нам цей ефемерний, але

¹ Хейлз, К. (2013). *Як ми стали постлюдством. Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці*. Київ: Ніка-Центр, 10-11.

² Там само, 36.

³ Гейзінга, Й. (1994). *Номо Ludens*. Київ: Основи.

⁴ Кириллова, Н.Б. (2007). *Медиакультура новой России: методология, технологии, практики*. Москва: Академический проект, 319.

справжній світ, дотичний з реальним»¹. У сучасності віртуальна реальність цифрових медіа цілком відповідає такому визначенню.

Найпростіший спосіб реалізувати таку дотичність – створити зв'язку очі-руки. Очі сприймають інформацію з гри через відео, руки – вводять її у гру. В підсумку отримуємо відеогру в широкому сенсі, яка виходить за рамки розважальних творів. Ігрові елементи можна прослідкувати в соцмережах, інтернет-магазинах, системах коментування, інтегрованих у веб-сайти від новинних і наукових до розважальних і порнографічних. Наприклад, «лайки», рейтинги, «нагороди» користувачам. Такі сервіси як Megogo чи Steam навіть використовують систему «досвіду» з настільних і відео- ігор, що розкриває користувачеві нові можливості в міру виконання завдань на кшталт покупки певної кількості товарів або першої дії вказаного типу: коментування, заповнення інформації про себе. Тому поняття відеогри можна розширити поза самостійні інтерактивні твори. Відеогра стала повсякденністю і необхідністю сучасної людини.

За цих умов відбувається повернення до спрощеного мислення без чіткого розділення знаку та означуваного, гравця та ролі. Гра сама по собі передбачає певні умовності, правила, тому інтерактивний твір, який повною мірою реалістично зображатиме світ у всій його багатогранності, вже не буде грою. Сам ігровий процес є новітнім ритуалом і свого роду магією. Адже гравець не бачить безпосередньо, як його дії з геймпадом чи клавіатурою перетворюються на дії у грі, але бачить їх наслідки як рухи, вчинки, чудесні явища. «Ритуалом» певних натискань кнопок, задіяння внутрішньоігрових предметів можливо навіть убити і воскресити.

Ігор Бурлаков визначав цінність відеоігор у класичному розумінні для розуміння реальності «по той бік екрана»: «будь-яка популярна відеогра має власну фізику і властивості простору (наприклад, часто простір ігор чотирирівимірний – три звичних виміри + четвертий вимір телепортації), штучну історію і плин часу, оригінальну філософію, етику і мораль. Ігри дають можливість гравцеві активно діяти в сконструйованому світі. Чимось це схоже на карнавал, але тільки ступінь свободи "зміни масок" в відеоіграх незмірно вищий»².

У контексті конструювання моделі реальності будь-яка гра, відео-, з іграшками або релігійна містерія, має тісний зв'язок із міфом у його розумінні засобу концептуалізації світу. За Єлезаром Мелетинським: «У міфі ототожнюються форма і зміст, символ і модель, часто не розділяються й не розрізняються суб'єкт і об'єкт, знак, річ і слово, сутність та ім'я, об'єкт і його атрибути, а також одиничне і множинне, простір і час, походження і природа об'єкта. Міфологічна концептуалізація не позбавлена логіки, але вона незграбна, діє за допомогою медіації та бриколажу»³.

Рене Жирар вважав, що подібно до первісного ритуалу, де, одягнувши маску звіра, шаман стає цим звіром, гравець стає своїм персонажем і в цьому «одухотвореному» віртуальному тілі поєднуються риси живої людини й цифрової істоти. Рене Жирар у книзі «Насилля і священне» пише стосовно подібного втілення: «Маска розташовує і змішує істот і предмети, розділені відмінностями. Вона стоїть по той бік відмінностей, але не просто їх переступає або стирає – вона їх вбирає в себе, комбінує незвичайним чином; інакше кажучи, вона – не що інше, як жажливий двійник»⁴.

Примітно, що сучасна розважальна гра, орієнтована на маси, за рідкісними виключеннями, фантастична, тобто еклектика є її родовою ознакою. Хоча віртуальна реальність, настільна чи екранна, може досить точно відтворювати оточення з фізичної точки зору, його суть фантастична. Віртуальна реальність гри гіперболізує значення в ній гравця. У грі завдяки інтерактивності він – герой.

Антонен Арто писав, що театр (а тепер його думку можна поширити і на віртуальну реальність) «розв'язує конфлікти, вивільняє сили, реалізує можливості; і якщо ці сили і можливості теж похмурі, звинувачувати треба не театр..., а саме життя». Хоча технології поки дозволяють відрізнити дану комп'ютером підробку від реальності, та все ж «нереальні істоти, зроблені з дерева і тканини, створені з усього, не відповідні нічому і, проте, викликаючи занепокоєння за самою своєю

¹ Арто, А. (2000). Манифести театра «Альфред Жарри». *Театр и его Двойник*. Санкт-Петербург: Симпозиум, 341-355.

² Бурлаков, И. (1999). Психология компьютерных игр. *Наука и жизнь*. 5, 88.

³ Мелетинский, Е.М. (2001). *От мифа к литературе*. Москва: РГГУ, 124.

⁴ Жирар, Р. (2010). *Насилие и священное*. Москва: Новоелит. обозрение, 220.

природою, здатні принести на сцену легкий подих великого метафізичного страху, який лежить в основі всього стародавнього театру»¹.

Звертаючись до первісного значення слова «virtus», віртуальну реальність в такому разі можна трактувати як реальність «сильну», виразну, потужну, що вихоплює та перебільшує аспекти, які творець симуляції вважає значимими. В такому випадку він міфотворець, але притаманна електронній віртуальній реальності інтерактивність робить його «співавтором» і адресата твору.

У той час як від людини вимагається все менше тілесних контактів для «життя» в віртуальному просторі, ці контакти переносяться «по той бік екрана». Не дарма класичні відеоігри переважно критикують за зображення насильства чи радше виразності тілесних взаємодій з оточенням. Герой сучасної відеоігри сильніший, швидший, витриваліший, всі його характеристики гіперболізовані. Тіло гравця в цей час обмежене та наділене іншим розподілом функціональності. Зсув комп'ютерної мишки рукою в площині повертає голову віртуального персонажа в просторі; натискання кнопок геймпада задає цілі комбінації ударів, акробатичні прийоми, довгі репліки і т.д. Формально гравець у відеоігри – інвалід, що компенсується підкресленою повноцінністю у віртуальному світі. З іншого боку, такі технології, як захоплення руху всього тіла (наприклад Kinect), не передбачають «надлюдськості», оскільки реальне тіло активно задіяється. Так само і «лайкання» шляхом натискання на піктограми замінює емоційні реакції, емоджі передають вирази обличчя, цілі «знімки» діяльності. Коментування записів у соцмережах картинками (мемами) забезпечує передачу конгломератів образів, що можуть одночасно містити оцінку предмета коментування, відсилку до сенсу якогось твору, цитати тощо – єдиною простою дією.

Універсалізація спілкування стирає перепони між індивідами в реальності. Та з іншого боку у віртуальному просторі суспільство дедалі більше структурується. Джейн Гекенбенч звертає увагу на цю парадокс ігрової культури: «Ігровий досвід, сам по собі, зазвичай одноосібний [...] Більшість ігор намагаються кинути виклик індивідууму, навіть коли він працює у команді, постійно намагаючись перевірити запал тих, хто іде шляхом відеоігрової еліти». Але разом з тим «Одним з найбільш вражаючих культурних аспектів ігор є існування кланів. Іноді відомі як гільдії чи фракції, це організовані групи людей, які регулярно грають разом і, як правило, орієнтовані на певну гру. Члени кланів нерідко розвивають тісні дружні стосунки, незважаючи на те, що вони часом ніколи не бачать один одного особисто. Клани можуть бути висококонкурентними, і багато кланів проводять онлайн-випробування, щоб визначити, чи буде прийнята особа чи ні». Цей приклад чудово ілюструє, що новітній родоплемінний лад, який описував Маршал Мак-Люен у «Галактиці Гутенберга», настав².

Ті ж явища проявляються у спільнотах соцмереж, де можуть бути свої норми поведіння, власні знакові системи (меми спільнот), умови долучення до спільноти, навіть випробування на перевірку «достойності». При цьому людина не належить до одного «інтернет-племені», а з різною мотивацією може належати до різних спільнот. Настале «всесвітнє село» не слід розуміти як буквально повернення до життя, архаїчного за своїми принципами організації. Це новий етап розвитку світової культури, за якого не повертається архаїчний міф, а на наших очах виникає новий, базований на інтеграції створеної людиною другої природи до її щоденного життя.

Адам Газзале та Адам Розен вважають найзначнішою зміною в інформаційній ері людства поширення смартфонів. Ці пристрої надають будь-де доступ до будь-якої інформації, поєднуючи телефон, плеєр, фотокамеру та практично будь-яке інше джерело інформації. З ними віртуальна реальність перестає бути чимось періодичним, а перебуває в синтезі з реальністю константною, утворюючи доповнену реальність. У ній уявне та реальне існують в настільки близьких площинах, що майже не розрізняються. Смартфони репрезентують «Четверту хвилю» після постіндустріальної «Третьої хвилі», описаної Елвіном Тоффлером». Відеоігри, соціальні ЗМІ, онлайн-відео та електронні повідомлення спрямовують нас до життя, де все є розвага, все є гра³.

Важливою характеристикою віртуальної реальності є оборотність її подій. В ній можливо скасувати коли не всі, то чимало важливих дій, людська діяльність набуває експериментального, ігрового характеру. Для віртуального часу й простору не існує точки неповернення, що робить

¹ Арто, А. (2000). *Театр и его Двойник*. Санкт-Петербург: Симпозиум, 359-406.

² Gackenbach, J., Bown, J. (2017). *Boundaries of Self and Reality Online*. Cambridge: Academic Press, 161-185.

³ Gazzaley, A., Rosen, L.D. (2016). *The distracted mind: ancient brains in a high-tech world*. Cambridge: MA: MIT Press.

людину вільною, але тим самим приглушує сакральність, оскільки віртуальний світ перебуває в руках людини.

У віртуальності відбувається повернення до архаїчного «конкретного мислення», де оперуючи на перший погляд ірраціонально знаками, предметами, людина отримує можливість впливу на віртуальний світ. Виникає магія, котра можливо, реальніша для сучасної людини, ніж для первісної. Якщо архаїчне міфопоетичне сприйняття може бути критиковане як хиба мислення, то в сучасному постмодерному всяка фантазія може постати безсумнівно реальною.

Існування безлічі самостійних світів у віртуальному ігровому полі засвідчує, що новітня культура не має універсальної системи відліку та єдиної точки зору. Поняття реальності того чи іншого явища все більше зміщується в бік суб'єктивних оцінок і в той же час із них складається масове підтвердження його справжності. Людське буття потребує іншої реальності, реальності гри, вистави, в якій дійсність підкреслена або задля її розуміння, або компенсації. Новітні електронні технології не замінюють літератури, театру, як свого часу їх не замінив кінематограф. Але безперечно на наших очах виник новий вид відчуття мистецтва та світу взагалі, що ближчає до глядача з кожним роком. Все, що спричиняє відчуття та переживання, реальне для людини XXI сторіччя, з якого боку екрана воно не знаходилася б.

References:

1. Arto, A. (2000). Manifesty teatra «Al'fred Zharri» [Manifestes of the "Alfred Jarry" theater]. *Teatr i ego Dvojniki*. [A theater and its double]. Saint Petersburg: Simpozium. [in Russian].
2. Arto, A. (2000). *Teatr i ego Dvojniki* [A theater and its double]. Saint Petersburg: Simpozium. [in Russian].
3. Burlakov, I. (1999). Psihologija komp'juternyh igr [Psychology of computer games]. *Nauka i zhizn'* [Science and Life], 5, 88-95. [in Russian].
4. Delez, Zh. (1998). *Logika smysla* [The logic of sense]. Moscow: Rarytet, Ekaterinburg: Delovaja kniga. [in Russian].
5. Gackenbach, J., Bown, J. (2017). *Boundaries of Self and Reality Online*. Cambridge: Academic Press. [in English].
6. Gazzaley, A., Rosen, L.D. (2016). *The distracted mind: ancient brains in a high-tech world*. Cambridge, MA: MIT Press. [in English].
7. Gejzinga, J. (1994). *Homo Ludens* [Homo Ludens]. Kyiv: Osnovy. [in Ukrainian].
8. Gibson, Dzh. (1988). *Jekologicheskij podhod k zritel'nomu vospriyatiju* [The ecological approach to visual perception]. Moscow: Progress. [in Russian].
9. Hejzl, K. (2013). *Jak my staly postljudstvom. Virtual'ni tila v kibernetyci, literaturi ta informatyci* [How we became a posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics]. Kyiv: Nika-Centr. [in Ukrainian].
10. Kirillova, N.B. (2007). *Mediakul'tura novoj Rossii: metodologija, tehnologii, praktiki* [Mediaculture of the new Russia: methodology, technologies, practices]. Moscow: Akademicheskij proekt. [in Russian].
11. Meletinskij, E.M. (2001). *Ot mifa k literature* [From the myth to literature]. Moscow: RGGU. [in Russian].
12. Nosov, N.A. (1999). Virtual'naja real'nost' [Virtual reality]. *Voprosy filosofii* [The questions of philosophy], 10. [in Russian].
13. Nosov, N.A. (2000). Slovar' virtual'nyh terminov [The dictionary of virtual terms]. *Trudy laboratorii virtualistiki* [The works of virtualistic laboratory], 7. [in Russian].
14. Zhirar, R. (2010). *Nasilie i svjashhennoe* [Violence and the Sacred]. Moscow: Novoelit. Obozrenie. [in Russian].