

Зуб П.М.

*кандидат технічних наук,
доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний
технічний університет*

КУЛЬТУРА ГРИ В ІНТЕРНЕТ ПРОСТОРИ

Анотація. Розглянуто комп'ютерний простір в ігровому ракурсі культури. Здійснено аналіз ігрового елемента в культурі Інтернету.

Ключові слова: *гра, культурне середовище, Інтернет, віртуальна роль, субкультура.*

Анотация. *Зуб П.М. Культура игры в Интернет пространстве.* Рассмотрено компьютерное пространство в игровом ракурсе культуры. Осуществлен анализ игрового элемента в культуре Интернета.

Ключевые слова: *игра, культурная среда, Интернет, виртуальная роль, субкультура.*

The summary. *Zub P.M. Kultura of Game in the Internet space.* The computer space in game viewpoint of culture is considered. The analysis of a game element in Internet culture is carried out.

Keywords: *game, the cultural environment, the Internet, a virtual role, subculture.*

Постановка проблеми. Гра постає в ролі однієї з найважливіших категорій буття, дія якої розповсюджується на всю культуру. Цю особливість гри угледіли ще грецькі філософи. Однак в естетику поняття гри ввів Ф. Шіллер, хоча до нього естетична думка неодноразово зверталася до цього феномена. Німецький філософ цінував ігрові здібності людини незалежно від її професійної діяльності, вважаючи, що людина грає тільки тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова. Завдяки грі людина, на думку Ф. Шіллера, може відчувати себе щасливою, відійти від буденного світу і цілком зануритися у вигаданий світ.

1938 у книзі «Homo Ludens» Й. Хейзінга стверджував, що людська культура виникає і розкривається в грі, як гра. Гра – це вільна діяльність, яка має неутилітарний характер і спрямована на радість та задоволення, має свій власний час і простір, протиставляється буденності. В останньому розділі «Ігровий елемент сучасної культури» Й. Хейзінга звертається до західної культури ХХ століття, досліджуючи спортивні ігри, ігрову природу мистецтва та науки, ігровий зміст міжнародної політики. Проте в сучасній культурі він вбачає загрозу грі, оскільки втрачаються ігрові форми, розповсюджується фальш та обман, існує ошуканство [1].

Про виродження і неприродне становище гри в культурі Хейзінга заявив ще наприкінці 30-х р. ХХ століття: «Сучасна культура ледве «грається»; там же, де здається, що вона грає, гра є фальшивою» [1, с. 233]. Тобто, на думку нідерландського культуролога, ми маємо справу не з вічним ігровим елементом культури, а з псевдогрою. Але все ж таки історична дистанція, яка віддаляє нас від першої половини ХХ століття, дозволяє нам під іншим кутом зору оцінити ігрові елементи культури сьогодення. Насправді гра не зникла, вона одержала новий формат, набула окремих рис.

Мета статті – показати роль ігрового елемента в Інтернет культурі сьогодення.

Основний зміст. Зараз значно розширився діапазон проявів гри як життєвої розрядки, як виду відпочинку, як реалізації власного я. Вона набирає смислу завдяки своїй самоцінності. Виникнення Інтернету знаменувало народження нової культури, отже і нової ігрової моделі. Інформаційна культура породжує гру, для якої наявна видовищна сутність, ігрове перевтілення, зміна масок і ролей, і головне для гравців важливий не стільки сам процес гри, а скільки результат.

Завдяки Інтернету останнім часом виникло чимало електронних співтовариств, для яких притаманна вільна комунікація, відсутність субординації, прийнятої в суспільстві, необмежена свобода реалізації власного Я. «Глобальна мережа створює умови для формування віртуальних спільнот, генерує текстові формати нового типу, знищує кордони між державами, елімінує відстань, роз'єднує людей і, остаточно вибудовує навколо себе спеціальну форму культури – *субкультуру* (курсив мій. – П.З.), яка об'єднує користувачів Інтернету», – зазначає І. Смирнова [2].

Надійшла до редакції 22.11.2012

Питання субкультури в інформаційному просторі порушує І. Негодаєв [3]. О. Козюкова, спираючись на дослідження М. Кастельса [4], виділяє чотири субкультури, що активно вплинули на Інтернет-культуру – техномеритократична, хакерська, підприємницька і субкультура віртуальної громади. Крім того, О. Козюкова виділяє дві протидіючі ідеології Мережі – кіберлібертаріанство і технореалізм [5]. Безперечно, коли мова йде про культурне середовище Інтернету, то доцільно згадати як творців, так і споживачів, котрі є безпосередніми учасниками певної контактної громади, однак, саме ігровий елемент найяскравіше наявний саме в субкультурі віртуальної громади.

Об'єднуючись у певні групи, вони відрізняються від доміантної культури цінностями, правилами поведінки, символікою, навіть мають власну мову спілкування – своєрідний сленг. Наприклад, найчастіше молодь замість слова «молодець» вживає «малаца», «чьотко» – у значенні «добре», «відмінно», «ок» – як погоджувальний знак, «давай» – відповідає слову «бувай». На перший погляд, здається, що Інтернет культивує легітимність безграмотності. Однак даний процес спілкування можна розглядати і як своєрідну комунікативну гру, існуючу в межах певної молодіжної субкультури. До того ж виробилися і певні знакі-символи, що є спільними для всіх груп учасників, наприклад, для надання експресивно-емоційного відтінку сказаного часто вживається смайлик.

У даному контексті доцільно згадати Ф. Шіллера, який писав, що не свобода народжує гру, а гра дарує людині свободу. При чому свободу не лише мовленнєвого змісту, а й соціальної поведінки. Людина може реєструватися під чужими іменами, представлятися зовсім іншою особою, тобто віртуальна реальність дає їм можливість зануритися у світ своїх нереалізованих фантазій. Спілкування у соціальних мережах часом дає можливість людині змінити Я на не-Я. «Те, що людина не в змозі реалізувати у практичному житті, одержує можливість компенсації в ігровій діяльності. Адже уявити себе кимось – певною мірою означає стати їм» [6]. Фактично наявність маски пов'язана з певним типом ігрового існування. Її власник може бути носієм нетрадиційних форм поведінки, порушувати етичні правила, а маска для нього – інструмент одержання абсолютної свободи. «Приховання особистості ніби дозволило тому, хто грає виходити за межі загальноприйнятих у даному соціокультурному контексті поведінкових і моральних норм. Останнє, правда, не виходило за межі ігрового існування, не розповсюджувалося на інші, окрім видовищної, форми поведінки» [6].

Гра не безмежна, маючи початок і кінець, вона посилює приналежність учасників до неї таємними знаками, маскуванням, певною символікою. Гра розігрується в певних межах простору, що є однією з її ознак. Всередині простору, який має бути заздалегідь визначеним, панує лад, правила гри, які обов'язкові для всіх без винятку, хоча в межах Інтернет-комунікації, вони часто порушуються. Останнє може привести і до руйнування ігрового елемента в культурі Мережі. Ю. Лотман вказував на двоїстість гри. Він вважав,

що сутність ігрової дійсності криється в одночасному співіснуванні умовного і реального. Сам же гравець, добре усвідомлюючи, що відбувається не за правду, ставиться до гри серйозно [7]. Сама по собі гра амбівалентна, в ній сполучається єдність віри та невіри, серйозність та блазенство.

Дослідник інформаційної культури І. Негодаєв пише, що формування субкультур, їх наявність у суспільстві, як правило, викликано потребами в диференціації духовного життя, у появі нових форм поведінки та діяльності, які адекватні новим соціальним умовам [3]. Отже, наявність субкультур в Інтернет просторі не суперечить культурі домінуючій, створюючи власний культурний осередок, виділяючи його з широкого загалу культури. О. Козюкова справедливо зазначає, що в нашій країні Інтернет-культура перестає бути субкультурою вузької ізольованої групи; межі комп'ютерних субкультур розмиваються, охоплюючи широкі маси користувачів, зливаючись з масовою культурою [5]. Тому майбутнє даної культури важко прогнозувати, адже масова культура з її орієнтацією на комерційну вигоду має переважно розважальний характер, часом пропагуючи несмак, банальність та бездушність.

Висновки: Віртуальна роль деякою мірою нагадує роль сценічну. Перш за все тим, що обравши певний образ, людина починає діяти за заданою програмою. Оточення чітко контролює точність виконання ролі. Будь-яка роль у даному випадку може бути повноцінною тільки тоді, коли є з ким, перед ким і для кого грати. Безперечно, гра у Мережі, окрім гедоністичної, виконує і соціокультурну функцію, надаючи видовищно-ігрового змісту культурі сьогодення.

Література:

1. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статті по історії культури. / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комент. Д. Э. Харитоновича – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
2. Смирнова И. А. Субкультура общности пользователей Интернет // Виртуальное пространство культуры. – Спб., 2000. – С. 148-149.
3. Негодаев И. Информатизация культуры. – Ростов-на-Дону: ЗАО «Книга», 2002. – 407 с.
4. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева под. ред. В. Харитонова. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 326 с.
5. Козюкова О. Кіберпростір – новий простір культури // Аркадія. – 2006. – № 1. – С. 21-24.
6. Баканурский А. Жизнь, игра, театральность. – Одесса: Студия «Негоциант», 2004. – 272 с.
7. Лотман Ю. Об искусстве. – Спб.: Искусство-СПб, 2005 – 752 с.