

Для цитирования: Новикова О. Н.
Игроизация пространственно-временного бытия
человека в контексте
виртуальной реальности //
Социум и власть. 2021. № 4 (90). С. 128—137.
DOI 10.22394/1996-0522-2021-4-128-137.

УДК 130.2

DOI 10.22394/1996-0522-2021-4-128-137

ИГРОИЗАЦИЯ ПРОСТРАНСТВЕННО- ВРЕМЕННОГО БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Новикова Оксана Николаевна,
Уральский государственный
лесотехнический университет,
заведующий кафедрой
социально-гуманитарных дисциплин,
кандидат педагогических наук, доцент.
Екатеринбург, Россия.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация

В статье рассмотрены пространственно-временные изменения, проявляемые в виртуальной форме игроизации бытия. Дается собственное определение виртуальной формы игроизации бытия. На основе включенного наблюдения переосмысливается пространственно-временные трансформации социокультурной реальности, а философско-антропологический подход позволяет установить зависимость стратегий личного,

группового поведения человека от включения игровых действий в виртуальное бытие человека. Дан анализ виртуальной формы игроизации бытия как событие и как со-бытие бытия человека. Виртуальная форма игроизации бытия поддерживается искусственно созданными событиями, поданными как серьезные происшествия, замещаемые новыми на завтра. Рассмотрена трансформация структуры свободного времени, позволяющая большую часть бытия современника перенести в досуг. Пространственно-временная модель виртуальной формы игроизации бытия человека визуально и ментально растворяет современника в виртуальной игровой среде. Современник, разыгрывая события, предстает в форме бриколажа, множественных образов, демонстрирующих стратегии как личного, так и группового поведения. В виртуальном интерфейсе время становится человекоразмерным, позволяя в других увидеть себя. Пространственно-временные границы виртуальной формы игроизации бытия нивелируют подлинность реальной жизни, замещая и вытесняя ее экспериментальной симуляцией, формирующей зависимость.

Ключевые слова:

виртуальная форма игроизации бытия человека, пространство, время, событие, со-бытие

Введение

Значимой особенностью современной культуры является многоплановое и многозадачное проникновение игровых элементов в неигровые виды деятельности, что получило название игроизации бытия человека. Игроизация, реализуемая в многочисленных игровых практиках, позволяет современнику по-своему истолковывать жизненные события, решать авторские новации, создавая жизненные истории, формируя собственное будущее в личной игровой стратегии.

Безусловно, феномен игры интересовал мыслителей с древности, но особое внимание он приобрел в современном философском знании, раскрывающем социокультурные изменения современного бытия человека (Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз, Ж. Деррида, Э. Финк, М. Хайдеггер, Й. Хейзинга и др.). Авторы усматривают в ней, то онтологический стержень (Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз, Ж. Деррида), то культурно-сообразную основательность (Э. Финк, Й. Хейзинга), то жизненную необходимость, приводящую к возникновению феномена игроизации (Л. Т. Ретюнских и С. А. Кравченко). Игра меняет свои границы и значения, трансформируя собственные классические характеристики, внося качественные прагматичные изменения во все сферы человеческой деятельности, проявляемые сегодня в виртуальной форме игроизации бытия человека.

Виртуальная форма игроизации бытия человека. Понятие «виртуальный» сегодня раскрывается в проявлении реально несуществующих форм объекта или состояния, возникающих при определенных условиях, в которых человек, действуя, создает новую реальность, «реальность в возможности». «Виртуальное дано субъекту в его восприятии» [4, с. 120]. Виртуальная форма бытия человека становится не просто самоконструированной реальностью, а характеризуется переносом фактически всех образов, объектов и аспектов человеческой деятельности в искусственную средовую субстанцию. Современник становится «виртуальным человеком», представителем триединства «индивида, технически и технологически вписанного в современный информационный социум» [1, с. 87]. Дж. Ланье одним из первых подметил потенциал «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симу-

лякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [7, с. 34]. А. И. Воронов акцентирует внимание на технических сторонах феномена виртуальности: «Виртуальная реальность понимается как кибернетическое игровое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята изоляция от внешнего, реального мира» [3, с. 14]. Виртуальный мир сегодня представлен в многочисленных коммуникативных программах и чатах, эмоциональных смайликах и игровом косплее, комплайн-встречах и интернет-сервисах, онлайн-встречах и виртуальных совещаниях, линденах и биткойнах, ультра реалистичном изображении человека и его материального окружения.

Человеческое тело, являясь маркером реального действия во времени и пространстве, приобретает иное состояние, включаясь в процесс виртуализации, где виртуальные игровые практики становятся технологиями, моделирующими социокультурный опыт человека. Телесно человек обнаруживает дихотомию реального и возможного, включаясь в игровые практики, позволяющие связать воедино процесс постижения чего-либо через подражательный акт, включающий воображение, творческое начало и собственное действие (эксперимент). В результате реальное-телесное замещается воображаемым, мнимым, тем, что отражается в чувствах и ощущениях, конструируемых в виртуальной реальности. Данный феномен во всем многообразии проявляется сегодня в новой виртуальной форме игроизации бытия человека, которая определяется нами как процесс конструирования собственной реальности, отображаемой через символический смысл симуляций и симулякров, проявляемых в разыгрывании личного возможно-желаемого бытия как действительного в публичном пространстве виртуальных миров [10, с. 78—85].

Зависимость современника от цифровой культуры, виртуального цифрового пространства анализируется в многочисленных исследованиях (А. А. Антипов, Л. В. Баева, В. Г. Буданов, Д. В. Галкин, Д. И. Дубровский, Е. Е. Елькина, В. А. Кутырев, Е. В. Масланов, А. В. Политов, Д. Е. Прокудин, Е. Г. Соколов, Н. Л. Соколова, Г. М. Шаповалова и др.), где отмечается эскалация игровой деятельности человека, что связано не только с желанием современника самоутвердиться, но и с возможностями Интернета, который оказывает влияние на правила взаимодействия, ком-

муникацию между людьми, как в позитивном, так и негативном аспектах.

Быстро меняющиеся события реальности не только трансформируют бытие человека, но и изменяют его восприятие и сознание, в собственной рефлексии конструирующего ответственную игровую действительность. Опираясь на философско-антропологическую интерпретацию игроизации бытия человека, проанализируем пространственные и временные изменения бытия современника, проявляемые в виртуальной форме игроизации бытия.

Методология и методика исследования

Использование метода включенного наблюдения позволяет переосмыслить ряд феноменов и явлений современной социокультурной реальности, проявляемых в виртуальной форме игроизации бытия человека. Философско-антропологический подход устанавливает зависимость стратегий личного, группового поведения человека от включения игровых действий в виртуальное бытие человека.

Игроизация как игра со временем

Еще с древности игровые элементы, проникая в серьезные формы деятельности (ритуальные обряды, жертвоприношения), формировали хронотоп своего времени, становясь пространственно-временным ориентиром, придающим смысл и значение событиям и явлениям. Созидая будущее в собственных игровых замыслах, человек не просто связывает бытие и время, а создает со-бытие, как пространственно-временной континуум. В нем, по словам М. Хайдеггера: «поскольку бытие и время имеют место только в событии, этому последнему принадлежит та особенность, что им человек, как тот, кто внимает бытию, выстаивая в собственном времени, вынесен в свое собственное существо. Так «сбывающийся человек принадлежит к событию» [19, с. 405]. А. Н. Уайтхед интерпретирует событие, как пространственно-временное происшествие [18, с. 35].

Не раз феномен игрового события осмысливался в современных научных работах (Д. И. Козлов, И. С. Петров, И. Е. Самарский, Е. Г. Тяглова, Е. А. Филатова и др.). В игровом событии человек утверждает свое отличие от другого, уподобляясь выбранному персонажу, предмету или роли. Он презентует другого и себя в соподчиненном процессе

со-бытия. Игровая практика — это еще и есть со-бытие бытия, экзистенция осознанного факта, наличествующего в общественной или личной жизни человека, организация или имитация реального происшествия. Ведь в ней человек организует собственное событие, проявляющее сущность человека через событийность со-бытия.

Таким образом, присутствие человека в бытии определяется временем, с одной стороны, обладающим независимостью от чего-либо, но, с другой стороны, служащего его характеристикой. Современные игровые практики способны связывать бытие и время человека, являя собой отсутствие или присутствие в бытии. По этому поводу Ж. Деррида говорит: «Игра всегда есть игра отсутствия и присутствия, но если осмыслить ее радикально, игра должна предварять альтернативу присутствия и отсутствия. Бытие должно быть постигнуто как присутствие или отсутствие на основании возможности игры, а не как-либо иначе» [23, р. 280-281]. Вместе с тем следует сказать, что игровая практика как присутствие человека в бытии, как со-бытие бытия, обладает способностью играть со временем, приобретая черты форсайта и проективности, выражая устремленность человека в будущее. Объединяя бытие и время, виртуальная игровая практика создает пространство с миром возможного, что является форсайтом, броском в будущее. «Будущее не просто результат влияния прошлого, оно зависит от прилагаемых усилий по его проектированию; будущее вариативно и зависит от заинтересованности в будущем состоянии; будущее нельзя предсказать достоверно, но можно спроектировать желаемый вариант и способствовать его приближению. Именно будущее открывает человеку множество возможностей, позволяя выйти за пределы настоящего с его ограниченностью» [9, с. 112—118].

Современные события приобретают реальность и становятся фактом бытия только в виртуальном информационном пространстве, задача которого — заменить ресурс внимания человека на ресурс участия. Сегодня любое происходящее событие искусственно организовывается, создается как феномен, о котором должны говорить, спорить, эмоционально включаться в развитие той или иной ситуации. Достаточно вспомнить о популярности и востребованности TikTok, Instagram, Вконтакте и др. виртуальных площадок, где видеоролики, клипы, скетчи, прямые эфиры в виде коротких развлекательных событий демонстрируют

определенный талант, навык или социальную проблему, предъявляя конкретного человека как бренд. Записывая новый сторис (короткие видео или анимационные истории), длящийся от 15 секунд в Instagram до 1 минуты в Tik Tok, человек привлекает к себе внимание, демонстрирует умение за короткий промежуток времени создавать полномасштабный сценарий события, поддерживаемый интригой, кульминацией и развязкой. Измененные границы времени (их сжатие) расширили пространственные ориентиры предъявления «происшествия», продолжающего существовать в лайках, отзывах, дальнейшем вирусном пространственном распространении. Восприятие себя глазами другого становится «выходом» за пределы самого себя, предъявлением в рефлексии самого себя как другого наличного.

Презентуемая в виртуальном мире личная жизнь как успешная, в виде выставленных картинок, фото, видео зарисовок о проведенном времени, становится челлендж-вызовом другим пользователям как событие, лично разыгранное происшествие, которое необходимо повторить. Поддерживаемый мотивационным форматом личностного роста челлендж выстраивается на простых заданиях-вызовах, институализированных симуляционных практиках, проявленных событийно в реальных социальных следствиях. В нем значим не сам феномен повторения задания-вызова (съесть несъедобный продукт, пообщаться с незнакомым человеком на улице на эдакие темы, спрыгнуть с моста и т. д.), а важен отклик, оценка, определяющая конкуренцию образов-симулякров, разыгрываемых участниками челлендж-игры. Тематические каналы челленджей — «заставь себя», «отпуск на районе», «марафон чемпионов», «идеальная суббота» и другие — служат типичными симулякрами повседневной жизнедеятельности, где виртуальные игровые практики создают новые пространственные и временные последствия. Разыгранный виртуальный спектакль становится формой предъявления нереализованных, но желано возможных запретов, где перфоманс и хеппенинг наделяют авторским правом каждого.

Основным стимулом для участия в челлендже является не самореклама и самомотивация, а желание широкого признания массовой аудиторией, получение фиктивной власти над виртуальным сообществом. Возможность манипулировать как личным, так и сознанием других людей через способность навязывать собственное

видение мира на ту или иную сотворенную проблему, примитивное событие, поданное как серьезное происшествие, замещающее завтра другим искусственно разыгранным событием, поддерживает виртуальный мир, делая его реальным. Виртуальные игровые практики, регламентированные правилами реальных действий, воспринимаются как нечто легкомысленное, иллюзорное, способное в содержательно-развлекательном контексте приобрести эмоциональную ценность. «Виртуальный мир может быть виртуальным до тех пор, пока он может контрастировать с реальным. Виртуальные миры могут в таком случае создавать ауру воображаемой реальности, множественность, которая будет скорее игровой, чем безумной. Виртуальный мир должен быть не вполне реальным, иначе он перестанет будить воображение» [20]. Поддерживаемый чертами реального мира виртуальный мир задает иную свободу действий, направленную на сознательное изменение информационных потоков, их комбинирование и регенерацию.

Виртуальная форма игроизации бытия и трансформация структуры свободного времени

Внедрение новых технологий и технических достижений изменило временную структуру занятости человека, позволяя большую часть своей жизни перенести в досуг. Ведь еще в 1980 г. Э. Тоффлер предсказал, что технические новинки позволят «большому числу людей работать дома», что будет способствовать «более теплой атмосфере в семье и более тесной однородной жизни общины» [17, с. 572].

Мобильные гаджеты, домашние технические помощники не просто делают бытие человека проще и адаптивнее, а доставляют ему чувства удовольствия от обладания и возможности действия с данными игровыми машинами. Возвращая взрослого человека в мир детства, современные игровые практики характеризуют любое действие в виртуальном мире как особое достижение, где практическая, содержательная сторона деятельности не имеет значения, главное, как это воспринимается, символически обозначается и разыгрывается. «Главным становится видимость, которая в силу своей природы легко превращает человека в объект манипуляции. Жизнь, подчиненная получению «лайков», перемещает человека в воображаемую

реальность, функционирующую по собственным законам» [13, с. 191].

Используя все органы чувств человека, виртуальный мир моделирует как возможную любую невозможную ситуацию в реальном мире. Мгновенный доступ к любой области виртуального пространства (без дополнительных физических, экономических и психологических затрат) пробуждает чувственное переживание, переводящее из пассивного наблюдения в активное участие. Базируясь на воображении, виртуальный мир стимулирует скрытые таланты человека, позволяя в игровом эксперименте достигнуть на образно-эмоциональном уровне заветного-желаемого. Расширяя границы действий человека, виртуальный мир манипулирует его сознанием, подстраивая под сконструированные шаблоны, образы и ситуации, проецируя его будущие изменения. Ориентируясь на штампы, современный в виртуальной форме игроизации бытия через копирование социальных образов (демонстрации своей еды, одежды, рум-тур по квартире, друзей, хобби, специфики работы и т. д.) меняет не только пространство, но и себя. Ведь еще в 1958 г. Г. Башляр отметил, что «изменяя пространство, покидая пространство нашего обычного восприятия, мы начинаем общаться с пространством таким способом, который физически невозможен... Ибо мы изменяем не пространство, а себя» [21].

Виртуальная форма игроизации бытия человека позволила виртуальный мир сделать реальным через возможность всеохватного действия. Мир уже рассматривается не как представление чего-либо (точное копирование вещей, образов, шаблонов, обстановки и т. д.), а требует соучастия, личного креативного сотворения, привнесения собственной истории, личностной трактовки в нарратив канвы события, разыгрываемого происшествия другими. Tik Tok, Likee, Vigo Vide, Pinterest и др. становятся игровыми площадками, где пользователи не просто делают клипы, слайд-шоу, а в рейтинге и конкурсном соревновании презентуют и самоидентифицируют в человеке то, что он не может проявить в реальной жизни. Большой выбор масок, технических и технологических фильтров позволяет документировать бытие человека в приукрашенном виде. Стремясь к расширению своего жизненного пространства, современный большую часть своей реальной жизни переносит в его виртуальную форму, планируя и фиксируя документально каждую минуту своей жизни (селфи, рассказ о предпочтени-

ях в еде, спорте, увлечениях, особенностях трудовой деятельности и досуге), вычленяя в обыденных каждодневных мелочах уникальность и самобытность. Темпоральные параметры виртуальной жизни не просто задаются организатором конкретного контента или сообщения, а интерактивно перерабатываются другими, вовлеченными участниками, независимо от места и времени присутствия в виртуальном игровом пространстве.

Игроизация и пространственно-временная модель вещи и телесности

Современник создает новое виртуальное пространство посредством демонстрации вещей из реального мира, выступающих условием связи с реальностью. Вещь приносит смысл, наделяя мнимое пространство функциональностью и практичностью не только через демонстрацию доступных игровых возможностей (выступая помощником или препятствием), но также визуально и ментально растворяя современника в виртуальной игровой среде.

Каждый тип культуры располагает собственной пространственно-временной моделью восприятия, формирующей чувства и переживания человека. Однолинейность и одномерность традиционных видов искусства замещается пространственно-временной разорванностью с развитием фото и кинематографа. А дальнейшее информационно-техническое изобилие делает пространство и время иммерсивным и интерактивным. Современные виртуальные игровые практики адаптируют чужие истории, образы и события, вовлекая человека не только эмоционально, но и телесно. «Сам мир здесь уже не продолжение чужого взгляда, но продолжение нашего тела» [11, с.30]. Входя в любую виртуально-игровую среду, современник не просто собирает вещи, проходит препятствия, создает дом или свой гардероб, он перерождается в медийного персонажа. Иммерсивная интерактивность дает человеку иное тело, эмоциональные переживания, а главное жизненный тонус — «прожитый» игровой опыт.

В виртуальной среде человек создает фантом своей жизни, способный передать другим людям новые ощущения и чувства. Технические возможности виртуального информационного мира создают симулякр другого по версии человека — идеального мира, нивелирующего метрические данные (линейность, перспективность, параметры),

акцентируя внимание не на внешних сторонах объекта, а на смысловых и ценностных значениях. Через внешнюю демонстрацию образа человек фиксирует личное понимание жизни, он наделяет виртуальное бытие собственным языком и смыслом. Современник через внешнюю атрибутивность убеждает другого пользователя в том, что счастлив и благополучен. Документируя в виртуальном пространстве бытовые особенности, человек публично конвертирует свой социальный статус. Он приобретает известность, медийность с помощью подписок и лайков, становится современным социальным героем, за которым следят, подражают и изучают, подписываясь на его канал или страницу. В простых и понятных высказываниях, бытовых видеозарисовках визуализируется и проецируется персональная наррация, делая более зримым собственное присутствие в виртуальной сети современника, которое «узаконивает публичный дискурс о частных вещах» [14, с. 134].

Частное пространство становится общественным, создавая новые образы и модели поведения. Достаточно вспомнить о непредсказуемой популярности в информационном пространстве You Tube видеоблогеров Ивангай (число подписчиков 11,6 млн. чел.), Макс +100 500 (8,2 млн чел.), Катя Клэп (1,6 млн подписчиков), Саша Спилберг (4,9 млн чел.) и др. Современный виртуальный герой не оценивается этически или морально, он чаще всего привлекает гламуром и хайпом, нестандартным подходом и умением в обыденных вещах и повседневных действиях создавать иную реальность, разыгрывать новую картину мира. Сетевая популярность сегодня становится видом успеха современника, привнося в его реальное пространство материальные дивиденды, максимальное внимание, почет и уважение.

Игроизация бытия человека проявляется в коммерциализации известности в виртуальной среде, возможности получения материальной прибыли, в расширенной манипуляции, привлечении внимания круга подписчиков к своему чату, блогу яркими и необычными образами, интересными высказываниями, нестандартным предъяснением материала. Так проявляется феномен виртуальной формы игроизации бытия современника, устанавливающий новый социокультурный порядок, «гибридный тип рациональности», обеспечивающий, по словам С.А. Кравченко, «адекватное понимание индивидуальных действий людей, постоянно взаимодействующих в контексте типичных игровых практик, следующих определенным

алгоритмам поведения, что создает основания для коллективной рационализации общественной жизни» [5, с. 273.].

Дискуссия

Игроизация бытия человека в виртуальной форме меняет ориентир не только в пространстве человека, но и во временных границах. Являясь эмоционально-темпоральной моделью действительности, она уплотняет и насыщает время игровыми событиями, благодаря чему время изменяет свои свойства. Традиционная игровая практика была ограничена временными и пространственными границами. R. Caillois отмечает, что «игра по сути является отдельным занятием, тщательно изолированным от остальной жизни.... доменом игры является ограниченная, закрытая, защищенная вселенная: чистое пространство» [22, р. 6—7.]. Технологический процесс ускорил и одновременно нивелировал временные и ценностные рамки передачи информации, постоянно замещая и растворяя современника в новом бесконечном водовороте сменяющих друг друга игровых событий. Человек перестал подразделять собственную жизнь на реальную и игровую. Мотивированный потребностями получать удовольствие от любого момента своей жизни, он стремится утвердить «свое ничем не примечательное бытие как «бытие для других» [8, с. 31.], используя цифровые технологии. Современник документирует многие моменты своей жизни в Instagram, YouTube, Tik Tok, виртуально подтверждая статус своего реального существования. Он поднимает собственную самооценку виртуальным напоминанием о собственном присутствии в реальном мире, закрепленным в видео и фото презентациях в цифровой игровой среде.

Перерабатывая физический и биологический статус своего бытия, человек в виртуальном пространстве воспринимает временные рамки как чуждую реальность, в которой событийная нарративность создает эффект опережающего присутствия. Но в этом присутствии современник предстает в формате бриколажа, калейдоскопа «комбинируемых элементов, найденных в другом месте» [15, с. 129]. Современник предъясняет себя не через образы объективного мира, а в компиляции множественных образов разыгрывает события, демонстрирующие, по его мнению, личностное индивидуальное начало. Как подметила Л. А. Бурняшева: «сегодня большая часть наших образов извлекается из искусственных сообщений,

а не из личных наблюдений...»[2]. Человек самоутверждается в поиске поддержки сетевого игрового сообщества, идентифицирующего смысловое пространство лайками, сообщениями и хештегом. Он становится ведомым чужим мнением, воспринимая и представляя собственное бытие в формате рамок монитора.

Компьютерные игры, виртуальные миры делают время человекообразным, позволяя в других увидеть себя. Они открывают современнику возможности экзистенции, самопознания, освобождения от стереотипов, устаревших идеалов, норм и правил, и, как подметила О. В. Пащенко, «экзистенциальное время — это пространство свободы, в котором человек волен выбирать себе дорогу» [12, с. 13].

Сознательное сближение мира повседневности с игровой средой приводит к изменениям самой структуры игровой деятельности. Оно теряет свои основные черты, такие как свободная деятельность, практическая бесполезность, изолированность, порядок или соблюдение правил, наличие тайны или маскировки. Возможность повторения и управления любой реальной ситуацией действительности в виртуальной игровой форме, с одной стороны, дает человеку чувство безграничной свободы, но, с другой стороны, сковывает осознанием симуляции, анонимности, беспорядка и обмана, характеризуемого интернет-мошенничеством. В. А. Ладов подчеркивает: «чем более привлекательным оказывается виртуальный мир, тем сложнее человеку вернуться обратно и снова выполнять привычные действия в наскучившем ему реальном мире» [6, с. 23].

Традиционные игровые правила трансформируются виртуальным интерфейсом, задающим параметры дальнейшего взаимодействия. Меню игры с одной стороны уже описывает правила, приемы и технологии коммуникации данной игровой площадки, определяя пространственно-временные ориентиры, а с другой обладает персональной корректировкой игрового контента, позволяя подстраивать под себя как игрового персонажа, так и параметры временных и пространственных действий. Интерфейс предлагает игроку самостоятельно из отдельных частей, фрагментов, шаблонов и схем создать свою компилятивную реальность. С одной стороны, так современник реализует свое авторское право, креативное начало, но с другой стороны он ограничен техническим и технологическим потенциалом.

Игровое виртуальное пространство обезличено, оно приобретает смысл и контекст, наполняясь межпредметными связями, установленными игроком самостоятельно между персонажами и вещественным миром. Интерактивность игровой среды обеспечивается включенной казуальностью или хардкорностью последней. Казуальные игры, как игровые практики с объяснением, определяют и контролируют все этапы игрового взаимодействия, подсказывая, куда и как идти, как избежать неприятностей, где взять резерв и т. д. В хардкорных игровых мирах карта подсказки отсутствует, и участник полностью самостоятелен в развитии игровой ситуации. Благодаря интерактивности игровой мир получает безграничную иммерсивность как во временном, так и пространственном проявлении.

Современные герои виртуальных игр не только имеют визуальный образ, но и психологически и физиологически продуманы. Обладая не только внешними характеристиками, выбранные персонажи, выступая от первого или второстепенного лица, загружают человека полностью или частично, что подчас размывает границы реального и игрового бытия. А безграничные возможности конструирования несуществующих миров нивелирует подлинность реальной жизни, замещая и вытесняя её экспериментальной симуляцией, что вызывает зависимость.

Стертость временных и пространственных границ уже присутствует в реальной жизни, достаточно вспомнить о количестве времени проводимом современником в цифровой виртуальной среде. Человек живет онлайн практически все свое время, одновременно присутствуя на нескольких виртуальных площадках и технических устройствах. Наша жизнь контролируется и координируется умными часами, социальный статус подтверждается присутствием на многих виртуальных площадках, имеющих уже не только развлекательный, но социально-правовой статус. Сайт «Госуслуги» не только в содержательной стороне справочной информации организует нашу жизнь, но постепенно персонифицирует виртуально документальный статус человека.

Игроизация бытия человека принципиально отлична от игры своей прагматической направленностью (достаточно вспомнить о заработках в сети, марафонах, геймерских соревнованиях и др.), целесообразностью в любом игровом моменте, мотивацией на пользу и выгоду, готовностью человека быстро менять и корректировать

правила своего бытия, что свидетельствует о тотальном распространении виртуальной формы игроизации бытия.

Заключение

Виртуальная форма игроизация бытия человека:

- становится субстанционным основанием организации со-бытия бытия, проявляемой в чередѣ игровых событий, выступающих средством самопрезентации, межличностной коммуникации и мировоззрения;
- проявление сущности человека через событийность со-бытия виртуальных игровых практик устанавливает зависимость стратегий личного и группового поведения человека;
- изменяет временную структуру занятости человека, позволяя большую часть своей жизни перенести в досуг.

Пространственно-временная модель виртуальной формы игроизации бытия:

- визуально и ментально растворяет современника в виртуальной игровой среде;
- нивелирует разделение собственной жизни человека на реальную и игровую;
- представляет человека в форме бриколажа, «комбинируемых элементов», множественных образов, разыгрываемых событий, демонстрирующих стратегии как личного, так группового поведения;
- делает время человекоразмерным, позволяя в других увидеть себя, проявляясь в виртуальном интерфейсе, задающим параметры дальнейшего взаимодействия.

Пространственно-временные границы виртуальной формы игроизации бытия нивелируют подлинность реальной жизни, замещая и вытесняя ее экспериментальной симуляцией, позволяющей быстро менять и корректировать правила своего бытия.

1. Бурнаева Е. М. «Человек виртуальный» в пространстве информационной культуры: дис. канд. культурологии. Комсомольск-на-Амуре, 2012. 164 с.

2. Бурняшева Л. А. Феномены виртуализации сознания и трансформации ментальной модели человека // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2010. № 5. С. 20—23.

3. Воронов А. И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: автореф. дисс. канд. филос. наук. СПб., 1999. 22 с.

4. Кирик Т. А. Онтологическая специфика виртуальной реальности // Вестник кур-

ганского государственного университета. Серия: гуманитарные науки. 2012. № 4 (26). С. 120—123.

5. Кравченко С. А. Игроизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей — победителей конкурса РФФИ 2007 года. Вып. 11 / под ред. члена-корреспондента РАН В. И. Конова. М.: Октопус Природа, 2008. С. 270-276.

6. Ладов В. А. Феноменология виртуальной реальности // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. Пятигорск, 2011. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomenologiya-virtualnoy-realnosti> (дата обращения: 23.09.2021).

7. Лопатинская Т. Д. Виртуализация современной культуры и ее феноменов // Теория и практика общественного развития. 2014. № 4. URL: <https://www.elibrary.ru/download/elibrary/21404971/25596139> (дата обращения: 23.09.2021).

8. Надолинская И. В., Петкова С. М. «Человек скучающий»: самопрезентация в мире виртуальной реальности // Гуманитарные исследования. 2020. № 3 (28). С. 30—32.

9. Новикова О. Н., Беляева Л. А. Игра как форсайт-технология и ее значение для бытия человека в культуре постмодерна // Социум и власть. 2018. № 3 (71). С. 112—118.

10. Новикова О. Н. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры // Социум и власть. 2020. № 5 (85). С. 78—85.

11. Очеретяный К. А., Колесникова Д. А. Эпистемологические функции компьютерных игр // Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право. 2018. № 2. С. 27—38.

12. Пащенко О. В. Будущее как модус антропологического времени в контексте современной культуры: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Челябинск: Челябинский государственный институт культуры. 2016. 22 с.

13. Петренко М. С. Видео челлендж и видеоблоги как инструменты манипуляции // Современное коммуникационное пространство: анализ состояния и тенденции развития. 2017. С. 189—194.

14. Савчук В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2014. 350 с.

15. Салтанович И. П. «Геймификация» социума как игровой континуум // Вестник МГЛУ. Сер. 3. История, философия, социология, экономика, культурология, политология. 2020. № 19. С. 75—81.

16. Сартр, Ж.-П. Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии. М.: АСТ Москва, 2009. 654 с.

17. Тоффлер Э. Третья волна / науч. ред. и авт. предисл. П. С. Гуревич. М.: АСТ, 2004.

781 с.

18. Уайтхед А. Н. Избранные работы по философии. М. : Прогресс, 1990. 720 с.

19. Хайдеггер М. Бытие и время. М. : Ad Marginem, 1997. 451 с.

20. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности: от наивного реализма к ирреализму. URL: <https://taudok.mirtesen.ru/blog/43203730946/METAFIZIKA-VIRTUALNOY-REALNOSTI> (дата обращения: 22.09. 2021).

21. Bachelard G. La Poétique de l'espace. P. : PUF, 1958. 266 p.

22. Caillois R. Man, Play, and Games. University of Illinois Press, 2001. 208 p.

23. Derrida J. Structure, sign and play in the discourse of the human sciences. Chicago : University of Chicago Press, 1966. P. 280—281.

References

1. Burnaeva E. M. (2012) «Chelovek virtualnyi» v prostranstve informatcionnoi kulturyo Thesis. Komsomolsk-na-Amure. 164 p. [in Rus].

2. Burniasheva L.A. (2010) *Gumanitarnye i sotcialno-ekonomicheskie nauki*, no. 5, pp. 20—23 [in Rus].

3. Voronov A.I. (1999) *Filosofskii analiz poniatia «virtualnaia realnost»*. Abstract of thesis. SPb., 22 p. [in Rus].

4. Kirik T.A. (2012) *Vestnik kurganskogo gosudarstvennogo universiteta. Serii: humanitarnye nauki*, no. 4 (26), pp. 120—123 [in Rus].

5. Kravchenko S.A. (2008) *Igraizatciia obshchestva: blaga i problem. Sbornik nauchno-populiarnykh statei — pobeditelei konkursa RFFI 2007 goda*. Iss. 11. Moscow, Oktopus — Priroda, pp. 270—276 [in Rus].

6. Ladov V.A. (2011) *Fenomenologiiia virtualnoi realnosti. Filosofskie problemy informatcionnykh tekhnologii i kiberprostranstva*. Piatigorsk. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomenologiya-virtualnoy-realnosti>, accessed 23.09.2021 [in Rus].

7. Lopatinskaia T.D. (2014) *Teoriia i praktika obshchestvennogo razvitiia*, no. 4. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_21404971_25596139, accessed 23.09. 2021 [in Rus].

8. Nadolinskaia I. V., Petkova S. M. (2020) *Gumanitarnye issledovaniia*, no. 3 (28), pp. 30—

32 [in Rus].

9. Novikova O.N, Beliaeva L.A. (2018) *Sotsium i vlast'*, no. 3 (71), pp. 112—118 [in Rus].

10. Novikova O.N. (2020) *Sotsium i vlast'*, no. 5 (85), pp. 78—85 [in Rus].

11. Ocheretiani K.A., Kolesnikova D.A. (2018) *Vestnik PNIPU. Kultura. Istoriia. Filosofiiia. Pravo*, no. 2, pp. 27—38 [in Rus].

12. Pashchenko O.V. (2016) *Budushchee kak modus antropologicheskogo vremeni v kontekste sovremennoi kultury*. Abstract of thesis. Cheliabinsk, FGBOU VO Cheliabinskii gosudarstvennyi institut kultury, 22 p. [in Rus].

13. Petrenko M. S. (2017) *Sovremennoe kommunikatsionnoe prostranstvo: analiz sostoianiia i tendentsii razvitiia*, pp. 189—194 [in Rus].

14. Savchuk V. (2014) *Mediafilosofiiia. Pristup realnosti*. St. Petersburg, Izdatelstvo RKhGA, 350 p. [in Rus].

15. Saltanovich I.P. (2020) *Vestnik MGLU. Ser. 3. Istoriia, filosofiiia, sotciologiiia, ekonomika, kulturalogiiia, politologiiia*, no. 19, pp. 75—81 [in Rus].

16. Sartr Zh.-P. (2009) *Bytie i nichto. Opyt fenomenologicheskoi ontologii*. Moscow, AST Moskva, 654 p. [in Rus]

17. Toffler E. (2004) *Tretia volna*. Moscow, AST, 781 p. [in Rus].

18. Uaitkhed A.N. (1990) *Izbrannye raboty po filosofii*. Moscow, Progress, 720 p. [in Rus].

19. Khaidegger M. (1997) *Bytie i vremia*. Moscow, Ad Marginem, 451 p. [in Rus].

20. Khaim M. *Metafizika virtualnoi realnosti: ot naivnogo realizma k irrealizmu*. Available at: <https://taudok.mirtesen.ru/blog/43203730946/METAFIZIKA-VIRTUALNOY-REALNOST>, accessed 22.09.2021 [in Rus].

21. Bachelard G. (1958) *La Poétique de l'espace*. P. : PUF, 266 p. [in Eng].

22. Caillois R. (2001) *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, 208 p. [in Eng].

23. Derrida J. (1966) *Structure, sign and play in the discourse of the human sciences*. P. 280—281 [in Eng].

For citing: Novikova O.N. Gamification of a person's spatial and temporal existence in the context of virtual reality // *Socium i vlast'*. 2021. № 4 (90). P. 128—137. DOI: 10.22394/1996-0522-2021-4-128-137.

UDC 130.2

DOI 10.22394/1996-0522-2021-4-128-137

GAMIFICATION OF A PERSON'S SPATIAL AND TEMPORAL EXISTENCE IN THE CONTEXT OF VIRTUAL REALITY

Oksana N. Novikova,

the Ural State Forest Engineering University
Head of the Department Chair
of Socio-Humanitarian Disciplines,
Cand.Sc. (Education), Associate Professor.
Yekaterinburg, Russia
E-mail: oksnovi@mail.ru

Abstract

The article considers the spatial and temporal changes manifested in the virtual form of gamification of existence. The definition of the virtual form of gamification of existence is given. On the basis of included observation, the spatial and temporal transformations of socio-cultural reality are rethought, and the philosophical-anthropological approach makes it possible to establish the dependence of the strategies of individual and group

behaviour on the inclusion of game actions in the virtual existence. The analysis of the virtual form of gamification of existence as an event and as a co-being is given. The virtual form of gamification of existence is supported by artificially created events, presented as serious incidents, replaced by new ones for tomorrow. The transformation of the structure of free time is considered, which allows transferring most of the life of a contemporary into leisure. The spatial and temporal model of the virtual form of gamification of human existence visually and mentally dissolves the contemporary in the virtual gaming environment. A contemporary, acting out the events, appears in the form of bricolage, multiple images demonstrating strategies of both personal and group behavior. In the virtual interface, time becomes human-sized, allowing in others to see themselves. The space-time boundaries of the virtual form of gamification of existence negate the authenticity of real life, replacing and displacing it with experimental simulation that forms dependence.

Keywords:

virtual form of human existence,
gamification,
space,
time,
event,
co-existence