

## Научная статья

УДК 130.2

DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-57-67

## Игра как онтологическая практика

**Антон Николаевич Фортунатов<sup>1</sup>, Наталья Геннадьевна Воскресенская<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup> *Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н. И. Лобачевского, г. Нижний Новгород, Россия*<sup>1</sup>[anfort1@yandex.ru](mailto:anfort1@yandex.ru), <https://orcid.org/0000-0001-6822-2003>,<sup>2</sup>[navoskr@mail.ru](mailto:navoskr@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-4979-5989>

Онтологический статус игры, по мнению авторов, нуждается в особенно тщательном анализе, а традиционные подходы в исследованиях игр требуют более глубокого методологического обоснования. Нарастающее значение игровой культуры в современной социальной динамике остро ставит вопросы о сущности игр, на которые прежняя парадигма, опиравшаяся на деятельностный подход, не давала чётких ответов. Гипотеза исследования состоит в том, что игра является одной из древнейших онтологических практик и служит выявлению этических, смысловых, бытийных границ тех или иных житейских ситуаций, в которых личность вырабатывает для себя приемлемые или возможные стратегии поведения. В этом статусе игра сопоставима с ритуалом и выполняет схожие с ним функции в социальной динамике. В исследовании использовался феноменологический и системный методы с элементами структурно-функционального подхода и метода логической реконструкции, в качестве вспомогательного использовался инструментарий социологических исследований, в частности, метод фокус-групп. В результате проведённого исследования авторы пришли к выводу о том, что современные компьютерные, виртуальные игры выступают в роли инструментов самопознания для пользователей, а также служат для маркировки приемлемых и неприемлемых с социальной точки зрения моделей поведения. Социальная действительность играет здесь двойную роль. С одной стороны, она образует дихотомическую связь с виртуальной реальностью, что позволяет игроку формировать собственные этические принципы, связанные с поведением в различных средах. С другой – социальная действительность является источником для игровых сюжетов, имплицитно предлагая игроку относиться к ней созерцательно и отстраненно. Таким образом, исследование выявило новое социокультурное значение игры в общественном и личностном развитии. Предложенная методология трактовки игр является универсальным методом, с помощью которого чёткой верификации могут быть подвергнуты прежде трудно разрешимые вопросы, в частности, феномен лудомании.

**Ключевые слова:** игра, ритуал, лудомания, удвоение, коммуникативные технологии, виртуальная реальность

## Original article

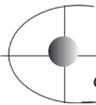
## The Game as an Ontological Practice

**Anton N. Fortunatov<sup>1</sup>, Natalia G. Voskresenskaya<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup> *Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod*<sup>1</sup>[anfort1@yandex.ru](mailto:anfort1@yandex.ru), <https://orcid.org/0000-0001-6822-2003>,<sup>2</sup>[navoskr@mail.ru](mailto:navoskr@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-4979-5989>

The ontological status of the game, according to the authors, today needs a particularly thorough analysis, and traditional approaches to game research require a deeper methodological justification. The growing importance of game culture in modern social dynamics sharply raises questions about the essence of games, to which the previous paradigm, based on an activity approach, did not give clear answers. The hypothesis of the study is that the game is one of the oldest ontological practices and serves to identify the ethical, semantic, existential boundaries of certain everyday situations in which a person develops acceptable or possible behavioral strategies for himself. In this status, game is comparable to ritual and performs similar functions in social dynamics. The study used phenomenological and systemic methods with elements of the structural-functional approach and the method of logical reconstruction, as an auxiliary toolkit of sociological research was used, in particular, the focus group method. As a result of the study, the authors came to the conclusion that modern computer, virtual games act as tools for self-knowledge for users, and also serve to mark socially acceptable and unacceptable behavior patterns. Social reality plays a double role here. On the one hand, it forms a dichotomous

© Фортунатов А. Н., Воскресенская Н. Г., 2023





relationship with virtual reality, which allows the player to form their own ethical principles related to behavior in various environments. On the other hand, social reality is a source for game plots, implicitly offering the player to treat it contemplatively and detachedly. Thus, the study revealed a new socio-cultural significance of the game in social and personal development. The proposed methodology for the interpretation of games is a universal method, with the help of which previously difficult to resolve issues, in particular, the phenomenon of ludomania, can be clearly verified.

**Keywords:** game, ritual, gambling addiction, doubling, communication technologies, virtual reality

**Введение.** Трактовка игры, с точки зрения деятельностного подхода (на нём основано абсолютное большинство исследований), выявляет множество различных форм и проявлений этого феномена в социокультурных практиках, при этом существенные вопросы, связанные с онтологией игры, уходят в тень. Среди таких нерешённых проблем можно назвать следующие:

– существуют ли общие типологические признаки, объединяющие игру, например, в шахматы, игру младенца с погремушкой, футбол, карточные игры и игру актёров на сцене?

– в чём истоки предпочтения тех или иных игр в актуальных социальных практиках? Почему одни игры «умирают, уходя в прошлое» [1], а другие существуют в веках?

– почему лудомания до сих пор остаётся не полностью разъясненным феноменом (если это физиологическая зависимость, то в чём причины её тотального распространения, если обсессивно-компульсивное расстройство, то почему оно проявляется одинаково у сотен тысяч людей)?

Эти и множество других подобных вопросов всё острее начинают звучать на фоне нарастающего влияния игровой культуры на прежние, внеигровые, «респектабельные» формы социального взаимодействия – образование, политику, культуру, науку, гражданское взаимодействие и т. д. Игра, превратившись в квинтэссенцию деятельностного подхода, становится своеобразной матрицей, сквозь которую общество начинает смотреть на себя, теряя ощущение объективной целостности окружающего мира.

В свете поставленных вопросов гипотеза нашего исследования заключается в следующем. Игра как «человекообразующая машина», если использовать образный ряд Мераба Мамардашвили в контексте его рассуждений о ритуалах [2, с. 13], обладая «конструктивной, человекообразующей стороной» [Там же, с. 14], даёт человеку возможность открыть нечто, «о чём мы не знаем и что можем лишь открыть в качестве нашего «я» в нас самих» [2, с. 14].

Мамардашвили писал о ритуалах, но, с нашей точки зрения, речь идёт о том, что игра также является древним механизмом самоидентификации субъекта в окружающем его пространстве, способом понимания себя в мире, выявления смыслов и закономерностей социальной динамики в их отношении к субъекту социальных отношений. В этом случае интенции игрока обращены не столько во внешний мир (на что делают упор исследователи игр, работающие в контексте Хэйзинги [3], Бёрна [4] и пр.), сколько в структуры собственного сознания, которое становится своеобразным полем исследования в форме «обыгрывания».

Рассуждая о ритуалах, Мамардашвили обращал внимание на то, что «сильное массовое воздействие на чувствительность переводит человека, являющегося свидетелем или участником такого ритуала, в какое-то особое состояние». У игры, с её правилами и приёмами введения в специфически игровое состояние, также есть такая функция, обеспечивающая «причины дления, причины для человеческой преемственности» [2, с. 15]. Однако если ритуалы ориентированы на фундаментальные бытийные переживания, то игра словно охватывает собой «всё остальное» в жизни, может быть, не столь яркое и важное, как рождение и смерть, но тем не менее, с социальной точки зрения, существенное для формирования памяти и преемственности.

Добавим к этому ритмико-формальную сторону игровой деятельности, которая коррелирует с ритуальными обрядами, имеющими мистико-иррациональную подоплеку. Другими словами, игра есть пралогическая форма рефлексии о «практической, формальной или технической вещи, которая призвана вносить порядок в человека и в его мир» [2, с. 20]. В этом и состоит принципиальная разница в предлагаемом нами подходе по отношению к существующим традициям: прежде игра воспринималась как инструмент воздействия на окружающий мир, как способ культурного поведения (раскрепощения), освобождающий челове-

ка от некоторых социальных условностей, в то время как в предлагаемом нами ракурсе это прежде всего человекообразующий механизм, накладывающий на субъекта ряд определённых обязательств (с точки зрения памяти, навыков социальных взаимоотношений, этики, доброты, честности и т. д.), оставляющий свой след в его сознании.

**Методология исследования.** Таким образом, в фокусе проведённого исследования находилась обращённость игроков на самих себя. Благодаря участию в игре они получали возможность выявить в себе новые качества, возможности, состояния, ранее пребывавшие в неотрефлексированном, иррационально-спящем режиме. Сложность такого исследования состояла в том, что игра как форма идентификации является дорефлекторным, дорациональным способом взаимодействия личности с самой собой, а эти этапы, или формы социокультурной динамики по-прежнему остаются тёмными пятнами в социальной психологии или философии культуры.

Методологически в данной ситуации мы использовали феномен «удвоения» как одного из фундаментальных свойств человеческого сознания. Впрочем, «удвоение» тоже оказывается весьма противоречивым, ускользающим от анализа объектом, который реализует себя в совершенно различных, порой радикально несхожих проявлениях сознания. Так, например, по Г. Зиммелю, «человек в своей основе есть существо дуалистическое, ... раздвоение и противоречие образуют основную форму, в которой он воспринимает содержание своего мира» [5, с. 380]. А в религиозном сознании, с точки зрения исследователей «противоположное впервые осознаётся ... не как противопоставленное, а как иное» [6, с. 85].

Поскольку нюансы феномена удвоения не являются основной темой нашего исследования (по этому поводу уже существуют работы С. Д. Лобанова [7], Н. Ю. Поповой [8], И. М. Розет [9] и др.), в данной статье мы остановимся лишь на дистанцировании субъекта социального взаимодействия от его «двойника», погружённого в игровую коммуникацию. Характеристикой последнего является снятие некоторых социальных ограничений или табу (под лозунгом «это всего лишь игра»), нарушение которых в реальной жизни повлекло бы неминуемые последствия. Сама игра, как модель поведе-

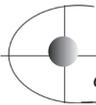
ния, в нашем исследовании тоже выступает как своего рода «упражнение» в удвоении, в выработке определённых навыков дистанцирования от самого себя.

В играх субъективное удвоение не является безусловным: оно носит умозрительный, или гипотетический характер, поскольку не подразумевает перехода модели в практику, а кроме того, не может не учитывать встречных интенций других игроков (соперников). Таким образом, игровая модельность хорошо иллюстрируется игрой в мушкетёров, сражающихся не реально заточенными шпагами, а сломанными прутиками. «Главный урок теории игр заключается в том, что необходимо ставить себя на место другого игрока» [10, с. 21].

Здесь необходимо отметить, что удвоение нами трактовалось вовсе не как отчуждение некоторого искусственного образа от реальной личности, а как динамический процесс, позволяющий определить смысловые границы тех или иных этических, социальных, культурных, физических и пр. состояний, необходимых полноценной личности для реализации её статуса дееспособной социальной единицы (не «противоположное» – а «иное»).

Подчеркнём и то, что в системе современной коммуникации игра всё больше обретает статус наиболее динамично развивающегося смыслового пространства, в котором передача информации и формирование новых знаний становится едва ли не приоритетным вектором развития этой системы, даже затмевая собой традиционно бросающиеся в глаза формы рекреации и социального эскапизма в контексте погруженности в игровую реальность [11–13].

Сегодняшняя коммуникативная система, создающая совершенно особые формы субъектного поведения, регламентированные технологическими особенностями циркуляции информации, её обработки и дальнейшей интеграции в социальные процессы, формирует особую этику «обратного воздействия» на реальность со стороны виртуальных систем [14]. В этой связи противоречивая связь личности и аватара, часто проявляющаяся в противостоянии и антагонизме, выражалась в рефлексии геймеров в виде неявных форм «игрового высокомерия», обвинительного настроения игровых виртуальных образов в отношении «неинтересной», «скучной» социальной среды.



Здесь чрезвычайно важно понять, где находится центр «этической тяжести» субъектного статуса человека. Известны случаи, когда игрок-инвалид, человек с социально ограниченными возможностями, реализовывал себя в качестве продвинутого геймера, виртуозно владеющего технологиями игры, раскованного и свободного, способного в буквальном смысле переворачивать горы.

В этой связи нам было интересно выявить истоки предпочтения тех или иных игр молодыми людьми. Ведь при прочих равных условиях человек выбирает то, что релевантно его склонностям, ожиданиям, например, играть в стратегию, в то время как его сосед, сидящий рядом, обладающий теми же знаниями и опытом, предпочитает шуттер. Здесь есть ещё и определённые социокультурные детерминанты: игра восполняет потребность в определенном переживании. Свобода в этой связи в игровом пространстве обретает черты «обратной рефлексии», т. е. способа раскрытия в себе спящих возможностей, не реализованных по тем или иным причинам в реальных социальных практиках.

Кроме того, виртуальная игра – это всегда не только «игра в сюжет», но и оформление границ настоящего-виртуального. Диффузия виртуального и реального сегодня являет собой серьёзную общественную проблему, которая кроется в сфере социальной психологии и которая касается самых актуальных сфер жизни.

Очень важное значение игры состоит в том, что она не только выявляет скрытые смыслы, которые не кажутся очевидными игроку в отношении самого себя, но и *координирует* эти смыслы с интенциями других игроков, тем самым создавая территорию социальной игры, в которой личностные интересы существуют в конвенциональном соответствии с другими.

Стратегическое значение игры состоит в том, что существует *каскад игр*, которые словно связаны друг с другом по принципу матрёшки, ровно так же не существует изолированных друг от друга социальных состояний и эмоций, и исследование каждой из них по отдельности не может не подразумевать учёта и дальнейшего исследования контекста. Неспроста на некоторых платформах и в многопользовательских играх создаётся инфраструктура и специфическая атмосфера вокруг конкретной игры как воз-

можность пластично лавировать в смысловых очертаниях. «Вам может казаться, что вы играете в одну игру, тогда как это всего лишь часть более крупной игры. Более крупная игра есть всегда» [10, с. 42].

Игра создаёт культурный слой модельных отношений, позволяющих игроку раскрыть глаза на реальные ситуации, но в этом культурном слое возникает определённая помеха в мировосприятии, накапливаясь и уплотняясь в сознании, что ведёт в свою очередь к искажениям в самовосприятии и рефлексии. Этим отчасти можно объяснить лудоманию, которая, с одной стороны, является следствием удачного игрового опыта, но, с другой, искажает реальный статус личности, постепенно становящейся всё более зависимой от эмоционального состояния игрока в искусственной ситуации.

Составляющие игры – это взаимодействие (информационное, социальное, культурное и пр.), технология (правила, приёмы) и интерес (личностное отношение игрока, азарт). В современной социокультурной ситуации первые два компонента являются также важными элементами любого коммуникативного процесса – ведь коммуникация, особенно массовая, современная, не может обойтись без технологий передачи, консервации, компрессии, интерпретации, да и без взаимодействия, понятого в данном контексте как формы циркуляции информации в обществе, она, естественно, тоже не может обойтись. Именно поэтому современные компьютерные игры всё сильнее и отчётливее превращаются в формы массовой коммуникации [15], вовлекая в свою орбиту самые широкие социальные слои, сильно отличающиеся по своему культурному профилю от усредненного облика геймеров-интровертов прошедшего десятилетия.

На основе изучения работ, посвящённых жанровым особенностям современных компьютерных игр [16; 17], для решения поставленных задач были подобраны десять иллюстраций из игр, включающих в себя две гоночные игры (автомобильные гонки и космические гонки), две сюжетные игры (по миру апокалипсиса и миру-аналогу 30-х гг. XX в.), две игры-стратегии (с имитацией исторических эпох реального и фантазийного мира); две игры-шуттера (с фантазийными персонажами и спецназом); две игры-симулятора (строительство технологического города и возведение магических миров). Студентам

предлагалось выбрать из предложенных три игры, в которых они бы приняли участие при наличии возможности, проранжировать их по значимости, обосновать свой выбор, сообщить сколько времени они обычно проводят за компьютерными играми. Впоследствии контент-анализ результатов обсуждения сосредоточился на шести играх, которые выбрали 90 % участников.

В процессе исследования было проведено пять фокус-групп среди студентов вторых курсов, в которых приняло участие 59 девушек и 21 юноша. Всего было проанализировано 348 суждений (5498 слов). Среднее время обсуждения составило 60 мин. Для количественной обработки результатов обсуждения использовалась описательная статистика, непараметрический корреляционный анализ Манна-Уитни, факторный анализ. Среднее время обсуждения составило 1,2 часа.

**Результаты исследования.** 1. *Игра как возможность пережить эмоциональный подъём от ощущения собственной успешности.* При выборе игры студенты заранее предвкушали те эмоции, которые они испытают при погружении в игровое пространство, воспринимая и оценивая предоставленные на выбор игры как приемлемые или неприемлемые. Все переживания можно разделить на две группы с точки зрения наличия или отсутствия благоприятных условий для достижения игроком успеха:

а) наличие благоприятных условий для достижения успеха, вызывающие переживания, связанные с расслаблением, отдыхом, умиротворением от неторопливого созидания (17,5 % студентов-юношей и все девушки, выбирающие игры по такому основанию). Игры, способствующие таким переживаниям, характеризуют простота сюжета и (или) отсутствие ситуаций, которые могут восприниматься игроками как угроза. Данные характеристики в большей степени присутствуют в игре-симуляторе, где нужно построить город будущего. Её выбрали 10 девушек. Вот один из ответов, наиболее полно раскрывающих причины такого выбора и ожидаемые эмоции от игры: «*В этой игре ты устанавливаешь свои законы, проводишь перестройку: автопарки строишь, школы, другие здания, чтобы удовлетворить потребности общества. Это вызывает чувство умиротворения.*»

В силу простого сюжета игра с гонками может вызвать похожие эмоции в том случае, если ощущение выигрыша связано не с желанием победить соперника, а с возможностью выбора автомобиля, с процессом вождения, любованием красивыми видами. Вот один из ответов, характеризующих особенности такого восприятия игры: «*Там виды красивые, а вот соревнования мне не нравятся. Можно ехать не торопясь, поворачивать и видеть за каждым поворотом что-то новое, необычно-красивое. Это вдохновляет.*»

Студенты, выбирающие данные игры, при обосновании своих предпочтений в среднем тратят меньше слов, чем студенты, предпочитающие игры со сложными сюжетами и стратегии, вместе с тем их высказывания более эмоциональны, и здесь относительно небольшой процент ответов, где участники обсуждения не смогли обосновать свои эмоции, а сами характеристики этих эмоций звучали обобщённо («выбираю, потому что интересно», «чтобы испытать эмоции», «эта игра увлекает» и т. д.). Также выявлено, что среди опрошенных данные игры в подавляющем большинстве используются эпизодически ( $p < 0,01$  по U-крит. Манна Уитни, табл. 1);

б) ограничение благоприятных условий для достижения успеха (62,5 % студентов, из них 41 девушка и 21 юноша), побуждающие на преодоление препятствий, стоящих на пути к овладению объектом, и вызывающие сопутствующие этому переживания: страх перед проигрышем, агрессия, направленная на тех, кто препятствует победе, азарт от предвкушения успеха. Игры, способствующие таким переживаниям, можно условно разделить на игры с простым и сложным сюжетом, в котором много неожиданных ситуаций, нелинейная фабула, замысловатый игровой функционал и т. д.

К «простым» играм можно отнести гонки для тех студентов, кто особо ценит соревновательность (19 из опрошенных студентов), и игру-шуттер (4 студента): «*Мне нравится, что гонки не требуют много времени на прохождение, это простая игра*»; «*Здесь (игра-шуттер) сюжет, конечно, простой, но захватывающий. Идёт последовательность действий, чтобы пройти до финальной миссии.*»

Сюжетные игры и игры-стратегии более сложны: «*Здесь хорошо продуманный*



сюжет, истории персонажей, за которыми интересно наблюдать» (о сюжетной игре-детективе с линейным сюжетом); «Все начинают в одной точке, а заканчивают в абсолютно разных. У каждого получается своя игра, свой сюжет»; «Сюжет напоминает интерактивное кино: можно совершать разные выборы, и получаешь разные концовки»; «Здесь не только нужно проходить квесты, но и поднимаются философские вопросы, которые нужно решать» (об игре-апокалипсисе с нелинейным сюжетом); «Игры такого рода интересны своей механикой, в них интересно разбираться»; «Здесь нужно думать наперед, решать» (об игре-стратегии). Чем сложнее игра, тем меньшее количество студентов её выбирает, тогда как среднее количество слов, обосновывающих преимущества «своей» игры, увеличивается (рис. 1). Так, однолинейную сюжетную игру-детектив выбирают 24 студента, а на обоснования их выборов приходится 17 % слов от общего количества, используемых всеми опрошенными студентами. Для описания многолинейной сюжетной игры по пост-апокалипсическому миру 14 студентов, выбирающих её, в среднем тратят 22 % слов, а 5 студентов, предпочитающих «стратегии» – 27 %.

Выявлены специфические особенности переживаний, связанных с преодолением препятствий. Простые в управлении «гонки» и игра-шуттер, являются стимуляторами эмоций. При обосновании выбора «гонок» особо ценится скорость, драйв, возможность «погонять без правил», стремление обогнать, прийти первым. Игра-шуттер также вызывает всплеск ярких эмоций. Удовлетворение от игровой деятельности здесь хорошо объясняется исследователями мас-

совых коммуникаций, рассматривающих развлекательный медиаконтент как способ корректировки эмоциональных состояний личности [18–20].

Чем более сложная игра, тем реже встречается рефлексия собственных эмоциональных переживаний. Так, в игре с постапокалипсическим сюжетом всего 3,89 % слов, обозначающих эмоциональную стимуляцию от прохождения игры («Погружаешься в этот кошмар с головой, а когда проходишь, испытываешь удовлетворение от того, что больше не надо бояться»); а в игре-мафии 1,01 % («Здесь хорошо прописанные персонажи, в которых по-настоящему вживаешься, а потом испытываешь радость, когда побеждаешь»).

В целом, эмоциональная составляющая обоснований студентами выборов сюжетных игр и «стратегий» менее осознанная и более сдержанная, чем в остальных играх. Здесь студенты предпочитают оперировать такими словами, как «нравится», «интересно», «забавно» и т. д.: «мне нравится, что здесь есть детективная составляющая», «меня с этой игрой связаны хорошие воспоминания»; «здесь забавный сюжет»; «интересно наперед просчитывать ходы».

Выявлено, что достижение успеха через преодоление является важным фактором, лежащим в основе увлечённости игрой. Если среди студентов, выбирающих гонки и городское моделирование, характерно периодическое обращение к играм, то в играх с ограничением благоприятных условий для достижения успеха (игра-шуттер, сюжетные игры и стратегия), число тех, кто тратит на компьютерные игры более трёх часов в неделю, больше, чем тех, кто играет время от времени (табл. 1).

Таблица 1

Отношение студентов к компьютерным играм / Students' attitude to computer games

Наименование игр с количеством слов в рассуждениях	Отличительные особенности игр в наиболее часто повторяющихся понятиях*	Время, проводимое за играми**	
		Кол-во часов в неделю	U-крит. Манна-Уитни
Гонки (1 116 слов)	Скорость (3,41 %), азарт (3,23 %), соревнование (1,88 %), отдых (1,52 %)	< 3-х	0,009***
Город (667 слов)	Расслабиться (3,75 %), построить (3,15 %), планирование (2,25 %)		0,001***

Окончание табл. 1

Наименование игр с количеством слов в рассуждениях	Отличительные особенности игр в наиболее часто повторяющихся понятиях*	Время, проводимое за играми**	
		Кол-во часов в неделю	U-крит. Манна-Уитни
Игра-шуттер (96 слов)	Захватывающе (7,29 %), сражение (6,25 %), азарт (3,13 %), возродиться (2,08)	> 3-х	0,003***
Пост-апокалипсис (1319 слов)	Выбор (4,70 %), в т. ч. моральный выбор (2,88 %), остросюжетно (3,35 %), выживание (3,34 %), дизайн (1,14 %)		0,069
Игра-детектив (1730 слов)	Интересный сюжет (3,01 %), расследование (2,89 %), реалистичность (2,49 %), головоломка (1,68 %), дизайн (0,87 %)		0,235
Стратегия (570 слов)	Война (4,91 %), контроль (4,74 %), управление (3,86 %), выбор локаций (3,86 %), качественно (1,40 %)		0,034**

\* В скобках указан % повторения понятия от общего количества понятий, используемых студентами для обоснования выбора каждого вида игры.  
\*\* –  $p < 0,05$ ; \*\*\* –  $p < 0,05$ .

Таким образом, мы находим подтверждение нашей гипотезе: чем больше осмысленного, рационально обоснованного отношения к игровому поведению показывает пользователь, тем больше игровая реальность, в которую он погружается, начинает превалировать над социальной действительностью, вступать с ней в конкуренцию. Негативные последствия такой конкуренции

в реальной жизни неоднократно отмечались исследователями, изучающими проблемы интернет-зависимого поведения [21; 22].

2. *Игра как удовлетворение потребностей.* Факторный анализ позволил выявить определённые закономерности в игровых выборах студентов (табл. 2) и проанализировать их с точки зрения потребностей, которые удовлетворяются в процессе игры.

Таблица 2

## Факторный анализ игровых выборов студентов / Factor analysis of students' game choices

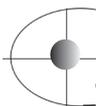
Виды игр	Группы выборов		
	1	2	3
Игра с сюжетом «Апокалипсис»	0,751	-0,011	0,147
Игра с сюжетом «Мафия»	0,738	0,068	-0,184
Город	-0,467	0,179	-0,295
Игра-стратегия	-0,192	-0,891	-0,158
Гонки	-0,344	0,677	-0,261
Игра-шуттер	0,020	0,019	0,948

Метод выделения факторов: метод главных компонент. Метод вращения: варимакс с нормализацией Кайзера. Вращение сошлось за 5 итераций.

Так, в первую группу вошли игровые выборы, достоинство которых основано на сюжете, который по своему построению близок к игровому кино и позволяя наиболее полно идентифицировать себя с персонажами (дисперсия 27,7 %). При отсутствии возможности выбора любимых игр, студенты скорее выберут игру-шуттер, где есть главный герой, чем такие «безликие» игры, как гонки, город и стратегия. Рассматривая мотивацию данных выборов с точки зрения классификации Никки Йи, можно сказать,

что здесь преобладает фактор достижения, связанный с ролевыми элементами и глубоким интересом к игровому миру [23], а идентификация с персонажем обеспечивает полноту погружения в игровое пространство, основанное на ощущении внутреннего сходства [24].

Преодолевая вместе с героем препятствия, игрок реализует потребности в самоконтроле и самоуправлении, связанные с необходимостью оценивать риски, выстраивать наиболее эффективные поведенческие



стратегии. При этом «Постапокалипсис» позволяет сбросить излишнюю тревогу, накопленную в реальном мире, переживая в игре ситуации, смертельно опасные не только для героя, но и для всего мира, и в конечном счёте преодолевая их. Интересно в этом плане осмысление рядом исследователей популярности апокалиптических сценариев в массовой культуре, которые рассматриваются и как способ самопознания, основанного на уничтожении старого, и как возможность конструирования на его обломках чего-то принципиально нового и более эффективного, и как способ безопасного соприкосновения с травматическим опытом, с перспективой почувствовать его и осмыслить [25].

«Выживание» (3,34 %) – одно из популярных слов у студентов, описывающих игру. Те, кто выбирает данную игру, наделяют её экзистенциональными смыслами, говоря, что она позволяет посмотреть на мир «другими глазами», заставляет задуматься о своей роли в судьбах мира, об ответственности перед близкими людьми и обществом. «Мафия» также нацеливает игрока на саморазвитие, но не через познание своего места в мире, а через оттачивание мыслительных способностей в попытках анализировать причины загадочных происшествий с героем, идентификация с которым усиливает чувство гордости за себя в момент обнаружения верных ответов. Здесь чаще звучат высказывания с использованием таких слов, как расследование (2,89 %), головоломка (1,68 %), а оценка интересности сюжета (3,01 %) увязывается с историями персонажей, интригами, атмосферностью.

Во вторую группу вошли игровые выборы, основанные на сложности игры, как с точки зрения её функционала, так и с точки зрения трудностей на пути достижения успеха (дисперсия 20,7 %). Любители таких «лёгких игр», как гонки и конструктор города, никогда не выберут стратегию, где особо ценится концепция мира, множество локаций, необходимость разбираться в управлении игрой. На первый план по классификации мотивации Ники Йи, здесь выходит фактор достижения, основанный на стремлении разбираться в технических аспектах для достижения прогресса в процессе игровой деятельности [23]. Возможность управлять, пожалуй, наиболее важная потребность, которую удовлетворяют любители стратегий в процессе игры. При этом в основе понима-

ния качества лежит сложное игровое пространство, в котором нужно разбираться, и возможность переключаться в разные режимы игры, что тоже позволяет испытывать определённое превосходство перед теми, кто не смог разобраться в правилах.

«Гонки» и «Город», напротив, легки в управлении, а основная потребность, которую удовлетворяют эти игры, – это поддержание оптимального уровня активности, либо через стимулирование эмоциональных переживаний, либо, наоборот, через возможность расслабиться. Исследование позволило выделить характерные слова, которые использовались в разных сочетаниях при обосновании привлекательности гонок, как эмоциональных стимуляторов: скорость (3,41 %), азарт (3,23 %), соревнование (1,88 %), отдых (1,52 %), тогда как популярные слова для любителей «Города» – расслабится (3,75 %), спланировать (2,25 %) и построить (3,15 %) (см. табл. 1).

Третью группу составили игра-шуттер (дисперсия 16,7 %) – простая в управлении, но с необходимостью преодоления препятствий для достижения успеха, в основе которого сохранность собственной жизни за счёт других жизней, и яркие эмоции, связанные с удовлетворением потребности в безопасности, актуализированные в игре постоянным конструированием ситуаций с угрозой жизни (см. табл. 2). В основе предпочтений здесь (согласно классификации Ники Йи [23]) выступает социальный фактор, проявляющийся в возможности проиграть ситуацию, где игрок оказывается победителем, раз за разом одерживая победы над своими врагами. Именно поэтому любители игр-шуттеров, скорее, в качестве альтернативы выберут сюжетную игру с постапокалипсом, чем другие игры.

Обе игры объединяет острое чувство, которые игроки переживают вместе со своими героями, сражаясь за собственное существование. Неслучайно в обосновании выбора игры-шуттера чаще всего звучат слова «захватывающе» (7,29 %) и «азарт» (3,13 %), сражения (6,26 %), а в самой игре, как модельном пространстве, представляющем водораздел между социальной и виртуальной действительностями, особо ценится возможность возродиться (2,08 % в определённой точке и времени игрового пространства (см. табл. 1), чтобы продолжить схватку с виртуальным противником и победить.

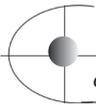
**Обсуждение результатов исследования.** Таким образом, мы видим, что игра в виртуальном, компьютерном исполнении, превращается в определённую социальную среду, во многих смыслах альтернативную социальной действительности. Контраст между реальными переживаниями и теми, что стремятся получить пользователи в момент игры, есть обозначение границ агрессии и детерминации общественных условий в отношении личности, которые последняя может нивелировать или переосмыслить с помощью модельных игровых практик. Благодаря такому ракурсу более зримыми становятся не «античеловечные» игры, с их сюжетами и героями, а, скорее, потребительски-прагматичная социальная среда, заставляющая личность, особенно молодых людей, искать примирения с ней и выхода из нравственного тупика именно в

обыгрывании этических императивов, получаемых из общества. Игра в определенном смысле становится индикатором правды, вернее, её дефицита в реальной действительности.

**Заключение.** Игровая дихотомия «Я-игровой» и «Я-реальный» в контексте нашего исследования получила новое этическое наполнение – как пространства личностного примирения антагонистических миров, как реализация субъектной направленности на гармонизацию коммуникативного пространства [28]. Ещё одним важным результатом является неявное удостоверение игроков в собственной социальной реальности: игры помогают смотреть на свое социальное поведение (пребывание) на основе удвоения – сквозь модельную призму игры, что проявляется в их поведенческих реакциях – «задуматься», «осознать» и т. п.

#### Список литературы

1. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / пер. с нем. А. В. Перцова. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.
2. Мамардашвили М. Лекции по античной философии / под ред. Ю. П. Сенокосова. М.: Аграф, 1999. 320 с.
3. Хёйзинга Й. Homo Ludens. «Человек играющий»: Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / общ. ред. М. С. Мацковского; послесл. Л. Г. Ионина, М. С. Мацковского. СПб.: Лениздат, 1992. 399 с.
5. Зиммель Г. Кант и Гёте // Зиммель Г. Избранное: в 2-х т. М.: Юрист, 1996. Т. 1. С. 380–410.
6. Лобанов Н. И. Религиозное мировоззрение и проблема «удвоения мира» (философский анализ) // Грамота. 2018. № 3. С. 82–87. DOI: 10.30853/manuscript.2018-3.15.
7. Лобанов С. Д. О природе философии. М.: Директ-Медиа, 2014. 300 с.
8. Попова Н. Ю. Интеллект как следствие удвоения мира в философии Иммануила Канта // Сибирский журнал науки и технологий. 2006. № 2. С. 163–165.
9. Розет И. М. Психологические аспекты религиозного удвоения мира. URL: [http://charko.narod.ru/tekst/rozet/Roset\\_Psihologicheskie\\_aspekty.pdf](http://charko.narod.ru/tekst/rozet/Roset_Psihologicheskie_aspekty.pdf) (дата обращения: 12.03.2023). Текст: электронный.
10. Диксит Авинаш Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни. М.: Манн, Иванов и Фарбер, 2020. 464 с.
11. Афанасов, Н. Б. Свободное время как новая форма труда: цифровые профессии и капитализм // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2019. № 1. С. 43–61. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-00002.
12. Belyaev D., Belyaeva U. Исторические видеоигры в контексте Public History: стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. No. 4. P. 51–70. <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.204>.
13. Тан Э. Микротранзакции в видеоиграх AAA – действительно ли они необходимы? // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2019. № 1. С. 127–147. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-00007.
14. Fortunatov A. N. Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество. М.: Флинта, 2023. 184 с.
15. Седых, И. А. Индустрия компьютерных игр – 2020. URL: <https://dcenter.hse.ru/data> (дата обращения: 12.03.2023). Текст: электронный.
16. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 29–53.
17. Мишина М. М., Воробьева К. А. Индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх // Вестник Московского государственного областного университета. 2021. № 4. С. 145–157. DOI: 10.18384/2310-7235-2021-4-145-157.



18. Knobloch-Westervick S. Mood management: Theory, evidence, and advancements / eds. J. Bryant, P. Vorderer. Psychology of entertainment. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. P. 239–254.
19. Bartsh A. Emotional Gratification in Entertainment Experience. Why Viewers of Movies and Television Series Find it Rewarding to Experience Emotions // Media Psychology. 2012. No. 15. P. 267–302. DOI:10.1080/15213269.2012.693811.
20. Воскресенская Н. Г. Влияние на выбор кинофильмов уровня эмоционального напряжения зрителей // Социальная психология и общество. 2016. № 3. С. 121–134. DOI: 10.17759/sps.2016070309.
21. Тюнякин И. Н., Тимошилов В. И. Анализ распространенности факторов зависимости от компьютерных игр среди студентов КГМУ // Здоровый образ жизни и здоровьесберегающее мировоззрение как приоритет национальной политики: сб. статей / под ред. В. А. Лазаренко, Т. А. Шульгиной, Ю. С. Филиппович. Курск: Курск. гос. мед. ун-т, 2019. С. 514–519.
22. Радионова М. С., Есаулова К. С., Фоменко А. Ю., Шленская Н. М. Семейные факторы, определяющие чрезмерную вовлечённость старших подростков в видеоигровую деятельность // Вестник Московского государственного областного университета. 2020. № 1. С. 134–149. DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-134-149.
23. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior. 2006. No. 9. P. 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772.
24. Koji Yoshimura, Bowman N. D., Elizabeth L., Banks C., Banks J. Character morality, enjoyment, and appreciation: a replication of Eden, Daalmans, and Johnson // Media Psychology. 2022. Vol. 25. P. 181–201.
25. Ленкевич А. С. Эсхатология на минималках: руины в компьютерных играх // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Т.4, № 3. С. 135–156. DOI: 10.46539/gmd.v4i3.317.

#### Информация об авторах

Фортунатов Антон Николаевич, доктор философских наук, профессор; Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н. И. Лобачевского; 603022, Россия, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23; anfort1@yandex.ru; <https://orcid.org/0000-0001-6822-2003>.

Воскресенская Наталья Геннадьевна, кандидат психологических наук; Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н. И. Лобачевского; 603022, Россия, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23; navoskr@mail.ru; <https://orcid.org/0000-0002-4979-5989>.

#### Вклад авторов в статью

А. Н. Фортунатов – основной автор, является организатором исследования, формулирует выводы и обобщает итоги реализации коллективного проекта

Н. Г. Воскресенская – проводила социологические исследования, систематизировала и анализировала материал исследования.

#### Для цитирования

Фортунатов А. Н., Воскресенская Н. Г. Игра как онтологическая практика // Гуманитарный вектор. 2023. Т. 18, № 2. С. 57–67. DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-57-67.

**Статья поступила в редакцию 08.04.2023; одобрена после рецензирования 13.05.2023; принята к публикации 15.04.2023.**

#### References

1. Junger, F. G. Games. The key to their meaning. Transl. from German by A. V. Pertsov. St. Petersburg: Vladimir Dal, 2012. (In Rus.)
2. Mamardashvili, M. Lectures on ancient philosophy. M: Agraf, 1999. (In Rus.)
3. Huizinga, J. Homo Ludens. "Man playing": Articles on the history of culture. M: Progress-Tradition, 1997. (In Rus.)
4. Bern, E. Games that people play: Psychology of human relationships; People who play games: Psychology of human destiny: Transl. from English. St. Petersburg: Lenizdat, 1992. (In Rus.)
5. Simmel, G. Kant and Goethe. Zimmel G. Selected: in 2 vol. M: Jurist, 1996. (In Rus.)
6. Lobanova, N. I. Religious worldview and the problem of "doubling the world" (philosophical analysis). Gramota, no. 3, pp. 82–87, 2018. DOI: 10.30853/manuscript.2018–3.15. (In Rus.)
7. Lobanov, S. D. On the nature of philosophy. M: Direct-Media, 2014. (In Rus.)
8. Popova, N. Yu. Intellect as a consequence of the doubling of the world in the philosophy of Immanuel Kant. Siberian Journal of Science and Technology, no. 2, pp. 163–165, 2006. (In Rus.)
9. Roset, I. M. Psychological aspects of the religious doubling of the world. Web. 12.03.2023. URL: [http://charko.narod.ru/tekst/rozet/Roset\\_Psihologicheskie\\_aspekty.pdf](http://charko.narod.ru/tekst/rozet/Roset_Psihologicheskie_aspekty.pdf) (In Rus.)

10. Dixit, Avinash Game Theory. The art of strategic thinking in business and life. M: Mann, Ivanov i Farber, 2020. (In Rus.)
11. Afanasov, N. B. Leisure time as a new form of work: digital professions and capitalism. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, no. 1, pp. 43–61, 2019. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-00002. (In Rus.)
12. Belyaev, D., Belyaeva, U. Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for the Reconstruction, Deconstruction, and Politicization of History. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, no. 4, pp. 51–70, 2022. <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.204>. (In Rus.)
13. Tan, E. Microtransactions in AAA video games – are they really necessary? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, no. 1, pp. 127–147, 2019. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-00007. (In Rus.)
14. Fortunatov, A. N. *Cyberhumanism. How communication technologies are transforming our society*. M: Flinta, 2023. (In Rus.)
15. Sedykh, I. A. Computer games industry-2020. Web. 12.03.2023. URL: <https://dcenter.hse.ru/data> (In Rus.)
16. Bogacheva, N. V., Voiskunsky, A. E. Cognitive styles and impulsivity among gamers with different levels of gaming activity and preferred type of games. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, no. 1, pp. 29–53, 2015. (In Rus.)
17. Mishina, M. M., Vorobyova, K. A. Individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games. Series: *Psychological sciences*, no. 4, pp. 145–157, 2021. DOI: 10.18384/2310-7235-2021-4-145-157. (In Rus.)
18. Knobloch-Westerwick, S. Mood management: Theory, evidence, and advancements. J. Bryant & P. Vorderer (editors). *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. 2006. Pp. 239–254. (In Engl.)
19. Bartsh, A. Emotional Gratification in Entertainment Experience. Why Viewers of Movies and Television Series Find It Rewarding to Experience Emotions. *Media Psychology*, no. 15, pp. 267–302, 2012. DOI:10.1080/15213269.2012.693811. (In Engl.)
20. Voskresenskaya, N. G. Influence on the choice of films of the level of emotional tension of the audience. *Social psychology and society*, no. 3, pp. 121–134, 2016. DOI: 10.17759/sps.2016070309. (In Rus.)
21. Tyunyakin, I. N., Timoshilov, V. I. Analysis of the prevalence of factors of dependence on computer games among students of KSMU. Healthy lifestyle and health-saving outlook as a priority of national policy: coll. articles. Ed. by V. A. Lazarenko, T. A. Shulgina, Yu. S. Filippovich. Kursk. 2019. Pp. 514–519. (In Rus.)
22. Radionova, M. S., Esaulova, K. S., Fomenko, A. Yu., Shlenskaya, N. M. Family factors that determine the excessive involvement of older adolescents in video game activities. *Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Psychological sciences*, no. 1, pp. 134–149, 2020. DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-134-149. (In Rus.)
23. Yee, N. Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, no. 9, pp. 772–775, 2006. doi:10.1089/cpb.2006.9.772. (In Engl.)
24. Koji Yoshimura, Bowman, N. D., Elizabeth L., Banks, C., Banks, J. Character morality, enjoyment, and appreciation: a replication of Eden, Daalmans, and Johnson. *Media Psychology*, vol. 25, pp. 181–201, 2022. (In Engl.)
25. Lenkevich, A. S. Minimal eschatology: ruins in computer games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, no. 3, pp. 135–156, 2022. DOI: 10.46539/gmd.v4i3.317. (In Rus.)

#### **Information about authors**

*Fortunatov Anton N.*, Doctor of Philosophy, Professor; Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod; 23 Gagarin ave., Nizhny Novgorod, 603022, Russia; [anfort1@yandex.ru](mailto:anfort1@yandex.ru); <https://orcid.org/0000-0001-6822-2003>.

*Voskresenskaya Natalia G.*, Candidate of Psychology, Associate Professor, Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod; 23 Gagarin ave., Nizhny Novgorod, 603022, Russia; [navoskr@mail.ru](mailto:navoskr@mail.ru); <https://orcid.org/0000-0002-4979-5989>.

#### **Contribution of authors to the article**

A. N. Fortunatov – the main author, the organizer of the study, who formulates conclusions and summarizes the results of the implementation of the collective project.

N. G. Voskresenskaya – systematization and analysis of the research material.

#### **For citation**

Fortunatov A. N., Voskresenskaya N. G. The Game as an Ontological Practice // *Humanitarian Vector*. 2023. Vol. 18, No. 2. P. 57–67. DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-57-67.

**Received: April 8, 2023; approved after reviewing May 13, 2023;  
accepted for publication May 15, 2023.**