

На правах рукописи



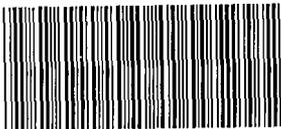
ЛОПАТИНСКАЯ Тинатин Давидовна

**ФЕНОМЕН ИГРЫ В УСЛОВИЯХ
ВИРТУАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

24.00.01 – Теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата философских наук

21 НОЯ 2013



005539478

Астрахань – 2013

Работа выполнена на кафедре философии
ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный университет»

Научный руководитель:	Баева Людмила Владимировна, доктор философских наук, профессор
Официальные оппоненты:	Алексеева Ирина Юрьевна, доктор философских наук, доцент, ведущий сотрудник Института философии РАН
	Тарасова Ольга Игоревна, доктор философских наук, доцент, доцент кафедры психологии и педагогики Санкт-Петербургского государственного экономического университета
Ведущая организация:	ФГАОУ ВПО «Волгоградский государственный университет»

Защита состоится 13 декабря 2013 г. в 9.00 часов на заседании диссертационного совета Д 212.009.12 при ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный университет» по адресу: 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный университет» по адресу: 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а.

Автореферат разослан: 09 ноября 2013 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета
кандидат политических наук, доцент



О.И. Оськина

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Современная культура, находящаяся в условиях бурного развития информационных технологий, претерпевает существенные изменения в различных сферах и проявлениях. Прежде всего, информатизация оказала влияние на такие виды деятельности человека, как наука, производство, образование, коммуникация, творчество, досуг и др. Существенные изменения, связанные с высокими технологиями, проявились и в развитии такого значимого феномена культуры, как игра.

Игровая деятельность, традиционно рассматриваемая исследователями как важнейший способ адаптации человека к окружающим условиям, в информационную эпоху приобретает новую специфику и функции. Наиболее значительные изменения оказались связаны с процессом виртуализации, одним из проявлений которой является перемещение объектов культуры в виртуальное пространство, созданное с помощью информационных технологий. Однако характер этих изменений, как и сущность самого процесса виртуализации, еще не имеют достаточной степени разработанности в науке. При этом изменения в области технологии и их влияние на игровые практики столь существенны, что анализ этих процессов требует актуализации внимания со стороны современных исследователей.

С этих позиций актуальность изучения трансформаций феномена игры, вызванных процессами внедрения информационных технологий, имеет как теоретический, так и практический аспект. Прежде всего, в контексте теории современной культуры важно выработать представления о сущности и характере процесса ее виртуализации, начавшегося с конца прошлого века и продолжающегося в настоящее время. Теоретический анализ концепта игры в контексте современных технологических вызовов представляется актуальным для различных областей знания: от философии и культурологии, до психологии и программирования. Практические аспекты изучения феномена игры связаны с понимаем его влияния на жизненные ценности человека, которые существенно трансформируются в направлении от реальных отношений и ориентиров к виртуальным. Большую тревогу у специалистов вызывает и такое явление, как игровая зависимость, которая в условиях информационных технологий охватывает все большее число людей и квалифицируется как серьезная социокультурная проблема. В значительной степени информатизация создает новое многомерное игровое пространство, которое начинает само влиять на культуру, человека и его ценности. Все вышесказанное и определяет актуальность предлагаемого исследования.

Степень научной разработки проблемы.

Интерес к изучению сущности игры наиболее ярко проявился начиная с XX века, в то время как внимание к самой игре не ослабевает на протяжении всей истории человечества.

В эпоху Античности первые философские идеи о сущности игры высказывали Пифагор, Сократ, Платон, Аристотель. Игра понималась ими как процесс, неразрывно связанный с самой жизнью человека. В эпоху Средневековья Аврелий Августин, Гуго Сен-Викторский и др. отводили игре роль творческого начала в человеческой жизнедеятельности.

В XVI–XVII вв. особую роль в изучении феномена игры сыграли Николай Кузанский, Дж. Пико делла Мирандола, Л.Б. Альберти и др. Игра трактовалась ими как неотъемлемая часть общественной сущности индивида, реализация его потребностей в общении с другими, в познании мира.

Изучение феномена игры продолжалось и в XVIII в. Весомый научный вклад в понимание и толкование феномена игры внесли Я.А. Коменский, И.Г. Песталоцци, Ф. Рабле, Ж.-Ж. Руссо, И. Кант, Ф. Шиллер¹ и т.д. Они акцентировали свое внимание на воспитательном потенциале игры.

В XIX в. ведутся исследования, связанные с изучением взаимодействия природного и социального в игре. В работах Г. Спенсера, К. Грооса игра рассматривается как имманентная часть поведения любого живого организма независимо от уровня его развития.

В XX в. наиболее обстоятельным исследованием феномена игры следует признать работу голландского ученого Й. Хейзинги. Он характеризует игру как «необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал, в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи»².

Особое значение в философской мысли XX в. принадлежит исследованиям Э. Берна, Г.-Х. Гадамера, Ж. Дилеза, Ж.-П. Сартра, В. Франкла, Э. Финка, З. Фрейда, Р. Винклера, М. Эйгена, где выдвинута оригинальная идея, согласно которой игра выступает своеобразным способом понимания и истолкования первоначального смысла, заложенного в авторский текст.

Значительный интерес представляют работы Г. Зиммеля, Р. Кайуа, Х. Ортеги-и-Гассета, М. Хайдеггера, К. Ясперса и т.д. В их произведениях игра определяется как неотъемлемая часть общественной сущности индивида, связанная с его социализацией.

¹ Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения. М.: Педагогика, 1982. Т. 2; Монтень М. Опыты. М.: Правда, 1991; Песталоцци И.Г. Избранные педагогические произведения: в 3 т.; под ред. М.Ф. Шабаевой. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1961. Т. 1; Рабле Ф. Мысли о воспитании и обучении детей. М. Монтень; пер. с фр. В. Смирнова. М.: Типолит. Т-ва И.Н. Кушнерев и К^о, 1896; Кант И. Сочинения: в 6 т. М.: Мысль, 1966. Т. 6. С. 321; Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании // Собр. соч.: в 8 т. М.: Госполитиздат, 1950. Т. 6.

² Хейзинга Й. Homo Ludens // Человек играющий: ст. по истории культуры / пер. с нидерланд. и сост. Д.В. Сильвестрова. М.: Айрис-Пресс, 2003. С. 32.

Среди современных исследователей, изучающих философские аспекты игры, следует отметить работы А. Вайнштейна, Н.Т. Казаковой, Ю.М. Лотмана, Л.Т. Ретюнских, Е.О. Смирновой, Г.П. Щедровицкого¹ и др. Они рассматривают игру как «важнейший культурообразующий фактор, с помощью которого происходит выявление и изучение «извечных», возрождающихся в истории цивилизации иллюзий и утопий человечества»².

Исследование игры как общего основания культуры представлено в трудах Т.А. Апинян³, М.М. Бахтина, В.С. Библера, И.С. Кона, А.Ф. Лосева, А.И. Мазаева, М. Мид, В.С. Мухиной.

Психологические аспекты игры нашли свое отражение в работах П.П. Блонского, Л.И. Божович, Д. Брунера, Л.С. Выготского, К. Грооса, М.С. Кагана, А.Н. Леонтьева, Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейна, А.С. Спиваковской, Д.И. Фельдштейна, Д.Б. Эльконина⁴ и др. В их научных исследованиях игра определяется как один из эффективных способов снятия психологических и иных барьеров на пути осуществления межличностной коммуникации.

Педагогические аспекты игры представлены в работах Н.П. Аникеевой, К.Н. Вентцеля, Г.Н. Волкова, О.С. Газмана, Т.Е. Конниковой, А.С. Макаренко, Д.В. Менджеричкой, В.А. Сухомлинского, К.Д. Ушинского, Ф. Фребеля, С.А. Шмакова⁵ и др. Представители данного направле-

¹ Вайнштейн А. Игра как путь гармонии // *Alma Mater*. 1993. № 2. С. 23; Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: методологический анализ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук: 09.00.00. Иркутск, 1999; Лотман Ю.М. Игра // *Большая советская энциклопедия*. М.: Советская энциклопедия, 1972. Т. 10. С. 31; Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002; Щедровицкий Г.П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // *Психология и педагогика игры дошкольника: материалы симпозиума* / под ред. А.В. Запорожца, А.П. Усовой. М.: Просвещение, 1966. С. 92-132.

² Цит. по: Швецов И.В. Игра в рекламе: учеб. пос. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009. С. 14.

³ Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003.

⁴ Блонский П. Избранные педагогические и психологические сочинения: в 2 т.; под ред. А. Петровского. М.: Педагогика, 1979; Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте: психологическое исследование. М.: Просвещение, 1968; Bruner J.S. Play, its Role in Development and Evolution. London: Harper books, 1976; Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // *Вопросы психологии*. 1966. № 6. С. 74-75; Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. М.: Педагогика-Пресс, 1994; Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М.: Учпедгиз, 1946; Фельдштейн Д.И. Психологические основы общественно полезной деятельности подростков. М.: Педагогика, 1982.

⁵ Аникеева Н.П. Специфика игровой ситуации // *Педагогика и психология игры: межвуз. сб. науч. тр. / редкол.: Н.П. Аникеева (отв. ред.) и др.* Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1985. С. 28-49; Вентцель К.Н. Свободное воспитание: сб. избр. тр. М.: Изд-во АПО, 1993; Волков Г.Н. Этнопедагогика: учеб. для студ. сред. и высш. пед. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 1999; Конникова, Т.Е. Творческая игра в

ния воспринимают игру как специфическую деятельность, направленную не просто на организацию воспитания и обучения, а выступающую средством оптимизации педагогического процесса.

Понятие виртуализации обрело широкую известность сравнительно недавно, хотя интерес к самой ее сущности известен с давних пор.

Впервые понятие виртуальности появляется в трудах Фомы Аквинского. В контексте осмысления проблемы основных состояний сущего оно выступает как равнозначное потенциальному бытию. В таком значении феномен виртуальности далее развивался в работах Д. Скота и Николая Кузанского. Идея множественности бытия была продолжена в исследованиях Г. Лейбница, И. Канта, А. Бергсона, где под множеством понимается вероятность существования нескольких возможных (виртуальных) реальностей.

«Виртуальная реальность» как символизм сознания человека рассматривается в трудах Э. Кассирера, Г. Когена, С. Лангер, М.К. Мамардашвили¹ и др.

Трактовка «виртуальной реальности» с позиций компьютерных технологий представлена работами таких специалистов, как М. Крюгер, И. Сазерленд², О.И. Генисаретский, Н.А. Носов³ и др.

Классификации виртуальных реальностей приводятся в трудах Т.А. Кирик, Ю.В. Наседкиной, В.Л. Силаевой⁴ и др.

Виртуальные компьютерные игры – сравнительно новая область исследований, поскольку первые попытки целостного изучения данного яв-

воспитательной работе. Л.: Изд-во ЛГПИ им. А.И. Герцена, 1966. С. 200–208; Крупская Н.К. Воспитывать достойную смену: избр. статьи, речи, письма. М.: Политиздат, 1973; Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей: соч.: в 7 т.. М.: Педагогика, 1957. Т. 4. С. 73, 374–375; Ушинский К.Д. О воспитании: золотой фонд педагогики / сост. Н.М. Матвеева; К.Д. Ушинский. М.: Школьная пресса, 2003; Фребель Ф. Воспитание человека // Педагогические сочинения: в 2 т. / под ред. Д.Н. Королькова. М.: Издание Тихомирова, 1913. Т. I. С. 215–224; Шмаков С.А. Его величество игра. М.: МИП «NB Магистр», 1992.

¹ Лангер С. Философия в новом ключе: исследование символического разума, ритуала и искусства. М.: Республика, 2000; Мамардашвили М.К. Символ и сознание: метафизические рассуждения о сознании, символическом и языке. М.: Школа «Языки русской культуры», 1997.

² Krueger M.W. Artificial Reality. Addison-Wesley Professional, 1991; Sutherland I.E. The Ultimate Display // Proceedings of the International Federation for Information Processing Congress. 1965. Vol. 2. P. 506–508.

³ Генисаретский О.И. Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора // Труды ГосНИИГА. Авиационная эргономика и подготовка лётного состава. М.: ГосНИИ ГА, 1986. Вып. 253. С. 32–39; Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.

⁴ Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01. Омск, 2004; Наседкина Ю.В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. СПб., 2005; Силаева В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. М., 2004.

ления начинаются примерно с 70–80-х гг. XX в. Среди западных исследователей, занимающихся изучением проблемы виртуальных компьютерных игр, выделяются: Кент Л. Стивен¹, занимающийся вопросом истории развития компьютерных игр; К. Керделлан, Г. Грезийон², рассматривающие компьютерные игры как эффективное средство игровой психотерапии, направленной на решение эмоциональных, а также психомоторных проблем; Э. Кафай, Ю. Провензо³, изучающие проблемы игровой аддикции и девиации; Л. Манович⁴, занимающийся вопросами наличия нарратива в виртуальных компьютерных играх. Среди отечественных исследователей, занимающихся изучением различных аспектов компьютерных игр, выделяют: О.А. Степанцева⁵, рассматривающая особенности субкультуры компьютерных игроков; М.Б. Игнатьев⁶, анализирующий соотношение виртуальных компьютерных игр и актерской игры; Л.В. Баева⁷, изучающая компьютерные игры с позиции аксиологического подхода; И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, Г.Г. Кузнецов⁸, рассматривающие сущность феномена виртуальных компьютерных игр с позиций психоанализа; И.Е. Гутман⁹, ана-

¹ Steven L. Kent *The Ultimate History of Video Games*. Steven. Random House USA Inc, 2002.

² Kerdellant C. *Children of the Processor: How Internet and Video Games Form the Adults of Tomorrow* (translated by A. Luschanova) / C. Kerdellant, G. Crezillon. Yekaterinburg: U-Faktoriya, 2006.

³ Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // *Игра со всех сторон: книга о том, как играют дети и прочие люди: современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее* / ред. Е. Жорняк. М.: Прагматика культуры, 2003. С. 325–338; Провензо Ю. *Электронноопосредованные игровые ландшафты* // *Игра со всех сторон: книга о том, как играют дети и прочие люди: современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее* / ред. Е. Жорняк. М.: Прагматика культуры, 2003. С. 339–350.

⁴ Manovich L. *The language of New Media*. Cambridge, Mass. London, England: The MIT Press, 2001.

⁵ Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // *Известия РГПУ им. А.И. Герцена*. СПб., 2007. С. 80–83.

⁶ Игнатьев М.Б. *Компьютерные игры* / М.Б. Игнатьев, Е.М. Гушанская, К.М. Игнатьев и др.; под ред. и с предисл. М.Б. Игнатьева. Л.: Лениздат, 1988.

⁷ Баева Л.В. *Человек играющий в XXI веке* // *Информационная эпоха: вызовы человеку* / под ред. И.Ю. Алексеевой и А.Ю. Сидорова. М.: РОССПЭН, 2010. С. 209–230.

⁸ Бурлаков И.В. *Номо Gamer. Психология компьютерных игр*. М.: Класс, 2000; Иванов М.С. *Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера* // *Психологический журнал*. 2003. № 2. С. 10–14; Кузнецов Г. *Игры без насилия* // *Компьютерра*. 2000. № 32 (361). С. 36–37. URL: <http://www.computer.ru/offline/2000/361/> 10.09.2004.

⁹ Гутман И.Е. *Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13*. СПб., 2009.

лизирующий компьютерные виртуальные игры в культурно-антропологическом аспекте и др.

Несмотря на то, что сам феномен игры, а так же те или иные аспекты виртуализации рассмотрены довольно глубоко, проблема осмысления феномена игры в условиях виртуализации современной культуры требует более пристального изучения.

Объектом диссертационного исследования является игра как социокультурный феномен.

Предметом исследования выступает феномен игры в контексте виртуализации современной культуры.

Цель исследования состоит в изучении сущности и трансформаций феномена игры в условиях виртуализации современной культуры.

В связи с вышесказанным определяются задачи диссертационной работы:

- систематизация и анализ сложившихся подходов к пониманию феномена игры в контексте культуры;
- построение типологии и функциональная характеристика различных видов игр;
- выявление сущности и проявлений процесса виртуализации современной культуры;
- анализ изменений форм и функций игры в условиях виртуализации современной культуры;
- характеристика современных реалий игры в условиях виртуализации культуры (на примере анализа игрушек и игровых устройств, компьютерных игр и языковой игры как технологии рекламы).

Теоретическую базу диссертационного исследования составили научные труды по философии, культурологии, психологии, социологии, касающиеся анализа различных аспектов игры в изменяющемся пространстве современной культуры, прежде всего, это работы Й. Хейзинги, Р. Кайуа, Х. Ортеги-и-Гассета, Ж. Бодрийяра, А.В. Костиной и др., а также работы М. Кастаньеса, Д.В. Иванова, И.Г. Корсунцева, Ф.И. Гиренка и др. в области теории информационного общества.

Методологической базой исследования явился системный подход, позволяющий выявить специфику феномена игры в контексте системы современной культуры. Изучение феномена игры в данной работе проводится на основе социокультурного подхода, развиваемого Й. Хейзингой, Л.Т. Ретюнских и др. Исследование своеобразия культуры современной эпохи опирается на возможность парадигмы постиндустриального, информационного общества, связывающей главные факторы социальной динамики с технико-технологическими инновациями.

В соответствии с целью и задачами работы в исследовании были использованы методы социогуманитарного познания и общенаучные методы: конкретно-исторический, функциональный, компаративный, семиоти-

ческий, аксиологический, типологический. Конкретно-исторический метод дает возможность проследить становление изучаемого понятия как культурного феномена. Функциональный метод способствует осмыслению специфических аспектов характеристики смыслового наполнения феномена игры в условиях виртуализации культурного пространства. Сравнительный метод позволяет сопоставить в историческом разрезе содержательное наполнение игры как предмета исследования. Семиотический метод был использован в выявлении знаково-символической природы игры. Аксиологический метод был применен при анализе специфики современного этапа развития культуры в условиях влияния информационных технологий, вызывающего определенные трансформации в ценностных ориентирах молодого поколения. Типологический метод позволяет произвести деление объема изучаемого понятия с целью определения его типов, а также описания игровой деятельности в историко-культурном контексте.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

- на основе анализа различных подходов к пониманию игры разработана их типология;
- предложена классификация и функциональная характеристика игр, моделирующих действительность в реальных, абстрактных и виртуальных условиях;
- выявлен характер воздействия виртуализации на различные сферы культуры, связанного с трансформацией и замещением реальных объектов виртуальными формами и аналогами;
- установлены особенности игры в условиях виртуализации культуры, а также выявлены и обобщены ее новые функции: инновационная, виртуально-глобалистическая, виртуально-обучающая, виртуально-креативная, матричная, консолидирующая и т.д.;
- представлена характеристика современных реалий игры в культуре (компьютерные игры, электронные игровые устройства), раскрыт вербально-игровой характер рекламы и его связь с созданием виртуальных образов.

Положения, выносимые на защиту:

1. Систематизация основных подходов к пониманию феномена игры позволила выявить среди них: философско-культурологический, антропологический, когнитивно-педагогический, психологический, биологизаторский, герменевтический, экономический, эстетический. На основе философско-культурологического подхода игра определяется нами как *целенаправленный полифункциональный процесс моделирования реальности (в реальных, абстрактных или виртуальных условиях), имеющий рекреационный или познавательный характер, способствующий самореализации субъекта, а также воспроизведению и развитию культуры и ее образцов.* Игра обучает индивида навыкам коммуникации и социокультурной адаптации, развивает творческие способности, содействующие созданию новых феноменов культуры.

2. Все многообразие видов игр условно можно разделить на три основных типа: моделирующие действительность в реальных условиях, в абстрактных условиях и в виртуальных условиях. Фактор информационных технологий оказал влияние на возрастание роли игр, моделирующих реальность в виртуальных условиях, их доминирование среди других типов.

3. Анализ влияния информационных технологий на основные сферы жизнедеятельности общества показал, что одной из важных тенденций современной культуры выступает процесс виртуализации, заключающийся в замещении реальных процессов и явлений виртуальными формами. Это приводит к созданию новой виртуальной культуры с присущими ей признаками: электронной симуляцией объектов, стандартизацией, дистанционностью, техногизацией, а также к смещению роли культуры от воспитательно-креативной к развлекательно-потребительской.

4. Под влиянием виртуализации культуры феномен игры обретает новые функции, такие, как: инновационная, виртуально-глобалистическая, виртуально-обучающая, виртуально-креативная, матричная, консолидирующая и др. Трансформируется роль игры в современном обществе, что связано с адаптацией человека к новым технологическим особенностям эпохи. На смену играм, моделирующим действительность в абстрактных и реальных условиях, приходят игры, моделирующие действительность в виртуальных условиях, для которых характерны интерактивность, техногизация, плюрализм, дистанционность, утрата связи с реальными людьми и условиями.

5. Характеристика современных реалий игры, связанных с ее виртуализацией, дала возможность показать существенные изменения в их природе и появление их качественно новых форм. Традиционная игрушка, адаптируясь к новым условиям, становится инструментом, ключом вхождения в виртуальную реальность – иммерсивное нематериальное пространство, дополняя его материальными атрибутами. Информационные технологии порождают новый вид компьютерных игр, связанных с созданием псевдореалистической, иллюзорной, симуляционной картины мира, образа супергероя, виртуального взаимодействия и языка общения, что в свою очередь способствует появлению феноменов геймерства, сетевых игр, вызывающих значительное смещение ценностных ориентиров из реальной сферы в виртуально-игровую (что в крайних проявлениях выражается в игровых аддикциях). В новых технологических условиях одним из средств формирования виртуальной реальности становится реклама, которая использует возможность языковой игры, помогая вербальному представлению потребителя реализоваться через игротехнику и вовлекая его в искусственно созданный мир обладания желаемыми благами.

Научно-теоретическая и практическая значимость работы. Научно-теоретическая значимость диссертационного исследования определяется возможностью применения разработанных положений и выводов для

развития информационной культуры в рамках дисциплин по философии игры, а также в области философской антропологии, социальной психологии, культурологии.

Практическая значимость результатов научного исследования заключается в возможности их использования при разработке курсов лекций для студентов гуманитарных направлений по дисциплинам: философия, социология, аксиология, социальная антропология, а также для студентов технических направлений, связанных с изучением социогуманитарных аспектов развития информационных технологий. Отдельные выводы работы могут найти применение в психологической практике для выявления и диагностики компьютерно-игровой зависимости.

Апробация исследования. Различные аспекты диссертации излагались в сообщениях автора на международных и всероссийских конференциях и конгрессах: на научно-практической конференции «Проблемы межкультурной коммуникации: история и современность» (г. Астрахань, 2007 г.), на научно-практической конференции «Проблемы межкультурной коммуникации: история и современность» (г. Астрахань, 2008 г.), на Втором российском культурологическом конгрессе с международным участием «Культурное многообразие: от прошлого к будущему» (г. Санкт-Петербург, 2008 г.), на научно-практической конференции «Проблемы межкультурной коммуникации: история и современность» (Астрахань, 2009 г.); на Международной конференции молодых ученых «Медиафилософия – IV. Необратимость медиатрансформаций» (г. Санкт-Петербург, 2010 г.); на региональной научно-практической конференции ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный университет» «Проблема идеального в философии: человек, общество, государство» (г. Астрахань, 2011 г.); на Международной научно-практической конференции (XIX Адлерские чтения) «Проблемы национальной безопасности России в XX–XXI вв.: уроки истории и вызовы современности» (г. Адлер, 2011 г.); на Международной научно-практической конференции «Информатизация общества: социально-экономические, социокультурные и международные аспекты» (г. Пенза–Прага, 2011 г.).

Основные положения диссертационного исследования отражены в 17 публикациях (общим объемом 8,65 п.л.), 9 из которых размещены в научных журналах, рекомендованных ВАК РФ для публикации результатов диссертационных исследований.

Структура и объем диссертации. Структура и последовательность изложения материала обусловлены логикой, целями и задачами исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, семи параграфов, заключения, библиографического списка.

Общий объем диссертации составляет 185 страниц, в том числе библиографический список, в который входит 239 наименований.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность темы исследования, раскрывается степень ее научной разработанности, определяются цель и основные задачи, характеризуются теоретико-методологические основы, является научная новизна и практическая значимость результатов проводимого исследования, а также формулируются положения, выносимые на защиту.

Первая глава «Игра как феномен культуры» посвящена систематизации сложившихся подходов к пониманию сущности игры, раскрытию философской сущности игры как феномена культуры, разработке классификации игр с позиции философско-онтологического подхода.

В первом параграфе «*Понятие игры как предмет философско-культурологического исследования*» проводится философский анализ наиболее значимых подходов (философско-культурологический, антропологический, когнитивно-педагогический, психологический, биологизаторский, герменевтический, экономический, эстетический) к определению смыслового содержания понятия игры в западно-европейской традиции, в основу которых ложатся различные представления о сущности рассматриваемого феномена, его природе и функциях.

На основе систематизации различных подходов к пониманию сущности игры, анализа особенностей, характеристик и отличительных черт игры формулируется авторская дефиниция данного понятия. Игра понимается как *целенаправленный полифункциональный процесс моделирования реальности (в реальных, абстрактных или виртуальных условиях), имеющий рекреационный или познавательный характер, способствующий самореализации субъекта, а также воспроизведению и развитию культуры и ее образцов.*

Игра обучает индивида навыкам коммуникации и адаптации к окружающей среде и культурным особенностям, а также развивает творческие способности, содействующие созданию новых феноменов культуры. Полифункциональность игры заключается во множестве вариантов ее назначения: от когнитивного до гедонистического. При этом каждая функция плотно вплетена в культурное пространство, что дает основание говорить об укорененности феномена игры в культуре.

Второй параграф «*Сущность и характерные признаки игры как культурного феномена*» посвящен рассмотрению феномена игры с позиции философско-культурологического подхода, определению общего основания для классификации игр – моделирующего (онтологического, креативного), присущего всем видам игр. На его основе была разработана следующая типология.

1. *Игры, моделирующие действительность в реальных условиях*, представляют собой целенаправленный процесс деятельности субъекта в

реальных условиях, имитирующий образы, события т.д., которые наличествуют в реальной жизни, и, как правило, осуществляемый при взаимодействии с другими реальными субъектами (ролевые спортивные, военные и другие игры).

2. *Игры, моделирующие действительность в абстрактных условиях*, создают умозрительное игровое пространство в сознании игрока. При этом в игровом пространстве, расположенном на территории сознания, действуют собственные правила, временные и пространственные рамки. В играх, моделирующих действительность в абстрактных условиях, берутся за основу те образы, события, предметы, которые наличествуют как в реальной жизни, так и в воображении субъекта и связаны с другими реальными субъектами (интеллектуальные, деловые, учебные и другие игры).

3. *Игры, моделирующие действительность в виртуальных условиях*, связаны с развитием информационных технологий и соответствующей стадией развития культуры. В подобных играх создается виртуальное пространство, размещенное в цифровом формате, в нем также установлены определенные правила, временные и пространственные рамки (онлайн-овые и офф-лайн-овые компьютерные игры и др.). Моделируемые объекты виртуальности могут как обладать свойствами объектов, наличествующих в реальности, так и быть полностью вымышленными. В том и в другом случае они псевдореальны, имеют симулятивный характер, но при этом служат формой адаптации субъекта к жизнедеятельности в условиях информационной стадии развития культуры.

На основе проведенного анализа делается вывод о том, что игра способствует адаптации человека в социокультурном пространстве, а также влияет на развитие самой культуры, расширяющая творческие способности личности. Игра при этом обеспечивает индивиду возможность выхода за пределы своего реального существования. Моделируемое игрой пространство может не совпадать с актуальным существованием, что позволяет осуществить человеку определенное «бегство от реальности», снизить воздействие вызовов среды и цивилизации. Следовательно, игра как культурный феномен приобретает также характер социально значимой практики. При этом изменения, происходящие в современном обществе, вступившем в новую эпоху рубежа тысячелетий, оказывают влияние на игру как культурный феномен, трансформируя ее назначение, роль, формы, принципы и т.д.

Вторая глава «**Виртуализация современной культуры и ее феноменов**» посвящена выявлению специфики процесса виртуализации современной культуры, определению степени влияния процесса виртуализации на игры в условиях современной культуры, раскрытию характера воздействия фактора игры на человека в условиях современной культуры.

Первый параграф «*Виртуализация современной культуры: природа, сущность, формы проявления*» посвящен изучению истории формирования

понятия виртуализации, а также выработке авторской дефиниции понятия виртуализации, под которой понимается процесс замещения реальных процессов и явлений виртуальными формами, а также создания новых феноменов виртуальной культуры. При этом под «виртуальными» понимаются искусственно созданные образы и явления, моделируемые сознанием человека в условиях информационной эпохи и дополненные информационными ресурсами.

Проведенное исследование позволило определить, что на фоне информатизации происходит масштабное распространение виртуальных технологий, которые оказывают значительное влияние на все сферы жизнедеятельности общества: сферу материального производства, науку, ценностную сферу, сферу управления общественными процессами, социальную сферу. Воздействуя на отдельных индивидов и на общество в целом, информационные технологии начинают обретать формы своеобразной движущей силы социума, становясь фактором развития современной культуры и ее многообразных форм: от науки, образования и искусства до производства, управления и политики.

Во втором параграфе *«Фактор игры в процессе виртуализации современной культуры»* выявлено, что под влиянием информационных технологий, виртуализации определенных форм культуры значительным трансформациям подвергается и такой социокультурный феномен, как игра. В результате игра приобретает новые функции, такие как: инновационная, виртуально-глобалистическая, виртуально-обучающая, виртуально-креативная, матричная, консолидирующая и др. Характер изменения сущности феномена игры определяет устойчивую тенденцию трансформации её форм и принципов. Игры, моделирующие действительность в реальных условиях, становятся всё менее востребованными в игровом пространстве современного общества, на смену им приходят игры, моделирующие действительность в виртуальных условиях. Последние, активно используя новые принципы функционирования в виртуальной реальности (интерактивность, иллюзорность, символичность и т.д.), мгновенно заполняют и расширяют освободившееся игровое пространство, преобразуя его в виртуальное.

Третья глава *«Современные реалии игры в условиях виртуализации культуры»* посвящена изучению практических аспектов трансформации игры в современной культуре на примерах анализа игрушек как средства вхождения в виртуальную реальность, компьютерных игр в сети Интернет и языковой игры как особой технологии рекламы.

В первом параграфе *«Игрушки и игровые устройства как средства вхождения в виртуальную реальность»* выявляется и анализируется феномен игрушки, претерпевающий ряд изменений в условиях современной культуры. Рассмотрение ряда классификаций игрушек дало возможность разработать авторскую общую их типологию в соответствии с предложенной ранее классификацией игр.

1. *Игрушки – атрибуты игр, моделирующих действительность в реальных условиях.* Подобные игрушки функционируют в игровом пространстве, находящемся на территории реальности, в вещественном измерении, т.е. выступают конкретными предметами, вещами со своими индивидуальными качествами, чертами, функциями. Примерами такого типа игрушек выступают: мяч, кукла, машинка и т.д.

2. *Игрушки – атрибуты игр, моделирующих действительность в абстрактных условиях.* Данные игрушки функционируют в игровом пространстве, находящемся на особой территории – в сознании игрока. Подобные игрушки, как правило, основываются на тех образах, событиях, предметах и т.д., которые существуют в обоих видах реальности (действительной и виртуальной).

3. *Игрушки – атрибуты игр, моделирующих действительность в виртуальных условиях.* Данные игрушки функционируют в индивидуальном виртуальном пространстве, для которого не требуется реальная территория. Подобные игрушки могут как сохранять свои реальные вещественные формы и признаки, так и терять их. В том и другом случае данный тип игрушек виртуален и их не существует в реальности, что, в свою очередь, нисколько не снижает уровня их реалистичности.

На основе данной классификации выявляется специфика изменений, происходящих с игрушкой, которые, прежде всего, связаны с возрастанием роли виртуальных игр и игрушек. В этих условиях проявляются новые характеристики игрушки: интерактивность, программируемость, технократичность, вариативность, всевозрастность и т.д. Характер игрушки также изменяется и качественно эволюционирует, она становится активной, эмоциональной, динамичной, постоянно трансформирующейся, дополняющейся новыми элементами и т.д.

Второй параграф *«Компьютерные игры: специфика, типы, функции»* посвящена изучению феномена компьютерных игр, их социокультурному и философскому анализу. В параграфе представлена история возникновения и поэтапного развития компьютерных игр, изучены их различные типологии, раскрыты основные причины роста их популярности в последние десятилетия. К ним автор относит следующие:

- игра предоставляет игроку возможность почувствовать себя лидером, наделенным определенной властью, но одновременно с этим освобождает его от ответственности, которой имманентно наделена власть в реальной действительности;
- игра позволяет игроку самостоятельно решать познавательные и логические задачи, что связано с потребностью человека удовлетворять свою любознательность, тренировать свой интеллект;
- с помощью игры игрок получает возможность выбирать для себя различные роли, развивать в себе новые навыки, умения, черты характера,

как бы проживая чужую жизнь, что может способствовать его социализации и коммуникации с другими;

- игра предоставляет игроку возможность реализовать желание добиться победы над противником в пространстве игры, при этом у игрока создается впечатление реальности происходящего, укрепляется его самооценка;

- игрок получает возможность в игре преодолевать ограничения, которые он имеет в реальности (телесность, пространство, время), то есть ощутить новую степень свободы, хотя и виртуальную;

- компьютерные игры позволяют человеку (как ребенку, так и взрослому) адаптироваться к условиям информационной эпохи, ее вызовам и требованиям к человеку.

При этом было отмечено, что компьютерный тип игр способен вызывать у человека особую зависимость, которая заключается в появлении потребности постоянного нахождения в игре, отождествлении себя с виртуальными героями, потере интереса к окружающей социальной жизни, ухода от реальности и др. Опасность такого типа аддикций усиливается тем, что компьютерные игры общедоступны, имеют массовую аудиторию, включающую детей, неконтролируемый контент, в силу чего они могут представлять угрозу для современного человека как в психологическом, так и в социокультурном аспекте.

Основным содержанием всех видов компьютерных игр является создание псевдореалистической, иллюзорной, симулятивной или фантастической картины реальности, конструирование «иных миров», открывающих новые широкие возможности для игроков. Тем самым игры способствуют виртуализации эмоций, переживаний человека, создают иллюзию его активности, в реальности же погружая человека в сконструированное информационными технологиями «сновидение», не оставляющее времени на практическую активность и снижающее интерес к межличностному общению, творчеству.

В третьем параграфе *«Реклама-игра как способ формирования виртуальной реальности (на примере языковой игры)»* обоснован игровой характер современной рекламы, обладающей такими основными признаками, как иллюзорность, симулятивность, семиотичность и т.д., в связи с чем было отмечено, что игра имманентна природе рекламы, хотя имеет и иные задачи и функции в контексте культуры. Было выявлено, что в эпоху информационных СМИ реклама как на сознательном, так и на бессознательном уровнях начинает играть существенную роль в формировании стереотипов поведения человека, оказывает влияние на его жизненные ориентиры, выбор образа жизни, формируя своего рода псевдоидеалы эпохи, имеющие искусственно созданный, навязываемый человеку характер и информационно-виртуальную форму выражения.

На основе анализа современной рекламы было выяснено, что динамика привлечения языковой игры в рекламу имеет тенденцию к росту, который будет продолжаться, поскольку языковая игра активно использует вербальное представление, суть которого заключается в достижении эффекта реальности в контексте виртуальной реальности, создаваемой рекламой-игрой. Так как вербальное представление – одно из эффективных средств формирования виртуальной реальности, то реклама-игра активно помогает вербальному представлению реализоваться через игротехнику – языковую игру, вовлекая тем самым индивида в искусственно созданный виртуальный мир.

В заключении диссертации подведены итоги, обобщены результаты работы, намечены пути дальнейшего исследования темы, в том числе характеристика новых феноменов виртуальной культуры, изучение отдельных видов виртуальных игр и их влияние на мировоззрение человека.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Публикации в ведущих рецензируемых научных журналах, входящих в перечень рекомендованных ВАК РФ:

1. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Языковая игра в коммуникативном пространстве рекламы (на примере каламбура) [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Вопросы культурологии. 2009. № 10. С. 66–70 (0,5 п.л.).

2. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Реклама как семиотический продукт (на примере языковой игры) [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Вестник Поволжской академии государственной службы. 2010. № 1. С. 204–209 (0,5 п.л.).

3. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Религиозные символы в рекламной коммуникации [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Вопросы культурологии. 2010. № 9. С. 86–91 (0,5 п.л.).

4. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Сущность игры как культурного феномена и её трансформация в современных условиях (на примере рекламы и компьютерных игр) [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Социально-гуманитарные знания : научно-образовательное издание. 2010. № 12. С. 234–242 (0,5 п.л.).

5. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Сущность виртуализации и её взаимосвязь с феноменом игры [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Теория и практика общественного развития. 2011. № 7. С. 33–35 (0,5 п.л.).

6. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Компьютерные игры как технология коммуникативной виртуальной реальности – сети Интернет

[Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Каспийский регион : политика, экономика, культура. 2012. № 1. С. 316–321 (0,5 п.л.).

7. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Области практического использования технологий игры в условиях виртуализации современной культуры [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Теория и практика общественного развития. 2012. № 9. С. 28–31 (0,5 п.л.).

8. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Фактор игры в процессе виртуализации современной культуры [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Каспийский регион : политика, экономика, культура. 2012. № 4. С. 403–408 (0,5 п.л.).

9. Лопатинская (Карденахлишвили), Т. Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность [Текст] / Т. Д. Лопатинская (Карденахлишвили) // Теория и практика общественного развития. 2013. № 8. С. 31–34 (0,5 п.л.).

*Статьи и тезисы докладов,
опубликованные в других научных изданиях:*

10. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Каламбур как игровой приём в рекламном дискурсе [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Проблемы межкультурной коммуникации: история и современность : сборник статей Научно-практической конференции. (г. Астрахань, 24 апреля 2007 г.) / отв. ред. А. Р. Шакмаева. Астрахань : Изд-во АФ ЮРГИ, 2007. С. 53–56 (0,25 п.л.).

11. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Языковая игра как лингвистический феномен [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Проблемы межкультурной коммуникации : история и современность : сборник статей Научно-практической конференции (г. Астрахань, 25 апреля 2008 г.) / ред. кол.: А. Р. Шакмаева, В. А. Черепяхин, С. М. Грибенков, Е. В. Алымова. Астрахань : Изд-во АФ НОУ ВПО «ЮРГИ», 2008. С. 42–47 (0,3 п.л.).

12. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Сравнение потребительских приоритетов россиян и современной телевизионной рекламы [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская), А. В. Саввин // Проблемы межкультурной коммуникации : история и современность : сборник статей научно-практической конференции (г. Астрахань, 25 апреля 2008 г.) / ред. кол.: А. Р. Шакмаева, В. А. Черепяхин, С. М. Грибенков, Е. В. Алымова. Астрахань : Изд-во АФ НОУ ВПО «ЮРГИ», 2008. С. 80–84 (0,2 п.л.).

13. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Феномен игры в визуальных коммуникациях [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Проблемы межкультурной коммуникации : история и современность : сборник статей Научно-практической конференции (г. Астрахань, 24 апре-

ля 2009 г.) / ред. кол.: Е. В. Алымова, С. М. Грибенков, В. А. Черепакхин. Астрахань : Изд-во АФ НОУ ВПО «ЮРГИ», 2009. С. 45–51 (0,3 п.л.).

14. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Рекламный дискурс как игровое пространство современной культуры [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Культурное многообразие: от прошлого к будущему : тексты участников II Российского культурологического конгресса с международным участием (г. Санкт-Петербург, 25–29 ноября, 2008 г.) / отв. ред. Д. Л. Сливак. СПб : Эйдос, 2010. С. 2557–2569 (1,0 п.л.).

15. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Виртуализация современной культуры : природа, сущность, форма проявления [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Медиафилософия VI. Необратимость трансформации : научный сборник / под ред. В. В. Савчука и А. И. Иваненко. СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2010. С. 86–89 (0,5 п.л.).

16. Карденахлишвили (Лопатинская), Т. Д. Современная культура в условиях виртуализации [Текст] / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Информатизация общества : социально-экономические, социокультурные и международные аспекты : мат-лы Международной научно-практической конференции (г. Пенза-Прага, 15–16 января 2011 г.) / ред. кол.: Е. Кашпарова, Л. И. Найденова, Ш. Г. Сеидов. Пенза-Прага : Научно-издательский центр, 2011. С. 83–98 (1,0 п.л.).

17. Лопатинская (Карденахлишвили), Т. Д. Виртуально-игровая тенденция развития современной культуры : угроза культурной безопасности или новые перспективы [Электронный ресурс] / Т. Д. Лопатинская (Карденахлишвили) // Личность в пространстве культуры : IV Российский культурологический конгресс с международным участием (г. Санкт-Петербург, 29–31 октября 2013 г.) : Тезисы и выступления участников. СПб. : Эйдос, 2013. Режим доступа : http://culturalnet.ru/main/congress_person/1106, свободный. Дата обращения: 24.10.2013 г. (0,6 п.л.).

Заказ № 0162/13 Подписано в печать 08.11.2013 г. Тир. 100 экз.
Гарнитура Times New Roman. Формат 60x84/16. Усл. печ. л. 1,2

Типография ООО «Альфа Принт»

Ю.а.: 414004, г. Астрахань, ул. Б. Алексева 30/14

e-mail: Alfager@rambler.ru

тел: 89033485666

