

ИЛЛЮЗИЯ СВОБОДЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

А. А. Немыкина – аспирант кафедры философии Омского государственного педагогического университета;

М. Ю. Трофимов – доцент кафедры истории и философии Омского юридического института, кандидат философских наук

Развитие компьютерных технологий неизбежно приводит к созданию все новых и новых виртуальных пространств. Современные исследователи виртуальной реальности отмечают иллюзорность виртуального пространства по отношению к действительному, как порожденного и зависимого от него: «об иллюзорности виртуального мира можно говорить извне, но не изнутри него»¹. В данной статье будет рассмотрена внутренняя иллюзорность свободы в виртуальной реальности компьютерных ролевых игр.

Компьютерная ролевая игра (англ. CRPG – Computer Role Playing Games) – это вид драматического действия, в котором каждый участник выбирает себе неповторимого виртуального персонажа и ведет себя соответственно исполняемой роли. По своей сути ролевая игра состоит в моделировании различных жизненных ситуаций нередко с фантастическим сюжетом, позволяющим субъекту максимально раскрыться, самовыразиться и получить от событий игры максимум значимых для него переживаний. Таким образом, на фоне виртуального пространства, в котором имитируются условия фантастических и исторических миров, пользователь, принимая на себя определенную роль, отрабатывает ту или иную модель поведения.

В настоящее время виртуалисты подчеркивают, что моделируемый мир ролевой игры формирует у субъекта чувство свободы, которой свойственны следующие признаки:

- 1) свобода граничит со вседозволенностью (компьютерные виртуальные игры снимают запреты на участие в разного рода криминальных ситуациях. В этом случае игра предлагает роль, которая может входить в диссонанс с личным представлением об идеалах и нравственных ценностях);
- 2) свобода определяется наличием выбора персонажа, событий и других элементов игры;
- 3) свобода в приобретении нового опыта, реализации творческих возможностей, совершенствовании умений и навыков;
- 4) свобода пространственно-временных перемещений.

Несмотря на все эти проявления простых взаимоотношений в компьютерной виртуальной реальности, переживаемое чувство свободы иллюзорно. Прежде чем доказывать сказанное, проследим неоднозначность взглядов на явление виртуальной реальности и определим ее сущность.

Понятие «виртуальный» восходит к латинскому слову *virtus*, которое у римских стоиков Цицерона и Сенеки обозначало доблесть, добродетель как одно из лучших качеств человеческой природы².

¹ Ковалевская Е. В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. Труды Центра профорientации. М., 1998. С. 40.

² См.: Орехов С. И. Виртуальная реальность : учеб. пособие. Омск, 2007. С. 5.

Представитель средневековой философии Фома Аквинский говорит о *virtus* как о некоем свойстве, существующем в скрытом, неразвернутом виде, т. е. потенциально активном³. Н. Кузанский в работе «О видении Бога» с помощью конкретного примера – семени растения – определяет *virtus* как силу, способность к дальнейшему развитию и усложнению⁴. Готфрид Вильгельм Лейбниц уточняет и понимает под *virtus* такую силу, которая обладает достаточной энергией, чтобы быть проявленной, т. е. актуализированной⁵. На этом основании можно заключить, что «виртуальное», будь то вещь, явление, реальность, не является самостоятельным и облигатным феноменом. Нечто виртуальное всегда порожденное и зависимое. Понятие «реальность» происходит от позднелатинского *realis*, что означает «вещественный», «действительный». А значит, можно сделать вывод о противоречивости понятия «виртуальная реальность». «Потенциальная вещественность», «возможная действительность» – вот этимологические синонимы понятия виртуальной реальности. Становится очевидным, что тема определения виртуальной реальности затрагивает очень известную философскую проблему перехода возможности в действительность, потенции в акт. И если философы древности рассматривали эту проблему как процесс актуализации возможности, то на сегодняшний день появился новый статус – статус феномена возможной вещественности. Возникновение самого термина «виртуальная реальность» относят к первой половине 80-х гг. XX в. Автором его стал теоретик и исследователь данной области Жарон Ланье (Джарон Ланьер)⁶. Этим понятием он обозначил искусственно созданный мир, погружение в который возможно с помощью определенных технических средств (ВР-систем). И сейчас мы достаточно свободно употребляем понятие «виртуальная реальность». Оно становится понятным потому, что «виртуальное» как характеристика всегда имеет основанием уже существующее, и в данном случае – это реальность.

Итак, виртуальная реальность – это реальность, конструируемая техническими средствами передачи и хранения информации, осуществляющаяся благодаря сознательной деятельности по приему и анализу смыслов и значений, продуцируемых виртуальными образами и событиями. На первый взгляд может показаться, что для осуществления виртуальной реальности необходимо два элемен-

та – техническая ВР-система и сознание. На самом деле третий немаловажный компонент подразумевается и осуществляется во взаимодействии этих двух составляющих. То есть виртуальная реальность предполагает единое поле смыслов и значений, продуцируемых техническими средствами и распознаваемых сознанием.

Виртуальная реальность тем самым и заключается в отношении «человек – компьютер». Она не является внутренним состоянием субъекта, и в то же время виртуальная реальность не сливается в своем понимании с сугубо технической системой. Виртуальная реальность тем и отличается от других реальностей, что существует как процессуальное взаимодействие между материально-техническими, информационными процессами и психикой человека. Техника и сознание выступают необходимыми элементами виртуальной реальности, лишь при взаимодействии которых она обретает свое бытие. В этом состоит сущность виртуальной реальности.

Как видим, виртуальное пространство изначально создавалась человеком для человека для решения определенного круга проблем (приобретение опыта в создании нового архитектурского проекта, совершенствование умений и навыков в управлении истребителем, получение новых знаний о стратегическом мышлении в военном деле, активное участие в событиях далекого прошлого – это и многое другое находит свою реализацию через системы виртуального моделирования). В настоящее время виртуальная реальность ориентирована, прежде всего, на удовлетворение эмоциональных потребностей субъекта. Например, выход за рамки социальных норм, обретение сверхчеловеческих возможностей, приключения в различных образах в далеких несуществующих странах.

Высокотехнологичные виртуальные системы, не связанные с повышением уровня профессиональной деятельности, – это компьютерные игры, где субъект как актер может прожить несколько жизней (жизнь в жизни). Целью для субъекта в данном виртуальном пространстве будет переживание новых, «антиповседневных» событий; эмоций, которые нередко он может обнаружить только в специфических условиях моделируемой реальности: гнев, страх, стыд, любовь, удивление, сменяющие друг друга иногда с невероятной скоростью. Новые, неизведанные ситуации и решения, а значит, и неповторимые в реальности виртуальные события зовут человека в виртуальную реальность,

³ См.: Антонова О. А., Соловьев С. В. Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. СПб., 2008. С. 21.

⁴ См.: Орехов С. И. Виртуальная реальность. С. 6–7.

⁵ См.: Антонова О. А., Соловьев С. В. Теория и практика виртуальной реальности ... С. 32.

⁶ См.: Орехов С. И. Виртуальная реальность. С. 11.

где сценарий развития событий будет направлен на формирование новых проблем, ощущений и переживаний у пользователя.

Процесс включения и нахождения в виртуальной реальности компьютерных игр максимально использует правила и законы физической реальности. То есть по форме актуализации виртуальная реальность максимально приближена к действительности. Пользователь должен знать, кто он в виртуальном пространстве и какими свойствами наделен (какие из них изначально даны и какие могут быть приобретены позднее; какие являются необходимыми атрибутами, а какие – временными характеристиками). По содержанию же субъекту репрезентируется антиповседневность, необычность мира, который привлекает своей яркостью и красочностью, таинственностью и чудесностью. Тем самым компьютерная виртуальная реальность способна полностью отрезать пользователя от всех других потоков информации.

Пользователь осознает, что происходящие с ним события в киберпространстве в физическом смысле существуют и разворачиваются только для него – конкретного человека. Он понимает, что данной, точно такой же реальности нет для других, а значит, он ощущает себя в безопасности. Осознание себя включенным в процесс разворачивания событий и исключительным в возможности пользования ресурсами виртуального пространства предоставляет субъекту ту недостижимую в социальном пространстве свободу самовыражения. Само столкновение человека с иным миром определяется его сознанием как нечто свободное, независимое от социального пространства, заключающее в себе наличие творческих возможностей. Все эти ожидания, с точки зрения пользователя, могут быть реализованы в виртуальном пространстве компьютерных игр. Именно там субъект, как ему кажется, сознательно-свободно творит самого себя, выбирая те или иные роли, ценностные ориентиры, тем самым влияя на игровой мир и действия прочих персонажей. Однако этот свободный выбор является иллюзорным, так как виртуальное пространство компьютерных игр суживает сознание пользователя и обладает строгой детерминированностью. Обоснуем данную позицию.

Виртуальное пространство компьютерных игр суживает сознание пользователя. Если виртуальная реальность создается для совершенствования знаний, то, несомненно, она должна расширять сознание человека. А это значит, что мышле-

ние субъекта посредством собственных усилий выходит из обыденного шаблонного образа действия и воспринимает мир иначе. То есть расширенное сознание – это учитывание нескольких способов видения мира. Человек в расширенном сознании способен увидеть то, на что не ориентировано его рациональное мышление «здесь и сейчас». Так, в одном случае, глядя на лужу, человек видит в ней грязь, а в другом – отражающиеся в ней звезды. В результате свойства расширенного сознания изменяется видение мира, которое предполагает свободу творчества. Н. Гартман называет подобное восприятие «эстетическим»⁷. Его нельзя передать, как нельзя понимать «за другого» и любить «за другого». «Видение» означает здесь не восприятие посредством чувства зрения, а посредством сознания. Видеть – значит мыслить, т. е. «научиться заново смотреть, направлять свое сознание, не упуская из виду самоценности каждого образа»⁸. С помощью такого видения человек начинает замечать вокруг себя вещи, которые он и раньше видел, но не акцентировал на них своего внимания. То, что происходит в человеке, одновременно происходит в мире, который он теперь видит более целостным. Вспомним Сиддхартху из одноименной повести Германа Гессе. В конце своей жизни этот ищущий истинного пути сделался перевозчиком и обнаружил особые свойства у обыкновенной реки. Та могла говорить, петь и смеяться. Более того, реке была присуща мудрость мира⁹. Человек приходит в соприкосновение с таким видением благодаря свободному выбору того мира, в котором он желает быть.

В виртуальном пространстве компьютерных игр пользователь, на первый взгляд, находится в мире, который он также свободно выбирает. Так, у него существует возможность создавать самого себя – конструировать свою телесную составляющую или выбрать из предложенных вариантов, указав или не указав какие-либо свои качества, характеристики, пристрастия или склонности. Виртуальная реальность, как ни одна другая, предлагает множество решений воплощения себя телесного. Даже выбор пола человека в пространстве виртуального решается быстро и безболезненно. Выбор в виртуальной реальности имеет отношение и к смелому, экспериментаторскому характеру действий субъекта, хотя сами его действия зависят от условия игры. Тем не менее включенность человека в разворачивающееся виртуальное событие не расширяет его сознание, а суживает.

⁷ См.: Гартман Н. Эстетика. М., 1958. С. 93.

⁸ Камю А. Миф о Сизифе. Эссе об абсурде // Сумерки богов. М., 1989. С. 251.

⁹ См.: Гессе Г. Сиддхартха // Гессе Г. Собрание сочинений. В 8 т. Т. 3. М., 1994. С. 84–85.

Суженное сознание – это концентрация внимания на одном образе действия. «Оно возникает вследствие интенсивного переживания, тормозящего все несозвучные ему восприятия, мысли»¹⁰. К примеру, человек отправляется в лес. И если он ставит перед собой цель – собирать грибы, то он будет строго ориентироваться в рамках данной проблемы, его восприятие действительности ограничится ею, и он не обратит внимание на ценность леса как такового, потому как движение его сознания будет направлено на реализацию определенной, конкретной цели. А если он идет в лес, не ставя перед собой четко заданной цели, то помимо грибов его сознание зафиксирует и многое другое.

Виртуальная компьютерная игра суживает восприятие окружающего мира. Поскольку виртуальное пространство существует в заданных условиях, действующих в отношении строго обозначенной реальности, постольку оно приспособливает ее участников к заранее готовым образцам поведения. Поэтому *виртуальное пространство компьютерных игр строго детерминировано*.

По замечанию Е. В. Ковалевской, «для человека, погруженного в компьютерный виртуальный мир, окружающий мир дан объективно, независимо от него, ибо задан внешним по отношению к пользователю виртуальной реальности субъектом»¹¹, т. е. ход виртуальных событий определяется не только пользователем, но и программистом, протравившим саму цепь событий. Следовательно, мы имеем дело с завершенным миром, в котором свобода человека, его мысли и чувства не имеют значения для запрограммированного сценария событий. К тому же поведение героя ролевой игры жестко прописано ее условиями (герой виртуальной игры заранее ориентирован на добро или зло), даже его внутренние душевные противоречия часто заранее оговорены в начале игрового сценария. Субъект, пребывая в пространстве виртуального, взаимодействует с другими виртуальными пользователями или объектами, полагая, что творит сами события. Но на самом деле каждый пользователь виртуального пространства игры видит и слышит только то, что надо видеть и слышать, т. е. лишь то, что задается сценарием самой игры. Альтернативы не следовать правилам или нарушать принципы игрового персонажа у субъекта нет, так как единожды выбранная им стратегия поведения должна проследиваться на всем протяжении запрограммированной сюжетной линии.

В зависимости от обстоятельств, обнаруживаемых в ходе выполнения той или иной миссии, определяемой сценарием, виртуальный герой выбирает то или иное продолжение данного сценария – также из запаса вариантов продолжений, заданных самим сценарием. Подобный механизм выбора известен математической теории алгоритмов и называется «командой условного перехода» (conditional jump). Еще в середине XX в. эту идею использовал Джон фон Нейман, которому принадлежит первое систематическое изложение концепции компьютера¹². Пример условного перехода в игровом пространстве выглядит следующим образом.

Представим, что герой для решения своей задачи стоит перед выбором пути: направо, налево или прямо. В случае, если он пойдет направо, то он оказывается в одной ситуации, налево – в другой, а прямо – в третьей. Свободный выбор пользователя «жестко» ограничен только этими тремя путями, и он вынужден действовать, руководствуясь заданными рамками. Любой из предложенных вариантов приводит его к выполнению определенной последовательности операций, которые в свою очередь низводят его свободу до автоматического уровня и напоминают работу вычислительной машины. Становится очевидным, что виртуальное пространство компьютерной ролевой игры представляет собой закрытую систему, в которой недопустимы личностные конструкторы пользователя. Ведь виртуальная реальность – порожденная система актуальной реальности и, более того, зависящая от нее. А значит, субъект не имеет возможности реализовывать собственные желания в полном объеме – они вынуждены совпадать с заранее предложенными вариантами программы. Возможность здесь понимается как горизонт свободных актов. Она предоставляет человеку выбирать между бесконечностью и конечностью, вечностью и бренностью, свободой и необходимостью, жизнью и смертью и т. д. Именно «возможность возможности», по замечанию экзистенциальных философов, является основанием свободного выбора человека¹³, который постоянно ощущает в нем внутреннюю потребность творить самого себя в качестве индивидуальности, что исключает компьютерная ролевая игра.

В связи с этим можно сделать вывод о том, что пользователь, изначально ориентированный на чудесность виртуального пространства (где существует возможность для самовыражения и творчества,

¹⁰ *Расстройство сознания* // Советский юридический словарь / ред.: С. Братусь и др. М., 1953. С. 234.

¹¹ *Ковалевская Е. В.* Компьютерные виртуальные реальности ... С. 39.

¹² См.: *Фет А. И.* Инстинкт и социальное поведение. Новосибирск, 2005. С. 34.

¹³ См.: *Аббаньяно Н.* Позитивный экзистенциализм // Структура экзистенции. Введение в экзистенциализм. Позитивный экзистенциализм и другие работы. СПб., 1998. С. 322–325.

где даруется ощущение полной безграничной свободы), теперь устремлен на выполнение поставленных условиями игры задач. Таким образом, пользователь становится «автоматом» или «механизмом» игровой системы. Теперь он уже не творец и не создатель виртуальных событий игры, а послушный исполнитель «воли» программы. Возникает парадокс – субъект стремится выйти за пределы самого себя, прожив иную жизнь, наполненную чудесными приключениями, и тем самым удовлетворить свои чувственные потребности, а в результате неукоснительно следует своду правил, которые выдаются за волеизъявление самого субъекта.

Виртуальное пространство игры страстно переживается субъектом, как желаемая реальность, которая освобождает его от социальных механизмов. Захватывая антиповседневностью, игровое пространство культивирует в человеке желание обладать чем-либо. Эта трансформация опускает сознание до примитивных задач – нападать и защищаться, догонять и убегать, зарабатывать и тратить и др. Если считать компьютерную виртуальную игру пространством свободного действия пользователя, то реализация желаемого освобождала бы его сознание от заикленности на страстных образах. Там же, где эти страсти возбуждаются, невозможно достижение свободы. Так, согласно «Этике» Б. Спинозы свобода возникает тогда, когда человек способен проанализировать свои страсти и освободиться от них¹⁴. Возможно предположить, что одним из условий вхождения в компьютерную моделируемую игру является потребность в удовлетворении личных страстных желаний пользователя. В результате мы имеем дело с подменой ценностных ориентаций, когда субъект без приложения усилия и духовной работы над собой может стать справедливым, добрым, честным, т. е. развить эти чувства в себе не через самовоспитание, а случайным образом. В виртуальной игре за ценностными ориентирами стоят готовые конкретные модели поведения, которые не в состоянии раскрыться в полном объеме, но сопровождаются поражающей воображение графич-

кой и приятной мелодией. Следовательно, свобода выбора пользователя иллюзорна, так же как и ценностные ориентиры, данные в компьютерной игровой реальности.

Таким образом, очевидно, что компьютерная ролевая игра – это всегда имитация. В литературе, посвященной анализу компьютерных ролевых игр, неоднократно подчеркивается, что в процессе игры пользователь способен совершать акты свободного выбора себя. А это значит, что вхождение субъекта в моделируемое пространство формирует в нем чувство свободы, открывающее поле для самопроявления. Между тем иллюзия свободы в пространстве компьютерной виртуальной реальности порождает феномены суженного сознания пользователя и детерминированность его действий. Виртуальное пространство компьютерной игры дарит субъекту единение с реальностью, которое суживает сознание до выполнения операций, заданных игровым сценарием. Виртуальная реальность компьютерной игры детерминирована. В ней невозможно произвольно изменить сценарий развития событий по собственному усмотрению и задать личные оценки на ту или иную ситуацию. Субъект компьютерной ролевой игры с самого начала своего путешествия по виртуальному пространству выбирает образ, событие, пространственно-временные характеристики, а значит, он уже ограничен в данной реальности предложенными вариантами. Таким образом, свобода пользователя в компьютерных ролевых играх «заканчивается» с появлением выбора.

Для субъекта, пребывающего в моделируемой реальности, статусом необходимости наделяется не только само пространство, но и ценностные установки, которые он вынужден принимать. Виртуальная среда так же реальна, как и действительная, а значит, располагает множеством возможных сценариев развития событий, и если в естественной реальности он является «творцом» индивидуальных образов и событий, то в виртуальном пространстве – «исполнителем» чужого замысла.

¹⁴ См.: Спиноза Б. Этика // Спиноза Б. Избранные произведения. Ростов н/Д, 1998. С. 561.