

## Соотношение реального и виртуального в видеоиграх

Научный руководитель – Кондратьев Константин Владимирович

*Аксененко Александр Павлович*

*Студент (бакалавр)*

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, Казань, Россия

*E-mail: aksaks2022@mail.ru*

В последнее время разработчики игр и технологий особенно активно стремятся осуществить синтез реального и виртуального. Уклон здесь делается на технологии VR или на свободу перемещений и взаимодействия в видеоиграх [3]. Мы просто надеваем очки (или перчатки) и оказываемся в виртуальном мире, где есть возможность полного взаимодействия с окружающими нас объектами. То есть я, как и в реальной, жизни могу подойти и пнуть виртуальный сугроб, а он, в свою очередь не менее реально разлетится. Как по мне, такая абсолютизация неверна. Что если попробовать рассмотреть феномен взаимодействия виртуального и реального с позиции того, как его воспринимают игроки?

Здесь скорее стоит вопрос нехватки, ведь есть такие феномены как *role play* в играх, где уровень взаимодействия с объектами минимальный. В качестве примера можно привести *S.T.A.L.K.E.R.*, где создаются специальные модификации к игре, с помощью которых игрок может поиграть за любую фракцию. Более того, мультиплеерная составляющая таких игр запрещает крейзилунизм (действия игрока, противоречащие сути его персонажа, являющиеся нелогичными для него), а также выход за пределы персонажа [4]. Можно даже сказать, что в реальной жизни люди создают целые мероприятия по мотивам игры и отыгрывают различных персонажей.

Реальное здесь выражается в нехватке роли или количества ролей. Особенно ярко это выражается, когда ролью виртуального является компенсация нехватки в реальном. По причине неудач, страха и невозможности в построении каких-либо отношений с другими и своего позиционирования в обществе или же вообще становления радикально иным (именно занять эту позицию), человек ищет эту реализацию, «играя роль» в видеоиграх.

Это объясняется тем, что в реальном мы сталкиваемся с другими «телами», иначе говоря, ограничениями. Наличие таких барьеров в играх как раз и позволяет виртуальному удовлетворить нехватку в реальном. С такой позиции использование VR даже вовсе не обязательно.

Если мы поняли, что имеется ввиду под нехваткой в реальном, то что насчет нехватки в виртуальном? Возможностью быть иным собой. Свобода здесь сейчас реализуется через механику создания своего персонажа: создание внешности, выбор имени и так далее. Почему игры с уже заданным протагонистом выражают такую нехватку. Дело в том, что даже играя роль главного персонажа игры «*Max Payne*», мы не можем осуществить синтез виртуального и реального в себе. Да, мы можем воображать себя Максом, но это не будем МЫ. Создание своего персонажа или игра за безликого персонажа дает возможность сказать иначе - мы уже говорим не Я - Макс Пэйн, а Это - я. То есть, мы не подводим себя под что-то в виртуальном, а создаем себя виртуального. Это и выражает то, что мы назовем нехваткой виртуального (стать воином, оставаясь собой - сохраняя имя, внешность и тд).

При этом персонаж должен быть интегрирован в мир. Если я выбрал расу персонажа, которую недолюбливают в некоторых городах виртуального мира, то когда я прихожу в этот город, ко мне недоброжелательны. У такого персонажа меньше возможностей и

выборов в каких-либо ситуациях. Выбор - ключевая составляющая игр. Строгие рамки игры заставляют тщательнее подходить к своему выбору. Ограничения наделяют игру чертами реального.

Именно здесь мы и приходим к механизму работы виртуального и реального, некоего «околодиалектического» перетекания одного в другого. Из реального вносятся структуры взаимодействия в социуме, реальность других «тел» (мы для них такое же «тело»), необходимость выбора с последствиями и тд. Из виртуального вносятся возможности создания иного себя. Таким образом, игра, которая лучше всего удовлетворяет эти нехватки и осуществляет синтез виртуального и реального.

Такие тенденции уже существуют. Примером здесь будет игра «Detroit: Become Human». Я волен быть машиной или девиантом, даже человеком. При этом остальные персонажи являются «препятствием», с их мнением приходится считаться. Более того, играя за трех героев, я ответственен за решение каждого из них, т.к. они влияют и на других героев в том числе. Я ощущаю присутствие реальной жизни, ее социальных структур. Здесь система выбора устроена таким образом, что здесь нет однозначно хорошего или однозначно плохого. Я сам интерпретирую реальность. Это очень хорошо сочетается с идеей Жан-Поля Сартра о предшествовании существования сущности [1]. То есть индивид сам определяет сущность целей или моральных оснований.

Другим хорошим примером является серия «The elder scrolls». Я создаю своего персонажа (вплоть до морщин и шрамов) и даю ему любое имя. Мой протагонист попадает в мир, где он может стать злодеем или героем, скитальцем или воином, популярным или малоизвестным. Здесь присутствует система вражды и дружбы, а также нейтралитета. Это пример стремления к синтезу реального и виртуального (социальные структуры сочетаются с вымышленным миром фантазии).

Исходя из этого взгляда, игра должна удовлетворять не свободу действия и возможность что-то смотреть и трогать, а нехватку в виртуальном вместе с нехваткой в реальном. Может поэтому таким играм, как Детроит, Ведьмак 3, Skyrim соответствует феномен реиграбельности.

Однако здесь есть некоторый недостаток. Мы совсем не учитываем существования автора. Ведь если мы посмотрим на выбор в играх, то мы поймем, что он не всегда совпадает с тем, какой возможный выбор совершили бы мы (не хватает вариантов или они не соответствуют моим взглядам). Это то, что исследователи игр называют «столкновение с автором» [2]. Поэтому, на мой взгляд, наиболее удачным стремлением погрузить человека в виртуальное является стремление наделять это виртуальное структурами реального.

### Источники и литература

- 1) Сартр Ж-П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки богов. – М. : Политиздат, 1989. – С. 319-344
- 2) Дискурс свободы воли в видеоиграх: <https://dtf.ru/gamedev/974723-diskurs-svobody-voli-v-videoigrah>
- 3) Как VR и AR захватывают мир <https://vc.ru/tech/186122-kak-vr-i-ar-zahvatyvayut-mir-i-u-nih-ne-ochen-poluchaetsya>
- 4) Крейзилунизм: <http://wiki.rpgverse.ru/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B5%D0%B9%D0%B7%D0%B8%D0%BB%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%B7%D0%BC>