



<https://doi.org/10.22363/2313-2302-2025-29-2-363-380>

EDN: RJYAAY

Research Article / Научная статья

«Культурный код» виртуальной личности: социальная безопасность в цифровую эпоху

А.В. Иванов  , В.Е. Козлов , Р.А. Гузейров 

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

 berserk2004@yandex.ru

Аннотация. Авторы, основываясь на материалах исследования сообществ геймеров, анализируют риски деконструкции этнической, религиозной и гендерной идентичности для современного российского общества. Феномен виртуальной личности рассматривается в рамках философско-антропологической парадигмы с учетом актуального социального контекста и возможных перспектив. С привлечением методологических принципов феноменологической редукции Э. Гуссерля, а также социального конструкционизма П. Бергера и Т. Лукмана и теории социального поля П. Бурдьё описывается сущность новой геймифицированной личности, механизмы конструирования социальной реальности представителями сообщества геймеров, которые выступают агентами хабиитуализации нового типа социального пространства – виртуальной реальности. Анализируя типовые фреймы межличностного и внутригруппового взаимодействия, изложенные в форме интервью, авторы приходят к выводу о том, что «традиционные» типы самоидентификации посредством отождествления с этнической или религиозной группой теряют в исследуемой среде не только актуальность, но и функцию поддержания «Я-структуры». В то же время онтология игры часто актуализирует виртуальную маскулинность в гипертрофированной форме, которая может скрывать ее компенсирующий характер. Таким образом, феномен виртуальной личности приобретает все более массовый и «реальный» характер. Сообщество геймеров в данном случае лишь один из наиболее ярких примеров подобных социальных трансформаций. При этом угасание традиционных идентичностей в сочетании с интериоризацией латентных нарративов, заложенных в сюжеты большинства игр зарубежными разработчиками, повышает риски эрозии такого сложного социокультурного пространства, каким является современное российское общество, и бросает вызов социальной безопасности страны.

Ключевые слова: виртуальная идентичность, геймификация, социальная идентичность, фрейм, «Homo virtualis»

Конфликт интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование. Работа выполнена за счет предоставленного в 2024 году Академией наук Республики Татарстан гранта на осуществление фундаментальных и прикладных научных работ в научных и образовательных организациях, предприятиях и организациях реального сектора экономики Республики Татарстан.

© Иванов А.В., Козлов В.Е., Гузейров Р.А., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Вклад авторов. Все авторы внесли равный вклад в концепцию, подготовку и написание текста.

История статьи:

Статья поступила 12.11.2024

Статья принята к публикации 04.03.2025

Для цитирования: Иванов А.В., Козлов В.Е., Гузейров Р.А. «Культурный код» виртуальной личности: социальная безопасность в цифровую эпоху // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2025. Т. 29. № 2. С. 363–380. <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2025-29-2-363-380>

“Cultural Code” of a Virtual Personality: Social Safety in the Digital Age

Andrey V. Ivanov^{ID}✉, Vadim E. Kozlov^{ID}, Rishat A. Guzeirov^{ID}

Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

✉berserk2004@yandex.ru

Abstract. Authors base their study upon research materials of the gamer communities, analyze the risks of deconstruction of ethnic, religious and gender identity for modern Russian society. The phenomenon of virtual identity is considered as a part of philosophical – anthropological paradigm, taking into account the current social context and possible prospects. Using the methodological principles of E. Husserl’s phenomenological reduction, as well as P. Berger and T. Luckmann’s social constructionism, and P. Bourdieu’s theory of social field they describe the mechanisms of construction of social reality by representatives of the community of gamers, who act as agents of habitualization of a new type of social space – virtual reality. After analyzing the typical frameworks of interpersonal and intragroup interaction in the form of interviews, the authors came to the conclusion that “traditional” types of self-identification through attribution with an ethnic or religious group lose in the studied environment not only their relevance, but also the function of maintaining the “I-structure”. At the same time, the ontology of the game often actualizes virtual masculinity in a hypertrophied form, which can hide its compensatory nature. Thus, the phenomenon of virtual personality is becoming more and more widespread and “real”. The gamer community in this case is just one of the most striking examples of such social transformations. At the same time, the extinction of traditional identities combined with the internalization of latent narratives, embedded in the plots of most games by their developers increase the risks of erosion of such a complex socio-cultural space as modern Russian society.

Keywords: virtual identity, gamification, social identity, the frame, “Homo virtualis”

Conflict of interest. The authors declare that there is no conflict of interest.

Funding of Sources. The work was carried out using a grant provided in 2024 by the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan for the implementation of fundamental and applied scientific work in scientific and educational organizations, enterprises and organizations of the real sector of the economy of the Republic of Tatarstan.

Contribution of authors. All the authors contributed equally to the conception, preparation and writing of the manuscript.

Article history:

The article was submitted on 12.11.2024

The article was accepted on 04.03.2025

For citation: Ivanov AV, Kozlov VE, Guzeirov RA. “Cultural Code” of a Virtual Personality: Social Safety in the Digital Age. *RUDN Journal of Philosophy*. 2025;29(2):363–380. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2025-29-2-363-380>

Введение

Виртуальная среда в различных ее проявлениях: социальные сети, компьютерные игры, искусственный интеллект – стала за последнее десятилетие неотъемлемой частью повседневности для значительной части населения различных стран мира и России в том числе. В цифровой формат перешли не только значительная доля экономики, сферы услуг, досуга, но и различные аспекты личностной самореализации. Вкупе с общими процессами трансформации этнических и религиозных институтов, гендерных ролей это стало важной практической проблемой для поддержания социальной стабильности и развития государства. Особую актуальность она приобретает для полиэтничных, поликонфессиональных стран по причине стратегической важности широкого общественного согласия, необходимого для их существования. Консолидирующей средой традиционно выступала культура, являясь, помимо всего прочего, совокупностью паттернов, охватывающих все основные сферы жизнедеятельности представителя конкретного общества. Растущая виртуализация окружающей реальности позволяет говорить о наступлении новой – цифровой эпохи [1], признаками которой являются всеобъемлемость и массовость.

Одним из факторов воздействия виртуальной реальности на массовое сознание становится так называемая «геймификация», то есть артикулируемая или латентная подмена традиционного социального действия его симулякром (зачастую виртуальным), в котором и мотивирующим, и одновременно результирующим императивом выступает экзальтация, чем дальше, тем больше замещающая содержание деятельности как таковое. Этот феномен за последние десятилетия охватил различные социальные группы населения по всему миру, но наиболее ярко проявился в среде современной молодежи. Суть явления выражается не только в размывании для молодого поколения границы между виртуальным и реальным, но и в трансформации всей структуры социальных идентичностей: этнической, религиозной, гендерной, – что влияет на механизмы межпоколенной культурной трансмиссии. Тем актуальнее становятся изучение и анализ этих процессов в среде российской молодежи, особенно с учетом сложного внешнеполитического и социокультурного контекста, в котором оказалось российское общество в последние годы.

Использованное в заглавии понятие «культурный код» широко применяется в последние годы в рамках публицистического и общественно-

политического дискурса уникальности исторического и культурного опыта России. При этом наличие его в текстах не является, как правило, отражением уровня научной конвенциональности, скорее маркируя конкретную авторскую оптику. В данном случае использование понятия в качестве референтного обусловлено стремлением авторов подчеркнуть социальную перспективу тех процессов, которые стали предметом изучения и рефлексии.

В статье рассматриваются теоретические подходы, сложившиеся в научном знании за последние десятилетия в осмыслении таких феноменов, как виртуальное пространство, виртуальная личность, «геймификация», а также анализируются результаты авторского исследования сообществ геймеров в контексте вызовов для социальной безопасности российского общества.

Методологической основой настоящего исследования выступил полипарадигмальный подход, позволяющий выявить особенности и описать механизмы конструирования социальной реальности представителями сообщества геймеров в широкой теоретической рамке с фокусом на их этническую, религиозную и гендерную самоидентификацию.

Игра, идентичность и виртуальное пространство

Неизменным спутником истории человечества в целом и жизни отдельного индивидуума в частности является игра. Меняются формы, но человек продолжает играть, и многие рациональные объяснения здесь несостоятельны. Если рассуждать в антропологической ретроспективе, то становится очевидно, что игра – не просто способ препровождения времени в часы отдыха, а составная часть социокультурной системы. Именно игра, любое ее проявление, особенно в детстве, формирует идентичность человека через коммуникативные игровые практики.

При обзоре понятия «культура» мы сталкиваемся с сотней определений. Аналогичным образом можно сказать и об игре. В различных справочных изданиях и толковых словарях, а также в научной литературе игра противопоставляется труду, позиционируется как то, что не приносит реальной пользы, как форма развлечения: «Играть – ...шутить, тешиться, веселиться... проводить время потехой... от скуки, безделья» [2. С. 2].

Существующие в настоящее время толкования слова «игра» не исчерпывают всего многообразия этого явления. Так, С. Миллер в своей работе «Психология игры» отмечает, что сам термин «игра» превратился в «лингвистическую мусорную корзину» [3. С. 5]. Игра интерпретируется как поведение, не имеющее конкретной биологической и социальной пользы, со стороны воспринимающееся как спонтанный, произвольный процесс [3. С. 5]. «Смысл понятия „игра“ не поддается полной вербализации», – отмечает Л.Т. Ретюнских [4. С. 12], анализируя антропологию игр. В то же время она предлагает довольно емкое определение, а именно: игра – это «способ самообъективации субъекта через искусственно конструируемую реальность,

осуществляемую в режиме дополнительности по отношению к реальности подлинной» [4. С. 12].

Не случайно французский исследователь, социолог и антрополог Роже Кайуа еще в середине прошлого века высказывал мнение о необходимости изучения социальной наукой игр с точки зрения исследования различных социальных процессов разных исторических периодов [5]. И действительно, нельзя не согласиться с ним в том, что в играх не только отражаются тончайшие изменения надвигающихся социальных сдвигов, но и сами игры влияют на формирование человеческой идентичности, становятся инструментом в этом сложном и многофакторном процессе.

Появление известного труда Й. Хейзинга «*Homo ludens*», увидевшего свет в 1938 году, стало совершенно новой страницей в исследованиях игр и важным событием международного масштаба в научном мире. Исследователь определял игру как один из ключевых механизмов порождения культуры в целом. «Человек играющий» – это не праздношатающийся бездельник, который транжирит все свое свободное время на игры, а своего рода демиург, который является творцом в различных областях жизни – от искусства до спорта [6].

Витальная природа игры глубоко исследована выдающимся отечественным мыслителем М.М. Бахтиным, который полагал, что именно игра как ролевая форма создает возможность реализовать карнавальное (маскарадное) начало, примерить различные социальные маски, дает возможность экспериментировать с идентичностями [7].

Интересен подход К. Гирца, который считал культуру в целом аналогом сложного текста, а игру – естественным выражением конкретного культурного опыта. Для него игра – это развлечение и ритуал, которые вызывают сильные эмоции и единение людей [8. С. 509].

Тем самым феномен игры становится неотъемлемой частью бытия индивида, его личности. В то же время социальным измерением содержательного наполнения последней выступает идентичность. Например, Теркл описывает идентичность как «имитацию личностей», в которой «критерием компетентности является не столько целостность целого, сколько правильная репрезентация, появляющаяся в нужное время в нужном контексте» [9. Р. 256].

Активная диффузия виртуального пространства в антропосферу привело к тому, что в континууме игра-идентичность появилось новое измерение – виртуальное, обусловленное возрастающей виртуализацией и игры, и идентичности. Последнее способствовало даже появлению термина, отражающего новый этап в эпохе антропоцена – «*Homo virtualis*». Большинство исследователей считают феномен «*Homo virtualis*» исключительно порождением Интернета как информационно-коммуникационной технологии. Обычно понятие виртуального в толковых словарях русского языка интерпретируется в значении потенциальности: «Несуществующий, но возможный» [10. С. 84]. Так, например, в качестве одной из ключевых характеристик «*Homo virtualis*»

В.В. Афанасьева выделяет «его несвободу, зависимость от виртуальных пространств, виртуальных феноменов, виртуальных коммуникаций; пренебрежение своим реальным здоровьем и реальной телесностью; неопределенность, неоднозначность, размытость самоидентификации» [11. С. 64].

Важнейшей особенностью виртуальной среды является ее тотальная инклюзивность, разрушающая границы между индивидуальным и всеобщим, аутентичным и рутинным. У акторов есть возможность исследовать и «примерять» на себя черты другого человека, которые затем могут быть использованы в определенный момент их реальной жизни. Одним из наиболее распространенных примеров подобной инверсии является ситуация, когда игрок-мужчина «примеряет» на себя роль женского персонажа. Подобный эксперимент дает ему возможность не только «проиграть» для себя виртуальную роль, но и получить опыт для оценки жизненных ситуаций с точки зрения «другого». Теркл утверждает, что идентичность не является «стабильной сущностью» и что она протекает через цикл постоянного общения с другими людьми, что создает «внутреннее разнообразие, позволяющее нам осознать свои ограничения», где виртуальная среда – это новый способ осмысления идентичности в эпоху Интернета [9. Р. 256].

Хотя распространенное понятие «геймер» обозначает в первую очередь человека, для которого компьютерная игра стала частью повседневности, устойчивые коннотации связывают такую личность с образом подростка или взрослого, сохраняющего в себе этос подростковости. Таким образом, метафизически геймер – это вечный подросток. Использование виртуальной среды подростками и молодыми людьми представляет дополнительный интерес, поскольку этап личностного развития, на котором они находятся, имеет решающее значение для формирования «взрослой» личности. Мейерс определяет виртуальную среду как «пространство, где подростки могут социализироваться и взаимодействовать с другими людьми, создавать свою собственную цифровую историю и приобретать навыки нового информационного века» [12. Р. 228]. Абрамс утверждает, что реакция реального мира на игровые подсказки «позволяет обсудить реакцию геймеров на виртуальные стимулы и воплощение поведения, вдохновленного игрой» [13. Р. 222]. Она использует концепцию понимания идентичности геймера в трех аспектах: виртуальном, реальном и проективном. Реальная идентичность – это фактическая идентичность играющего человека, виртуальная – это идентичность аватара на экране, а проективная – это воплощение виртуальной идентичности в реальную личность.

Абрамс задает вопросы: что происходит, когда игроки принимают эти идентичности или когда игра остановлена? Она утверждает, что когда игроки усваивают свою ассоциацию с персонажем, они также могут воплощать характеристики этого персонажа и намеренно вести себя таким образом, чтобы передать определенный образ, индивидуальность или статус. Если подростки делают это в виртуальной среде, возникает вопрос, создают ли они свою

собственную идентичность или используют идентичность, которая была создана и ограничена разработчиками игр [13].

Файтинги (жанр компьютерных игр, в котором игроки сходятся в рукопашных схватках. – *Прим. авторов*), такие как *Mortal Kombat* (1992) или *Soul Calibur II* (2002), являются хорошими примерами того, насколько сложной может быть идентификация персонажа. Хатчинсон полагает, что из-за ограниченного объема повествования и структуры файтингов игроки участвуют в самой базовой форме конструирования идентичности: «я» и «другой». Такого рода идентификация становится более сложной, когда у игроков появляется возможность менять персонажей в любой момент времени. Процесс смены персонажей заставляет игрока переосмысливать себя и других игроков в процессе игры [14].

Очевидно, что геймеры не всегда берут на себя роли персонажей, за которых они играют во время игры. Климмт определяет идентификацию как «временный сдвиг в самовосприятии игроков» [15. Р. 353]. Это согласуется с работами Хатчинсона [14], Тронстада [16] и Хагстром [17], которые также предполагают, что игроки воспринимают своих персонажей по-разному.

В работе Кроуфорда и Гослинга демонстрируется, как смена идентичности может повлиять на реальное «я» игрока, а не только на виртуальное «я». В Интернете есть множество ресурсов, с которыми игроки могут взаимодействовать за пределами только игровых треков, например веб-сайты, посвященные конкретным играм, где они могут обсуждать и другие области жизни, представляющие для них интерес. Все это усиливает актуальность личности человека, позволяя ему участвовать в жизни в качестве самого себя, а не своих персонажей. Эти веб-сайты используются как пространство для социальных выступлений и для расширения личного повествования пользователя [18].

Можно согласиться с позицией Климмта, что изменения идентичности могут происходить прямо во время игры, когда геймер, который считает себя менее смелым, чем он есть на самом деле, может уменьшить подобное несоответствие, выбирая в качестве аватара брутального игрового персонажа [15]. В свою очередь подобное поведение, по мнению Кроуфорда и Гослинга, способствует изменению восприятия личностью своего реального «я». Если игроки вдохновлены или мотивированы игрой, это может привести их к участию во внешних мероприятиях, которые укрепят их личность [18].

Способ подачи повествования также может влиять на то, как геймер идентифицирует себя с персонажем. Дуббельман выделяет два способа подачи повествования в компьютерных играх – репрезентацию и презентацию. Репрезентативный нарратив – это когда игрок переживает историю через прошлые события, а презентационный нарратив – это когда игрок берет на себя роль персонажа, которого можно конструировать. Согласно Дуббельману презентационные истории «изображают главного героя как пустой сосуд, на который кто-то может спроецировать свою индивидуальность, расширяя

наше физическое присутствие в игровом мире» [19. Р. 160–165]. Он также утверждает, что формат репрезентативного повествования больше похож на кино или телевидение, где мы «отождествляем себя с персонажами и их борьбой, сопереживаем им и, таким образом, переживаем всевозможные эмоции» [19. Р. 168]. Два разных способа рассказа истории иллюстрируют тип идентификации, которую игроки могут испытывать по отношению к персонажу. Можно утверждать, что презентационный режим повествования позволяет игрокам исследовать различные идентичности в виртуальном мире, наблюдая за развитием событий, которые, по-видимому, вызваны самим игроком.

Несмотря на то, что на этом насыщенном рынке существует множество различных игровых стилей и жанров, многие компьютерные игры допускают, а зачастую и требуют создания виртуальной личности, или аватара. Научные исследования также показывают, что аватар на базовом уровне может рассматриваться как «кукла» или инструмент, однако часто может стать воплощением или продолжением самого себя, при этом игрок получает опыт, который может быть очень похож на его реальный образ или отличаться от него.

В нашем все более конвергентном и взаимосвязанном мире широкое распространение получают социальные, культурные и этические дискуссии и дебаты, касающиеся идентичности и гендерной репрезентации. В частности, при обсуждении репрезентации в большинстве медиатекстов разговор и проблема часто затрагивают концепцию идентичности и гендера. Поскольку игроку часто требуется создать аватар для любого игрового процесса или по крайней мере взять под контроль персонажа, созданного разработчиком, можно увидеть, что гендерное представление оказывает влияние на игрока и тех, кто играет в компьютерную игру. В частности, как и в случае с нашими все более взаимосвязанными технологиями и социальными пространствами, многие компьютерные игры, особенно те, которые в настоящее время являются наиболее популярными, проводятся в онлайн-среде, «населенной» множеством пользователей. Можно предположить, что гендерное представление в любых медиатекстах всегда было несколько проблематичным, но в онлайн-играх построение виртуального тела играет центральную роль в понимании того, как мы воспринимаем онлайн-мир.

Игрок остро осознает, как выглядит, звучит и действует его персонаж, а также осознает других людей в своем игровом мире, и, как следствие, тела – материальные или виртуальные – не являются нейтральными объектами, а находятся в центре того, как формируется личность. Можно предположить, что люди используют сигналы окружающей среды, например изображения персонажей видеоигр, как для понимания, так и для формулирования идей, касающихся гендера и идентичности. Для репрезентации личности в виртуальном мире аватар или игровой персонаж может рассматриваться как инструмент изучения идентичности, в частности гендера.

Конечно, в медиаиндустрии это не новая идея, но использование гендерных стереотипов и тропов в компьютерных играх стало распространенной

практикой. Как было отмечено в многочисленных научных исследованиях, история компьютерных игр изобилует примерами стереотипного представления гендера. Можно утверждать, что женские персонажи часто изображаются чрезмерно сексуализированными или демонстрируют покорность. С другой стороны, мужчины, скорее всего, будут представлены как откровенно маскулинные или доминирующие. По мере роста популярности компьютерных игр и гейминга растет и вероятность того, что игроки будут подвержены влиянию той или иной формы гендерных стереотипов. Несмотря на то что возможности точного или все более разнообразного представления гендерных аспектов являются одним из ключевых преимуществ компьютерных игр как формы медиа, по-прежнему имеются свидетельства недооценки или искажения информации, маргинализации и использования гендерных предрассудков.

Таким образом, игровая, точнее виртуальная личность в большинстве этих игр обязательно подразумевается: она может напрямую задаваться жанровой системой игровых норм и правил, как в играх РПГ (role play games) или стратегиях, а может быть косвенным результатом идентификации с игровым персонажем, как в играх жанра «shooting», когда на экране видны только руки с оружием, но это твои руки и ты не раздумывая убиваешь всех на своем пути. Так игровая норма приобретает форму стереотипа действия.

Социальная безопасность и «геймификация»

Наступление цифровой эпохи и связанное с этим усиление темпоральности социального времени все быстрее мультиплицирует экзистенциальные вызовы, которые в гуманистическом преломлении принимают привычную форму кризиса личности, межпоколенческого конфликта, социопатии. Но вместе с тем масштаб и связанность подобных кризисов приобретают совершенно иной уровень, который может влиять на состояние общества в целом и таким образом становиться риском для общей социальной безопасности.

Под социальной безопасностью чаще всего понимают «состояние общества, обеспечивающее максимальный уровень предоставляемых социальных благ и социальных условий, которые определяют качество жизни общества в целом и гарантируют наименьший риск для жизни и здоровья людей» [20. С. 836].

Потребность в безопасности является одной из базовых констант человеческого бытия, а ее обеспечение – одна из ключевых функций государства. Человек в виртуальном пространстве оказывается в потенциально уязвимой позиции в психологическом, экономическом и информационном смыслах. Но часто эти риски просто не осознаются в качестве реальной угрозы. Таким образом, одним из ключевых факторов, влияющих на уровень риска, становится степень погруженности индивида в виртуальную среду. На основе особенностей взаимодействия с виртуальным пространством можно выделить три условных поколения.

Первое или «доцифровое поколение» – обширная возрастная когорта, чье детство, юность, а у многих и большая часть жизни прошли до массового распространения персональных компьютеров. У этих людей часто возникают сложности в понимании цифровых технологий, что порою приобретает критическую форму «цифровой слепоты» (непонимание алгоритмов работы с гаджетами, невосприятие информации с монитора). Виртуальное пространство для них уже знакомая, но по-прежнему чуждая среда, и зависимость от нее минимальна. Риски цифровой слепоты на индивидуальном уровне нивелируются высокой включенностью в реальное социальное пространство и деятельность.

Следующее поколение, которое условно можно назвать поколением десктоп (от англ. *desktop* – поверхность стола), свою юность в конце 1980-х и 1990-х гг. встретило уже с персональными компьютерами. Его представители обычно являются активными и уверенными потребителями цифровых технологий. В отличие от первого поколения, они более дифференцированы по социальному составу, возрасту, мотивам и целям сетевой виртуальной коммуникации. Для них важным становится в первую очередь потребление информации, получаемой из сети Интернет, поиск в сети, «поточковые» коммуникации [21. С. 44–46]. Их молодость тоже была порой сопряжена с компьютерными игровыми практиками, но сейчас для этого поколения игра не является фундаментальным способом времяпрепровождения, тем более она не является для них «новой реальностью» и массовым инструментом конструирования собственной виртуальной идентичности. Их взаимодействие с виртуальной средой имеет в целом сбалансированный характер, без угрозы подмены реальной социальности.

Наконец, третье поколение – то самое «Homo virtualis». Его формирование еще не закончено, но оно уже приобрело видимые черты. Своеобразным началом этого процесса стали качественные технологические, а также визуальные нововведения, связанные с развитием социальных сетей, а также компьютерных игр на основе дополненной реальности. Данное поколение имеет свою внутреннюю структуру, в частности, могут быть выделены группы пользователей, ориентированных в первую очередь на социальные сети и мессенджеры, – так называемые «сёрферы» и собственно те, кто ежедневно длительное время проводит в пространстве виртуальных игр. Последние оказываются наиболее уязвимы к воздействию виртуальной среды, так как заведомо ограничены рамками сюжета и правил игры, тем самым добровольно допуская в личное пространство сгенерированные во вне паттерны. Геймер уже не просто соприкасается с виртуальной реальностью, а погружается в нее, она становится для него осязаемо реальной. Он становится тем «очарованным странником» виртуального мира, который вдруг ощутил возможность посредством виртуальности увидеть улучшенную копию себя. Незаметно для него самого виртуальная игра становится более важной жизнью, чем сама жизнь.

Игра предлагает отказаться от реального мира в пользу конструирования некой условной реальности, в которой «закручивается» сюжет игры и где существуют собственные законы и правила. Виртуальный опыт не несет в себе идеи необратимости действия и непоправимости последствий. Просто манипулирование жизнью и смертью. И этот игровой опыт чреват даже не столько усвоением сомнительных личностных качеств, сколько тем, что он несет в себе угрозу самому чувству реальности.

Можно согласиться с Зимбардо, который утверждал следующее: «Перед лицом все новых сложностей, возникающих на пути молодых мужчин в постоянно меняющемся зыбком мире, многие из них предпочитают укрыться в „теплой норке“, где можно получить желаемый результат без страха быть отвергнутым и где тебя даже похвалят за некоторые достижения. Этим „теплым местечком“ для большинства оказываются компьютерные игры и порно. Как геймеры они становятся настоящими профи, оттачивая свои навыки, продвигаясь на все более высокие уровни, становясь людьми статусными и уважаемыми в рамках игры» [22. С. 7].

Фундаментальной социальной угрозой для общества становится отсутствие у молодого поколения реального опыта в результате тотального погружения в виртуальные коммуникации. Это влечет деформацию навыков социального общения, способствует снижению навыка адекватно оценивать социальные способности и успех в реальном мире.

Надо признать, что виртуальное пространство трансформируется в область альтернативной социализации и место формирования новой идентичности. В настоящее время расширяется поколение геймеров, для которого обретенный в виртуальном мире игровой опыт становится базовым, определяющим их представления о внешнем мире. Несмотря на непродолжительный срок, прошедший с момента фиксации данного явления, оно уже приобрело массовый характер среди молодых людей в возрасте от 20 до 40 лет, которые так и не смогли стать взрослыми. Для их обозначения даже появился особый термин «кидалт» (англ. *kid* – «ребенок» и *adult* – «взрослый»). Ранее считалось: возникновение информационной среды и нового, виртуального мира приведет к усилению индивидуализации человека, но на самом деле можно говорить об обратном эффекте. Представитель этого поколения вовсе даже не стремится сохранять свою индивидуальность, напротив, «*Nomo virtualis*» часто конструируют аватары из шаблонов. К аналогичному упрощению он тянется в реальном социальном пространстве, испытывая сильную фрустрацию в ситуации неопределенности. Процесс утраты навыков коммуникации среди представителей данного поколения влечет не только индивидуальную деградацию, но и групповую. Тем самым подтачиваются основы социальной безопасности, повышается вероятность двойного социального кризиса – и государства, и общества.

A potentia ad actum

Методологической основой эмпирического исследования, осуществленного авторами, стал полипарадигмальный подход, предполагающий использование конвергентных интердисциплинарных теорий, в данном случае феноменологии Э. Гуссерля [23], социального конструкционизма П. Бергера, Т. Лукмана [24], теории «социального поля» П. Бурдьё [25] и теории фреймов И. Гоффмана [26], позволяющих интерпретировать как сущностные, так и индикативные свойства объекта. Рассматриваемое явление, подвергнутое, с одной стороны, феноменологической редукции [23. С. 22], а с другой – декомпозиции посредством актуализированных фреймов, демонстрирует свою дуалистичную природу со всей очевидностью. Формирующий и хабиитуализирующий механизмы геймификации раскрываются посредством идеи перманентного социального конструирования, которое в рассматриваемой ситуации осуществляется в виртуальном пространстве.

Кроме того, оставляя за рамками следующего далее анализа документальное воспроизведение «прямой речи» обобщенного субъекта действия, фокус на резюмирующих характеристиках позволяет более связно воссоздавать общее поле практики. Наконец, такие особенности рассматриваемого явления, как гипердинамичность, пластичность, иллюзорная транспарентность и латентность, по мнению авторов, снижают эвристический потенциал каузального анализа, но сохраняют его за интерпретативным, или «понимающим», подходом.

Участниками исследования являлись молодые люди, для которых виртуальная игровая среда выступает топосом инклюзивности и индивидуальности одновременно. При этом один из ключевых маркеров принадлежности к интерлокальному комьюнити выражается формулой: «Жизнь в виртуальном пространстве важнее, чем жизнь офлайн», приобретшей характер рефрена. Витальность в этом случае также имеет виртуальное измерение, сохраняя онтологические особенности в виде чувствования, деятельности, энтропии. Отличие аватара от реальной личности носителя заключается в том, что симулякр жизни, несмотря на ускоряющуюся глобализацию виртуальной среды, пока еще не самодостаточен для обеспечения физической жизнедеятельности носителя как таковой, хотя визуализация возможных не столь отдаленных перспектив уже представлена в современном кинематографе.

Процесс вхождения в виртуальное игровое пространство многие участники исследования относят к периоду детства и отрочества, когда они фактически проходят через двойную социализацию, которая может приобретать дуалистичный характер. В последнем случае это предполагает не параллельный, а диффузный процесс, причем каждая из социализаций стремится имплицитно другую иерархически, провоцируя конфликтность на внутриличностном уровне. При этом обе социализации имеют для индивида свою темпоральность и этапность, и если «реальная» в этом отношении достаточно

подробно изучена и описана в различных научных традициях, то виртуальная социализация все еще находится в стадии накопления разнородного эмпирического массива данных. Например, в ходе настоящего исследования в качестве характерного был отмечен процесс постепенного перехода участников от одиночных игр к сетевым, что, как нам кажется, является отражением перехода от одного этапа виртуальной идентичности к следующему, аналогично описанному Эриксоном применительно к физической личности [27].

Именно идентичность выступает в качестве ключевого элемента виртуальной личности, впрочем, как и физической. Согласно материалам исследования, изменения виртуальной идентичности носят характер поэтапного конструирования, обладая такой важной особенностью, как демонстративная артикулированность. Первоначальное нахождение в игре, как правило, идет по пути создания виртуального двойника (аватара), приближенного к собственной реальной индивидуальности (пол, возраст, цвет кожи, этнический компонент и прочее), но с небольшими отличиями, в которые может имплементироваться образ идеального «Я». Дальнейшее присутствие в игре и «наработанный стаж» повышают вероятность реализации сценария с трансформацией виртуальной личности.

В ходе исследования было отмечено, что отдельные постоянные участники игры предпочитают идентифицировать себя с фантазийными расами, животным или отождествлять себя с отдельными игровыми героями, стремясь сохранить и перенести этот образ в реальное социальное пространство. Распространенными способами проявления подобной сублимации является использование геймерами в повседневной жизни ряда маркирующих приемов, один из которых – так называемый «мерч» (от англ. слова *merchandise* – товары, продукция, т.е. одежда, аксессуары, сувениры с игровой символикой. – *Прим. авторов*), а другой – «косплей» (имитация игрового персонажа, предполагающая его детальное воспроизведение, включая материальные атрибуты и элементы поведения. – *Прим. авторов*). В обоих случаях маркеры обладают функцией фрейма, который, несмотря на отмеченные случаи, пока не стал массовым и остается в глазах большей части игрового комьюнити скорее маргинальным нарративом. Тем не менее феномен квадрантов (людей, идентифицирующих себя в качестве животных. – *Прим. авторов*), за несколько недель превратившийся из эксклюзивного в массовый, демонстрирует, насколько быстро может меняться ситуация. Еще одним достаточно распространенным вариантом идентификации является индивидуальная инверсия в виде создания собственного виртуального антипода как разновидности экспериментального виртуального существования.

Отмечен сценарий, который можно охарактеризовать как умеренную гибридизацию, предполагающий конструирование геймером своей виртуальной идентичности с опорой на реальные социальные атрибуты, например, этническую или гендерную. Подобная тактика более свойственна участникам-женщинам, которые в целом склонны к ретушированию своих реальных

личностных особенностей. Для женщин также характерна декларируемая позиция, что гейминг не оказывает практически никакого влияния на их «реальную» жизнь. В противоположность им игроки-мужчины, которые «видят» отдельные изъяны в своем физическом облике или социальном статусе за рамками виртуального пространства, стараются создавать образ себя идеального, например делая акцент на гипертрофированной маскулинности аватара. Тем самым визуализация приобретает для них важную функцию в виртуальной коммуникации, выступая одним из ее обуславливающих фреймов.

Сущностным императивом с точки зрения феноменологической редукции стала глобализация виртуального пространства, которая привела к формированию виртуальных полей действия по аналогии с социальным пространством, и гейминг выступает в качестве одного из них. Как результат, геймеры – его акторы – стремятся к увеличению «игрового капитала», который отражается в формализованном рейтинге и в случае роста способствует повышению не только самооценки участника, но и его обобщенного социального статуса в виртуальном комьюнити, которое в данном случае выступает в роли агента поля действия.

Диффузия двух пространств отражается и в инкорпорировании некоторых традиционных социальных феноменов в виртуальную среду, но со значительной долей аберрации. Например, религиозный компонент в игровых платформах, как правило, представлен суррогатными формами, такими как магия, колдовство, обладание сверхъестественными способностями, а признаки реальных конфессий камуфлируются или совсем отсутствуют. Это создает эффект квазирелигиозной идентичности, когда традиционная конфессиональная принадлежность, пусть и достаточно формальная, вытесняется моделируемыми архаизированными нарративами о сверхъестественном.

В гейминге может присутствовать даже этнополитический контекст, который серьезно подвержен внешней конъюнктуре, влияя на общий эмоциональный фон и, как следствие, на коммуникацию акторов. В частности, с началом СВО сформировался видимый контур виртуального противостояния российских и иностранных геймеров, дополненный в ряде случаев ретроспективными коннотациями. Порой подобные виртуальные конфликты приводят даже к виртуальному остракизму, так называемому «деплатформингу» (англ. *deplatforming* – практика отлучения от платформы, то есть запрет на выступление. – Прим. авторов).

В целом, исходя из описанного, можно заключить, что феномен гейминга – это неотъемлемая часть более всеобъемлющего явления под названием «виртуальное пространство», которое по своему масштабу в современном мире уже приобрело свойство трансцендентности. При этом гейминг обладает собственным онтогенезом, в котором воздействие реального социального пространства со сформированным культурным, религиозным, гендерным и даже политическим ландшафтом оказывает затухающее

воздействие по мере роста пространства виртуальности в жизни индивида. Это приводит к изменению структуры «Я», позволяя через механизм виртуализации социальных атрибуций переформатировать ценностную компоненту личности, систематически воздействуя на ее когнитивную и эмоциональную сферы. Как результат, возрастает эрозия социальных, особенно межпоколенных связей, ускоряется социальная аномия, приводя к утрате общенационального «культурного кода», что потенциально сказывается на социальной безопасности страны.

Заключение

Итак, геймер формирует свою идентичность совершенно иначе, чем человек доцифрового мира. Телесные признаки человека становятся вторичными, они носят инструментальный характер, подчиненной одной цели – достижению успеха в игре. Субъект оказывается в амбивалентном пространстве, в котором, с одной стороны, он обладает абсолютной свободой выбора своих индивидуальных качеств, с другой – набор этих характеристик является лишь имитацией свободы воли, так как задан разработчиком игры и позволяет реализовывать индивидуальность исключительно в конечном списке трафаретных аватаров.

Потенциальная угроза социальной безопасности в данном случае связана с ростом конкуренции социализирующих институтов, в результате которой воздействие традиционных форм: семьи, школы, коллектива ровесников – достаточно рано утрачивает формирующий импульс, который перехватывается виртуализированными институтами, такими как социальные сети и игровые сообщества. В итоге структура социальных идентичностей индивида, ранее ориентированных на его вхождение в сложное социальное пространство, сочетающее как личное и общественное, так и государственное измерение, трансформируется во внутриличностную химеризацию идентичностей, где виртуальные идентичности являются не дополнением социальных, а их симулякр. В результате происходит фрагментарная или дисперсная социализация, при которой у формально взрослого человека типы социальной идентичности, ориентированные на реальную жизнедеятельность, инфантилизованы, поскольку их развитие закончилось в детско-подростковом возрасте – по мере погружения индивида в виртуальную среду, а виртуальные идентичности, напротив, максимально актуализированы и воспринимаются им как базовые. В перспективе увеличение численности носителей идентичности «Homo virtualis» до значимых количественных показателей несет серьезные риски для страны, подтачивая самое тело исторической субъектности, на котором выстраивается консенсус общества и государства.

Список литературы

- [1] Кузнецова Е.И. Цифровая эпоха: грани нового социокультурного опыта // Общество: философия, история, культура. 2023. № 4 (108). С. 36–40. DOI: 10.24158/fik.2023.4.4 EDN: QSUWEN
- [2] Играть // Даль В. Толковый словарь. Т. II. М. : М.О. Вольф, 1881. С. 2.
- [3] Миллер С. Психология игры. СПб. : Университетская книга, 1999.
- [4] Ретюнских Л.Т. Философия игры. М. : Вузовская книга, 2002. EDN: SYZHLJ
- [5] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М. : ОГИ, 2007.
- [6] Хейзинга Й. Homo Ludens. М. : Прогресс – Традиция, 1997.
- [7] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. : Художественная литература, 1990. EDN: VQMUNR
- [8] Гири К. Интерпретация культур. М. : Российская политическая энциклопедия, 2004. EDN: QOCQVP
- [9] Turkle S. Life on the Screen. New York City : Simon & Schuster, 1995.
- [10] Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. М. : Азбуковник, 1999.
- [11] Афанасьева В.В. Homo Virtualis: психологические характеристики // Известия Саратовского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2010. Т. 10. № 2. С. 59–64. DOI: 10.18500/1819-7671-2010-10-2-59-64 EDN: MRMSGT
- [12] Meyers E. Tip of the Iceberg: Meaning, Identity, and Literacy in Preteen Virtual Worlds // Journal of Education for Library & Information Science. 2009. Vol. 50. No. 4. P. 226–236.
- [13] Abrams S. Association Through Action: Identity Development in Real and Virtual Video Game Environments // National Society for the Study of education. 2011. Vol. 110. No. 1. P. 220–243. DOI: 10.1177/016146811111301310
- [14] Hutchinson R. Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games // Games and Culture. 2007. Vol. 2. No. 4. P. 283–299. DOI: 10.1177/1555412007307953
- [15] Hefner D., Klimmt C., Vorderer P. The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception // Communication Theory. 2009. Vol. 19. No. 4. P. 351–373. DOI: 10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x
- [16] Tronstad R. Character identification in World of Warcraft: Relationship between capacity and appearance // Digital Culture, Play, and Identity / edited by G. Hilde. Corneliussen and Jill Walker Rettberg. Cambridge, MA : MIT Press, 2008. P. 248–263.
- [17] Hagstrom C. Playing with names: Gaming and naming in World of Warcraft. In: Digital Culture, Play, and Identity / edited by H.G. Corneliussen, J.W. Rettberg. Cambridge, MA : MIT Press, 2008. P. 265–281.
- [18] Crawford G., Gosling V. More than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives // Sociology of Sport Journal. 2009. Vol. 26. No. 1. P. 50–66. DOI: 10.1123/ssj.26.1.50
- [19] Dubbelman T. Playing the Hero: How Games Take the Concept of Storytelling from Representation to Presentation // Journal of Media Practice. 2011 Vol. 12. No. 2. P. 157–172. DOI: 10.1386/jmpr.12.2.157_1
- [20] Черникова С.А., Черданцев В.П., Вишкова Г.А. Современные проблемы социальной безопасности // Фундаментальные исследования. 2015. № 11–4. С. 836–838. EDN: VDFYAL
- [21] Царева А.В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. Т. 15. № 5. С. 36–54. EDN: RCLUPT
- [22] Зимбардо Ф., Коломбе Н. Мужчина в отрыве: Игры, порно и потеря идентичности / пер. с англ. М. : Альпина Паблишер, 2017.

- [23] Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии / пер. с нем. А.В. Михайлова. М. : Академический проект, 2009.
- [24] Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / пер. Е.Д. Руткевич. М. : Медиум, 1995.
- [25] Бурдьё П. Социальное пространство: поля и практики / сост. и общ. пер. с фр. и послесл. Н.А. Шматко. Ч. 1. СПб. : Алетейя, 2005. EDN: QOENQL
- [26] Гоффман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / пер. с англ. М. : Институт социологии РАН, 2003.
- [27] Эрикссон Э. Идентичность и цикл жизни. СПб. : Питер, 2023.

References

- [1] Kuznecova EI. The Digital Age: Facets of a New Sociocultural Experience. *Obschestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 2023;(4):36–40. (In Russian). DOI: 10.24158/fik.2023.4.4 EDN: QSUWEH
- [2] Play. In: Dal V. *Explanatory dictionary*. Vol. II. Moscow: M.O. Wolf publ.; 1881. P. 6. (In Russian).
- [3] Miller S. *Psychology of the game*. Saint Petersburg: University Book publ.; 1999. (In Russian).
- [4] Retyunskikh LT. *Philosophy of the game*. Moscow: University Book publ.; 2002. (In Russian). EDN: SYZHLJ
- [5] Kaiua R. *Games and people. Articles and essays on the sociology of culture*. Moscow: United Humanitarian Publishing House publ.; 2007. (In Russian).
- [6] Huizinga Y. *Homo Ludens*. Moscow: Progress is a Tradition publ.; 1997. (In Russian).
- [7] Bahtin MM. *The Works of François Rabelais and the Popular Culture of the Middle Ages and the Renaissance*. Moscow: Artistic literature publ.; 1990. (In Russian). EDN: VQMUNR
- [8] Girtz K. *Interpretation of cultures*. Moscow: The Russian Political Encyclopedia publ.; 2004. (In Russian). EDN: QOCQVP
- [9] Turkle S. *Life on the Screen*. New York City: Simon & Schuster; 1995.
- [10] Ozhegov SI, Shvedova NYu. *Explanatory dictionary of Russian language: 80,000 words and phraseological expressions*. Moscow: Azbukovnik publ.; 1999. (In Russian).
- [11] Afanasyeva VV. Homo Virtualis: Psychological Characteristics. *News of Saratov University. Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*. 2010;10(2):59–64. (In Russian). DOI: 10.18500/1819-7671-2010-10-2-59-64 EDN: MRMSGT
- [12] Meyers E. Tip of the Iceberg: Meaning, Identity, and Literacy in Preteen Virtual Worlds. *Journal of Education for Library & Information Science*. 2009;50(4):226–236.
- [13] Abrams S. Association Through Action: Identity Development in Real and Virtual Video Game Environments. *National Society for the Study of education*. 2011;110(1):220–243. DOI: 10.1177/016146811111301310
- [14] Hutchinson R. Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games. *Games and Culture*. 2007;2(4):283–299. DOI: 10.1177/1555412007307953
- [15] Hefner D, Klimmt C, Vorderer P. The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. *Communication Theory*. 2009;19(4):351–373. DOI: 10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x
- [16] Tronstad R. Character identification in World of Warcraft: Relationship between capacity and appearance. In: Corneliussen HG, Rettberg JW, editors. *Digital Culture, Play, and Identity*. Cambridge, MA: MIT Press; 2008. P. 248–263.
- [17] Hagstrom C. Playing with names: Gaming and naming in World of Warcraft. In: Corneliussen HG, Rettberg JW, editors. *Digital Culture, Play, and Identity*. Cambridge, MA: MIT Press; 2008. P. 265–281.

- [18] Crawford G, Gosling V. More than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives. *Sociology of Sport Journal*. 2009;26(1):50–66. DOI: 10.1123/ssj.26.1.50
- [19] Dubbelman T. Playing the Hero: How Games Take the Concept of Storytelling from Representation to Presentation. *Journal of Media Practice*. 2011;12(2):157–172. DOI: 10.1386/jmpr.12.2.157_1
- [20] Chernikova SA, Cherdancev VP, Vshivkova GA. Modern Problems of Social Security. *Fundamental'nye issledovaniya*. 2015;11(4):836–838. (In Russian). EDN: VDFYAL
- [21] Careva AV. Man on the Net: Changing Web Generations. *Jurnal sociologii i social'noi antropologii*. 2012;15(5):36–54. (In Russian). EDN: RCLUPT
- [22] Zimbardo F, Colombe N. *Man in detachment: Games, porn and loss of identity*. Moscow: Alpina Publisher publ.; 2017.
- [23] Husserl E. *Ideen zur einer reinen phanomenologie und phamenologischen philosophi*. Mihailov AV, transl. Moscow: Akademicheskii proekt publ.; 2009. (In Russian).
- [24] Berger P, Luckmann T. *Social construction of reality. Treatise on the sociology of knowledge*. Rutkevich ED, transl. Moscow: Medium publ.; 1995. (In Russian).
- [25] Bourdieu P. *Espace social: champs et pratiques*. Saint Petersburg: Aleteya publ.; 2005. (In Russian). EDN: QOENQL
- [26] Goffman E. *Frame analysis: an Essay on the organization of experience*. Moscow: Institut sociologii RAN publ.; 2003. (In Russian).
- [27] Erikson E. *Identity and the Life Cycle*. Saint Petersburg: Piter publ.; 2023. (In Russian).

Сведения об авторах:

Иванов Андрей Валерьевич – кандидат исторических наук, доцент, заведующий лабораторией, Научно-экспертная лаборатория экспертиз социогуманитарного профиля, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Российская Федерация, 420008, Казань, ул. Кремлевская, д. 18. ORCID: 0000-0002-6491-6267. SPIN-код: 9233-2000. E-mail: Berserk2004@yandex.ru

Козлов Вадим Евгеньевич – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории Татарстана, антропологии и этнографии, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Российская Федерация, 420008, Казань, ул. Кремлевская, д. 18. ORCID: 0000-0002-7152-152X. SPIN-код: 4185-6890. E-mail: vadim.kozlov@list.ru

Гузейров Ришат Арифুলлович – кандидат исторических наук, проректор по комплексной безопасности, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Российская Федерация, 420008, Казань, ул. Кремлевская, д. 18. ORCID: 0009-0007-4424-1526. SPIN-код: 7031-8766. E-mail: rg926388@rambler.ru

About the authors:

Ivanov Andrey V. – CSc in History, Associate Professor, Head of the Laboratory, Scientific and Expert Laboratory of Expertise of socio-humanitarian profile, Kazan (Volga) Federal University, 18 Kremlevskaya St., Kazan, 420008, Russian Federation. ORCID: 0000-0002-6491-6267. SPIN-code: 9233-2000. E-mail: Berserk2004@yandex.ru

Kozlov Vadim E. – CSc in History, Associate Professor, Associate Professor of the Department of History of Tatarstan, Anthropology and Ethnography, Kazan (Volga) Federal University, 18 Kremlevskaya St., Kazan, 420008, Russian Federation. ORCID: 0000-0002-7152-152X. SPIN-code: 4185-6890. E-mail: vadim.kozlov@list.ru

Guzeyrov Rishat A. – CSc in History, Vice-Rector for Integrated Security, Kazan (Volga) Federal University, 18 Kremlevskaya St., Kazan, 420008, Russian Federation. ORCID: 0009-0007-4424-1526. SPIN-code: 7031-8766. E-mail: rg926388@rambler.ru