

Козаченко Александр Алексеевич

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК НОВАЯ МИФОЛОГИЧЕСКАЯ СРЕДА

Статья раскрывает тенденцию мифологизации сознания в виртуальном мире компьютерных игр. Прибегая к выделению и разграничению явлений моделирования и симуляции реальности в виртуальном мире компьютерных игр, мы наблюдаем, как традиционные стратегии выживания (адаптация к среде и адаптация среды), свойственные человеку в мире реальном, заменяются стратегиями достижения успеха путем накопления его символических количественных и статусных показателей. Виртуальный мир компьютерной игры, таким образом, можно рассматривать как специфическую мифологическую среду.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/18.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 12(74): в 3-х ч. Ч. 3. С. 75-77. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Список литературы

1. **Авимская М. А.** К вопросу о начальном этапе развития Сургутского отделения Свердловской железной дороги // Человек в условиях интенсивного нефтегазового освоения Севера: материалы Всероссийской научной конференции (17-18 ноября 2010 года). Тюмень: ТюмГНГУ, 2010. С. 156-160.
2. **Архивный отдел Администрации г. Сургута** (АОА г. Сургута). Ф. 12. Оп. 1.
3. **АОА г. Сургута**. Ф. 58. Оп. 1.
4. **Государственный архив Югры (ГАЮ)**. Ф. 5. Оп. 1.
5. **Краткие сведения о развитии отечественных железных дорог с 1838 по 2000 гг.** М., 2002. 228 с.
6. **Полевой материал автора Д. В. Кирилук: интервью с В. Ш. Салаховым: записано 26 декабря 2015 г.**
7. **Стась И. Н.** Развитие образования как фактор урбанизации Ханты-Мансийского автономного округа (1960-е – начало 1990-х гг.) // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 10 (60): в 3-х ч. Ч. I. С. 167-171.

**SCHOOL CANTEENS AND REFECTORIES OF YUGRA
IN THE SECOND HALF OF THE 1960S – THE FIRST HALF OF THE 1980S**

Kirilyuk Denis Valerievich, Ph. D. in History, Associate Professor
Surgut State University
DenKik@rambler.ru

This article deals with the organization of nutrition in the schools of the Khanty-Mansi Autonomous Okrug in the second half of the 1960s – the first half of the 1980s. It analyzes achievements and difficulties of the local authorities related to providing schools with canteen rooms, furniture and tableware, creating normal sanitary and hygienic conditions in canteens, as well as in the field of children's nutrition. The author comes to the conclusion about incompleteness of the formation of the resource base of the school canteens of the region, the presence of problems of children's nutrition in Yugra during the period under review.

Key words and phrases: school canteen; school refectory; kitchen; hot meals; range of products; food consumption rate by a child a day; children's menu; quality of cooking.

УДК 130.2

Культурология

Статья раскрывает тенденцию мифологизации сознания в виртуальном мире компьютерных игр. Прибегая к выделению и разграничению явлений моделирования и симуляции реальности в виртуальном мире компьютерных игр, мы наблюдаем, как традиционные стратегии выживания (адаптация к среде и адаптация среды), свойственные человеку в мире реальном, заменяются стратегиями достижения успеха путем накопления его символических количественных и статусных показателей. Виртуальный мир компьютерной игры, таким образом, можно рассматривать как специфическую мифологическую среду.

Ключевые слова и фразы: симуляция реальности; символическое моделирование реальности; виртуальная реальность; компьютерные игры; социализация; инкультурация; субкультура геймеров; мифологизация сознания.

Козаченко Александр Алексеевич

Краснодарский государственный институт культуры
mr.aleksandr.kozachenko@mail.ru

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК НОВАЯ МИФОЛОГИЧЕСКАЯ СРЕДА

Компьютерные игры прочно вошли в пространство современной культуры. Философско-культурологическое осмысление специфики процессов симуляции и моделирования реальности в виртуальном мире компьютерных игр продиктовано необходимостью развития представлений о качественно новых условиях формирования сознания современного человека. Эта проблема находит свое отражение в междисциплинарном поле большинства общественных наук (культурологии, искусствознания, социологии, психологии, педагогики, политологии), поскольку касается значительных трансформаций обыденных представлений о реальности окружающего пространства, и с этими трансформациями специалистам приходится сталкиваться не только в теоретическом плане, но в рамках важнейших социальных практик.

Отмечаемый рядом исследователей феномен формирования субкультуры геймеров заставляет задуматься, в какой степени в рамках этих новообразований мы имеем дело с эволюцией традиционных форм мышления, а в какой – с принципиально новыми? Компьютерные игры признаны рядом исследователей новейшим жанром художественного творчества (Е. И. Попов [3], И. И. Югай [7] и др.), в рамках которого формируются новые факторы социализации и инкультурации личности (О. А. Степанцова [4], Д. А. Харченко [6] и др.). Именно новые факторы развития современной культуры требуют расширения сферы культурологического анализа происходящих изменений.

Как известно, идея создания искусственной символической среды, не отличимой от реальности окружающего мира, принадлежит писателям-фантастам и кинематографистам середины XX в. В 1970-х гг., когда технически эта идея уже не выглядела столь фантастично, возник социальный заказ на компьютерные модели, необходимые для расширения абстрактных представлений о сложных естественных процессах, недоступных непосредственному наблюдению, и симуляторы – для развития индивидуальных навыков ориентации в окружающем пространстве с максимальной эффективностью.

Обратим внимание на критерии разграничения двух технологических направлений, приведших к развитию виртуальной реальности. В первом случае – моделирование реальности – с помощью современных технологий происходит своего рода конструирование реальности и даже создание несуществующего, но необходимого по человеческим представлениям символического инструмента для достижения каких-либо целей. Во втором случае – симуляция реальности – происходит адаптация человека к смоделированным в виртуальной среде условиям, максимально идентичным естественным. То есть, по существу, речь идет об окультуривании новейшими техническими средствами естественной среды обитания и человека на некотором ином уровне развития технологии. Эта человеческая способность (окультурировать) была, по словам В. Г. Торосяна, отмечена еще Цицероном в «Тускуланских беседах», употребившим понятие культуры в смысле возделывания, вскармливания, вскармливания, воспитания [5, с. 13]. А обобщая еще шире, при рассмотрении процессов моделирования и симуляции виртуальной реальности в виртуальном мире компьютерных игр мы можем говорить о двух возможных стратегиях выживания субъекта во внешней среде: приспособление среды и приспособление к среде.

Отражение этих двух стратегий выживания в виртуальном пространстве компьютерных игр – один из серьезных факторов сходства виртуальной реальности с естественной средой. Разграничение симуляции и моделирования реальности в виртуальном мире компьютерных игр позволяет выявить тенденции инкультурации личности геймера. Речь идет о двух различных типах взаимодействия автора художественной символической реальности компьютерной игры и ее потребителя, реципиента (геймера). С одной стороны, симуляция и моделирование реальности – два художественных приема автора, рассчитанных на привлечение пользователя к символической коммуникации, с другой – два вида игровых действий пользователя в виртуальном мире игры, осуществляемых с целью достижения выигрыша.

Отметим, что в виртуальном мире компьютерных игр стратегии выживания, свойственные человеку в мире реальном, заменяются стратегиями достижения успеха путем накопления его символических показателей: количественных (количество бонусов, выигранных туров и пр.) и статусных (получение статусных привилегий в игре, переход на более сложный уровень игры и т.д.). Авторы компьютерных игр прибегают к символам успеха для мотивации пользователей к продолжительному участию в игре, копируя социальную роль символов успеха в реальной жизни. Ряд исследований (Д. И. Канарский [2], О. И. Якутина [8], Г. В. Бакуменко, Т. В. Коваленко [1] и др.) указывают на важную роль феномена успеха и его символов в мотивации социального поведения. То есть можно полагать, что мы имеем дело с формой симуляции реальности в виртуальном мире компьютерных игр: достижение успеха в виртуальном мире компьютерных игр симулирует жизненную стратегию достижения успеха.

О. А. Степанцова, анализируя субкультуру геймеров, отмечает, что «институциональными условиями формирования сообщества геймеров являются возникновение иерархии статусов (трехступенчатая иерархия – ламер, геймер, читер, которой соответствует три уровня игровых навыков – юзер, программист, хакер), кланового деления (геймеры объединяются в кланы по системному признаку – пристрастие к определенной игре или жанру игр, например, поклонников “Qake” называют “квакеры”), разных способов игры (одиночные игры или онлайн-проекты типа “Сфера”, где можно “сразиться” и продемонстрировать свои навыки), наличие специфических мест собраний (компьютерных клубов) и развитой сети тиражирования информации (компьютерные технологии, наличие специализированных изданий)...» [4, с. 9-10]. Обращает на себя внимание факт символической статусной иерархии геймеров, основанный на уровне игровых навыков. В рамках социальной организации субкультуры геймеров статусные ранги определяют уровень авторитетности члена сообщества, в процессе же игры эти статусы подкрепляются конкретными навыками. Эта ситуация отражает закономерности социальной организации, за исключением того момента, что за субкультурным статусом не стоит реальных навыков ориентации в естественной среде. Это позволяет говорить о социальной организации субкультуры геймеров в виртуальной реальности и о слабых ее связях в реальной социальной среде.

Когда в 1970-х гг. задумывались и проектировались виртуальные симуляторы, к ним предъявлялись требования, связанные с прикладными задачами подготовки специалистов (военных, летчиков, водителей и пр.) к эффективным действиям в реальных условиях. Однако компьютерная игра как жанр художественного творчества насыщена художественным вымыслом. Художественная реальность компьютерной игры далека от соответствия реальным социальным условиям жизни пользователя игры. Кроме того, эта художественная реальность адаптирована к пользовательскому интересу в достижении успеха и предлагает различные уровни реализации стремления пользователя к успеху, приспособлена к различным, в том числе самым примитивным, способностям массового пользователя. В виртуальном мире компьютерных игр достижение успеха приобретает упрощенную схему реализации, подменяя соответствующей моделью сложность достижения успеха в реальной жизни. Симуляция успеха в виртуальном мире компьютерной игры не ведет к развитию навыка достижения успеха в реальном мире, поскольку средства достижения символического виртуального успеха (накопление количественных и статусных показателей) представляют собой важные смысловые элементы только виртуальной реальности отдельной игры – несущественный в повседневности символический капитал.

Таким образом, мы наблюдаем при виртуализации стратегии выживания, свойственной человеку в реальном мире, трансформацию культурной мотивации социального поведения: смещение ценности реального выживания с высших ступеней ценностной шкалы. Ее место занимает ценность накопления символических показателей успеха в виртуальном мире компьютерной игры. Последний становится своего рода новой мифологической средой, где структурообразующие элементы социальной повседневности подменяются специфически смоделированной виртуальной реальностью, связанной с процессом мифологизации сознания. В результате можно утверждать, что при культурологическом описании, анализе и интерпретации субкультуры геймеров как феномена современного общества следует опираться на эволюцию традиционных форм мышления, тенденции мифологизации сознания для которых характерны в наибольшей степени.

Список литературы

1. Бакуменко Г. В., Коваленко Т. В. Памятники Великой Отечественной войны: символизация успеха и вопросы реконструкции историко-культурного наследия [Электронный ресурс] // Наследие веков. 2015. № 1. С. 80-89. URL: http://heritage-magazine.com/wp-content/uploads/2015/07/2015_1_Bakumenko&Kovalenko.pdf (дата обращения: 20.10.2016).
2. Канарский Д. И. Успех как механизм конституирования социальной реальности: социально-философский анализ: дисс. ... к. филос. н. Хабаровск, 2000. 151 с.
3. Попов Е. И. Анимационное произведение: типология и эволюция выразительных средств: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2011. 24 с.
4. Степанцова О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дисс. ... к. культурологии. СПб., 2007. 27 с.
5. Торосян В. Г. Культурология. История мировой и отечественной культуры: учебник. М.: ВЛАДОС, 2005. 631 с.
6. Харченко Д. А. Социально-философские аспекты анализа сетевых сообществ Интернета: дисс. ... к. филос. н. Краснодар, 2015. 187 с.
7. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XI вв.: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2008. 26 с.
8. Якутина О. И. Социальные практики успеха: дискурс повседневности и социально-философское понятие: дисс. ... д. филос. н. Краснодар, 2011. 383 с.

VIRTUAL WORLD OF COMPUTER GAMES AS NEW MYTHOLOGICAL ENVIRONMENT

Kozachenko Aleksandr Alekseevich
Krasnodar State Institute of Culture
mr.aleksandr.kozachenko@mail.ru

The article discovers tendency for consciousness mythologization in the virtual world of computer games. Trying to identify and differentiate the phenomena of modeling and simulation of reality in the virtual world of computer games the author analyzes how traditional survival strategies (adaptation to environment and environment adaptation) typical for a human being in the real world are replaced by strategies to achieve success accumulating its symbolic quantitative and status indicators. So, the virtual world of computer games can be considered as specific mythological environment.

Key words and phrases: reality simulation; symbolic modeling of reality; virtual reality; computer games; socialization; inculturation; gamers' subculture; consciousness mythologization.

УДК 172.3:140(470)«Бахтин»

Философские науки

В статье дается анализ феномена толерантности с точки зрения диалогической концепции М. М. Бахтина. В основе оппозиции «толерантность – нетерпимость» лежат полярные формы организации мышления «диалогизм – монологизм». Монологизм отдает предпочтение собственной системе взглядов, толерантность имеет диалогическую природу и признает существование различных позиций. Подчеркивается, что наиболее релевантной сегодня является модель толерантности, понимаемая как расширение собственного опыта и критический диалог.

Ключевые слова и фразы: толерантность; нетерпимость; диалог; диалогизм; монологизм; полифония.

Конторович Светлана Николаевна, к. филос. н.

Явкина Татьяна Анатольевна, к. филос. н.

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарева
stavyvmst@yandex.ru

ДИАЛОГИЧЕСКАЯ ПРИРОДА ТОЛЕРАНТНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ИДЕЙ М. М. БАХТИНА

Логика развития современного общества на фоне усиливающихся тенденций глобализации требует расширения процессов социальной интеграции и утверждения различного рода плюрализма. Современный мир