

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.19>

Поликарпова Валентина Александровна, Поликарпова Елена Витальевна

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ МИРОВОЙНЫ

Статья посвящена рассмотрению компьютерных игр под углом зрения мировойны как состояния современного информационного общества. Показано, что компьютерные игры, использующие технологии виртуальной реальности, обладают мощным манипулятивным потенциалом. Раскрываются манипулятивные уловки, содержащиеся в компьютерных играх, в том числе вызывающие привыкание и болезненную зависимость. Дан анализ феномена "выпадения из времени", наблюдающегося у игроков. Сделан вывод о том, что компьютерные игры как высокотехнологичный коммерческий продукт, созданный на основе high-hume-технологий, может использоваться в качестве инструмента мировойны.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2019/8/19.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 8. С. 99-104. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2019/8/

© 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

УДК 1; 79:004.9+304

Дата поступления рукописи: 05.06.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.19>

Статья посвящена рассмотрению компьютерных игр под углом зрения мировой войны как состояния современного информационного общества. Показано, что компьютерные игры, использующие технологии виртуальной реальности, обладают мощным манипулятивным потенциалом. Раскрываются манипулятивные уловки, содержащиеся в компьютерных играх, в том числе вызывающие привыкание и болезненную зависимость. Дан анализ феномена «выпадения из времени», наблюдающегося у игроков. Сделан вывод о том, что компьютерные игры как высокотехнологичный коммерческий продукт, созданный на основе high-tech технологий, может использоваться в качестве инструмента мировой войны.

Ключевые слова и фразы: компьютерные игры; сюжетно-ролевая игра; мировая война; манипуляция; технологии; фреймирование; мнимая реальность; темпоральность; сетевое общество.

Поликарпова Валентина Александровна, д. филос. н., профессор

Поликарпова Елена Витальевна, д. филос. н., доцент

Южный федеральный университет, г. Ростов-на-Дону

vapolikarpova@sfedu.ru; nellenele@gmail.com

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ МИРОВОЙ ВОЙНЫ

В наше время не вызывает сомнений тот факт, что мир вступил в принципиально новую эпоху – информационное, или сетевое общество, характеризующееся мощными информационными потоками, а также парадоксальным сочетанием всеобщей связности и хаотизации, фантастических возможностей новейших технологий и обострения различного рода противоречий. Современная ситуация – это состояние, еще не получившее единого обозначения, отражающего его суть («гибридная война», «мировая война» и пр.): это состояние между миром и войной («и мир, и война», или «ни мир, ни война»), порождаемое не только развитием информационных технологий, но и прежде всего стараниями наших «партнеров», отчаянно пытающихся сохранить свои лидирующие позиции в условиях перехода от одно- к многополярному миру (и, соответственно, новому раскладу сил игроков на мировой шахматной доске) и смены технологических укладов [9]. «Сетевое общество – это такой социум, где грань между мирным и военным состоянием принципиально стерта: сетевое общество – это общество сетевой войны; война – норма этого типа общества», – утверждает не без оснований известный историк А. И. Фурсов, подчеркивая, что речь идет о войне особого рода, в которой сеть становится организационным оружием, проникающим в различные сферы общества-мишени, подменяя ценности, символы, цели, и пр.; устанавливая информационный и финансовый контроль; создавая ситуацию управляемого хаоса [15, с. 458]. При этом автор рассматривает информационный контроль в качестве важнейшей составляющей психоисторической войны как долгосрочного воздействия на общественное сознание и подсознание в соответствии с целями агрессора [Там же, с. 459].

В свое время Чаком де Каро – президентом корпорации «Аэробюро» и экспертом в области СМИ – был введен в оборот термин «мягкая война» применительно к использованию телевидения для формирования сознания другого народа посредством изменения представления о реальности. Современные технологии мультимедиа в этом плане обладают несравненно большей эффективностью. В свете этого становится понятно, что рассмотрение такого феномена культуры информационного общества, как компьютерные игры, в контексте ведущейся против нашей страны «гибридной войны» и необходимости обеспечения национальной безопасности приобретает несомненную **актуальность** и представляет не только теоретический интерес.

Целью исследования было выявление тех особенностей компьютерных игр, которые позволяют их использовать в качестве эффективного инструмента мировой войны.

Научная новизна проведенного исследования состоит в том, что компьютерные игры рассматривались под углом зрения обеспечения национальной безопасности в условиях ведущейся против России мировой войны. Полученные результаты свидетельствуют о том, что компьютерные игры обладают деструктивным потенциалом и могут использоваться вероятным противником в качестве инструмента ведения мировой войны.

Практическая значимость исследования в этой связи заключается в том, что оно представляет интерес не только для специалистов различного профиля, преподавателей социально-гуманитарных дисциплин, но и для всех, имеющих отношение к компьютерным играм.

Исследование проводилось на основе междисциплинарной методологии, включающей теорию игры, разработанную отечественными учеными в рамках культурно-исторической психологии (Выготский – Эльконин); а также концепции «мировой войны»; сетевого, информационного общества; многомерного, комплексного характера национальной безопасности с многообразием компонентов: от личностного до геополитического; принцип темпоральности, или множественности времени.

Согласно культурно-исторической теории развития высших психических функций человека, а также теории игры, разработанной отечественными учеными, игра как основная форма деятельности ребенка возникает на основе повторения реальных ситуаций, сопровождавших процесс освоения ребенком социального и предметного мира его культуры. Иными словами, сначала игра строится на основе памяти, а не воображения.

Первоначально игра является отображением действительности, трансформируясь затем в «мнимую реальность» [2]. Игра способствует развитию воображения, следовательно, формированию воображаемых (но затем получающих возможность воплощения в будущей практике) миров в различных сферах культурного творчества: в искусстве, науке, религии, экономике, политике и прочих областях. Игра всегда содержит в себе момент спонтанной случайности. Именно эти две характеристики – мнимая реальность как мир возможного, а также спонтанная случайность – и являются, на наш взгляд, определяющими в понимании игры как специфической формы человеческой активности (эти же характеристики присущи и компьютерным играм, что позволяет отнести эти высокотехнологичные продукты современной «индустрии развлечений» к категории игр).

В процессе игры осуществляется моделирование возможных ситуаций, служащих основой для конструирования социальной реальности в совместной деятельности преследующих свои цели людей. Свободное пространство возможностей, выявляемое в игре, может служить основой развития социума. Игры социумов сопряжены с проблемами управления, проектирования социальной реальности, с проблемой устойчивости развития и пр. Иными словами, потенциал игры как особого рода моделирования возможных ситуаций может быть весьма эффективно использован для решения широкого спектра проблем современности.

Специфической формой игры информационной эпохи выступают компьютерные игры, представляющие собой новые индивидуализированные медиа – важную составляющую электронной, аудиовизуальной медиакультуры. В наши дни отмечается колоссальное влияние современной индустрии информации на все стороны социальной реальности, включая социализацию и развитие личности. В этой связи исследование феномена компьютерных игр представляет особый интерес, привлекая пристальное внимание специалистов из различных областей научного знания.

Первая волна внимания ученых была привлечена проблемами, выявленными при попытке представления игры как виртуальной реальности, как возможного учебного текста. В связи с этим возник ряд вопросов принципиального характера, прежде всего касающихся самого определения компьютерной игры и теоретико-методологических подходов к ее исследованию. Особо отмечалось, что игра доставляет удовольствие, может вызывать зависимость, а также навязчивые пограничные состояния. Составлялись типологии игр на основе учета их специфики, различия, структурных характеристик (см. работы Дж. Джуула [22], А. Джарвинена [21], Е. Аарсета, С. М. Сметстада, Л. Саннана [19]). Эти исследователи акцентируют внимание на правилах в качестве точки отсчета в понимании игры как культурного феномена и элемента личностного опыта. Считаемся ведущим теоретиком в области изучения игровой деятельности Е. Аарсет выражает полное неприятие традиционных методов анализа медиатекстов применительно к компьютерным играм [18].

Концентрация на правилах и теории игры была отправной точкой для ранних попыток понимания специфики компьютерных игр. И традиционные, и радикальные школы совершали попытки адаптации существующих подходов и разработки новых методик. Британские ученые Дж. Дови и Х. Кеннеди пытаются осуществить синтез различных методов, следуя предложенному Институтом образования Лондонского университета «гибридному» подходу, согласно которому для понимания компьютерной игры необходимо смешивать и объединять различные методики. Этот подход объединяет компетенцию в образовании в мультимедийном пространстве, многозначность и многоплановость, социальную и педагогическую психологию; теорию кино и литературы; анализ текста. В работе «Игровые культуры. Компьютерные игры как новые медиа» [20] авторы анализируют восприятие компьютерных игр и показывают возможность разрешения проблемы определенных рамок в изучении медиатекстов; была сделана попытка создания исследовательских инструментов, адекватных специфике компьютерных игр. Авторы приводят аргументы в пользу необходимости синтеза существующих подходов, объединения методов, применявшихся ранее для изучения иных медиа. Подчеркивается понимание игр как компонента мультимедийной культурной среды, опосредующей получение жизненного опыта и личных переживаний. Приводятся также аргументы в пользу необходимости учета общего личного опыта игрока при изучении его игрового опыта; их нераздельной связанности как друг с другом, так и с технологиями, включенными в игровую процесс.

В рамках данного подхода подчеркивается необходимость рассмотрения игровой парадигмы как способа преобразования процесса восприятия посредством чтения в процесс самовыражения в игре. На основе данного подхода делается попытка выявления и объединения общих черт в огромном многообразии компьютерных игр; при этом становится очевидно, что некоторые игры требуют большей гибкости при анализе [Ibidem].

Наряду с серьезными научными исследованиями, появляются также публикации, носящие явно ангажированный характер. Так, Д. Пинк – эксперт в области социально-экономических течений – в своей книге «Новый мозг. Новый образ жизни», полагая, что информационная эпоха подходит к концу и ей на смену приходит Концептуальный век – век интуиции и творческого мышления (понимаемого автором весьма ограничено), приходит к заключению, согласно которому следует развивать правое полушарие мозга, следовательно, видеоигры играют исключительно важную роль. В книге содержится прямой призыв, обращенный к родителям, взрослым людям, сходить в магазин электроники и ознакомиться с компьютерными играми. «Может быть, вы даже “подсадите” на них», – выражает надежду Пинк [11, с. 269].

Лишь однажды, мимоходом, автор позволил себе оговорку, что «многие из игр – пустая трата времени». Автор приводит три аргумента в пользу того, что не следует развивать левое полушарие: 1) изобилие потребительских товаров (т.е. можно ничего не производить?); 2) Азия (т.е. дешевый умственный труд в Индии); 3) компьютеры, выполняющие рутинную интеллектуальную работу. Мало сказать, что аргументы эти не выдерживают критики: порой они напоминают рассуждения известного персонажа бессмертной фонвинской комедии (географию изучать не обязательно, потому что в нужное место кучер доведет). Зато автор

приводит впечатляющие примеры того, что производство видео- и компьютерных игр «стало крупной и влиятельной индустрией» [Там же, с. 242], «высокоприбыльным бизнесом»; рассказывает о том, что Пентагон разработал игру, побуждающую молодежь вступать в ряды вооруженных сил [Там же, с. 246]. В свете этого становится понятным, кому на самом деле полезны компьютерные игры. В доказательство того, что компьютерные игры являются эффективным обучающим средством, Пинк приводит цитату Д. П. Джи – профессора Висконсинского университета, автора книги «Чему могут научить видеоигры?»: «В сюжеты и структуру видеоигры встроены полезные обучающие принципы, намного лучше тех, на которых строится наша система образования с ее бесконечной зубрежкой и формализованными тестами» [Цит. по: Там же, с. 248]. Может быть, это и справедливо для американской системы, однако наша отечественная система образования еще совсем недавно строилась на иных принципах, способствующих формированию гармоничной личности с хорошо развитым и правым, и левым полушариями мозга (книга Пинка «Новый мозг» переведена на русский язык и вышла под грифом «Мировой бестселлер»).

Исследование компьютерных игр в России началось значительно позже, чем на Западе, и в силу различных причин уступает по масштабности зарубежным. Однако, несмотря на это, отечественными исследователями был получен ряд интересных результатов. Специфика компьютерных игр обычно рассматривается российскими авторами сквозь призму понятий «виртуальная реальность», «симулякр», «коммуникация», «медиатекст». В попытке определить место компьютерной игры в современной культуре обнаруживаются черты сходства игры с искусством (игра трактуется как «вид развлекательного искусства»; как «технологический и эстетический феномен», «сложный синтетический аналог игрового искусства и художественного творчества»; «вид художественной практики»).

Признание необходимости использования самых разнообразных подходов и методов исследования позволяет расширить и развить само понимание компьютерной игры как феномена культуры информационного общества. При этом исследователями отмечается амбивалентный характер влияния компьютерных игр на геймеров. В вопросе о соотношении компьютерных и обычных игр существует широкий разброс мнений: от их полного отождествления – до признания коренного различия между ними.

В исследовании А. В. Юхвида отмечается, что компьютерные игры, несмотря на широкое распространение, «еще не получили научную и философскую разработку», и само их определение является проблемой, поскольку они имеют более сложную структуру и выполняют иные социокультурные функции, чем обычные игры [17]. И. Е. Гутман соотносит компьютерные игры с мифологией и обрядом, полагая, что они апеллируют к архетипам коллективного бессознательного, несут идеологические послания и являются средством манипулирования сознанием [3].

В статье Ю. В. Батеновой «Игра, компьютерная игра, игровая деятельность: сравнительный анализ понятий» на основе сопоставления свойственной дошкольному возрасту сюжетно-ролевой игры и «игровой компьютерной деятельности» автор приходит к заключению о том, что компьютерной игре свойственно все специфическое содержание и строение обычной игры. Опираясь на теорию игры Выготского – Эльконина, автор полагает, что компьютерную игру вполне правомерно называть игрой, но при этом необходимо учитывать ее особенности. Ю. В. Батенова отмечает ряд таких существенных особенностей, отличающих компьютерные игры от обычных: это отсутствие и реальных действий, и предпосылок для развития воображения (ведь мнимая ситуация предзадана, навязана игроку, а не воображается им), а также абстрагирования, речи; и мотивации «стать взрослым» и пр. [1]. На наш взгляд, «особенности» эти такого рода, что могут напрочь перечеркнуть все достоинства игровой деятельности ребенка. Обычная сюжетно-ролевая игра – это, во-первых, способ жизни дошкольника; во-вторых, средство его подготовки к жизни в реальном мире; в-третьих, средство его развития, формирования способностей. Как видим, к компьютерной игре приложим только первый пункт из этого перечня: она действительно становится способом жизни детей. Но в реальной игре ребенок оперирует смыслами вещей (т.е. его деятельность приобретает осмысленный характер), действует в мысленной ситуации (т.е. развивается воображение), опирается на внутренние мотивы (развивается потребностно-мотивационная сфера); подчиняется правилам, отказываясь от импульсивных желаний (формируется воля, окультурируется эмоциональная сфера); учится взаимодействовать с другими, приобретает социальные навыки и пр. Сюжетно-ролевая игра развертывается на основе подражания поведению взрослых в значимых для ребенка социальных ситуациях («дочки-матери», «школа» и т.д.), что делает ее мощным инструментом социализации и культурной трансмиссии. Если еще добавить сюда развитие способности ребенка к абстрагированию (игровые действия – обобщенные, «свернутые»), а также речевой деятельности, то становится понятным, чего лишаются дети, с ранних лет погруженные в «виртуал». Между тем детский опыт освоения культуры играет особую роль в жизни человека. Именно в ранний период социализации и инкультурации на нереплексивном уровне осваиваются первые образцы отношения с окружением. Впоследствии они оказываются наиболее устойчивыми и с трудом поддаются коррекции именно благодаря их неотрефлексированности [13, с. 72]. Поэтому, в частности, так важно, чтобы у ребенка сформировалось четкое разграничение между тем, что существует в действительности, и тем, что является копией, результатом моделирования, симулякром.

Необходимо также обратить внимание на еще один существенный момент, связанный с компьютерными играми. Блокируя развитие воображения, компьютерные игры могут затормаживать (а вовсе не стимулировать) развитие творческого начала в человеке. Известный писатель-фантаст, футуролог и мыслитель С. Лем когда-то заметил: «Человек – существо творческое, и необходимы стагнирующие системы, чтобы обуздать в нем неуправляемый творческий порыв» [6]. Компьютерные игры в этой связи можно рассматривать в качестве разновидности таких стагнирующих систем. В силу этого некоторые виды компьютерных игр могут

рассматриваться как весьма действенное оружие современной, свойственной цифровому обществу, гибридной войны («мировойны») или же как компонент доктрины «титтейнмента», разработанной З. Бжезинским. Свидетельством тому может служить тот факт, что в некоторых играх не трудно обнаружить «вшитые» в них технологии разрушения сознания, такие, как:

- конструирование специфической реальности путем внедрения симулякров – «кажимостей», «мнимостей», «видимостей», копий несуществующих вещей и явлений;
- формирование безволия, инфантилизма, безответственности путем индуцирования болезненной зависимости;
- нарушение ориентации в сложных реалиях современного общества путем навязывания чувства утраты реальности происходящего;
- производство социальных мифов, воздействующих на подсознание;
- фальсификация истории (смещение акцентов, игнорирование принципа историзма и пр.);
- использование манипулятивной символики и семантики.

Одним из наиболее эффективных способов манипулирования сознанием, который может применяться в компьютерных играх, является фреймирование как подбор, выделение некоторых аспектов событий, установление между ними связей таким образом, чтобы индуцировать определенные интерпретации, оценки и пр. Фреймы – это и ассоциативные нейронные сети, и те слова, выражения, образы, которые находят эмоциональный отклик и могут служить связующим звеном между новым сообщением и уже имеющимися в сознании ассоциациями. В силу этого фреймирование является основным механизмом активации сознания и поведения [4, с. 214].

Воздействие информационно-коммуникационных технологий на сознание основано на своеобразном психологическом резонансе: транслируемые символы должны быть связаны с ценностями, установками, верой, идеалами, существующими в культуре-мишени и разделяемыми ее представителями. Однако при этом производится тонкая подмена их смыслов, смещение их содержательных акцентов. Иными словами, современные мультимедиа (в частности, компьютерные игры), разработанные на основе высоких гуманитарных технологий, могут выступать в качестве источников и трансляторов заложенной агрессором социальной и культурной информации, что предоставляет широкий спектр возможностей для социального конструирования реальности в заданном направлении. А это уже имеет прямое отношение не только к психологической безопасности личности, но и другим аспектам системы национальной безопасности.

В плане нашего исследования представляет интерес тот факт, что слово «игра» и его производные в русском языке поражают многообразием прямых и переносных значений. Играют все и вся: дети и взрослые; животные и блики на поверхности; вино и радость; глаза и политики; играть можно на скрипке и на самолюбии и т.д. Такое обилие смысловых оттенков, на наш взгляд, может свидетельствовать об особенностях мировосприятия, которое можно назвать в некотором роде игровым. В пользу этого допущения свидетельствуют также некоторые особенности русского менталитета: безрассудство, склонность к риску и иррациональным поступкам, надежда на удачу («авось») и пр. (в свете этого становится понятной популярность книги Хейзинги среди отечественных культурологов). В этой связи можно выдвинуть предположение о предрасположенности носителей такого менталитета к игровой компьютерной зависимости и о том, что такая зависимость может приобретать в данном случае особо тяжелые формы.

Еще один важный, на наш взгляд, аспект компьютерной игры связан с феноменом времени. Так, виртуальные технологии, в частности, открывают широкие возможности управления человеческим сознанием и поведением посредством манипулирования темпоральностью: «...вся упорядоченность значительных событий теряет свой внутренний хронологический ритм, и временная последовательность этих событий устанавливается в зависимости от социального контекста их использования» [5, с. 429]. Человек оказался, по словам Кастельса, «во вселенной недифференцированной темпоральности культурных выражений», следовательно, открытым для манипуляций путем искажения важнейших исторических событий, подтасовки фактов и пр. Как отмечают исследователи, «если раньше войны шли в пространстве географии, то теперь главные битвы – в пространстве истории» [10, с. 33]. При этом «дерационализированное, избавленное от “излишних знаний”, деисторизированное сознание кардинально облегчает решение задач информационных войн» [15, с. 488]. Следует особо отметить, что, согласно масштабным неангажированным исследованиям, именно такой тип сознания формируется у детей и подростков, проводящих значительную часть времени за компьютерными играми [16]. В этой связи становится понятным, что исследование феномена игровой деятельности, компьютерных игр выходит далеко за пределы чисто научного интереса – в сферу образования; национальной безопасности; проблем, связанных с нашим будущим.

Фундаментальные параметры окружающего мира, в том числе время, задаются человеку его культурой. Следует отметить, что в силу конечности человеческого существования время играет исключительную роль в переживаниях человека; а способ переживания времени оказывает существенное влияние на мировосприятие, на понимание смысла жизни, на отношение к самому себе. Как сказал удивительный человек, 105-летний врач Сигэаки Хиохара, «жизнь – это время, подаренное нам» [14, с. 11]. В связи с развитием информационных технологий, с возрастанием их роли в жизнедеятельности человека формируется информационная культура, или культура реальной виртуальности с особой моделью времени – виртуальным временем, сочетающим одновременность и вневременность [12, с. 276]. Э. М. Сьоран в своей книге «Провал времени» отмечает такой феномен современности, как выпадение человека из времени. «Не исключено, что такой опыт, пока индивидуальный... станет в один прекрасный день фактом, относящимся ко всем», – пишет автор [Цит. по: Там же, с. 275]. Однако этот феномен давно известен психологам, психиатрам, антропологам,

специалистам по религиозным культам: психологический феномен «выпадения из времени» (дезориентация во времени) является свидетельством измененного состояния сознания, характерного для пограничных экзистенциальных ситуаций и для психических заболеваний. Выдающийся психиатр и философ Э. Минковский, разработавший вариант антропологии с центральным понятием проживаемого времени, полагал, что «любые проявления психопатии могут быть поняты... под углом феномена времени» [8, с. 25], и задачу человека видел в том, чтобы научиться жить во времени. Это позволяет пролить свет на многочисленные описания мистического опыта в концептуальных построениях восточной философии, а также ее западных апологетов; в рассуждениях об эволюционном скачке к планетарному сознанию, о космическом разуме и пр. Феномен «выпадения из времени», наблюдающийся у геймеров, может быть использован не только для насаждения мистицизма как «сна разума, рождающего чудовищ», но и для процесса формирования упрощенного по своей психической структуре, безвольного, легко манипулируемого человека. А, как известно, цель манипуляции – не только побуждать человека к определенным действиям, но и навязывать потребность в них; в нашем случае – неутолимую потребность в компьютерных играх, полного «ухода в виртуал». В результате получается, что «не ты играешь, а тебе выбирают игрушки» [10, с. 406].

Исследователи отмечают ряд признаков компьютерных игр, «обладающих особенно высоким потенциалом вызывать зависимость» [16, с. 235]. Это и «использование режима прерывистого подкрепления» при раздаче виртуального поощрения; и сами принципы игры, заставляющие игрока регулярно возвращаться к игре; и последовательность уровней; и сложность задач, требующая коллективных усилий сообщества игроков, в силу чего выход из игры невозможен «без сильного внутреннего... или внешнего сопротивления»; и даже заложенный в игре элемент случайности, вызывающий у игрока положительные эмоции [Там же, с. 236]. Следует отметить, что, несмотря на то, что механизм развития болезненной зависимости хорошо известен специалистам, избавление от нее требует не только вмешательства профессионалов, но и значительных волевых усилий самого пострадавшего, который к тому же не осознает серьезности своего состояния.

В книге М. Шпитцера «Антимозг» автор обстоятельно, на основе использования результатов широкого круга научных исследований, аргументированно показывает, почему не следует пользоваться компьютером и играть в видео- и компьютерные игры детям дошкольного, а также младшего школьного возраста. Автор также настаивает на том, что компьютерные игры в целом оказывают отрицательное воздействие на наше физическое и духовное здоровье. Для обозначения совокупности негативных последствий (автор подробно их анализирует) использования цифровых технологий Шпитцер использует понятие «цифровое слабоумие», причем слово «слабоумие» употребляется не в метафорическом, а в строго медицинском значении, согласно Минковскому, как «любая приобретенная длительная ограниченность психических способностей» [8, с. 308].

Вместе с тем компьютерные игры стали частью нашей культуры, прочно вошли в нашу повседневность. Разумеется, речь не идет об их запрете. Однако пользователь должен ясно себе представлять, с чем имеет дело: предупрежден – значит вооружен. «Погружение в мир удивительных моделей может быть очень важно для обучения, развлечения или работы, но должно ли это становиться образом жизни в целом?» [7, с. 280]. Думается, ответ на этот вопрос известного футуролога Герда Леонгарда вполне очевиден для тех, кто предпочитает оставаться «в команде людей».

В завершение подведем некоторые **итоги**.

1. Компьютерные игры – высокотехнологичный коммерческий продукт современной «индустрии развлечений», представляющий собой мультимедиа, использующие виртуальную реальность с мощным манипулятивным потенциалом.

2. За производством компьютерных игр стоят интересы крупнейших корпораций (в т.ч. Пентагона).

3. Компьютерные игры можно рассматривать в качестве разновидности стагнирующих систем, тормозящих развитие творческих способностей и вызывающих болезненную зависимость у игроков.

4. Компьютерные игры могут содержать манипулятивные уловки, побуждающие к определенным действиям в реальном (не виртуальном) мире.

5. Компьютерные игры, выступающие средством интеллектуального психологического воздействия на индивида и социальные группы, могут считаться эффективным инструментом современной «мировойны».

Список источников

1. **Батенова Ю. В.** Игра, компьютерная игра, игровая деятельность: сравнительный анализ понятий // Мир образования – образование в мире. 2012. № 2 (46). С. 85-90.
2. **Выготский Л. С.** Психология развития ребенка. М.: Эксмо-Пресс; Смысл, 2003. 512 с.
3. **Гутман И. Е.** Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дисс. ... к. филос. н. СПб., 2009. 26 с.
4. **Кастельс М.** Власть коммуникации. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. 591 с.
5. **Кастельс М.** Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
6. **Лем С.** Не может быть рая на Земле // Огонек. 1989. 13 мая.
7. **Леонгард Г.** Технологии против человека / пер. с англ. М.: АСТ, 2018. 320 с.
8. **Минковский Э.** Проживаемое время. Феноменологические и психопатологические исследования. М.: Городец, 2018. 496 с.
9. **Мировойна. Все против всех. Новейшие концепции боевых действий англосаксов** / сост. Е. С. Ларина, В. С. Овчинский. М.: Книжный мир, 2015. 416 с.
10. **Переслегин С., Переслегина Е.** «Дикие карты» будущего. Форс-мажор для человечества. М.: Алгоритм, 2015. 480 с.

11. Пинк Д. Новый мозг. Почему правое полушарие будет править миром? / пер. с англ. М.: РИПОЛ классик, 2014. 320 с.
12. Поликарпов В. С. Феномен времени и природа человека. Ростов-на-Дону: Изд-во Северо-Кавказского научного центра высшей школы, 2002. 287 с.
13. Поликарпова В. А. Социальная и культурная антропология (концептуальный аппарат). Ростов-на-Дону – Таганрог: Изд-во ТРТУ, 2003. 159 с.
14. Сигэаки Хинохара. Искусство жить. Секреты долголетия от 105-летнего врача. СПб.: Питер, 2019. 208 с.
15. Фурсов А. И. Борьба вопросов. Идеология и психоистория: русское и мировое измерения. М.: Книжный мир, 2017. 768 с.
16. Шпитцер М. Антимозг / пер. с нем. А. Г. Гришина. М.: АСТ, 2014. 288 с.
17. Юхвид А. В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен: социально-философский анализ: автореф. дисс. ... д. филос. н. М., 2013. 49 с.
18. Aarseth E. J. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation // First Person: New Media as Story, Performance, and Game / ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. P. 45-55.
19. Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnana L. A Multi-dimensional Typology of Games [Электронный ресурс] // Level up: Digital Games Research Conference Proceedings. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/cd45/427429fcf515e11512816f13f587eb749a19.pdf> (дата обращения: 16.05.2019).
20. Dovey J., Kennedy H. W. Game Cultures: Computer Games as New Media [Электронный ресурс]. URL: <https://epdf.pub/games-cultures-computer-games-as-new-media.html> (дата обращения: 15.05.2019).
21. Jarvinen A. Making and Breaking Games. A Typology of Rules // Level up: Digital Games Research Conference Proceedings / ed. by M. Copier and J. Raessens. Utrecht: Faculty of Arts; University of Utrecht, 2003. P. 68-79.
22. Juul J. Games Telling Stories: A Brief Note on Games and Narratives [Электронный ресурс] // The International Journal of Computer Game Researches. 2001. Vol. 1. Iss. 1. URL: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (дата обращения: 16.05.2019).

COMPUTER GAMES AS AN INSTRUMENT OF PEACEFUL WAR

Polikarpova Valentina Aleksandrovna, Doctor in Philosophy, Professor
Polikarpova Elena Vital'evna, Doctor in Philosophy, Associate Professor
Southern Federal University, Rostov-on-Don
vapolikarpova@srfedu.ru; nellenele@gmail.com

The article considers computer games from the viewpoint of peaceful war as a state of the modern information society. It is shown that computer games, which use virtual reality technology, have a powerful manipulative potential. The authors reveal manipulative tricks contained in computer games including those causing habituation and painful addiction. The “falling out of time” phenomenon observed among gamers is analysed. The paper concludes that computer games as a high-tech commercial product created on the basis of high-tech technologies can be used as an instrument of peaceful war.

Key words and phrases: computer games; role-playing game; peaceful war; manipulation; technologies; framing; imaginary reality; temporality; network community.

УДК 172

Дата поступления рукописи: 05.06.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.20>

Статья рассматривает роль понятия «эстетика существования» в политико-философском проекте М. Фуко. В работе подчеркивается противоречивость фукольдиданской концепции освобождения без учета измерения самотрансформации субъекта, что позволяет сосредоточиться на идее эстетики существования как на возможной стратегии действия индивида в условиях биополитики. Анализ понятия «эстетика существования» у М. Фуко показывает, что эстетика себя позволяет избежать биополитической нормализации в процессе конституирования субъекта и выступает условием позитивного духовного опыта, пре-творяющего интеллектуальную критику биовласти в конкретный философский этос.

Ключевые слова и фразы: эстетика существования; дисциплинарная власть; генеалогия знания; биополитика; субъективация; практики себя; духовность; философский опыт.

Попов Данил Сергеевич

Санкт-Петербургский государственный университет
Evseyiy-Dan@yandex.ru

ЭСТЕТИКА СУЩЕСТВОВАНИЯ КАК КОНТРАСТРАТЕГИЯ МЕХАНИЗМУ БИОВЛАСТИ В ПОЛИТИКО-ФИЛОСОФСКОМ ПРОЕКТЕ М. ФУКО

Статья подготовлена при поддержке гранта РФФИ № 19-011-00826 А «Политизация и деполитизация философии в контексте биополитики: сравнительный анализ полемических дискурсов».

Хотя проблема биополитики была поставлена М. Фуко в 1980-е годы прошлого века, она остается на повестке дня и сегодня, реактуализируясь в самых разных контекстах. Разрабатывается не только её общая теория, но и более частные аспекты: проблема населения, войны, наказания, индивидуации. При этом важно