

ЧЕЛОВЕК В СЕТИ: ОДИНОЧЕСТВО И ОБЩЕНИЕ

В. И. Гладышев

Национальный исследовательский
Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия
gladyshevvi@susu.ru

Е. Г. Миляева

Национальный исследовательский
Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия
miliaevaeg@susu.ru

Р. В. Пеннер

Национальный исследовательский
Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия
pennerrv@susu.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (региональный конкурс), проект № 22-28-00061 «Цифровая грамотность: междисциплинарное исследование (региональный аспект)»

Технико-технологические трансформации внешнего мира (интенсивное развитие устройств мобильной связи, высокоскоростных коммуникационных технологий) оказывают значительное влияние на существование человека. При помощи технологий человек создал для себя альтернативную природе цифровую реальность, общение в которой дополняет непосредственное общение в мире реальном. Пандемия COVID-19 резко изменила привычный образ жизни людей в глобальном мире и сократила возможности для непосредственного общения. Обострилась проблема одиночества и возможностей его компенсации. В условиях пандемии изменился статус сетевого общения: из дополняющего оно стало основным, а в некоторых случаях и единственным вариантом общения.

В статье анализируются возможности компенсаторного общения в сети, посредством которого восполняются коммуникативные потребности человека, ограниченные в условиях пандемии. Представлен антиномический подход к общению как одновременно единению и обособлению. Общение понимается как необходимое условие полноценного человеческого существования. Представлена идея компенсаторного общения, того варианта общения, который дает человеку возможность преодолеть одиночество, способствует формированию новых социальных навыков, развитию личности.

Новые средства коммуникации способствуют реализации компенсаторного общения в сети. Онлайн-коммуникация, опосредованная техническими средствами, позволяет преодолеть расстояние, политические, языковые и культурные границы. Примером сетевого общения является общение геймеров в массовой многопользовательской онлайн-игре

(ММО) EVE Online. Пользователи онлайн-игр создают свои миры, вселенные. Эти онлайн-вселенные виртуальные, не ирреальные; они позволяют трансформировать характер привычного времяпровождения геймера (декомпенсация и аддикция) в «полигон» для развития социальных навыков, гармонизирующих бытие человека в мире офлайн. Аудитория EVE Online – геймеры, которые подключаются к игре в поисках реального общения, с целью преодоления «пандемии» одиночества. Совместная онлайн-деятельность геймеров становится поводом для общения в форме прямой компенсации, восполняющей дефицит общения с другими в своеобразном «кружке по интересам». Переживание экзистенциального опыта запускает процесс деанонимизации геймера. Результатом общения геймеров на примере EVE Online становятся партнерские, дружеские отношения, выходящие за пределы виртуального мира ММО.

Ключевые слова: Интернет, сетевое общение, компенсаторное общение, латентное одиночество, геймер, цифровая реальность, персональная идентичность, массовая многопользовательская онлайн-игра (ММО), EVE Online

A PERSON ON THE WEB: LONELINESS AND COMMUNICATION

Vladimir I. Gladyshev

South Ural State University (National Research University),
Chelyabinsk, Russia
gladyshevvi@susu.ru

Ekaterina G. Milyaeva

South Ural State University (National Research University),
Chelyabinsk, Russia
miliaevaeg@susu.ru

Regina V. Penner

South Ural State University (National Research University),
Chelyabinsk, Russia
pennerrv@susu.ru

The COVID-19 pandemic has shown that the problem of human loneliness in the modern world is more relevant than ever. Restrictions on movement and quarantines have become an obstacle to direct communication. The threat of infection has become a factor in the spread of the “loneliness pandemic”. Communication between people through high-speed communication technologies has become the most appropriate way to maintain working and other relations. The status of online communication has changed. Online communication has become a complementary one. Through the development

of high-speed communications, a person has created virtual reality, which has become an alternative to a natural one. Online communication is virtual communication, not surreal. Online communication allows a person to compensate for the negative consequences of their loneliness in conditions of limitation or impossibility of offline communications. The authors of the article analyze the possibilities of compensatory communication in the online format. The essence of compensatory communication lies in the fact that it allows a person to overcome loneliness, form new social skills, and realize opportunities for self-development. The philosophical view of communication is revealed based on the antinomic approach. The antinomic approach presents communication as unity and separation at the same time. The authors argue that communication is a prerequisite for a full-fledged human being. Online communications allow communication to overcome various restrictions, such as border closures, isolation, quarantine. An important type of online communication is the communication of gamers in the virtual universes of massively multiplayer online games (MMOs). EVE Online is an example of such a game. Gamers engage in real interaction in the virtual world of the game. The virtual worlds of games become proving grounds for the development and preservation of social skills. EVE Online's audience is people who came to the virtual world for real communication. Joint gaming activities compensate for the communication gap between gamers. They have a joint existential experience, so communication of interests transforms into overcompensation. Establishing trusting relationships contributes to gamers' de-anonymization. Partnerships and friendships that started online go beyond the virtual world of the game into the real world. The authors of the article conclude that loneliness can be overcome to a large extent with the help of online communications, provided that such communications are authentic.

Keywords: Internet, online communications, compensatory communication, latent loneliness, gamer, digital reality, personal identity, massively multiplayer online game (MMO), EVE Online

DOI 10.23951/2312-7899-2022-4-63-81

Общение как проблема в условиях пандемии и в ситуации взаимодействия людей в цифровом пространстве

В 2020 году мы оказались «запертыми» в своих квартирах и домах, чтобы избежать ухудшения эпидемиологической обстановки в регионе, стране и мире. Для непосредственного общения были доступны только те, кто проживал на общей с нами территории (родственники, соседи); общение со всем остальным миром стало возможно в опосредованном формате, посредством компьютерной

техники, подключенной к Интернету. Вместе с тем нельзя утверждать, что пандемия COVID-19 создала принципиально новую проблему для человека: достичь другого не прямым, но преимущественно опосредованным способом. Несомненно, эпистолярный жанр известен человеку еще с древности (письма писали Эпикур, Эпиктет, Сенека; обменивались письмами лермонтовские «герои того времени» и тургеневские барышни). Однако, оказавшись закрытыми от внешнего мира в своих домах, люди не стали доставать конверты, бумагу и перья с чернилами, а привычно включили свои смартфоны, планшеты, ноутбуки и компьютеры.

Общение в сети происходит посредством техники. Феномен сетевого общения, в том числе сквозь призму синтеза человека с машиной, попал в пространство философской рефлексии в конце XX века. Тогда Ж. Бодрийяр предложил концепт «Человека Телематического», обращение к которому кажется важным в русле данного исследования.

Черты Человека Телематического, по Ж. Бодрийяру [Бодрийяр 2014]:

- человек делегирует интеллект машине;
- человек отказывается от претензии на знание как целевой установки эпохи Просвещения; управляя машинами, он ориентирован не на создание, а на «манифестацию» мысли;
- прикованный к экрану, человек утрачивает подвижность тела (линза как необходимый протез в преодолении дефектов зрения, порожденных интенсивной работой за монитором) и подвижность мысли (искусственный интеллект как возможный протез сознания);
- сам экран превращается для пользователя компьютера в цель его деятельности;
- трансформируется парадигма чувствительности: расстояние между глазом и объектом его наблюдения стирается и опустошается, т.е. человек утрачивает те «крючки», посредством которых устанавливает порядок между собой и предметами внешней реальности; в цифровой (виртуальной, по Ж. Бодрийяру) реальности нет никаких «живых» предметов, соответственно, и порядка между ними; перед человеком раскрывается пустота, которую он пытается чем-то заполнить (виртуальные образы, картинки, тексты, но безуспешно). По Ж. Бодрийяру, человек управляет машиной даже не столько с помощью мысли, сколько глазом, функционирующим по своеобразному алгоритму (включить–выключить, переключить, вверх–вниз), ориентированным на поглощение все большего количества образов и знаков. Все это приводит к «гомеостазу» человека с машиной;

– наконец, в контексте нашей исследовательской проблемы важно то, что на место реального общения пришла коммуникация как «абстрактная форма» взаимодействия людей, контакт человека с человеком преобразовался в «интерактивность экранов».

Иной взгляд в осмыслении фигуры человека, вовлеченного в технико-технологические процессы современности, предложил в начале XXI в. М. Серр. В серии эссе, объединенных под необычным заголовком «Девочка с пальчик» (*Petite roucette*), философ именует молодых людей девочками и мальчиками «с пальчик». В этом обозначении важно не то, что они маленькие (во всех смыслах этого слова: от телесности до мыслительной активности и социальной самостоятельности), а то, что в непрерывном пользовании мобильными устройствами связи – ноутбуками, планшетами и смартфонами – именно пальцы становятся ключевыми частями тела. Не голова теперь управляет телом, сами конечности как бы «устраивают» девочек и мальчиков в этом мире.

Что же происходит с головой человека? Здесь фантазия М. Серра выводит нас на еще более необычные образы. Он воспроизводит раннехристианскую легенду о святом Дионисии, который был осужден на обезглавливание еще в период расцвета Римской империи. По решению суда Дионисия должны были казнить на холме, но стражники, отвечавшие за саму процедуру обезглавливания, поленились взбираться наверх и совершили расправу под холмом. Тогда тело Дионисия поднялось, подобрало голову и взобралось наверх, дабы покоиться на положенном месте казни.

Таковыми «дионисиями», по М. Серру, являются современные девочки и мальчики. Они «обезглавлены». Из этого следует, что в цифровой реальности человек существует с как бы «отсеченной» головой. В этой процедуре отсечения М. Серр видит изменение парадигмы, но не чувствительности (как по Ж. Бодрийяру), а мыслительности. «Что остается у нас на плечах?», – вопрошает М. Серр и тут же отвечает: «Интуиция, изобретательная и неумная» [Серр 2016, 27]. Таким образом, девочки и мальчики «с пальчик» не безголовые (бездумные), но обезглавленные (интуитивные и инициативные); не те, кто по традиции (следуя по стопам своих родителей) занимает места «пассажиров» в «поезде» существования, но те, кто устремлен на кресла водителей, чтобы управлять движением и направлением собственной жизни.

Именно такие девочки и мальчики воздают хвалу цифровым сетям. В их аргументы против критики сетей старшим поколением входит то, что никогда ранее человечество не создавало «группы, близкие по численности населению Земли» [Серр 2016, 57]. Сама

же похвала фундируется аргументом о том, что любые сетевые группы и коллективы объединяются без условия «истребления другого и самоистребления» [Серр 2016, 58], что было необходимым условием объединения ключевых групп прошлого, церкви и государства.

В таких огромных сетевых сообществах, в которые вовлечена большая часть населения Земли, коммуникация непрерывна [Артамонова, Володенков 2021]. Вопрос заключается в том, не остается ли человек, вовлеченный в интенсивные коммуникационные процессы, глубоко одиноким? Постоянно поглощая образы виртуального мира, что видит он в мире реальном? Возможно ли реальное общение, живой контакт с другим, который находится по ту сторону экрана?

От одиночества к общению в сети

Общение есть необходимое условие человеческой жизнедеятельности. Потребность в общении выступает одной из фундаментальных потребностей личности; «...нет такого положения, такой формы личного бытия, – писал С.Л. Франк, – в которые так или иначе не входило бы отношение к неким “ты”» [Франк 1997, 122]. Речь идет об общении как о всеобщем и универсальном отношении людей. Будучи нереализованной в необходимых для человека объеме и составе, потребность в общении порождает феномен одиночества.

Понятие «общение», с нашей точки зрения, включает в себя все мыслимые формы межсубъектного отношения (в том числе общение коллективных субъектов, общение реальной личности с субъективированными объектами, квазиобщение и др.). При этом «в любом случае общение не может осуществиться, минуя межиндивидуальные контакты; они в любых истолкованиях общения остаются “ядерными структурами”» [Кемеров 2010, 131].

С нашей точки зрения, наиболее аутентичен исследованию проблемы общения антиномический подход. Использование этого подхода также целесообразно при анализе одиночества. Принцип антиномического монодуализма («и то и другое»; «ни то ни другое») открывает нам в свободном витании над противоречием и противоположностью горизонты «трансрационального единства» [Франк 1990], мы относим к общению любые межсубъектные взаимодействия. Причем это не только те взаимодействия, что рождают общность, но и те, что порождают разобщенность, способствуют

возникновению отношения острого соперничества и даже вражды. Любое общение есть единство «единения» с другим и «обособления» от другого. Внутри самого «единения» есть элементы обособления, некие ограничители степени взаимопроникновения Я и Ты. В общение всегда вплетена антиномия. Общение во всех случаях лично ориентировано. Это именно то, что витает над противоположностями позитивных и негативных проявлений общения.

Иначе обстоит дело в границах субъект-объектного отношения. К нему мы относим коммуникацию и другие «общение-подобные» взаимодействия людей. Общение – необходимая составляющая бытия человека [Ланганс 2014]. Одиночество, в свою очередь, не есть отсутствие общения. Человек никогда не покидает сферы общения. Даже в условиях полной депривации в его распоряжении остается внутренняя коммуникация, или самообщение [Гримак 2018]; человек есть принципиально диалогическое существо. Поэтому под одиночеством в самом общем виде мы понимаем не удовлетворяющее человека качество его общения, недостаточность общения, неполноту, ущербность; одиночество выступает индикатором определенной деформации в сфере общения человека.

Зачастую человек в полной мере не осознает собственного одиночества. Лишь тогда, когда острота переживания становится достаточно ощутимой и вызывает у него дискомфорт, возникает интенция к поиску компенсирующих неудовлетворительное общение связей. Сам принцип компенсации обнаруживает себя в весьма широком круге явлений живой и неживой природы, но особое значение он приобретает в социуме, где целенаправленно формируется компенсаторный фонд общества, смягчающий социальные противоречия повседневной жизни, монотонность повседневности.

Диапазон средств общения постоянно расширяется. Поскольку исторически первым выступает непосредственное общение, «общение лицом к лицу», его принято считать наиболее полноценным общением, общением реальным (от позднелат. *realis* – действительный). Роль общения лицом к лицу трудно переоценить, но в современном цифровом обществе возникли новые средства общения, предоставляющие человеку небывалые прежде возможности для осуществления новых форм и масштабов взаимодействия с интересными ему людьми.

Компенсаторное общение в сети еще не было предметом специального исследования. Между тем исследователи устанавливают

связь между обращением человека к многопользовательским ролевым онлайн-играм (MMORPG) и переживанием им одиночества, «игровое пространство виртуального мира MMORPG становится неким *компенсаторным полем* для неудовлетворенных потребностей личности <...> игроки могут не только *компенсировать недостаток в общении*, но и выстраивать новые социальные взаимоотношения в контексте виртуального мира с другими игроками» (курсив наш. – Г. В., М. Е., П. Р.) [Брагина 2015, 82]. Безусловно, компенсаторное общение в сети не может быть сведено к онлайн-играм. Однако в соответствии с задачами статьи нас интересуют именно они. Эволюция отношения к онлайн-играм поразительна. Например, В. С. Бабинович отмечает: «В течение последних десяти лет взгляд на видеоигры переосмысливается – от ассоциации с психическим заболеванием к новой тематизации. Видеоигры становятся полем для исследовательской деятельности и начинают пониматься как новая форма искусства» [Бабинович 2019, 64].

Обозначим две метаформы общения: *общение, вплетенное в предметную деятельность*, выступающее ее (деятельности) подсистемой и необходимым условием осуществления этой деятельности, и *общение ради общения*, т.е. ради тех ценностей, которые заключены в самом общении как таковом. Вплетенное в деятельность общение зачастую носит вынужденный характер, его цель – обслуживать предметную деятельность человека. Удовлетворение коммуникативных потребностей человека осуществляется в этом случае лишь попутно. Нередко оно происходит неуспешно и иногда даже травматично для самого человека. Напротив, общение ради общения не носит вынужденного характера. Оно свободно в выборе партнеров по общению (среды общения), форм и стиля общения. Э. В. Соколов подчеркивал: «В любительских клубных объединениях, в коллективах художественной самодеятельности *многие участники сознательно ориентируются именно на общение*, рассматривая сами занятия в кружке или театральной студии как важные, но все же не первостепенные в иерархии своих жизненных ценностей. Не рассчитывая и не стремясь стать профессиональными актерами или музыкантами, они тем не менее *находят для себя наиболее интересным общение по поводу любимого ими искусства*» (курсив наш. – Г. В., М. Е., П. Р.) [Социально-психологические проблемы научно-технического прогресса 1982, 92–93]. Таким образом, самоценное общение ради общения эмансипируется от предметной деятельности и начинает играть по отношению к вплетенному общению *компенсаторную* роль.

Через компенсацию к реальному общению в сети

Компенсаторное общение восполняет коммуникативные потребности человека, гармонизирует его коммуникативный мир. Общение может способствовать личностному росту субъекта, вплоть до радикального преобразования его личности в целом.

Компенсаторное общение представлено в трех формах: *прямая компенсация, декомпенсация и сверхкомпенсация* средствами общения. Первая форма носит адаптивный, точнее гомеостатический, характер. При дефиците общения компенсаторное общение восполняет недостающее. Декомпенсаторное общение, в свою очередь, выступает как мнимая компенсация. В нем человек с легкостью усваивает такие способы общения, которые значительно снижают его собственные требования к осуществлению самоутверждения (например, статусного). Это происходит либо традиционным способом (реальное общение в различных неформальных группах), либо в виртуальном коммуникационном пространстве. Для подтверждения желаемого статуса или его повышения в декомпенсации человек затрачивает значительно меньшие усилия, что разворачивается на фоне ослабления действительно значимых контактов.

Напротив, сверхкомпенсация средствами общения выводит человека на более высокий уровень системности и целостности. Она не только восполняет недостающие компоненты потребности в общении (потребность в сочувствии, сопереживании, самоутверждении и др.), но также формирует у человека новые социальные навыки, способствует его личностному росту, расширяет круг его общения и развивает способности к общению, делая возможными контакты, по своей глубине превосходящие прежние запросы. В сверхкомпенсации человек развивается посредством общения.

Если проанализировать компенсаторные возможности общения в сети (на примере онлайн-игр), проясняется следующее. Исследователи справедливо обращают внимание на радикальное отличие между *увеличением* «объема» общения в сети (онлайн-играми) и *зависимостью* [Плотников и др. 2018; Пожаров 2014]. Общение в сети как зависимость указывает на компьютерную аддикцию. Любые проявления аддиктивного поведения оказывают разрушительное влияние на человека, его сознание и поведение, его возможность и способность к реальному общению.

Однако в новых исследованиях онлайн-игр постепенно исчезают алармистские настроения. В современном философском дискурсе утверждается необходимость осмысления компьютерных игр. Так,

А. А. Говорунов подчеркивает, что сегодня «компьютерная игра имеет явную тенденцию вырастать за пределы собственно игровой сферы» [Говорунов 2019, 200; Медиафилософия XII 2016]. В свою очередь, С. А. Белозеров отмечает, что в начале XXI века массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО) и MMORPG не могут быть отнесены к развлекательным видеоиграм, потому что требуют от играющих систематической работы, серьезных временных, волевых и интеллектуальных усилий. В ММО нельзя пройти игру до конца, так как виртуальные миры (развивающееся программное обеспечение, взаимодействие геймеров) всегда продолжают существовать (появляются новые персонажи, добавляются игровые сюжеты и кампании). В рамках данного исследования одной из важных характеристик игр является то, что взаимодействие геймеров посредством игровых аватаров (персонажей) не является фиктивным: виртуальные вселенные не есть ирреальные; они создают новые возможности, поводы и просторы для общения в онлайн-формате.

Дискуссионным среди исследователей остается вопрос о специфике коммуникации и общения в онлайн-играх. Некоторые отмечают, что коммуникация в онлайн-играх похожа на разговор случайных попутчиков. Она проще, ибо система отношений в игровой вселенной упрощена, не требует особых усилий для достижения результата, например для повышения самооценки геймера или компенсации дефицита общения. К тому же эта коммуникация зачастую не ограничена нормами морали и права, защищена анонимностью, что порождает вседозволенность; в этом видится причина переноса игрового насилия в реальный мир [Плотников и др. 2018]. Другие, напротив, отмечают, что ММО служат социализирующей функцией как в виртуальной вселенной игры, так и в реальном мире. Ими отмечаются развитие и обучение коммуникативным навыкам в иерархических структурах игры, «азарт игры и целедостижения не только выполняет компенсаторную функцию, но и позволяет игрокам чувствовать себя увереннее в жизни и добиваться поставленных целей» [Сергеева, Царева, Зиновьева 2017]. Наконец, Е. О. Труфанова говорит о «третьей природе», сфере цифровых коммуникаций, которая создает «особую надстройку над культурой, но не материальную, а виртуальную». Интернет и связанные с ним виды деятельности утратили статус «экзотики», стали социально одобряемыми. По оценке Е. О. Труфановой, утверждать, что люди стремятся укрыться в мире онлайн от невзгод офлайн, уже неактуально. Наоборот, стоит искать новые формы эскапизма, связанные с выходом из сети [Труфанова 2021, 131–132].

Современные исследования показывают, что при некотором снижении интенсивности непосредственного общения сетевое общение в контексте онлайн-игр расширяет социальный опыт игроков. «В конечном счете именно через игру начинают формироваться многие современные социальные отношения. Так, пространство MMORPG зачастую становится лабораторией, в которой оттачиваются социальные навыки, происходит первое столкновение с другим и задаются контуры возможной intersубъективности <...> Здесь появляются необычные типы коммуникации, информации, интерпелляции» [Буглак и др. 2017, 242–244]. Так мы подходим к предварительному итогу статьи: самоутверждение человека, достижение им необходимого статуса в направлении сверхкомпенсации возможно при гармоничном сочетании общения в сети с общением лицом к лицу.

EVE Online как «вакцина» от одиночества

В 2003 году CCP Games представила публике ММО в стиле Sci-Fi. Теперь каждый может стать капитаном собственного космического корабля. EVE Online – мир победившего капитализма в далеком будущем [Peers 2011]. Разработчики игры создали для геймеров «песочницу», ограниченную только игровой механикой, но не регламентированную в сфере отношений игроков. Оказалось, что в мире игры можно все, прямо как в реальном мире, только не вставая со своего компьютерного кресла и не отрываясь от монитора.

Из характеристик EVE Online (как и других ММО) можно выделить те, что относятся к сфере общения:

– благодаря программному комплексу и специфике геймплея игроки могут эффективно сочетать синхронную и асинхронную коммуникацию (игровые чаты, голосовые клиенты, сайты, форумы и т.д.), успешно преодолевая пространственно-временные ограничения, культурные и языковые различия [Буглак и др. 2017];

– деятельность игроков, опосредствованная аватаром, обеспечивает геймеру анонимность [Белозеров 2015а; Белозеров 2015б; Сергеева, Царева, Зиновьева 2017];

– игровое сообщество постоянно поддерживается разработчиками игры и самими геймерами.

Стоит отметить, что в отличие от ММО и MMORPG по мирам в стиле фэнтези, где акцентуация на облике аватара, виртуальный облик персонажа, его роль в EVE Online не являются решающими, они формируются геймерами утилитарно, под конкретные игро-

вые задачи (один аккаунт включает три персонажа, которых можно «прокачать» под разные цели). Управление космическим кораблем от третьего лица (камера расположена вне корабля) и модерация несколькими окнами игрового клиента, числовыми таблицами (за игровой интерфейс EVE Online именуют «космическим Excel») позволяют игроку не отождествлять себя с игровым персонажем, сосредоточиться на выбранных в мире игры целях и задачах.

Коллективная деятельность в EVE Online является одним из ключевых условий достижения игровых целей. Это повод для начала коммуникации в игре. Вместе с тем специфика игрового взаимодействия, совместные переживания событий в виртуальной вселенной порождают своеобразную сферу общения между игроками. Компенсаторное общение в игре происходит между теми, кто разделяет увлечение другого в «кружке по интересам» (корпорации, альянсы, локальный чат, форум и проч.); зачастую оно переходит из онлайн в офлайн.

В мире EVE Online можно вести все виды деятельности, характерной для ММО и MMORPG. В контексте деятельности PvE (игрок против программы) геймер может выполнять задания программных персонажей, реализовывать курьерские и поисковые миссии; необходимости вступать во взаимодействие с другими игроками здесь нет. Эффективная деятельность (накопление игровой валюты или ценных предметов) возможна только в кооперации с другими игроками. Для этого геймеры списываются в чатах, используют программы для голосового общения (TeamSpeak, Mumble и др.). В контексте деятельности PvP (игрок против игрока) в EVE Online можно вступать в партнерские и конфликтные отношения с другими игроками: совместно строить собственные корабли, цитадели и другие объекты; разрушать имущество и убивать персонажей других игроков, захватывать их территории; играть на рынке, устраивая настоящие экономические кризисы, получать сверхприбыль и разорять других участников рынка; можно создавать финансовые пирамиды (в 2011 г. корпорация Phaser Inc получила от геймеров более 1,8 трлн исков – игровой валюты, – что эквивалентно 50 тысячам долларов¹); входить в политические альянсы, устраивая мировые войны в космосе и ведя шпионские игры, сопряженные с невероятно сложными коммуникациями между реальными людьми. Масштаб войн в EVE Online поразителен: в одном бою могут быть

¹ EVE Online. Финансовые скандалы в космосе // Игромания. 2021. 15 авг. URL: https://www.igromania.ru/news/42997/EVE_Online._Finansovye_skandaly_v_kosmose.html (дата обращения: 17.04.2021).

задействованы тысячи геймеров-пилотов, потери игрового имущества могут составлять сотни тысяч долларов, а по итогам таких битв в системах возводятся уникальные объекты, монументы и памятники². Игровые памятники возводятся и в честь мирных исследователей: Katia Sae стал первым, кто исследовал все 7 800 систем, не потерял ни одного корабля, создал интересный исследовательский проект по формату «игра-в-игре», подарив другим геймерам уникальный контент.

Более того, геймеры в EVE Online вступают в эффективную кооперацию с учеными. В Project Discovery (2019) они искали экзопланеты, классифицируя кривые блеска [Sullivan et al. 2018; Fleet, Nurmikko-Fuller 2019]. В 2020–2021 годах они внесли свой вклад в борьбу с COVID-19, помогая обрабатывать результаты цитометрии, на основе которых ученые смогут понять, как именно популяции и типы клеток реагируют на новую инфекцию³ [Zhu et al. 2020].

Сами разработчики EVE Online стараются поддерживать толерантную коммуникацию между игроками. За угрозы, оскорбления по национальным или гендерным признакам оскорбивший игрок может быть забанен в игре (лишен доступа даже к оплаченному игровому аккаунту) на неопределенный срок. Также карается RMT, продажа игровой валюты или игрового имущества за реальную валюту на сторонних площадках. При этом в экономическую активность внутри игровой вселенной разработчики не вмешиваются.

Одним из наиболее интересных мероприятий, способствующих переходу общения игроков из виртуальных чатов и голосовых приложений в реальный мир, является фан-фест – грандиозное культурное событие, до пандемии проводившееся в Исландии. Это площадка для живых встреч игроков; не только друзья, но и враги по игре могут встретиться в комфортной атмосфере и пообщаться. Важным поводом для общения игроков также является киберспортивное мероприятие «Турнир Альянсов». Участие в нем требует создания крепкой команды, как в реальном любительском спорте.

Особенности коммуникации в EVE Online:

– возникает на основе коммуникации по поводам, необходимым для достижения игровых результатов;

² EVE Online – Капсулеры уничтожили более 400 тысяч долларов в самой дорогой битве за всю историю // goharu. 2021. 2 янв. URL: <https://www.goha.ru/eve-online-kapsulery-unichtozhili-bolee-400-tysyach-dollarov-v-samoj-dorogoj-bitve-za-vsyu-istoriyu-degeyA> (дата обращения: 17.04.2021).

³ Синтез науки и развлечений: как игра EVE Online помогла в борьбе с COVID-19 // regnum. 2020. 12 авг. URL: <https://regnum.ru/news/society/3032799.html> (дата обращения: 17.04.2021).

- использует программы голосового общения для обеспечения эффективной коммуникации;
- аватар-опосредованная деятельность позволяет геймеру по желанию сохранять анонимность.

Мы стоим на позиции, что в EVE Online есть место для реального диалога между игроками. Реальное общение рождается в совместном экзистенциальном опыте игроков: победа над противником в успешной военной кампании или строительство корабля как результат совместной производственной деятельности, но также поражение в бою, потеря важного игрового сооружения, неудачная торговля и т. д. Геймплей в EVE Online предполагает длительные по времени игровые сессии: ожидать бой, например, можно десятки часов. В это время в голосовых и текстовых чатах идет оживленное общение геймеров на темы, выходящие за пределы игры. Люди делятся своими впечатлениями о событиях в реальном мире: обсуждают новости политики, экономики, культуры, спорта, – все это позволяет игроку представить себя не только как геймера-капсулера, но и как болельщика спортивной команды, представителя конкретной профессии и т. д. Долгие часы совместной игровой деятельности создают особую атмосферу, в которой люди делятся своими взглядами на жизнь, обмениваются переживаниями, мыслями и чувствами не только об игре и ее вселенной. Совместная деятельность в игре формирует реальное общение, помогает находить в онлайнe друзей и любимых, с которыми впоследствии происходят встречи-развиртуализации в офлайне.

Вместо заключения: fly safe

Игровая вселенная EVE Online характеризуется разработчиками и самими геймерами как жестокий мир, в котором нет места слабости и отсутствию силы духа. Поэтому важным остается вопрос: почему люди начинают общаться в мире, который является разобщающим по самой своей сути? EVE Online относится к играм инициативного вовлечения, в которых можно реализовывать отношения сотрудничества, конкуренции и даже дружбы [Сергеева и др. 2017].

Кто приходит играть в EVE Online? Тот, кто грезит о космосе; кто готов проводить в игре десятки часов в неделю; кто хочет почувствовать себя причастным к некому «элитарному» сообществу, обладающему своей уникальной историей, своим языком [Горностаев 2016]; кто хочет попробовать новые виды социального взаимодействия (работа в команде, лидерство, исследования и т. д.).

Атмосфера «боевого братства» или «семьи-клана» в игровой вселенной привлекательна для тех, кто в реальном мире чувствует себя исключенным из кругов общения. Мир EVE Online дает человеку возможность реализовать себя в виртуальной вселенной в разных амплуа. Игра позволяет людям с ограниченными возможностями компенсировать недостаток общения в реальном мире. Чувство востребованности, вовлеченности в процесс совместной деятельности способно служить профилактике депрессии у инвалидов. Такие геймеры говорят «не об игровых достижениях, не о развлечении, а об удовлетворении базовых потребностей – возможности найти друзей, уважении, принадлежности к коллективу, самореализации» [Белозеров 2015а, 63]. EVE-геймеры отвечают тому, кто решил виртуализироваться и попросить помощи в реальном мире⁴.

На наш взгляд, для многих сегодня EVE Online является доступной площадкой для реализации компенсаторного общения в наиболее продуктивных его формах. Преодоление одиночества посредством онлайн-игр возможно только при условии реального общения, пусть даже технически опосредованного. Для этого геймеру нужно довериться другому, чтобы быть способным представить собеседнику себя настоящего. На основе доверия возможен диалог между равными; здесь начинаются реальные отношения, способные преодолеть любые границы, сотни километров, разделяющих игроков из разных стран.

Пандемия демонстрирует, что онлайн способен сохранить, укрепить и даже углубить социальные связи. В условиях, когда возможность путешествий и живого общения ограничена, онлайн-проекты стали зачастую единственной возможностью для реализации хобби, свободного от работы общения, своеобразными «уо́ра», на которых люди могут встретиться, поговорить и в совместной деятельности создать нечто новое: картины, книги, фильмы, музыку, невероятные повороты игровых сюжетов. В этой со-творческой деятельности, на наш взгляд, реализуется сценарий М. Серра: девочки и мальчики из онлайн двигают своими пальцами, чтобы прорваться к другому, выйти в реальное общение с другим(-и) в сети.

БИБЛИОГРАФИЯ

Артамонова, Володенков 2021 – Артамонова Ю. Д., Володенков С. В. Трансформация Интернета как пространства общественно-по-

⁴ Интервью с разработчиком EVE Online – сила дружбы // RBKGames. 2020. 29 дек. URL: <https://rbkgames.com/games/eve-online/articles/intervyu-s-razrabotchikom-eve-online-eve-effect/> (дата обращения: 17.04.2021).

- литических коммуникаций: от глобализации к гло(локал)анклаваизации // Социологические исследования. 2021. № 1. С. 87–97.
- Бабинович 2019 – *Бабинович В. С.* Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр // Вестник Томского государственного университета. Философия. 2019. № 446. С. 64–67.
- Белозеров 2015а – *Белозеров С. А.* Виртуальные миры MMORPG: часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал ВШЭ. 2015. № 1. С. 54–70.
- Белозеров 2015б – *Белозеров С. А.* Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал ВШЭ. 2015. № 1. С. 71–89.
- Бодрийяр 2014 – *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. М.: Добросвет, КДУ, 2014.
- Брагина 2015 – *Брагина О. А.* Одиночество как значимый фактор зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр // Пензенский психологический вестник: электронный научный журнал. 2015. № 2. С. 77–85.
- Буглак и др. 2017 – *Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М.* Образ другого в компьютерных играх // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2017. Т. 33, вып. 2. С. 241–253.
- Говорунов 2019 – *Говорунов А. А.* Матрица и сквозь нее. Рецензия на коллективную монографию «Медиафилософия XII. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных игр» // ПРАΞΗΜΑ. 2019. № 1. С. 196–203.
- Горностаев 2016 – *Горностаев С. В.* Разговорно-просторечные и жаргонные элементы в язык индустрии видеоигр // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2016. № 9–10. С. 163–166.
- Гримак 2018 – *Гримак Л. П.* Общение с собой. Начала психологии активности. СПб.: Ленанд, 2018.
- Кемеров 2010 – *Кемеров В. Е.* Общение // Новая философская энциклопедия. М.: Мысль, 2010. Т. III. С. 131–132.
- Ланганс 2014 – *Ланганс Е. Г.* Самоопределение как способ бытия человеком в современную кризисную эпоху : автореферат дис. ... канд. филос. наук / Челяб. гос. акад. культуры и искусств. Челябинск, 2014.
- Медиафилософия XII 2016 – *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр: коллективная монография / под ред. В. В. Савчука.* СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т, 2016.

- Плотников и др. 2018 – Плотников В. В., Кубякин Е. О., Стригуненко И. К., Белашова Я. Ю. Онлайн-игры в социокоммуникативной среде сети Интернет // Вестник Краснодарского университета МВД России. 2018. № 1. С. 63–66.
- Пожаров 2014 – Пожаров А. И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. № 6-2. С. 270–273.
- Сергеева, Царева, Зиновьева – Сергеева О. В., Царева А. В., Зиновьева Н. А. «Встретимся в дополненной реальности...»: социальные компетенции игроков в многопользовательские онлайн-игры // Logos et Praxis. 2017. № 4. С. 51–63.
- Серр 2016 – Серр М. Девочка с пальчик. М.: Ад Маргинем, 2016.
- Социально-психологические проблемы научно-технического прогресса 1982 – Социально-психологические проблемы научно-технического прогресса / под ред. Б. Д. Парыгина. Л.: Наука, 1982.
- Труфанова 2021 – Труфанова Е. О. Эскапизм: между природой и культурой // Вестник САФУ. Философия. 2021. № 1. С. 125–134.
- Франк 1990 – Франк С. Л. Непостижимое. М.: Правда, 1990.
- Франк 1997 – Франк С. Л. Реальность и человек. СПб.: РХГИ, 1997.
- Fleet, Nurmikko-Fuller 2019 – Fleet R., Nurmikko-Fuller T. The potential for serious spaceships to make a serious difference // WebSci 2019 - Proceedings of the 11th ACM Conference on Web Science. 2019. P. 97–104. DOI: 10.1145/3292522.3326017
- Peers 2011 – Peers B. Making faces: Eve online's new portrait rendering // SIGGRAPH'11: ACM SIGGRAPH 2011 Talks. 2011. Art. 2. DOI: 10.1145/2037826.2037830
- Sullivan et al. 2018 – Sullivan D. P., Winsnes C. F., Åkesson L., Hjelmare M., Wiking M., Schutten R., Campbell L., Leifsson H., Rhodes S., Nordgren A., Smith K., Revaz B., Finnbogason B., Szantner A., Lundberg E. Deep learning is combined with massive-scale citizen science to improve large-scale image classification // Nature Biotechnology. 2018. Vol. 36 (9). P. 820–832. DOI: 10.1038/nbt.4225
- Zhu et al. 2020 – Zhu B., Zheng X., Liu H., Li J., Wang P. Analysis of spatiotemporal characteristics of big data on social media sentiment with COVID-19 epidemic topics // Chaos, Solitons and Fractals. 2020. Vol. 140. Art. 110123. DOI: 10.1016/j.chaos.2020.110123

REFERENCES

- Artamonova, Yu. D., & Volodenkov, S. V. (2021). Transformation of the internet as a space of public and political communications: From glo-

- balization to glocalization. *Sotsiologicheskie issledovaniya – Sociological Studies*, 1, 87–97. (In Russian).
- Babinovich, V. S. (2019). The identity of a gamer in the virtual space of video games. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*, 446, 64–67. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2014). *The transparency of evil*. Dobrosvet; KDU. (In Russian).
- Belozerov, S. A. (2015). Virtual'nye miry MMORPG: chast' I. Opredelenie, opisaniye, klassifikatsiya [MMORPG virtual worlds: Part I. Definition, description, classification]. *Psikhologiya. Zhurnal VshE – Psychology, Journal of the Higher School of Economics*, 1, 54–70.
- Belozerov, S. A. (2015). Virtual'nye miry MMORPG: chast' II. Sredstvo ot sotsial'nogo i psikhologicheskogo neblagopoluchiya [MMORPG virtual worlds: Part II. Remedy for social and psychological distress]. *Psikhologiya. Zhurnal VshE – Psychology, Journal of the Higher School of Economics*, 1, 71–89.
- Bragina, O. A. (2015). Loneliness as a significant factor in dependence on multiplayer online role-playing games. *Penzenskiy psikhologicheskii vestnik – PSYCHOLOGY-NEWS.RU*, 2, 77–85. (In Russian).
- Buglak, S. S., et al. (2017). The Image of the Other in Computer Games. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya – Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 33(2), 241–253. (In Russian).
- Fleet, R., & Nurmikko-Fuller, T. (2019). The potential for serious spaceships to make a serious difference. *WebSci 2019 -- Proceedings of the 11th ACM Conference on Web Science* (pp. 97–104). <https://doi.org/10.1145/3292522.3326017>
- Frank, S. L. (1990). *The Unknowable*. Pravda. (In Russian).
- Frank, S. L. (1997). *Reality and man*. RHGI. (In Russian).
- Gornostaev, S. V. (2016). Colloquial and jargon elements in the language of the video game industry. *Izvestiya VGPU – Izvestia of Volgograd State Pedagogical University*, 9–10, 163–166. (In Russian).
- Govorunov, A. A. (2019). Matrix and Through It. Collective Monograph Review “Mediaphilosophy XII. Game or Reality? Research Experience in the Study of Computer Games”. *ΠΡΑΞΗΜΑ. Problemy vizual'noy semiotiki – ΠΡΑΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics*, 1, 196–203. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2019-1-196-203> (In Russian).
- Grimak, L. P. (2018). *Obshchenie s soboy. Nachala psikhologii aktivnosti* [Communicating with yourself. The beginnings of the psychology of activity]. Lenand.

- Kemerov, V. E. (2010). Obshchenie [Communication]. In V. S. Stepin. et al. (Eds.), *Novaya filosofskaya entsiklopediya* [New philosophical encyclopedia] (vol. 3.). Mysl'.
- Langans, E. G. (2014). *Samoopredelenie kak sposob bytiya chelovekom v sovremennuyu krizisnuyu epokhu* [Self-determination as a way of being human in the modern era of crisis]. Abstract of Philosophy Cand. Diss. Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts.
- Parygin, B. D. (Ed.). (1982). *Sotsial'no-psikhologicheskie problemy nauchno-tekhnicheskogo progressa* [Socio-psychological problems of scientific and technical progress]. Nauka.
- Peers, B. (2011). Making faces: Eve online's new portrait rendering. *ACM SIGGRAPH 2011 Talks, SIGGRAPH'11*. <https://doi.org/10.1145/2037826.2037830>
- Plotnikov, V. V., Kubyakin, E. O., Strigunenkov, I. K., & Belashova, Ya. Yu. (2018). Online games in the sociocommunicative environment of the Internet. *Vestnik Krasnodarskogo universiteta MVD Rossii – Bulletin of Krasnodar University of Russian MIA*, 1, 63–66. (In Russian).
- Pozharov, A. I. (2014). Multiplayer online role-playing game as a new type of cultural communication. *ISOM*, 6–2, 270–273. (In Russian).
- Savchuk, V. (Ed.). (2016). *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'*. *Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr* [MediaPhilosophy XII. Game or reality? Research experience in the study of computer games]. Saint Petersburg.
- Sergeeva, O. V., Tsareva, A. V., & Zinov'eva, N. A. (2017). "Let's meet in augmented reality ...": Social competences of players in multiplayer online games. *Logos et Praxis*, 4, 51–63. (In Russian).
- Serres, M. (2016). *Petite Poucette*. Ad Marginem. (In Russian).
- Sullivan, D. P., et al. (2018). Deep learning is combined with massive-scale citizen science to improve large-scale image classification. *Nature Biotechnology*, 36(9), 820–832. <https://doi.org/10.1038/nbt.4225>
- Trufanova, E. O. (2021). Escapism: Between nature and culture. *Vestnik SAFU. Filosofiya – Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Philosophy*, 1, 125–134. (In Russian).
- Zhu, B., Zheng, X., Liu, H., Li, J., & Wang, P. (2020). Analysis of spatio-temporal characteristics of big data on social media sentiment with COVID-19 epidemic topics. *Chaos, Solitons and Fractals*, 140, 110123. <https://doi.org/10.1016/j.chaos.2020.110123>

Материал поступил в редакцию 28.04.2022

Материал поступил в редакцию после рецензирования 30.10.2022