

УДК 379.8:130.121

## ИГРОК ДОСТОЕВСКОГО И СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОМАНИЯ: ПОИСК РОДСТВА

Гришина Е.С.

*ФГБОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», Владивосток,  
e-mail: elenagrishina55@yandex.ru*

Принимая игровую концепцию трактовки сущности культуры, с одной стороны, и факт наличия антропологического кризиса этой культуры на рубеже XX–XXI вв., с другой стороны, автор анализирует один из фрагментов разворачивания «игры в игре», связанный с преувеличенной зависимостью от самого процесса игры, ведущий к игромании как нарушению нормального функционирования психики человека играющего. Данная статья посвящена обсуждению причин зависимости человека от игры через сравнение «портретов» игроков разных эпох с целью уяснения сущности современного антропологического кризиса. В этой связи анализируются причины развития игромании, прежде всего – бегство от одиночества и стремление иметь добавочные деньги. Различая причины, обуславливающие проблемы «Игрока Достоевского» и «Компьютерного игромана», автор выделяет черты родства героев данного повествования в самокритике вплоть до ненависти к себе и усматривают в этом потенциал самоисцеления. С другой стороны, анализируются возможности единого пути преодоления и профилактики патологической зависимости от любого вида игры в полноценном общении, позволяющем наиболее полно реализовать творческий потенциал индивидуальности. Разнообразие и качество этого общения признаётся условием не замены игры как таковой, а превращение её в наиболее творческую форму коммуникации.

**Ключевые слова:** игра, игрок, игромания, антропологический кризис, деньги, одиночество

## THE PLAYER OF DOSTOEVSKY, AND THE MODERN COMPUTER GAME ADDICTION: THE SEARCH FOR THE RELATIONSHIP

Grishina E.S.

*Far Eastern Federal University, Vladivostok, e-mail: elenagrishina55@yandex.ru*

Taking the game concept of interpreting the essence of culture, on the one hand, and the fact of the presence of an anthropological crisis of this culture at the turn of the XX–XXI centuries, on the other hand, the authors analyze one of the fragments of the development of the «game in the game» associated with an exaggerated dependence on the game process itself, leading to gambling addiction as a violation of the normal functioning of the psyche of a person playing. This article is devoted to the discussion of the reasons for human dependence on the game by comparing the «portraits» of players from different eras in order to understand the essence of the modern anthropological crisis. In this regard, the reasons for the development of gambling addiction are analyzed, first of all – the escape from loneliness and the desire to have extra money. Distinguishing the reasons that determine the problems of «The Gambler of Dostoevsky» and «The Computer Gambler», the author highlights the traits of kinship of the heroes of this story in self-criticism up to self-hatred and sees in this the potential for self-healing. On the other hand, the author analyzes the possibilities of a unified way of overcoming and preventing pathological dependence on any kind of game in full-fledged communication, which makes it possible to fully realize the creative potential of an individual. The variety and quality of this communication is recognized as a condition not for replacing the game as such, but for turning it into the most creative form of communication.

**Keywords:** game, player, gambling addiction, anthropological crisis, money, loneliness

Мировая культура XX в. сначала через создание многочисленных текстов, а затем и в широком общественном сознании определила себя как кризисную. Философия посвятила себя поиску причин кризиса антропологического. XXI в. не внёс принципиальных изменений в этой части. Поиск причин нестабильности и путей выхода из социальной турбулентности продолжается. Использование новейших средств коммуникации и СМИ, связанных с интернетом, не сделало этот поиск ни более лёгким, ни более результативным. Напротив, появились принципиально новые проблемы и загадки. Персональный компьютер распределил большинство населения по индивидуальным «рабочим местам». Кому-то экран заменил книгу, кому-то – чи-

стый лист бумаги, для кого-то экран стал новым игровым полем. Не отрицая познавательно-развивающую роль современной компьютерной игры, остановимся на ситуации, преувеличенной до болезненной увлечённости ею.

Объектом данного исследования является игромания.

Цель исследования – это выявление причин патологической зависимости человека от игры.

### Материалы и методы исследования

Метод исследования – сравнительный анализ чрезмерной увлечённости игрой человеком XIX и XXI вв. через анализ текстов Ф.М. Достоевского и результатов самообследования современных игроманов.

Отметим, что при подготовке данной статьи мы не брали во внимание игры, которые заполняют свободное от серьезной деятельности время; игра, в которую играют ради преодоления скуки, легко отпускает к другому, более нескучному занятию, к ней не привыкают. Мы анализировали лишь игры, формирующие время. В такие игры человек погружает всю свою психику, не позволяя себе отвлекаться ни на что. Для таких игр человек осознанно выделяет время, игра и жизнь становятся действительно неразличимы, более того, жизнь ограничивается лишь одним из вариантов игрового существования.

При этом основные выводы о причинах развития игромании были сделаны в результате обработки материалов специального социологического исследования среди современных игроманов из числа студентов четвертого курса гуманитарных специальностей, добровольно собравшихся для самообследования, самоанализа и теоретического изучения проблемы, внутри которой сами себя и обнаружили [1].

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

Анализируя причины увлеченности игрой, наиболее часто называют две причины: деньги и поиск общения, причем игроку XIX в. приписывают страсть к деньгам, а современному игроману – бегство от одиночества. Изучению роли денег в философии Достоевского посвящено немало исследований. Очень многие из них приходят к выводу о том, что Достоевский подчеркивал ведущую роль денег в развитии общества и человека. Так Юлия Шталь в своей работе «Роль денег в философии Достоевского: "Братья Карамазовы" и "Игрок"» знакомит читателя с рядом интересных работ западноевропейских авторов, решающих эту проблему слишком, на наш взгляд, категорично [2]. Поставим вопрос так: не закрывает ли яркая фраза «Деньги правят миром» более глубокие взгляды Достоевского и задачи его творчества? Невольно вспоминается творчество А. Островского и его пьеса «Бешеные деньги», опубликованная всего лишь на четыре года позже интересующего нас в контексте данной статьи романа Достоевского «Игрок». Сразу отметим, что у Островского все прямолинейно: нехорошие люди жизнь и себя в ней измеряют деньгами, особо не рефлексируя по этому поводу. Они плуты и мошенники, смысл их жизни вполне осознается – совершенство в ремесле обмана, выигрыш любой ценой. Для этого они играют не в карты, а в людей. Играют на деньги с осознанной целью

и без оглядки. Современный читатель не видит, пожалуй, даже малейшей возможности иного поведения. Достоевский, поставив ту же проблему, предлагает, на наш взгляд, решение вовсе не прямолинейное. Его герои (Он и Она) не плуты и не обманщики, они вовсе не аморальны. Игрок Достоевского вызывает и симпатию, и сочувствие. У читателя даже появляются чувства досады и надежды на то, что все изменится к лучшему через внутреннюю работу, терзания и муки совести. Игрок Достоевского в постоянном поиске и деньги для него не главная ценность, а метод достижения цели или даже осуществления смысла – «бегство от одиночества». Именно так. Игрок находит в игре новую форму общения, с удовлетворением обнаруживает себя «вместе со всеми». По сюжету эта формула наполняется поиском пути к любви, что осознается, постоянно проверяется и подтверждается героем. При этом Достоевский всем своим творчеством убедительно показывает, что, прибегнув к деньгам как к методу достижения главных ценностей, человек теряет не только деньги, он снижает уровень культурной полноты всех своих интересов. Более того, в ситуации, когда деньги приобретают смысло-жизненное значение и подчиняют себе все целевые установки человека, происходит тотальная утрата свободы на фоне развития рабства от денег. Интересно, что Достоевский в своем философском поиске именно через исследование психологии игрока ближе и точнее всего подошел к ясности понимания сути человеческой свободы. Вот что говорит об этом Достоевский в дневниковых записях: «В нынешнем образе мира полагают свободу в разнузданности, тогда как настоящая свобода – лишь в одолении себя и воли своей... А разнузданность желаний ведет лишь к рабству вашему. Вот почему чуть-чуть не весь нынешний мир полагает свободу в денежном обеспечении и в законах, гарантирующих денежное обеспечение: «Есть деньги, стало быть, смогу делать всё, что угодно; есть деньги – стало быть, не погибну и не пойду просить помощи, а не просить ни у кого помощи есть высшая свобода». А между тем это, в сущности, не свобода, а опять-таки рабство, рабство от денег» [3]. Согласимся с В.И. Бойко в том, что этими словами писатель «подвел своеобразный итог дискуссии о роли денег в жизни общества и отдельно человека» [4, с. 70].

Таким образом, наш предварительный вывод состоит в утверждении о том, что Игрок Достоевского начинает играть не ради денег, а в поиске путей развития новых форм общения.

Каковы же причины увлеченности компьютерными играми?

Приведем наиболее часто встречающиеся ответы на вопрос: «В чем Вы видите причины увлеченности современной молодежи компьютерными играми?» Многие стремятся в ходе игры и за счет игры повысить собственную самооценку. Немного подумав, ребята как бы признаются, что мир игры всегда проще реальной жизни. Этим он и притягателен. А значит, в игре появляется возможность стать лучше через перемещение в упрощенный мир, без изменения себя. Аналогично можно прокомментировать и стремление получить удовольствие вне прямого воздействия на реальность. Игра снимает ответственность, она даже приводит к вседозволенности через предоставление возможности повторить каждый ход и всё действие с самого начала. Этот момент в немалой степени разрушает социализацию геймера, не успевающего переключиться на реальный мир, на необходимость отвечать за поступки. Увлеченность игромана укрепляют такие факторы, как отсутствие необходимости общей территории для общения, а значит, и возможность не выходить из дома, отгороженность от непосредственного восприятия общественного мнения. Эти же моменты продолжают разрушать имеющиеся формы общения. А вот компенсация общения – наименее существенная причина игры для большинства участников нашего исследования. Те, кто хочет общения, считают они, легко отвлекутся ради него от игры. Более того! Наши наблюдения показали, что в 80 процентах внешние характеристики игроманов вполне положительные. При среднем возрасте игроков EVE Online в 31 год они чаще всего имеют работу (которая как минимум дает им деньги на оплату онлайн-аккаунта), полноценную семью, образование как статусный показатель и реальные компетенции. И от всего этого они уходят в игру. Игровая зависимость нередко возникает на фоне скрытой или явной неудовлетворенности окружающим миром и невозможности самовыражения, при страхе быть непонятым.

Как сказал один из игроков, «недовольных всегда хватало». Но почему именно компьютером, а не другим дурманом осуществляется замена? Отвечая именно на этот вопрос, мы пришли к выводу о том, что главной причиной вовлеченности человека в мир компьютерной игры является его стремление к творчеству самостоятельного исследования при невозможности по разным причинам его реализовать в реальной жизни. И наше сегодняшнее обоснование сводится к следующим размышлениям.

Современная нейронаука установила, что мозг человека неудержимо стремится к решению разнообразных логических задач, к выполнению множества простых действий, моментально приносящих результат. Понятно, что любая работа за компьютером обязательно предполагает последовательность логических операций, выполнение которых дает удовлетворение мозгу, стремление к которому может стать неудержимым и полностью овладеть вниманием. Формирующей время игру делают следующие свойства-возможности: острый сюжет, приковывающий игрока к компьютеру не более чем на трое суток; возможность повторяемости, порождающая безответственность вплоть до вседозволенности, заменяющая свободу произволом. Однако не любое общение с компьютером и не каждая игра приводят мозг человека к зависимости. Анализ показывает, что стабилизируются те формирующие игры, которые содержат момент самостоятельного исследования. А он, в свою очередь, обеспечивается возможностью проходить игровую ситуацию многими различными способами, то есть наличием реиграбельности. Современные программисты всё чаще закладывают в игры именно эту высокую реиграбельность.

Именно этот азарт поиска нового в игровой, а значит, в упрощенной реальности и удерживает игрока. Когда известен и результат, и путь к нему, когда выигрыш зависит лишь от скорости мышления и движения тела, игра быстро надоедает, формирующей её делает личная активная изобретательность и значимость познания. Игрок сам шаг за шагом изменяет игру, сам себе создает проблему, в одиночку ищет её решение. Получается, что он играет с собой. Впечатление о влиятельной силе условий игры как таковой возникает из-за простой задержки во времени. Следовательно, игра содержит в себе возможности встречи с новым творческим исследованием, обеспечивает познавательный процесс, активизирует процесс творческой интеллектуальной активности игрока, да ещё и в скрытно упрощенной форме. Игра обеспечивает это для тех, кто, уже почувствовав в себе интерес к развитию индивидуального творчества, ещё не нашёл в себе самой силы творчески реализовать внутренний потенциал. Участники нашего исследования признали, что попали в зависимость от игры вовсе не по зову или воле авторов игр, а в силу отсутствия навыка творческого саморазвития.

А теперь сравним, наконец, двух героев нашей статьи.

Совершенно понятно, что они оба нейтрально относятся к деньгам. Игрок Досто-

евского совсем не жадный на деньги человек, он скорее щедр или даже расточителен. Игроман вообще нейтрально относится к деньгам и как к цели, и как к средству её достижения. Он легко тратит материальные средства на игры, легко оправдывая это тем, что экономит на жизни.

Игрок, стремясь выиграть, находится в постоянном общении. И здесь его первая страсть: «Выиграть у другого ради утверждения в общении». Именно с общением связана и главная побудительная сила Игрока Достоевского: он страстно хочет любить и быть любимым, ему мучительно трудно быть одному.

Игроман, в свою очередь, готов порвать любые социальные связи, ослабить отношения с любимыми, с семьёй и коллегами, смириться с крушением карьерного роста ради его единственной страсти: творческой интеллектуальной самореализации через минимальное, однако, мыслительное напряжение и вне боли Души. Он как будто бы убегает от всех тех положительных результатов, которых в муках душевных добился Игрок, и прерывает такое желанное когда-то общение.

Игрок Достоевского чем больше играет, тем больше себя ненавидит. И здесь его вторая страсть: проверить себя на краю пропасти – она и удерживает в игре. При этом обе его страсти – это экзистенциальное переживание. А экзистенциальная ситуация неизбежно активизирует работу всех фундаментальных возможностей человека (разум, вера, чувство и воля) и всегда даёт надежду на становление и развитие собственно человеческого. Игрок Достоевского, таким образом, живет в тени надежды на то, что он однажды «станет Человеком».

Увы, но критическая самооценка игромана постепенно теряет остроту осуждения. Игроман не видит ни пределов, ни преград потока своего игрового существования, игра бесконечна, в ней у него нет противников кроме себя самого. Он стремится обогнать-обиграть-превзойти сам себя ради бесконечности процесса. Он чувствует в себе порыв к творчеству, но не видит его направленности, не знает, куда направить свои силы в реальности. Не всегда осознавая, а лишь только чувствуя свой внутренний потенциал, он сознательно погружает себя в упрощенный, во многом эфемерный творческий процесс ради всего лишь процесса.

И если у Игрока Достоевского была цель – социализация, он рассматривал игру как метод в большей степени, чем современный игроман, то последний абсолютизирует процесс и полностью снимает проблему соотношения цели и результата, их

соответствия. Известная формула «Играть, чтобы играть» приобретает абсолютно отрицательный смысл, когда игра становится потенциально бесконечной, но это та самая дурная бесконечность, о пагубности которой философия XX в. много сказала в контексте анализа развития и перспектив общества потребления. Абсолютизируя свои реальные интеллектуальные возможности, отдаваясь работе разума, игроман не пользуется волей, верой и чувством и тем самым выводит себя из экзистенциального вопрошания, оставаясь лишь в гносеологическом исключительно рациональном поиске. Это добровольное самоограничение лишает игромана полноты человеческого бытия, что, в свою очередь, и представляется нам одним из признаков антропологического кризиса.

### Заключение

Гуманитарная мысль богата исследованиями роли игры как всеобщего принципа становления человеческой культуры. Так И. Хейзинга создает универсальную концепцию культуры как свободной и «честной» игры. В центр своей эстетической теории ставит игру Т. Манн, Г. Гессе пишет философскую теорию «Игра в бисер», Г. Гадамер показывает игру, явленную искусством, Э. Финк – как способ общения. Соотношение спортивной игры, театра и культуры изучает Р. Гвардини. Не менее увлекательны исследования игры в онтологической эстетике Н. Гартмана, в теории «языковых игр» Л. Витгенштейна, в теории социальных ролей Дж. Морено. Культурология, лингвистика, социология, философия одна за другой осваивают игровую терминологию. Взгляд на игру изнутри педагогической науки стал возможным и необходимым в процессе анализа динамики форм и методов образовательного процесса в истории культуры.

Игра содержательна, она активный принцип творения смыслов, сообщающий жизни ее сущность. Этот принцип можно назвать духом, который, собственно, и творит культуру с самого начала. Именно в игре человек получает возможность отвлечься от трудного для него материального реального мира и полностью погрузиться в мир мысли. В основе архаической культуры оказалась игра как состязание. Из социальной игры вышло право. Все виды искусства невозможны без игрового оформления. На игровых формах основана любая война. Культура, по выражению И. Хейзинги, «играется», то есть всё в жизни человека реализуется и развивается через игровые формы, через содержательное наполнение при обязательном соблюдении норм. Полу-

чается, что дело не в том, играть ли. Задача выбрать адекватное поле игры, научиться последовательно соблюдать правила и, главное, уметь менять игровые площадки, оставаясь в свободном пространстве жизни в целом. Именно эта смена и есть путь от игромании. В условиях организованного образования этот путь результативнее всего прокладывать через интерактивность обучения. «Интерактивные технологии повышают мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям; обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся» [5].

Метаморфоза «Игрока» от XIX в. до XXI в. наглядно демонстрирует нам современный антропологический кризис. Игроман наших дней через добровольное ограничение своих возможностей уходит в неполноту, в одиночество, движется по бесконечной лестнице игры вниз, и эта желанная бесконечность вполне может оказаться бездной.

Есть ли спасение? Да. И оно одно на двоих – их осознанное негативное отношение

к себе играющему. Они оба готовы себя поругать, они ждут помощи: игрок – открыто у другого, игроман – не так явно и искренне, с налётом интеллектуального цинизма, но всё же у каждого из нас.

#### Список литературы

1. Гришина Е.С. Зависимость от компьютерной игры: кризис или момент развития личности? // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности: сборник научных статей VI Международной научно-практической конференции / Под ред. Н.А. Крацовой. Владивосток: Мор. гос. ун-т, 2016. 415 с. С. 27–34. [Электронный ресурс]. URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=26623529> (дата обращения: 15.01.2021).
2. Шталь Ю.В. Роль денег в философии Достоевского: «Братья Карамазовы» и «Игрок» [Электронный ресурс]. URL: [http://www.hefter-verlag.de/verd/Dengi\\_0.pdf](http://www.hefter-verlag.de/verd/Dengi_0.pdf) (дата обращения: 15.01.2021).
3. Достоевский Ф.М. Русское решение вопроса / Собрание сочинений в 15 т. Том 14. Дневник писателя. 1877, 1880, 1881, Издательство ООО «Остен-Групп». 2020. 879 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://books.google.ru/books?id=VMrzDwAAQBAJ&pg=RA3-PR5&lpg=RA3> (дата обращения: 15.01.2021).
4. Бойко В.И. Ф.М. Достоевский о российском предпринимательстве: художественный образ и реальная действительность // Вестник Томского государственного университета 2012. № 359. С. 70–74. [Электронный ресурс]. URL: [http://journals.tsu.ru/vestnik/&journal\\_page=archive&id=872&article\\_id=5439](http://journals.tsu.ru/vestnik/&journal_page=archive&id=872&article_id=5439) (дата обращения 15.01.2021).
5. Кожемяченко Н.Р. Интерактивные технологии в учебном процессе разных форм обучения // Успехи современного естествознания. 2015. № 8. С. 95–98.