

УДК 111.1:004.946
doi:10.35853/vestnik.gu.2026.14-2.15
5.7.8.

Паноптикум для играющего: как видеоигры воспитывают в нас послушание

Данила Сергеевич Фомин

АНО ВО «Гуманитарный университет», Екатеринбург, Россия, FoDaS839@yandex.ru

Аннотация. В статье автор рассматривает видеоигры как контролируемое пространство, а игрока – как контролируемый объект с точки зрения философии Мишеля Фуко. Исследуются вопросы феномена контроля в философской антропологии и его непосредственное проявление в научной области *game studies* (исследования видеоигр). Данный взгляд на видеоигровую реальность имеет целью продемонстрировать малоисследованную ветвь коммуникации, которая отражает взаимоотношения разработчика видеоигры, геймера и виртуального пространства видеоигры. Рассмотрение игр через призму правил и норм, регулирующих процесс игры и придающих ей смысл как феномену культуры, имеет глубокие научно-исследовательские корни и сопряжено с необходимостью учитывать их цифровую, симулированную среду, а также социокультурный, психологический, политический и иные контексты, влияющие на нарратив, в который погружается игрок, при этом соответственно игре находясь в определенном ею контексте. Несмотря на то, что видеоигровые правила и нормы строятся на базисе понятных и принятых в обществе социокультурных норм, регулирующих взаимодействия между актерами во внутриигровом мире, эти же нормы подвержены определенным корректировкам, связанным в первую очередь с отождествлением игрока в данном пространстве и его восприятием вышеупомянутых правил в видеоигровой среде. Анализ коммуникации контроля раскрывает новую онтологическую плоскость видеоигровых пространств и уникальность приобретаемого игроком опыта в процессе взаимодействия с видеоигрой.

Ключевые слова: видеоигра, виртуальность, контроль, пространство, игра, реальность

Для цитирования: Фомин Д. С. Паноптикум для играющего: как видеоигры воспитывают в нас послушание // Вестник Гуманитарного университета. 2026. Т. 14, № 2. С. 161–169. DOI 10.35853/vestnik.gu.2026.14-2.15.

The Panopticon for the Player: How Video Games Teach Us to Be Obedient

Danila S. Fomin

Liberal Arts University – University for Humanities,
Yekaterinburg, Russia, FoDaS839@yandex.ru

Abstract. The author of the article views video games as a controllable space, and the player as an object of control, from the standpoint of Michel Foucault's philosophy. The paper explores the concept of control in philosophical anthropology, as well as its explicit manifestation in the realm of game studies. This perspective on the world of video games seeks to examine a lesser-known aspect of communication that encapsulates the interactions between game creators, players, and the digital realm of gaming. The analysis of games through the prism of rules and standards that govern the gameplay and imbue it with meaning as a cultural phenomenon has

a strong foundation in scientific inquiry and research. This approach is rooted in the need to consider the digital, simulated environment in which the game operates, as well as the socio-cultural, psychological, political, and other contexts that shape the narrative within which the player is immersed. These contexts are all intertwined with the game itself, creating a complex web of interconnected elements. Despite the fact that video game rules and regulations are based on sociocultural norms that are understandable and accepted in society and regulate interactions between actors in the in-game world, these same norms are subject to certain adjustments, primarily related to the identification of the player in this space and his perception of the above-mentioned rules in the video game environment. The analysis of control communication reveals a new ontological plane of video game spaces and the uniqueness of the experience acquired by the player in the process of interacting with the video game.

Keywords: video game, virtuality, control, space, game, reality

For citation: Fomin DS. The Panopticon for the Player: How Video Games Teach Us to Be Obedient. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta = Bulletin of Liberal Arts University*. 2026;14(2):161-169. (In Russ.). DOI:10.35853/vestnik.gu.2026.14-2.15.

Введение

В современном мире видеоигры – это уже не эксклюзивное развлечение, доступное лишь узкой группе геймеров, а общественный феномен, который фактически образовал собственную культуру, став частью культуры массовой наравне с кинематографом, литературой и музыкой. В настоящее время грань между реальным и виртуальным стирается все быстрее, погружая человека в уникальное когнитивное состояние, когда две разные модели его физического и сознательного «Я» объединяются в единое целое. Подобное явление характерно для представителей поколения «альфа» (см.: [Андрианова, Бережная, Степанцева 2025]), чья идентичность в интернет-пространстве и реальной жизни есть неразрывно связанное целое. Это отличает их от предшествующих поколений, для представителей которых естественно создание другой личности для «обитания» в интернете. В нашем исследовании мы затрагиваем тему более сложную, нежели просто анализ среды веб-пространства. Если интернет никогда не стремился быть отражением реального мира, но при этом все же создавал эффект «кроличьей норы» в действительности, то видеоигры строятся по классическим игровым моделям, существующим на протяжении веков, и предлагают «осязаемую» симуляцию, но по реальным правилам.

В данном дискурсе логичным будет привести толкование игры, предпринятое Й. Хёйзинга в «*Homo Ludens*» (1938 г.). Он объяснял игру как особую реальность, существующую в границах своих собственных правил, ею же и придуманных. Эта особенность игры позволяет ей сформировать особый порядок, соблюдение которого исходит не из простого принятия ограничений, а из сознательного процесса восприятия искусственных правил как реальных на время игры. Й. Хёйзинга отмечает, что именно за эти особенности люди и любят игры, за возможность приостановить требования реальности и погрузиться в требования игры, но не ради внешних интересов, а ради нее самой [Хёйзинга 2019]. Такой подход позволяет увидеть, что множество элементов культуры возникают как игра, а затем отделяются от нее, превращаясь в формальные правила, культурные нормы и коды.

Позднее идеи Й. Хёйзинги будут переосмыслены французским философом Р. Кайуа в работе «*Игры и люди*» (1958 г.). Он проанализирует мотивы, побуждающие человека играть, с точки зрения природного инстинктивного начала, что положит основу для дальнейшей классификации игр. С точки зрения Р. Кайуа, игры – это пространство, намеренно отрешенное от внешнего мира, создающее свои правила и ограничения как ответ на несправедливость мира реального, где правила не столь очевидны и предсказуемы. Классификация игр автора учитывает и то, какой опыт мы хотим получить от игры, и то, какой опыт соизмерим с опытом проживания реальной жизни [Кайуа 2007].

Разумеется, данные теории актуальны для направления философии игр, но их авторы, конечно, не могли предположить, какие перемены наступят в этой сфере с развитием технологического прогресса и появлением видеоигр. В отличие от других форм игр, в последних все правила запрограммированы заранее, а значит, какие-либо нарушения со стороны игроков невозможны в принципе, а их появление равносильно глитчу¹, который при этом может быть осознанным действием со стороны игрока.

Отмечая важнейший вклад Й. Хейзинги и Р. Кайуа в исследование вопроса игр и правил, по которым они устроены, мы выдвигаем гипотезу о совершенно иной форме игр – видеоигры как феномен, стирающий грань между состоянием «я, играющий в игру», обозначающим вовлеченность в процесс игры, и состоянием «я, существующий в игре», подразумевающим переход в новую плоскость отождествления самого игрока и образа, который он на себя примеряет, чем осознанно персонифицирует виртуальную реальность.

Для большинства жанров видеоигр характерна такая конфигурация ролей, где игровой искусственный интеллект управляет виртуальным миром, а под контроль игрока переходит главный герой, протагонист, именуемый в видеоигровом пространстве «аватаром». Так, Руне Клевьер разработал метафору аватара-протеза, через которого игрок исследует игровой мир, «прощупывает» его границы, получает информацию о нем путем воздействия, влияет на развитие при помощи аватара-медиатора, являющегося в некотором роде представителем и продолжением игрока в виртуальном мире [Klevjer 2012, p. 24]. Следовательно, мы говорим о видеоиграх как о пространстве добровольного вступления в симулированную среду с ограничениями, что не отменяет факта необходимости контроля этой среды. Поэтому контроль как форма взаимодействия видеоигры и игрока, обеспечивающая уникальный виртуальный опыт, является основным предметом нашего исследования.

Для его реализации необходимо применить к видеоиграм герменевтический подход, обратиться к марксистской идее идеологического контроля и культурного доминирования, а также методологии М. Фуко, связывающей понятия контроля и дисциплины. Также важным элементом работы является введение в *game studies* нового термина «управляемый глитч идентичности», обозначающего особое действие, намеренно совершаемое игроком в процессе видеоигрового погружения ради нарушения правил видеоигрового мира как контролирующего пространства. Описание поля применения этого термина и более подробное раскрытие сути данного явления последуют далее.

Играя в видеоигру, человек не задумывается о том, какие технологические, культурные, социальные, психологические цепи его на самом деле сдерживают. Ранее автор показал инкорпорирование мировоззрения и убеждений в нарратив видеоигры со стороны играющего, а также обратное внедрение видеоигрового опыта в жизнь игрока (см.: [Фомин 2025]). Но что происходит с видеоигровыми персонажами, которых наблюдает игрок? И что испытывает игрок, который совершает внутриигровые действия-ужасы, но понимает, что над ним довлеет взгляд модератора игры?

Проблематика изучения видеоигр как наблюдающего и контролирующего пространства мало исследована в современных *game studies*. Авторы уделяют большее внимание аспекту иммерсивности видеоигрового пространства или влиянию видеоигровых практик на когнитивные способности игрока (см.: [Кыштымова, Тимофеев 2019]). Рассмотрение видеоигр не как контролируемого, а как контролирующего пространства – шаг своевременный и необходимый, так как в условиях ограничения цифровой свободы пользователя невозможно не обратить внимание на внутриигровые правила как одну из основных констант видеоигры как социокультурного феномена. В первую очередь необходимо уделить внимание понятию «контроль», рассматриваемому в философии XX и XXI веков в контексте технологического развития. В русский язык слово «контроль»

¹ Глитч (англ. glitch) – это непреднамеренная ошибка, сбой или неполадка в электронных системах, программном обеспечении или цифровом контенте, приводящая к неправильной работе или искажению данных.

пришло в конце XVIII века из французского языка, где *contrôle* – сращение *contre* (против) и *rôle* (список). Исходно это – проверка счетов, но в русский язык слово попало уже в значении «проверка, наблюдение».

Исследование феномена контроля

Изначально о явлении контроля в период промышленного прогресса начал говорить К. Маркс [Маркс 1960]. Он отмечал, что капиталистам принадлежат не только средства производства и результат, но и сама культурная жизнь, духовная оболочка общества с ее идеями, ценностями и убеждениями. Также принадлежит «господствующему классу» и само общество, а отдельные его представители регулируются и контролируются в этой системе благодаря «правилам» – религиозным догмам, морали, нормам права. Следовательно, человек попадает в ту самую незримую тюрьму, идея которой подробно раскрыта в работе М. Фуко: каждый социальный институт выступает в роли «наблюдателя» за деятельностью и поведением человека при помощи вышеупомянутых «правил» [Фуко 1999].

Концепция «ненасильственного» идеологического доминирования получает развитие в работах А. Грамши, в которых он вводит понятие «обыденного сознания». Взгляды людей во многом формируются под воздействием внешних проявлений общественной мысли, потому что «предпочтительнее: “думать”, не осознавая критически собственных мыслей, бессвязно и случайно, иными словами, “разделять” какое-то мировоззрение, механически “навязанное” внешним окружением, то есть одной из многих социальных групп, в которые каждый оказывается автоматически включенным с момента своего сознательного вступления в мир...» [Грамши 2020, с. 2]. Концепция Грамши актуальна не только для современной капиталистической культуры, но и напрямую отражает сам подход к созданию видеоигровых произведений, применяемый разработчиками. Доминирование имеет в основе множество элементов, из которых и складывается общественная идеология культуры, а именно: совокупность представлений о мире, человеке и его месте в этом мире, трактовки концепций добра и зла, знания и социальный опыт, полученный человечеством за столетия своего существования, символы и образы, заложенные в формирование культуры. Таким образом, разработчики видеоигр и игроки всегда находят «общий язык», так как одни создают, а другие играют в границах определенной концепции, которая понятна каждому из ее участников и которую они используют как шаблон, а следовательно, стремятся смоделировать эту концепцию даже в виртуальных мирах, умами находясь под ее «контролем», даже в «безопасном» и, как задумывалось, свободном пространстве видеоигр.

Марксистский подход к контролю крайне важен для понимания видеоигровых правил как заранее продуманных ограничений, предлагаемых разработчиком, с которыми пользователь соглашается, запуская видеоигру, при этом осознавая, что в их диалоге с игрой, помимо «третьего» в лице разработчика, присутствует и некий «незримый», контролирующий посредством финансирования сам процесс разработки игры, а также иные процессы, связанные с ее содержанием.

Самыми фундаментальными для развития предлагаемого направления являются работы М. Фуко, связавшего понятия власти, дисциплины и контроля. Фуко показывает, что «“дисциплина” не может отождествляться ни с институтом, ни с аппаратом; она – тип власти, модальность ее отправления, содержащая целую совокупность инструментов, методов, уровней приложения и мишеней; она есть “физика” или “анатомия” власти, некая технология» [Павкин 2014, с. 35]. Это подводит нас к пониманию постоянного контроля как имманентного качества власти, переходящего от системы пыток и казней к идее «подсознательного» преступления и наказания. Такие реалии формируют у индивида внутреннюю саморегуляцию в связи с постоянным ощущением «невидимого наблюдателя», отслеживающего каждый твой шаг. Таким образом, любой вердикт выносится в первую очередь самому себе. Эта «идеальная тюрьма», построенная на непрерывном наблюдении, формирует у контролируемых особый вид подчиняющегося

незримым правилам поведения (см.: [Фуко 1999]). Такой же эффект имеет воздействие видеоигры на игрока.

Эффект погружения в видеоиграх

Границы правил видеоигры можно определить технически, рассматривая ее компоненты, воздействующие на органы восприятия игрока: графический стиль, звуковое оформление, цветовая палитра, тактильный отклик от совершаемого в игре действия, постановка камеры для наблюдения за происходящим в видеоигровом пространстве, методы и механики, применяемые в видеоигре. Все эти элементы – нарративны и интеркоммуникативны, они вводят игрока в определенные условности, предусмотренные разработчиком, четко формируют границы происходящего в виртуальном мире, выстраивая понятную систему коммуникации и способствуя эффекту погружения. К примеру, в военном шутере «Battlefield 4» от корпорации EA демонстрируется «реальность» возможной третьей мировой войны, поэтому игроком абсолютно естественно воспринимается картина локаций и географических пунктов из «нашего» мира, так же как наблюдение и использование современных средств и видов вооружения армий различных государств. Сюжет этой игры так или иначе отсылает к новостным заголовкам и актуальному геополитическому контексту, что в совокупности делает мир игры понятным и постигаемым. Небольшие детали, вроде звучащей в открывающей игру сцене песни «Total Eclipse of the Heart» знаменитой певицы Бонни Тайлер, позволяют еще больше погрузиться в виртуальную реальность и поверить в высокую вероятность происходящего в видеоигровом дискурсе, который игрок так или иначе будет транслировать на окружающий его контекст.

Другие разработчики (следует упомянуть студию Rockstar Games и их фундаментальное произведение – серию видеоигр Grand Theft Auto (далее – GTA)) «обманывают» игрока, используя выдуманные названия и заменяя привычные культурные символы. Вместо города с названием Лос-Анджелес события игры разворачиваются в населенном пункте Лос-Сантос, а на известном логотипе компании Apple в GTA изображена груша. Несмотря на этот «обман», в большей мере связанный с лицензионными ограничениями на использование товарных знаков и стремлением избежать амбивалентного декодирования, из-за чего в начальной заставке всегда присутствует соответствующий дисклеймер, разработчики осознают, что игрок, находящийся в контексте массовой культуры, «правильно» воспримет заранее продуманные условности и ограничения, и заложенные в произведение смыслы не будут искажены.

Данные модели коммуникации игрока и видеоигры, как отмечалось ранее, контролируются создателями еще на этапе разработки продукта. Следовательно, и установки, ограничивающие поведение объектов в контексте видеоигры, как, например, размер магазина автомата АК-47 или предельная скорость автомобиля, пользователями воспринимаются как норма, потому что они естественны для подобных объектов в реальности. В нашем исследовании куда важнее рассмотреть иные формы правил, не только выраженные технически, но имеющие идеологическое наполнение.

«Я – существующий в игре»

Для более полного рассуждения необходимо ввести новый термин, который будет объяснять «эффект Паноптикума²», возникающий в сознании игрока. Этот термин – «управляемый глитч идентичности». Он характеризует плоскость взаимоотношений между игроком и контролируемым им объектом, как правило, именуемым «аватаром». Исследования показывают, что геймер в процессе игры ассоциирует себя с игровой моделью аватара (см.: [Казакова 2016]). Нас же интересует, что подобная ассоциация и отождествление возникают лишь в случае совершения действий, за которыми

² Пано́птикум (от др.-греч. πᾶν «всё» + ὄπτικός «видимый»), в одном из значений этого слова – проект режимного учреждения, идеальной тюрьмы или рабочего дома, гипотетически администрировавшихся и надзирававшихся одним человеком – управляющим-надзирателем.

следует поощрение и награда. В моменты ошибок и провала какой-либо игровой задачи игрок осознает, что данная коллизия возникает непосредственно по вине играющего, так как его второе «Я» находится под непосредственным управлением, а следовательно, не может действовать самостоятельно.

Большое количество совершаемых в процессе игры ошибок может приводить к нарушению прогнозируемого результата или даже к «Game Over», что отрицательно сказывается на эффекте погружения, отдаляя игрока от чувства «подлинности видеоигрового бытия». При этом на длительной дистанции участия в видеоигре пользователь начинает понимать границы правил, за которыми следует поражение, но у него может возникнуть желание намеренно нарушить игровые законы, дабы узреть последствия, отражающие обстоятельства, в которых он, будучи человеком и гражданином, в реальной жизни не захочет оказаться. Именно здесь и возникает «управляемый глитч идентичности», когда игрок перестает проецировать свои личностные качества и убеждения на игрового персонажа, а воспринимает его как отдельную самосуществующую личность, которой и приписывается нарушение правил, хотя она является всего лишь инструментом выполнения желаемых геймером действий. К примеру, в видеоигре «Kingdom Come: Deliverance» у игрока обнаруживается возможность атаковать любого игрового персонажа и наносить урон даже важным для сюжета героям. Разумеется, опция предоставлена с целью придания внутриигровым событиям большей реалистичности, но такое деяние, если оно не имеет сюжетной подоплеки, неизбежно приведет к нарушению выстроенного видеоигрой нарратива. Абсолютно естественно и логично, что нормальный человек в реальной жизни не совершал бы подобных действий в отношении окружающих, а в видеоигре, где такая функция добавляет реализма и подобный поступок вызовет непонимание, недоумение и агрессию со стороны виртуальных персонажей, игрок может «прожить» этот опыт.

Безусловно, разработчик, добавляя вышеупомянутую опцию, заранее продумывает меру наказания за ее использование, вводя систему кармы и репутации. Рассмотрим, например, ситуацию, когда игрок в городе выхватывает оружие и начинает нападать на окружающих. Так же, как и в жизни, агрессор не сможет в одиночку противостоять службе безопасности даже небольшого города: в «Kingdom Come: Deliverance», несмотря на то, что события происходят в XV веке в Чехии, стража города непременно нейтрализует буяна. Вот здесь и срабатывает «ловушка», заранее заготовленная разработчиком видеоигры для игрока, решившего проверить виртуальный мир на прочность внутренних правил и законов. После нейтрализации агрессор (аватар под управлением игрока) неизбежно попадет в тюрьму, затем последует судебное разбирательство, по итогам которого нашего протагониста могут клеймить в области шеи символом убийцы, что испортит отношения со всеми внутриигровыми персонажами до конца игры. Если же преступлений было совершено с избытком, то главного героя казнят через отрубание головы, за чем последует неизбежный «Game Over». Тем самым, игрок использует аватара как инструмент, намеренно лишая его характеристик собственной личности, «отчуждая» управляемую модель от себя, оставаясь не преступником, а за злодеяния, совершенные под его управлением, расплачивается главный герой в видеоигре «Kingdom Come: Deliverance» – Индржих.

В результате преступный опыт переживут и игрок, и аватар, но повлияет это на «жизнь» лишь одного из них. Игрок, увидев «преступление и наказание», не будет воспринимать их как свои, намеренно отказавшись от этого способа существования в игре, и, выключив игровую консоль, отправит сложившиеся обстоятельства в небытие, а вот Индржих... при следующем запуске видеоигры он так и останется с клеймом убийцы на шее.

Обычно видеоигровые правила виртуального мира строятся на понятных, естественных социокультурных принципах, – морали, права, религии и т. д. Нарушение данных общественных норм табуировано, но при этом находится в плоскости мысленных экспериментов на тему прогнозируемых последствий, но непрогнозируемых

ощущений. К примеру, намеренное нарушение правил дорожного движения с целью нанесения ущерба людям и имуществу является преступным деянием, прямо демонстрирующим девиантное поведение, однако механика такого поступка наличествует в вышеупомянутой GTA.

Здесь необходимо отметить работу системы контроля в условиях видеоигрового пространства, которая прописана разработчиком в коде игры, и, будучи *технической* функцией виртуальной реальности, направлена именно на *идеологическую* часть реальности игрока.

Видеоигровая плоскость формирует паноптикум для внутреннего мира игрока с точки зрения его экзистенциальных принципов. Для объяснения механизма работы данной системы контроля необходимо разобрать акт коммуникации, который невидим для игрока, но происходит непосредственно через виртуальную реальность, представляющую в этом процессе «Другим». Акт коммуникации мы рассмотрим с позиции А. М. Пятигорского, оспорившего взгляды М. Бубера и М. М. Бахтина в вопросе «Другого». Он отмечал, что «Другой» дан как неотъемлемое условие существования субъекта, без которого автор и читатель не смогут войти в коммуникацию... Роман не может существовать без этого «третьего» [Пятигорский 1996, с. 265].

Следовательно, устанавливаемые внутри видеоигры правила являются результатом участия разработчика, так как он вводит в бесконечное пространство виртуального мира условности, адресованные играющему и направленные на видеоигровые сущности. Исходит эта система из понимания неидеальной природы человека играющего, которая соответствует неидеальной природе человека разрабатывающего, т. е. автор понимает, что геймер будет применять «управляемый глитч идентичности» из-за отсутствия чувства опасности и наказания. Процесс такой конфронтации с функциональной точки зрения – длительный, ибо еще с появления первых видеоигр игроки придумывают чит-коды и иные способы обмануть игровую систему, на что разработчик отвечает «ремонт» кода видеоигры и поиском пробелов в защите этой системы.

Со временем создателям стало ясно, что необходимо влиять на внутренний мир игрока, а не пытаться пресечь его поведенческую активность. У автора всегда есть возможность усложнить игровой процесс или довести его до «Game Over», и что куда важнее – «сломать» игроку погружение. С этого момента в видеоигре и появляется Паноптикум, столь подробно исследуемый М. Фуко [Фуко 1999, с. 480]. В этой парадигме в GTA, несмотря на вседозволенность, которая дается игроку, включая возможность нарушения закона, существует незримый контролер, который отслеживает поступки игрока и наказывает его за совершение преступлений, направляя на него полицию, способную уничтожить аватар или отправить его в виртуальную тюрьму. В данном случае у игрока случается неконтролируемый «управляемый глитч идентичности», согласно которому за преступление, совершенное вымышленным персонажем, наказание в виде ограничения вседозволенности игровых возможностей несет играющий. При этом если преступление обусловлено нарративом видеоигры, геймеру будет дозволено совершить его без последствий, а в случае попытки нарушить правила игры самостоятельно вновь последует наказание. Таким образом игрок понимает, что находится в том самом Паноптикуме под незримым постоянным наблюдением «тюремщика-разработчика», позволяющего действия и наказывающего за них на свое усмотрение. Игра и ее составляющие являются лишь «Другим», а фактический диалог субъектов – это диалог создателя и придуманных им правил, с одной стороны, и игрока с его мировоззрением, с другой. Какой характер носит данная коммуникация, – вопрос для дальнейших исследований, но факт ее существования нельзя не отметить.

Возвращаясь к теме контроля, скажем, что в данном контексте мы рассматриваем видеоигровую реальность как попытку ухода игрока от реальности бытовой. Из-за системы контроля, присутствующей в игре, процесс «ухода» периодически терпит кризисную ситуацию, в которой игрок оказывается во многом по причине осознания, что «наблюдатель» контролирует не только действия в контексте видеоигры, но и эскапис-

тские мотивы пользователя. Ш. Зубофф и Ж. Делёз в своих трудах отмечают, что с развитием цифрового общества системы контроля проникают в повседневность пользователя через структуры постоянного мониторинга, что непременно ведет к появлению новых мотивов саморегулируемого поведения у людей (см.: [Сафронов 2021; Deleuze 1992]). Осознавая себя объектом постоянного наблюдения, человек готов «сбегать» в виртуальный мир, воспринимаемый им как мир большей свободы, меняя один паноптикум на другой, но фактически оставаясь под тем же незримым и всевидящим взглядом «тюремщика».

Заключение

В нашем исследовании мы рассмотрели, как виртуальное пространство видеоигры создает идеальные условия для контроля над самой средой и игроком в этом пространстве. На основании проделанного анализа можно сделать вывод о том, что видеоигра как культурный феномен является гиперреальностью, отходящей от концепции жестких игровых правил, нарушение которых «ломает» игру. Следовательно, она отходит от понятия «человек играющий», так как существует в контексте, постоянно окружающем игрока, стремясь выступить симбиозом симуляции и реальности. Человек в попытке «сбежать» от невзгод реальности погружается в видеоигру, концептуально существующую в понятной ему идеологической плоскости, но фактически предлагающую доступ к иной плоскости самоотождествления, объединяющей опыт, пережитый в реальной и виртуальной жизни, что подтверждает нашу гипотезу. При этом игрок, воспринимающий видеоигру как пространство свободы, несмотря на умозрительное принятие виртуальных границ, надеется, что внутри игры сможет пережить определенный опыт, в том числе девиантного поведения, без последствий, не осознавая, что «контроль», присутствующий в его повседневности, также существует и в виртуальном мире. Паноптикум, создаваемый разработчиком, происходит из понимания мотивов человеческой деятельности и природы человеческих свершений. Создатель видеоигры, существующий в той же культурной реальности, что и игрок, создает из видеоигры пространство диалога своих правил и мировоззрения игрока, что может выступать уникальной формой коммуникации, требующей дальнейшего изучения.

Философия игр выходит далеко за пределы классических работ Й. Хёйзинги и Р. Кайуа, рассматривавших игру как средство получения опыта. В условиях современности мы наблюдаем слом «четвертой стены» между субъектом и видеоигровой средой, которая, становясь альтернативной реальностью, транслирует игроку идеологические и этические установки, что открывает новые горизонты для дальнейших исследований.

Список источников

- Андрианова М. Д., Бережная Е. А., Степанцева О. А. Цифровое поколение «Альфа» в России: ценности и социокультурные особенности // Теория и практика общественного развития. 2025. № 8. С. 54–61. DOI 10.24158/tipor.2025.8.5.
- Грашши А. Тюремные тетради // Гражданское общество : научная электронная библиотека. М., 2020. 360 с. URL: <https://www.civisbook.ru/files/File/Gramshi,tetradi.pdf> (дата обращения: 07.01.2026).
- Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки персонажа в рамках гейм-дизайна // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2016. № 35. С. 146–157. EDN VYUCAN.
- Кайуа Р. Игры и люди ; Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М. : ОГИ, 2007. 304 с.
- Кыштымова И. М., Тимофеев С. Б. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности // Baikal Research Journal. 2019. Т. 10, № 4. Статья № 3. DOI 10.17150/2411-6262.2019.10(4).3. EDN QJSLFG.

- Маркс К. Капитал. Критика политической экономии. Т. 1, кн. 1 : Процесс производства капитала // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения : в 50 т. Изд. 2-е. Т. 23. М. : Гос. изд-во полит. литературы, 1960. 908 с.
- Павкин Л. М. Государство, право, власть в постмодернистской концепции М. Фуко // Северо-Кавказский юридический вестник. 2014. № 4. С. 31–37. EDN TGPQIF.
- Пятигорский А. М. Избранные труды / сост., общ. ред. и предисл. Г. Амелина. М. : Школа «Языки рус. культуры» : Кошелев, 1996. 590 с.
- Сафронов Э. Е. Трансформации капитализма в XXI веке: концепция «надзорного капитализма» Шошаны Зубофф // Социологические исследования. 2021. № 4. С. 165–172. DOI 10.31857/S013216250010848-5.
- Фомин Д. С. Философские аспекты самопрезентации игрока в контексте исследования видеоигр // Вызовы цифровизации: новая социальность, новые культуры, новое образование : сборник материалов и докладов XXVII Междунар. науч.-практ. конференции, Екатеринбург, 10–11 апреля 2025 года. Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2025. С. 109–119. EDN OFKCI.
- Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / пер. с фр. В. Наумова под ред. И. Борисовой. М. : Ad Marginem, 1999. 480 с.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб. : Азбука, 2019. 400 с.
- Deleuze G. Postscript on the Societies of Control // October. 1992. Vol. 59. P. 3–7.
- Klevjer R. Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games // The Philosophy of Computer Games / ed. by J. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen. Vol. 7. Dordrecht : Springer, 2012. P. 24. (Philosophy of Engineering and Technology, vol. 7.) DOI 10.1007/978-94-007-4249-9_3.

Информация об авторе

Данила Сергеевич Фомин, аспирант, АНО ВО «Гуманитарный университет» (Екатеринбург, Россия).

Information about the author

Danila S. Fomin, Postgraduate student, Liberal Arts University – University for Humanities (Yekaterinburg, Russia).

Статья поступила в редакцию | Submitted 22.01.2026.

Одобрена после рецензирования | Revised 03.03.2026.

Принята к публикации | Accepted 03.03.2026.