

Лопатинская Тинатин Давидовна

Lopatinskaya Tinatin Davidovna

кандидат философских наук,  
доцент кафедры философии  
Астраханского государственного университета

PhD, Associate Professor,  
Philosophy Department,  
Astrakhan State University

## СИМВОЛИЧЕСКИЙ ОПЫТ СМЕРТИ В СТРУКТУРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ СРЕДЫ [1]

## THE SYMBOLIC EXPERIENCE OF DEATH IN THE STRUCTURE OF THE COMPUTER GAME ENVIRONMENT [1]

### Аннотация:

*В статье выявляется специфика приобретения игроком символического опыта в компьютерной среде, изучаются особенности восприятия им «смерти» в виртуальном пространстве. Выдвигается гипотеза о том, что компьютерная игра выступает универсальным средством приобретения символического опыта, происходит изменение онтологического статуса смерти. Трансформация качества концепта «смерть» достигается путем совмещения пространств (альтерреальности и действительности) через смысловое поле символического опыта. В заключение делается вывод, что, с одной стороны, виртуальные технологии предоставляют новую разновидность символического опыта смерти, которая изменяет отношение к самой смерти. С другой стороны, стирая границы между альтерреальностью и реальностью, фантазией и вымыслом, виртуальное пространство порождает серьезные риски, связанные с полным погружением игрока в игру, что приводит к формированию феномена «игры со смертью», когда снимается граница между жизнью и смертью, развивается склонность к жизнеопасному поведению.*

### Ключевые слова:

*символический опыт, концепт «смерть», компьютерная игра, игровое пространство, виртуальная реальность, страх смерти, жизнеопасное поведение.*

### Summary:

*The study reveals the specific nature of gaining symbolic experience by the player and the peculiarities of the player's perception of "death" in the virtual space. A hypothesis is proposed that the computer game is a universal means of acquiring symbolic experience; the ontological status of death is changing. The transformation of the quality of the concept of death is achieved by combining spaces (alternative reality and reality) through the semantic field of the symbolic experience. Finally, it is concluded that, on the one hand, virtual technologies provide a new kind of symbolic experience of death which modifies attitudes towards death. On the other hand, blurring the boundaries between alternative reality and reality, fantasy and fiction, virtual space creates serious risks associated with the player's complete immersion in the game. It leads to the formation of the phenomenon of the game of death when the boundary between life and death is removed and the life-threatening behavior is developed.*

### Keywords:

*symbolic experience, the concept of death, computer game, game space, virtual reality, fear of death, life-threatening behavior.*

Компьютерные игры в современной реальности обрели статус социокультурного феномена, поскольку представляют собой уникальный способ вхождения в единое пространство коммуникативной виртуальной среды. Это «вирт-пространство» уже давно стало имманентным для современного человека.

В работе рассматривается символический опыт, получаемый игроком в компьютерной игровой среде, который не только отражает стремления индивида преодолеть противоречивость и разорванность новой среды обитания и достичь его целостности и согласованности, но и предоставляет подобную возможность в пространстве его индивидуальных иллюзорных комплексов.

Американский исследователь К. Гирц, основатель интерпретативной антропологии, обозначает термином «символ» широкий круг предметов, любых действий, явлений и связей, которые могут выступать «средством передачи и восприятия смысла» [2, с. 108]. В подтверждение своей идеи К. Гирц приводит обширный список примеров: цифра может быть представлена в воображении, написана на каком-либо носителе, выложена разнообразными предметами (кашечками, брусками, стеклышками и др.), введена в поле определенной компьютерной программы и т. д. При этом, каким бы способом ни была представлена цифра, она является символом. Точно таким же символом является крест, о котором могут говорить, думать, молчать или который воображают. Очертания креста могут выводиться в воздухе, к нему могут прикасаться в реальности. Также символами являются раскрашенный холст и раскрашенный осколок камня, слово «реальность» и слово «виртуальность» и даже морфема -ing. Все перечисленное и даже больше – символы, или, по крайней мере, символические элементы, так как «они – конкретные выражения понятий; абстракции опыта, закрепленные в воспринимаемой форме; конкретные во-

площения идей, установок, суждений, желаний, верований» [3]. Таким образом, символ понимается исследователем как знак вообще, необязательно языковой и необязательно употребленный в прямом значении [4, с. 21]. Такое понимание термина звучит не совсем привычно, поскольку в русской, европейской и американской традициях символ воспринимается как особая разновидность знака, которая отличается от других по характеру связи между обозначающим и обозначаемым [5, с. 369], конвенциональное отношение в отличие от сходства или причинной обусловленности [6, с. 200–222] или же связь, основанная на передаче обобщенного принципа, обозначаемого в противоположность обозначению произвольному [7, с. 65–66].

Таким образом, символ содержит в себе объемный спектр самых разнообразных значений, но в рамках работы представляется необходимым произвести анализ символического пространства компьютерной игры, которая представляет собой базовый культурформирующий фактор. Так, символы представляют собой «многослойную структуру, смысловую перспективу, объяснение и понимание которой требует от интерпретатора работы с кодами различного уровня» [8, с. 725], т. е. все слои символа содержат в себе индивидуальный разноуровневый код, который требует личностной трактовки. Во всеобщей массе выделяются три укрупненных группы разных кодовых уровней: 1) физические, т. е. возникающие в результате многократного наслаивания одной информации на другую; 2) психологические, т. е. возникающие в результате существования различий в восприятии окружающей действительности индивидом; 3) семантические, т. е. возникающие из-за возможности индивидуально интерпретировать различные понятия. В данном контексте под интерпретацией понимается работа мышления, которая заключается в расшифровке смысла, который кроется за очевидным смыслом, в раскрытии уровней значения, заключенных в буквальном значении, «или иначе – интерпретация имеет место там, где есть многосложный смысл, и именно в интерпретации обнаруживается множественность смыслов» [9, с. 726]. Иначе говоря, символы всегда многозначны и несут значительную смысловую нагрузку.

Символический опыт отражается в игровой деятельности индивида, живущего многочисленными реальностями игры. Содержательная линия и индивидуальные особенности компьютерных игр способны создавать особое игровое пространство, характеризующееся рядом специфических особенностей: иллюзорная, псевдореалистическая, мифологизированная картина мира или, иными словами, новые сконструированные миры (образ мира, созданный в человеческом воображении); выдуманные персонажи (чудовища и герои); королевства и континенты, эпохи и целые галактики и т. д.

Игровой процесс приводит не столько к краткосрочному отвлечению от реальности, сколько к стабильному искажению ощущения времени, которое появляется в результате сильного вовлечения в игру. При этом время в игровом пространстве обратимо: игрок при желании имеет возможность отменить абсолютно любое свое действие («обнулиться»), вернуться в начало или на промежуточный этап и начать заново. Такая возможность открывает новые грани человеческих возможностей: привносит в индивидуальную деятельность больше независимости, риска, экспериментов. Любой игрок (независимо от опыта), примеряя на себя разнообразные роли, получает шанс испытать невероятно сильные, зачастую опасные ощущения, как правило недоступные в повседневной действительности. Следовательно, виртуальный мир, представленный в игровом пространстве, а в равной степени и вирт, становится альтердействительностью, выступает в основе самого мира, в котором человек может быть счастлив.

Экстремальность, рискованность, повторяемость и вариантность обеспечивают формирование символического опыта в эффективных условиях, которые недостижимы в реальности. Компьютерная игра удовлетворяет потребности индивида в познании нового, немислимого, нереального (игрок, проживая игровую жизнь в другой, более привлекательной форме, получает возможность испытать на себе все те ситуации, события и т. д., которые не может или может только в ограниченной форме испытать в реальности). Игра позволяет сформировать в себе те необходимые состояния, переживания и навыки, которые так необходимы человеку в жизни. Компьютерная игра в некоторой степени выступает универсальным средством приобретения символического опыта, своеобразным тренажером индивидуальных навыков и умений, которые так необходимы для решения важных задач. Анонимность, многократность и поливариативность, кроме того что являются важнейшими характеристиками самого игрового процесса, еще и придают ей эту универсальность.

Современная культура немислима без коммуникации, которая имманентно включает в себя компьютерные игры, наполненные символическим опытом, знаками различных эпох, стилистическим многообразием, открытостью и др.

Остановимся подробнее на символическом опыте смерти, приобретаемом игроком в процессе игры.

Анализируя концепт «смерть» в виртуальном пространстве игры, можно говорить о том, что восприятие его в современной действительности сквозь призму виртуального пространства

приводит к изменению его основных качеств, статуса и др. Смерть как процесс трансформируется в смерть как видимость, симулякр. Активное развитие и глобальное распространение информационных технологий способствуют переходу концепта «смерть» из вещественной реальности в моделируемую, управляемую извне. Виртуальное пространство отчуждает смерть от индивида, создает мнимую дистанцию между субъектом и смертью, тем самым нивелируя экзистенциальный смысл конечности и необратимости смерти.

Виртуальное пространство компьютерной игры деконструирует концепт «смерть» с помощью «клиппирования» реальности, комбинирования различных фрагментов из действительности и игровой альтердействительности. Игровая альтердействительность призывает к отказу от понимания смерти как неизбежности. Смерть зачастую наступает и отступает, с ней «договариваются», «воюют», ее «уничтожают» и др. Смерть вторгается из альтердействительности в действительность, делая ее виртуальной, ненастоящей, неантропологической.

Рассмотрим варианты приобретения символического опыта смерти на конкретном примере компьютерной игры.

The Sims представляет собой разновидность однопользовательской видеоигры, которую можно отнести к жанру симулятора жизни. Игра была разработана командой Maxis под руководством игрового дизайнера Уилла Райта и вышла в свет 31 января 2000 г.

The Sims можно представить как «виртуальную песочницу», платформу или ограниченное пространство, где игрок управляет жизнями разнообразных персонажей – симами, думает об их благополучии, совершенствует навыки, укрепляет межличностные отношения с другими персонажами, следит за их карьерным ростом, обустроивает их дом. В игре отсутствует сюжет как таковой, и теоретически она не имеет конца [10].

Симулятор The Sims положил начало одноименной серии игр, которая популярна и в наши дни. За 2010 г. было продано более 125 млн копий The Sims с разными вариациями продолжений, что делает данный симулятор одной из самых продаваемых PC-игр в истории (по данным «Википедии»).

Смысл игры состоит в следующем: игрок должен управлять семьей, максимальное количество виртуальных членов (симвов) в которой равно восьми. Игра не содержит жесткой сюжетной линии, поэтому теоретически можно управлять персонажами и играть неограниченное количество времени, т. е. вечно. Игра прерывается лишь тогда, когда единственный или последний персонаж умирает по определенной причине. Однако даже в этой ситуации игра не заканчивается, поскольку игрок может переключиться на другую семью, и так до бесконечности. Опираясь на содержательный аспект игры The Sims, мы видим яркую визуализацию важнейших характеристик большинства виртуальных игр – многократность и поливариативность.

Продолжая содержательный разбор игры The Sims, подробнее остановимся на основополагающем понятии «смерть», которое играет ключевую роль в игре. Итак, смерть – это состояние несуществования, в котором персонаж прекращает свое бытие. Несмотря на то что смерть – последнее состояние в жизни персонажа, в игре предусмотрено несколько способов взаимодействия живых и умерших (призраков), кроме того, существует также несколько вариантов воскрешения умерших (призраков).

В играх серии The Sims персонажа можно воскресить различными способами.

#### 1. The Sims.

– В «The Sims: Unleashed» любой персонаж может посетить Старый Город и, встретившись с госпожой Люсиль, попросить ее превратить зомби в живого персонажа. Однако за ней остается право отказать в воскрешении мертвого.

#### 2. The Sims 2.

– В «The Sims 2: Университет» используется специальный объект – некрофон, с помощью которого можно воскрешать персонажей за определенную плату. Если один персонаж желает вернуть к жизни другого, но платит недостаточно, то умерший (призрак) не воскреснет или может трансформироваться в зомби с вариативными чертами характера.

– В «The Sims 2: Увлечения» любой персонаж может воскреснуть, используя волшебное желание, загаданное джинну из антикварной лампы. Однако, если желание не сбывается, возникает опасность превращения персонажа в зомби. Шанс успешного воскрешения увеличивается пропорционально времени, прошедшему с момента смерти.

– В «The Sims 2: Переезд в квартиру» злодейка-ведьма или злодей-колдун может воскресить персонажа с помощью волшебного заклинания «Призывантус Зомбиус», прочитанного над емкостью с прахом, однако персонаж не станет живым, а превратится в зомби.

– В «The Sims: Истории робинзонов» воскрешения можно добиться, используя специальное «Маргаритковое зелье смерти».

– В The Sims 2, специально выпущенной для консолей, призрак любого персонажа может вызвать героя «Смерть с косой» для участия в конкурсе «Игра на скрипке». Если персонаж выигрывает в конкурсе, он получает шанс на воскрешение.

### 3. The Sims 3.

– В The Sims 3 для воскрешения персонажей используется Цветок смерти. Если персонаж положит этот специальный предмет в свой личный багаж в момент смерти, то призрак предложит герою Костлявой этот Цветок смерти в обмен на воскрешение персонажа.

– Обновление в The Sims 3 дает возможность персонажу с достаточно высоким уровнем логики сыграть партию в шахматы, где ставкой является жизнь умирающего персонажа. Однако это работает только тогда, когда смерть была случайной. Это условие не действует, если персонаж умирает в результате старения.

– В The Sims 3 персонажа можно воскресить в призрака, проведя особый эксперимент в Научном институте. Первое воскрешение бесплатное, стоимость каждого последующего составляет 5 000 симолеонов [11].

– В «The Sims 3: Шоу-бизнес» воскрешение персонажа возможно с помощью призыва джинна.

– В «The Sims 3: Сверхъестественное» герой-ведьма имеет достаточную власть, чтобы осуществить воскрешение персонажа в виде зомби.

– В The Sims 3 и «The Sims 3: Питомцы» для консолей возможно воскрешение призрака с помощью использования особой силы кармы «Божественное вмешательство».

– В «The Sims 3: Питомцы» для консолей, если персонаж умирает в результате несчастного случая, его собака получает возможность воскресить своего хозяина с помощью преследования героя. Это условие сработает, если собака находится в непосредственной близости от хозяина в момент его смерти.

### 4. The Sims 4.

– Некоторые персонажи, при условии достижения такой жизненной цели, как «Популярный автор», получают призовую черту характера «Поэт», которая, в свою очередь, позволяет написать «Книгу жизни», используя которую живые персонажи могут воскрешать уже умерших.

– После смерти персонажа появляется герой Смерть, чтобы забрать с собой умершего. В это время другой персонаж может попросить Смерть не забирать персонажа и оставить его в живых.

– Волшебная амброзия может вернуть персонажа-призрака к жизни после того, как он употребит ее в пищу.

– В каталоге «The Sims 4: Романтический сад» призрак может загадать особое желание, возвращающее к жизни.

Продолжая анализ игры, остановимся на таком понятии, как «преднамеренная смерть». Так, игрок при желании может использовать коды разного уровня, а также объекты или иные особенности игры для преднамеренной смерти персонажа.

1. Использование Rodney's Death Creator для убийства персонажа различными способами.

2. Использование кода «testingcheatsenabled» для снижения чувства голода персонажа, таким образом, можно добиться голодной смерти.

3. Удерживание персонажа в бассейне при помощи удаления всех лестниц или постройки круговых стен, которые будут блокировать его выход из бассейна. Это приведет к тому, что персонажу придется оставаться в бассейне и продолжать плавать, даже если у него возникнет физическая или иная необходимость прекратить плавание и выйти из бассейна. В результате он обессилеет от нескончаемой физической нагрузки и утонет.

4. Запирание персонажа в комнате, искусственное создание пожара с помощью камина или фейерверка.

5. Использование специальных кодов для ускорения процесса старения у пожилого персонажа в The Sims 2 и The Sims 3, что неизбежно приведет к смерти последнего.

6. Принуждение персонажа с недостаточным навыком в области механики заниматься починкой любого сложного электрического прибора.

7. Использование кода «testingcheatsenabled true» для присвоения особого маркера умершему персонажу с целью дальнейшего его превращения в призрака при следующей загрузке игры.

В The Sims присутствует множество видов смерти: от утопления, удара током, старости, огня, изнурения, при крушении космического корабля, от Бешеной Коровки, от голода, сердечного приступа, смеха, смущения и перегрева.

Таким образом, проведя содержательный анализ игры The Sims, представляется возможным говорить о том, что эта игра при своей внешней безобидности выступает скорее неким «стимулятором убийства». Играя в The Sims, игрок, погруженный в киберпространство, управляет

жизнью и смертью, бессознательно идентифицируя себя с персонажами, утрачивает телесность, а вместе с ней и условные ограничители собственной свободы.

В знаковом поле киберпространства смерть предстает в новых формах. Она лишается привычной экзистенциональной сущности и воспроизводится во множестве новых моделей. Игрок воспринимает себя как символ, бестелесный, следовательно, бессмертный. Сама смерть в виртуальном пространстве утрачивает смысловую значимость, т. е. «становится симулякр, причем не только отдельной личности, но и групп людей, перестает восприниматься как точка невозврата, так как в киберпространстве можно умереть и воскреснуть. Можно имитировать свою смерть, сопроводив ее многочисленными изображениями, вызвав волну сочувствия, а затем сообщить, что это была шутка» [12]. Приобретая символический опыт смерти в компьютерной игре, игрок переносит в реальность некое ощущение крайнего отрицания смерти, превращая ее в симулякр, в фантазм, которому нет места нигде, кроме сферы воображаемого.

Американский психолог Д. Гроссман отмечает, что открытый доступ к компьютерным играм «приучает... убивать, так же как армия муштрует солдат» [13]. В скором времени видеотрансляция может приравнять околосмертные переживания, страдания и саму смерть к таким потребностям к удовольствию, как употребление любимой газированной воды или шоколада. «А видео- и компьютерные игры довершат зловещее образование, научат прицеливаться и стрелять, как учатся военные, тренируясь на мишенях. Таким образом, «прицелься» – «стреляй» превратится в инстинктивное движение в стрессовой ситуации» [14].

Рассмотрим еще один пример приобретения символического опыта смерти.

Так, исследователи из Университета Барселоны под руководством М. Слейтера [15] провели исследование, в ходе которого с помощью технологий виртуальной реальности попытались избавить добровольцев-испытуемых от фобии смерти.

Науке известен такой термин, как околосмертные переживания. Как правило подобный феномен возникает при непосредственной угрозе жизни (клиническая смерть и т. д.), при этом может проявляться ощущение некоего отделения или выхода из физического тела за пределы пространства и времени. У индивида, пережившего такой опыт, меняется мировоззрение, мироощущение и, как следствие, уменьшается страх перед реальной смертью. Ученые-исследователи смогли искусственно вызвать подобные внетелесные переживания при помощи особой технологии виртуальной реальности с целью ослабить или полностью избавиться от фобии смерти.

В этом эксперименте приняли добровольное участие 32 женщины. На первом этапе на них надели очки виртуальной реальности, подсоединили к датчикам, отражающим движения, а также к устройствам, имитирующим вибрацию, и попытались создать некую иллюзию отделения от физического тела. При этом абсолютно все движения индивида в этом состоянии автосинхронизировались с движениями аватара, или «виртуального тела», которое могли наблюдать участники эксперимента перед собственными глазами. Чтобы участницы смогли прочувствовать реальность своего «второго» тела, ученые-исследователи дополнили образ реалистичными тенями и отражениями, кроме того, применили слабое физическое воздействие на участниц эксперимента. Например, когда до руки «виртуального тела» касался мячик, те же ощущения (благодаря вибрации в месте прикосновения) испытывал испытуемый. Таким образом ученые убеждали участниц, что аватар принадлежит им. На следующем этапе участницы видели собственное тело не «от первого лица», а как бы со стороны (сверху). При этом одна группа так и продолжила чувствовать вибрацию от «прикосновения» виртуального мяча, а вторая – нет. Также у второй группы испытуемых движения своего тела и виртуального тела прекратили автосинхронизацию. В результате эксперимента исследователям удалось выяснить, что после изменения угла обзора испытуемые смогли ощутить те самые внетелесные переживания, но при этом у первой группы они были ослабленными в сравнении с показателями второй группы. Таким образом, у второй группы значительно снизился страх смерти. Следовательно, эта иллюзия заставила мозг испытуемых думать, что жизнь после смерти вполне реальна и при этом отсутствуют какие-либо возможные негативные последствия [16].

Так, рассмотрев несколько вариантов приобретения символического опыта смерти, можно говорить о том, что произошло изменение онтологического статуса смерти. Изменение качества концепта «смерть» достигается с помощью совмещения пространств (альтернативности и действительности) через смысловое поле символического опыта. Множественная визуализация смерти как видимости в пространстве игры переводит ее из конечного таинства жизни во множественный симулякр, лишенный всякой таинственности. Один и тот же опыт смерти превратил ее в фантазию. Визуализация процесса смерти призывает игрока к участию в ней, обещая острые ощущения экзистенциональных переживаний, при сохранении «обратимости» и многократного воспроизведения события.

Таким образом, с одной стороны, виртуальные технологии предоставляют новую разновидность символического опыта смерти, которая изменяет отношение к самой смерти, приближает к максимально комфортному существованию человека в жизни, в процессе ухода из жизни и после смерти. Виртуальная реальность стремится к радикальному устранению страданий из жизненного поля индивида путем полного преодоления страха перед смертью и т. д. С другой стороны, стирая границы между альтерреальностью и реальностью, фантазией и вымыслом, виртуальное пространство порождает серьезные риски, связанные с полным погружением игрока в игру, что может привести к нервному и физическому истощению. Возникает так называемый феномен «игры со смертью», когда игрок, примеряя на себя маску того или иного персонажа, полностью сливается с ним и становится этим самым персонажем. Мысля и действуя от имени персонажа, он переносит этот полученный опыт в реальную жизнь, оживая снова и снова, поскольку количество виртуальных жизней бесконечно. Этот факт неминуемо отражается на взглядах, идеях, общем восприятии ценности жизни, снимая границу между смертью и жизнью, неосознанно развивает склонность к опасному поведению в жизни.

### Ссылки и примечания:

1. Статья подготовлена в рамках научно-исследовательского проекта «Бытие-в-мире электронной (online-, cyber-, digital-) культуры: новые экзистенциальные, аксиологические, этические вызовы», грант РФФИ № 18-011-00056 А.
2. Гирц К. Интерпретация культур / пер. с англ. О.В. Барсукова, А.А. Борзунов, Г.М. Дашевский, Е.М. Лазарева, В.Г. Николаев. М., 2004. 560 с.
3. Там же.
4. Там же. С. 24.
5. Тодоров Ц. Теории символа / пер. с фр. Б. Нарумова. М., 1998. 408 с.
6. Пирс Ч.С. Избранные философские произведения / пер. с англ. К. Голубович, К. Чухрукидзе, Т. Дмитриева. М., 2000. 448 с.
7. Лосев А.Ф. Проблема символа и реалистическое искусство. 2-е изд., испр. М., 1995. 320 с.
8. Радионова С.А. Символ // Постмодернизм : энциклопедия / сост. и науч. ред. А.А. Грицанов, М.А. Можейко. Минск, 2001. 1038 с.
9. Там же. С. 926.
10. The Sims [Электронный ресурс]. URL: <https://sites.google.com/site/sajtofmlenamirko/> (дата обращения: 10.04.2018).
11. Симолон – общепринятая валюта в серии игр The Sims и SimCity.
12. Могилевская Г.И. Киберпространство: свобода игры или игра в свободу // Молодой ученый. 2012. № 3 (38). С. 474–477.
13. Цит. по: Гирмер А. Виртуальный враг не сдаётся [Электронный ресурс]. URL: <http://ru-an.info/новости/виртуальный-враг-не-сдаётся/> (дата обращения: 10.04.2018).
14. Там же.
15. A Virtual Out-of-Body Experience Reduces Fear of Death / P. Bourdin, I. Barberia, R. Oliva, M. Slater // PLOS ONE. 2017. Vol. 12, no. 1. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0169343>.
16. Воробьева Ю. Виртуальная реальность помогла ослабить страх смерти [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vesti.ru/doc.html?id=2847450&tid=107948#> (дата обращения: 10.04.2018).

### References:

- Bourdin, P, Barberia, I, Oliva, R & Slater, M 2017, 'A Virtual Out-of-Body Experience Reduces Fear of Death', *PLOS ONE*, vol. 12, no. 1. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0169343>.
- Geertz, C, Barsukova, OV, Borzunov, AA, Dashevsky, GM, Lazareva, EM & Nikolaev, VG 2004, *The interpretation of cultures*, Moscow, 560 p., (in Russian).
- Girmer, A 2018, *The virtual enemy does not give up*, viewed 10 April 2018, <<http://ru-an.info/новости/виртуальный-враг-не-сдаётся/>>, (in Russian).
- Losev, AF 1995, *The problem of the symbol and realistic art*, 2nd ed., Moscow, 320 p., (in Russian).
- Mogilevskaya, GI 2012, 'Cyberspace: freedom of play or play for freedom', *Molodoy uchenyy*, No. 3 (38), pp. 474-477, (in Russian).
- Peirce, ChS, Golubovich, K, Chukhruidze, K & Dmitrieva, T (transl.) 2000, *Selected philosophical writings*, Moscow, 448 p., (in Russian).
- Radionova, SA, Gritsanov, AA & Mozheiko, MA (eds.) (comps.) 'Symbol', *Postmodernizm: entsiklopediya*, Minsk, 1038 p., (in Russian).
- The Sims* 2018, viewed 10 April 2018, <<https://sites.google.com/site/sajtofmlenamirko/>>.
- Todorov, T & Narumova, B (transl.) 1998, *Theories of the symbol*, Moscow, 408 p., (in Russian).
- Vorobyeva, Yu 2018, *Virtual reality allowed one to ease the fear of death*, viewed 10 April 2018, <<https://www.vesti.ru/doc.html?id=2847450&tid=107948#>>, (in Russian).