

## CLASSIFICATION AND PHILOSOPHICAL FOUNDATIONS OF VIRTUAL REALITY COMPUTER GAMES

**Khaydarova Aqida Xurram qizi**

(Assistant of the Department of “Social and Humanitarian Sciences” department of the Center for the development of professional qualification of medical workers)

+998974490704

[aqi\\_93@bk.ru](mailto:aqi_93@bk.ru)

Uzbekistan, Tashkent

**Abstract:** Today it is no secret to anyone that changes in the field of virtual reality are rapidly improving, new technological devices appear. This is a very popular and useful area. With the help of computer virtual reality, the entertainment industry is growing rapidly. It is well known how virtual reality technology is conquering new areas outside of the entertainment industry, and this is one of the most promising areas to come into our lives. This work is devoted to the analysis of computer virtual reality and human interaction and its various aspects. The most common and modern form of virtual reality technology today is computer games. That is why modern scientists pay special attention to the phenomenon of play. There are many types of computer games. In some of them, the game's plot prevails, in others, freedom of movement in the game is central.

**Key words:** Virtual reality, game phenomenon, graphics, context, negative and positive factors of the game.

## КЛАССИФИКАЦИЯ И ФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Хайдарова Ақида Хуррам қизи**

(Ассистент кафедры “Социальных и гуманитарных наук” Центра развития квалификации медицинских работников)

+998974490704

[aqi\\_93@bk.ru](mailto:aqi_93@bk.ru)

Узбекистан, Ташкент

**Аннотация:** Сегодня ни для кого не секрет, что изменения в области виртуальной реальности стремительно улучшаются, появляются новые технологические устройства. Это очень популярная и полезная сфера. С помощью компьютерной виртуальной реальности индустрия развлечений стремительно развивается. Хорошо известно, как технологии виртуальной реальности завоевывают новые области за пределами индустрии развлечений, и это одна из самых многообещающих областей, которая вошла в нашу жизнь.

Эта работа посвящена анализу компьютерной виртуальной реальности и взаимодействию между людьми и его различным аспектам. Наиболее распространенной и современной формой технологии виртуальной реальности сегодня являются компьютерные игры. Вот почему современные ученые обращают особое внимание на феномен игры. Есть много видов компьютерных игр. В некоторых из них преобладает сюжет игры, в других - свобода передвижения в игре занимает центральное место.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, игровое явление, графика, контекст, отрицательный и положительный фактор игры.

Виртуальная реальность это искусственно созданный мир, предлагающий альтернативную модель реальности и основанный на ней. Сегодня среди нас есть и те, кто принимает мир, смоделированный с помощью технологий виртуальной реальности, как реальный. Но это неправда.

Таким образом, виртуальная реальность влияет на сознание человека, точнее на психологию его подсознательного состояния [2, Электронный ресурс]. В этом смысле игровой феномен изучается как важная и уникальная форма человеческого поведения. Игра представляет собой нематериальную бесплатную деятельность, имеющую скрытый символический смысл.

Игра проходит в отдельном пространстве и времени для развлечения с согласия игрока в виде соревнования или шоу (например, ролевой игры) и вызывает множество ситуаций. Но есть еще и тот факт, что в игре нет места серьезности. Это противоположность практической деятельности. В современной культуре понятие игры имеет универсальный статус. Через контекст игры осуществляется не только сознательная деятельность субъекта, но и важные объективные процессы, в том числе «языковые игры» Л. Витгенштейна [9, С 12], «ритмические игры» Гадамера [7, – 704 с.], «игры истины» М. Фуко. [8, С. 159-262], понятно. В данном случае игра используется в ее классическом понимании.

Компьютерные технологии работают с богатыми визуальными инструментами, виртуальная реальность способна создавать различные структуры, которые невозможно реализовать в реальном мире. Оказаться в мифологическом мире, путешествовать на другую планету можно с помощью игр и программ, созданных с помощью технических устройств. В результате мы оказываемся в компьютерном мире в разных координатах времени и пространства. Во время игры мы сидим в кресле перед монитором, но в виртуальном мире чувствуем себя героем в схватке с животными или зомби, летающим на космическом корабле или в неизвестном городе.

В процессе анализа игрового феномена М.М. Мы ссылаемся на исследования Бахтина, Гадамера, Хайзинга. По мнению М. Бахтина, принятие мира и человеческой жизни как игры или карнавала позволяет нам смотреть на человеческие отношения без вмешательства религии или государства. Этот «второй мир» или «вторая жизнь» (где рассматриваются воссоздание и автономность виртуальной реальности), свободный от вмешательства всех официальных сторон, существует с первых дней культурного развития [3, – 527 с.].

Одним из важных моментов этой работы является интерпретация, данная Гадамером. Гадамер: «В игровом феномене есть контрагент. Этот контрагент - «другой». Именно для этого «другого» создаются произведения искусства, которые являются частью игры или противостоят ей. Например, на карнавале не может быть сольного танца. То есть для того, чтобы игра состоялась, не обязательно привлекать кого-либо еще. Но на это всегда нужно реагировать, идя чем-то против действий участника [7, – 704 с.].

Он определяется программистами по-разному в зависимости от типа игры. Например, игры, не требующие партнерства - пасьянс, пазлы, рулетка - могут сыграть роль «чужой» удачи. Но в любом случае в реальности игры есть место для полноценной интерактивности. Это потому, что это относится к «диалогу», который участник ведет с «другим», а не с самим собой. В этом случае, ожидая противоположного ответа или ответа «другого», субъект создает более реалистичную виртуальную реальность.

Другой отличительной чертой игры, как указывает Хьюз, является ее закрытость и ограниченность. Игра предназначена для создания некоего игрового реализма в простом существе и выполнения закрытых действий. В игре есть свой хронотип. По словам Хайзинга, временные ограничения игры связаны с тем, что игра усилена как культура интенсивности и может быть повторена в любое время [10, - 440 с.]. Исходя из этого, игра носит автономный характер.

Сама игра создает случайное принципиальное «открытое» пространство. Фактор случайности во многом вызывает эмоциональное напряжение в игре. Эмоциональное напряжение - это необходимый потенциал для возникновения чувства игры, которое служит реализации «здесь» и «в это время», активации виртуальной реальности. Это означает, что реальность игры также активна в виде функций.

Таким образом, игра учитывает все особенности виртуальной реальности, и на основании этого делается вывод: «Игра представляет собой компьютеризированную виртуальную реальность». Однако при анализе игрового феномена, его особенностей существования, свобода (свобода в игре. Свобода от прагматически предопределенной деятельности, социальная роль субъекта и свобода выходить за рамки

социального статуса, социально детерминированные традицией) - свобода от культурных стереотипов), чувство сопричастности (эта ситуация представляет собой границу между игрой и серьезностью).

Сегодня существует множество классификаций компьютерных игр. Одна из самых подробных классификаций - это схема, разработанная сайтом GamesIsArt.ru. Схема, представленная на сайте, показывает разделение игр на три основных типа:

1. Информационные игры;
2. Экшн-игры;
3. Контрольные игры.

Тот факт, что каждый тип подразделяется на четырнадцать подгрупп, свидетельствует о разнообразии игр, созданных для современных игроков, и о широком диапазоне доступных им опций.

1. Информационные игры. В эту группу вошли простые обучающие игры в виде тестов или пазлов для детей, сложные игры с большой свободой выбора, а также возможность взаимодействия с другими игроками. онлайн игры. Эти игры характерны для всех жанров группы [1, – 552 с.].
2. Экшн-игры. В групповых играх акцент делается на действии, а не на сюжете. Упор делается на контроль над телом игрока с помощью технических средств. Центральное понятие группы - «действие». К этой группе относятся самые динамичные игры. Похвальным аспектом таких игр является то, что они являются полезным инструментом для развития скорости реакции у людей. На одном конце группы находятся аркадные игры, а на другом конце - игры-симуляторы, которые сложно освоить, но они выглядят как настоящие. Между этими двумя типами разделены все жанры группы. [6, Электронный ресурс] "
3. Контрольные игры. В этих играх участвует группа микроконтроллеров или местных стратегов, которые имитируют командные действия на определенной основе и управляют всей страной в рамках глобальной стратегии. Как правило, в таких играх вам придется разрабатывать, планировать и микро контролировать тактику за свой счет. Суть контрольных игр - спланировать события и получить преимущество в будущем. Сюда входят всевозможные стратегии, различные экономические игры, военные игры, тактика. Центральным понятием группы является «Стратегия» (типичная локальная стратегия). С одной стороны, группа должна играть на результат и достигать цели, а с другой стороны - наслаждаться контролем над игрой. [9, С. 12]

По словам Дж. Хейинга, одна из важных особенностей любой игры - это то, что у нее есть границы пространства и времени. «Игра начинается и в какой-то момент заканчивается. В игре есть действие, последовательность событий. Более важным, чем временные рамки, является ограниченное пространство. Каждая игра проходит на заранее определенной игровой площадке [10, - 440 с.]»

Локационные игры делятся на следующие типы:

1. Реальный мир. Мир подобных игр разработан так, чтобы быть максимально похожим на наш реальный мир.
2. Параллельные миры. В этих играх у вас есть возможность переместиться в миры, отличные от реальных.
3. Исторические игры. В таких играх мы участвуем в нереальных исторических событиях.
4. Фэнтези-игры. Мы попадаем в сказочный мир, где царит магия и колдовство.
5. Героические игры. В игре вы столкнетесь с суперсуществами, такими как супергерои или полулюди.
6. Современные мифологические игры. Как известно, сегодня принято заменять старые мифы о богах новыми. Инопланетяне, зомби и их вторжение на Землю - центральная часть сюжета игры. Цель состоит в том, чтобы бросить вызов таким существам.

По продолжительности игры делятся на следующие типы:

1. Игры о происхождении жизни. Это игры с простейшими организмами.
2. ВС игры. Движение происходит во времена динозавров или во времена пещерных людей.
3. Игры о зарождении цивилизации. В игру обычно играют в мифологическом мире Древнего Рима или Древнего Египта.

4. Средневековые игры. Игра состоит из рыцарских сражений, междоусобиц или действий инквизиции.
5. Промышленные игры. Такие игры называют литературными жанрами или стимпанком. Игрок вступает в эпоху раннего капитализма, эпоху, когда человечество создало паровые машины, освоило эту технологию и выбрало альтернативный путь развития.
6. Игры о прошлых войнах. Сюжет таких игр часто может изображать Вторую мировую войну, а также локальные конфликты. Например, в русской игре «Казачьи войны: Европейские войны» сюжет включает в себя более 85 войн, происходивших в Европе в XVI-XVIII веках.
7. Современные игры. В таких играх максимально отображается реальное время.
8. Игры информационного века. Он основан на литературном жанре под названием киберпанк, который связан с тем, что технологический прогресс привел к серьезным социальным и культурным изменениям, оказывающим негативное влияние на человечество. В таких играх, конечно, есть только один антисистемный персонаж.
9. Игра в освоение космоса. В основе этой игры лежит научная фантастика, которая позволяет игроку управлять воображаемыми научными технологиями будущего, путешествовать в космосе под любым углом.

Существует классификация игр по графической технологии, которая делится на следующие типы:

1. Игры с отсутствием графики. Это текстовые игры или игры с фальшивой графикой, предназначенные в основном для старых компьютеров и компьютеров первого поколения, использующих текст. Пример современного типа - Проект крепости. В целом текстовые игры сегодня менее популярны.
2. Игры с двухмерной графикой. Эти игры были популярны в 90-х годах, но потеряли свою популярность с развитием технологий. Но недавно они вернулись под названием «инди-игры». Название таких игр происходит от английского слова independent - индивидуальный, что означает независимый. Это бесплатные или очень дешевые сольные игры. Из-за небольшого бюджета они оснащены 2-х мерной графикой. Вероятно, причина того, почему у них так плохо. Но они также полны интересных идей. Есть даже жанр философских игр.

Таким образом, игра учитывает все особенности виртуальной реальности, и на основании этого делается вывод: «Игра представляет собой компьютеризированную виртуальную реальность». Однако в процессе анализа феномена игры, ее особенностей существования, свобода (свобода в игре. Свобода от прагматически предопределенной деятельности, свобода от социальной роли субъекта и возможность выхода за пределы социального статуса, отмеченного традицией) свобода от преобладающих социокультурных стереотипов), чувство сопричастности (эта шляпа представляет собой границу между игрой и серьезностью).

Изучив технологические аспекты виртуального пространства, мы пришли к выводу, что виртуальные игры - это не только негатив, но и инструмент, который может привести к огромным положительным результатам при правильном использовании. Итак, мы рассмотрели разные компьютерные игры и определили их графические и психологические особенности. Итак, с графической точки зрения игра - это мир инвариантов, создающий ощущение «реальности» происходящего. [5, Электронный ресурс] Психологически игра - это пространство архетипов, мир, существующий в подсознании. Причину, по которой негативные эффекты игрового феномена не были раскрыты в ходе работы, можно объяснить тем, что последствия таких эффектов уже очевидны. Учитывая положительное влияние виртуальной реальности на человека, нельзя забывать, что главная задача - определить его дальнейшие перспективы.

**Список литературы/References**

1. Аристотел Метафизика том И / Аристотел. – Москва: Мисл, 1976. – 552 с.
2. Берсева М. Психологический словарь для разработчиков [Электронный ресурс] / Мария Берсева. – Режим доступа: [хттп://дтф.ру](http://дтф.ру)
3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1965. – 527 с.
4. Берн Е. Люди, которые играют в игри. Психология человеческой судьби / Ерик Берн. – Москва: Эксмо, 2012. – 572 с.
5. Бом Д. Рол инвариантов в восприятии [Электронный ресурс] / Д. Бом. – Режим доступа: [хттп://психологй-онлине.нет](http://психологй-онлине.нет)
6. Готт В. Философские вопросы современной физики. [Электронный ресурс] /В. Готт. – Режим доступа: [хттп://пхйсислиб.ру](http://пхйсислиб.ру)
7. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: Основи философской герменевтики. - М. 1988. – 704 с.
8. Мишел Фуко. Дискурс и истина. Логос 2 (65) 2008. С. 159-262.
9. Витгенштейн Людвиг. Философские работи. Част И. Пер. с нем. / Составл., вступ. статья, примеч. М. С. Козловой. Перевод М. С. Козловой и Ю. А. С 12.
10. Ёхан Хёйзинга. Хомо луденс. Человек играющий \ «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2018. - 440 с.