 © Авторы статьи / Authors of the article

СОЦИАЛЬНАЯ И ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФИЛОСОФИЯ/SOCIAL AND POLITICAL PHILOSOPHY

DOI: https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.173.43 EDN: ODNTTR

ИГРОВЫЕ ИСТОКИ СОЦИАЛЬНОЙ РЕГУЛЯЦИИ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Научная статья

Ноздрунов А.В.[1, *], Ноздрунов В.В.[2]
[1] ORCID : 0000-0001-5731-0120;
[2] ORCID : 0009-0005-6919-918X;
[1, 2] Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева, Орёл, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (pod_tarnum[at]mail.ru)

Предложена: 28.09.2026; Принята: 21.10.2026; Опубликована: 17.11.2026

Аннотация

Статья посвящена исследованию игровых истоков социальной регуляции виртуального пространства. Авторы рассматривают ранний период становления сетевой коммуникации, для которого базовые принципы упорядочивания онлайн-взаимодействий складывались не столько под влиянием государства или бизнеса, сколько в процессе самоорганизации технических специалистов и сетевых энтузиастов. Цель работы — выявить, каким образом игровое начало определяло формирование норм и механизмов социальной регуляции Интернета и как эти нормы эволюционировали от неформальных, традиционных к более формализованным, институциональным. В исследовании анализируются три исторические модели виртуальной коммуникации: асинхронные электронные доски объявлений (BBS, FidoNet, UseNet), синхронные чаты (IRC) и многопользовательские текстовые игры (MUD). Показано, что уже на этих площадках коммуникация приобретала игровые черты.

Ключевые слова: социальная регуляция, виртуальные сообщества, интернет-коммуникация, сетевые нормы, виртуальная идентичность.

THE GAME-BASED ORIGINS OF SOCIAL REGULATION IN VIRTUAL SPACE

Research article

Nozdrunov A.V.[1, *], Nozdrunov V.V.[2]
[1] ORCID : 0000-0001-5731-0120;
[2] ORCID : 0009-0005-6919-918X;
[1, 2] Orel State University named after I.S. Turgenev, Orel, Russian Federation

* Corresponding author (pod_tarnum[at]mail.ru)

Suggested: 28.09.2026; Accepted: 21.10.2026; Published: 17.11.2026

Abstract

The article studies the game-based origins of social regulation in virtual space. The authors examine the early period of the development of online communication, during which the basic principles governing online interactions took shape not so much under the influence of the state or business, but rather through the self-organisation of technical specialists and internet enthusiasts. The aim of the work is to identify how the game-based nature determined the development of norms and mechanisms for the social regulation of the Internet, and how these norms evolved from informal, traditional forms to more formalised, institutional ones. The research analyses three historical models of virtual communication: asynchronous electronic bulletin boards (BBS, FidoNet, Usenet), synchronous chat rooms (IRC) and multiuser text-based games (MUDs). It is shown that communication was already taking on game-like characteristics on these platforms.

Keywords: social regulation, virtual communities, online communication, online norms, virtual identity.

Введение

Современное регулятивное пространство глобальной сети Интернет представляет собой синтез самых разных нормативных регулятивных комплексов, сочетающих институциональные нормы, функционирующие в условиях государств «реального» мира; неформальные принципы коммуникации, традиционно складывающиеся между различными социальными группами; нормы и правила, установленные теми или иными виртуальными площадками [1, С. 136], и так далее. При этом фундаментом для всей этой многоуровневой архитектуры выступают социальные регулятивные принципы, сформировавшиеся в процессе самоорганизации ранних виртуальных коммуникативных сетей. В рамках данной статьи мы предлагаем исследовать этот процесс.

Основные результаты

Систематизируя позицию М. Кастельса, мы можем выделить три основные социальные группы, определившие облик современного Интернета. Во-первых, к ним относятся люди, заложившие технические особенности сетевой коммуникации. Во-вторых, социальное регулятивное пространство формируют многочисленные группы энтузиастов, осуществлявшие коммуникацию в виртуальном пространстве еще до того, как оно было объединено в единую Глобальную Сеть. В-третьих, к ним можно отнести бизнес-структуры, вкладывающие средства в развитие Глобальной Сети и тем самым обеспечивающие себе определенные механизмы контроля над ней [2, С. 345]. Однако поскольку

 © Авторы статьи / Authors of the article

бизнес-структуры активно включаются в исследуемый процесс на более поздних стадиях формирования виртуального социального регулятивного пространства [3, С. 74–79], в рамках данной работы их влияние будет учитываться лишь опосредованно, а они сами не станут непосредственным предметом нашего анализа.

Прежде всего стоит коротко обратиться к роли социальных групп, ответственных за техническое обеспечение социальных регулятивных взаимодействий в виртуальном пространстве. К ним можно отнести курируемую военным ведомством американскую компанию ARPANET, которая, как отмечает М. Кастельс, делегировала большую часть технических принципов функционирования (например, составление сетевых протоколов) аспирантам [3, С. 39-40]. На наш взгляд, данный аспект играет существенную роль в формировании социального регулятивного пространства сети, поскольку, будучи ее создателями, аспиранты (многие из которых разделяли «культуру кампусов 1960-х годов» [3, С. 40] и, следовательно, строили социальные взаимоотношения между собой на основании социальных норм традиционного типа) фактически использовали привычные для них модели социального взаимодействия в качестве основы виртуальной коммуникации. Благодаря этому, например, современная Глобальная Сеть остается относительно свободной от цензуры [3, С. 199] зоной. Например, согласно эмпирическим исследованиям, такую же интенцию разделяют активные пользователи DarkNet [4].

С другой стороны, на социальном уровне основные принципы социального взаимодействия в виртуальном пространстве начинают формировать группы энтузиастов, большинство из которых существовало в среде относительно автономных друг от друга «виртуальных общин» [3, С. 70–73]. Именно в них начинают складываться первые нормы социальной регуляции, повлиявшие на всю дальнейшую виртуальную коммуникацию.

Основные модели социальных взаимоотношений в подобных «сообществах» условно можно свести к трем наиболее общим моделям. Во-первых, коммуникация виртуального пространства строилась по принципу асинхронного обмена информацией, реализуемого через систему «электронных досок объявлений» (BBS). Создавая ссылки, позволяющие пользователю переходить от одной «доски» к другой, BBS постепенно начинают формировать внутренние коммуникативные сети, наиболее популярными из которых становятся FidoNet и UseNet [5, С. 72-95]. Фактически первые виртуальные сообщества начинают формироваться именно в рамках данной модели коммуникации [6, С. 99]. Во-вторых, коммуникация могла быть реализована по принципу симметричного и синхронного обмена сообщениями. На технологическом уровне подобная коммуникация была реализована через систему IRC [7, С. 67–77]. В-третьих, взаимоотношения между пользователями происходили в рамках различных «игровых» вселенных. В наиболее общем виде данный феномен получил название «MUD» и представлял собой синхронную коммуникацию, реализованную в асимметричной ролевой среде [3, С. 72], ставшая прототипом для современных онлайн-видеоигр [8, С. 133–134]. Остановимся на них более подробно.

Первые попытки организовать полноценное виртуальное «сообщество» были реализованы на основе технологии BBS, позволяя пользователям оставлять комментарии под сообщениями других пользователей, визуально доски подобного рода получали «древовидную» форму. Можно отметить, что подобная модель стала прототипом современных «форумов», которые, в свою очередь, эволюционируют в актуальные социальные сети [9, С.174–175]. Для нашего исследования коммуникация подобного рода интересна тем, что фактически добавляет к еще только формирующемуся виртуальному социальному регулятивному пространству игровой элемент, так как, с одной стороны, подобная коммуникация могла быть реализована только посредством активизации фантазии (то есть, по замечанию А. Стоуна, уже предрасположена к игре [6, С. 111]). С другой стороны, подобная коммуникация предполагала разделение мира на «внутри» и «снаружи» [6, С. 110–111], что во многом сближает ее с пространственно-временными ограничениями игры из концепции Й. Хейзинги [10, С.188], впоследствии получившими обобщенное название «волшебного круга».

Первые попытки регуляции поведения в рамках подобных сообществ должны были опираться на принципы саморегулирования [3, С. 72], однако подобная практика быстро показала свою несостоятельность, столкнувшись с агрессивным поведением отдельных пользователей, «защищенных» от социального порицания сетевой анонимностью. Как отмечает Х. Рейнгольд, одной из причин подобного поведения становилось распространение компьютеров в школах [11]. В случае с FidoNet и UseNet ситуация усугублялась асинхронным характером коммуникации, так как фактически система сохраняла все написанные в ней сообщения.

Другим местом формирования виртуальных сообществ становятся каналы коммуникации по принципу IRC, представляющие собой текстовые чаты. По мнению Е. Рейд, коммуникация, реализуемая подобным образом, изначально строилась на основе контрнормы, противопоставлявшей виртуальную социальную регуляцию реальной. Например, пользователи гораздо охотнее обсуждали табуированные в обществе двадцатого века темы, связанные с интимностью, агрессией и так далее. Но именно подобное поведение позволило пользователям IRC создать собственную субкультуру [12, С. 20]. Раскованность поведения обеспечивалась все той же анонимностью, позволяющей пользователю создавать новую идентичность и менять ее по своему усмотрению [12, С. 13–20].

В некотором смысле сформированная в рамках IRC коммуникация начинала напоминать перманентный «Карнавал» [13, С. 107–108]. Так, например, подобная коммуникация располагала к «иронии, пастишу, игривости и прославлению эфемерных и по сути поверхностных образцов остроумной бравады» [12, С. 20]. Однако важно понимать, что игровое начало, порожденное анонимностью, имело и негативную сторону. Как и в асинхронных сетях FidoNet и UseNet, пользователи IRC также часто сталкивались с агрессией и девиантным поведением, возникшим за счет анонимности. Чтобы снизить влияние подобного поведения, в субкультуре IRC постепенно начинают формироваться социальные нормы традиционного типа, в частности сетевой этикет [14], за нарушение которого следовали характерные для социальной регуляции традиционного типа санкции, а именно «осуждение» и «остракизм».

Третьей моделью виртуальной коммуникации становятся многопользовательские текстовые игры, обобщенно получившие название MUD. Отдельный интерес данная среда заслуживает еще и потому, что одновременно выступает

 © Авторы статьи / Authors of the article

и как площадка для виртуальной коммуникации, и как объект для обсуждения. Фактически подобное положение приводит к тому, что нормы социальной регуляции в MUD развиваются коэволюционно: с одной стороны, будучи частью сетевой культуры, они частично заимствуются из нее [15, С. 159], а с другой — ориентируются на нормативные принципы ролевых игр, например, делегируя решение спорных вопросов и нарушений игровому мастеру [6, С. 68].

Как и другие формы виртуальной коммуникации, MUD также сталкиваются с негативными проявлениями анонимности. Однако из-за наличия чистого игрового компонента (и, следовательно, большей иммерсивности) агрессивное и грубое поведение в MUD превращалось в более серьезную проблему. Одним из самых ярких примеров этого выступает подробно описанное Дж. Диббелом «виртуальное изнасилование», произошедшее в мире LambdaMOO [16, С. 11–29]. Дискуссия, разразившаяся в рамках игрового сообщества, стала маркером того, что функционирующие нормы социальной регуляции традиционного типа оказывались недостаточно эффективными. В результате стандартный для того периода набор команд (таких, например, как «заглушить») был расширен. Пользователи получили возможность подавать на обидчика в «суд», по результатам которого к «нарушителю» мог быть применен серьезный набор игровых санкций.

В рамках нашего исследования подобные изменения демонстрируют несколько тенденций. Во-первых, динамика социальной регуляции виртуального пространства постепенно начинает повторять динамику «реального» мира, смещаясь с традиционного на институциональный тип. Во-вторых, в рамках локального регулятивного пространства модераторы из простой технической поддержки превращаются в полноценных субъектов, сопровождающих и контролирующих те или иные социальные процессы. В-третьих, расширение набора команд, доступных пользователю, демонстрирует расширение социального пространства на онтологическом уровне. В терминологии Л. Лесига данный процесс можно обозначить в качестве «контроля над архитектурой» [17, С. 125]. Но если для реального мира подобный контроль функционирует на уровне физических объектов (например, закрытой двери [17, С. 82]), то в виртуальном пространстве, бытие которого разворачивается на уровне кода, контроль над архитектурой обозначает контроль над онтологией реальности.

Более того, именно в виртуальном пространстве игры подобная форма контроля становится более актуальной, так как MUD-игры впервые превращаются в «метамедиум» [15, С. 158], то есть в чистые дискурсивные практики. Подобная особенность позволяет интегрировать функции социальной регуляции в герменевтическую модальность. Так, например, в отличие от реального мира, который, с позиции Р. Рорти, не может предложить нам язык, на котором он сам бы мог говорить (то есть говорить можем только «мы» [18, С. 25]), виртуальная реальность, наоборот, задает его на онтологическом уровне (например, мы коммуницируем с игрой при помощи текстовых команд, заранее заданных игрой).

Заключение

В заключение можно сделать вывод о том, что генезис социальной регуляции виртуального пространства реализуется в игровой форме. В первую очередь на это указывает общая интенция пользователей, которые уже воспринимают коммуникацию подобного рода как игру. Кроме того, локальные социальные группы на онтологическом уровне формируют совокупность относительно автономных друг от друга замкнутых игровых пространств (то есть «волшебных кругов»), основным принципом которых выступает чистая импровизация и эксперименты со своей идентичностью. Используя терминологию Р. Кайуа, мы можем охарактеризовать данное начало как «Paidia» [19, С. 50–51]. Тем не менее по мере увеличения количества пользователей и, как следствие, виртуальное пространство начинает нуждаться в более формализованных способах социальной регуляции, то есть ее динамика реализуется в сторону норм институционального типа. Игровое начало по-прежнему сохраняется, однако вслед за нормами социальной регуляции оно все больше начинает двигаться в сторону «Ludus», то есть формализованных правил.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Родина В.А. Трансформации научных коммуникаций в процессе формирования современного виртуального пространства: философско-методологический анализ dis.. ...Candidate of Sciences: 5.7.6 : защищена 2024-10-24 : утв. 2026-09-28 / В.А. Родина. — Москва: 2024. — 193 с.

2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. — Москва: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.

3. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. — 328 с.

4. Mirea M. The not so dark side of the darknet: a qualitative study / M. Mirea, V. Wang, J. Jung // Security Journal. — 2019. — № 32 (2). — P. 102–117.

5. Лавренчук Е.А. Аутопойезис социальных сетей в интернет-пространстве dis.. ...Candidate of Sciences: 09.00.11 : защищена 2011-12-22 : утв. 2026-09-28 / Е.А. Лавренчук. — Москва: 2011. — 186 с.

 © Авторы статьи / Authors of the article

6. Stone A.R. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age / A.R. Stone. — Cambridge, Ma: MIT Press, 1995. — 230 p.

7. Овчарова К.В. Компьютерные чаты в Интернет-коммуникации: содержание и особенности функционирования dis.. ...Candidate of Sciences: 10.02.19 : защищена 2008-03-19 : утв. 2026-09-28 / К.В. Овчарова. — Краснодар: 2008. — 240 с.

8. Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / А.С. Ветушинский. — Москва: Эксмо, 2021. — 272 с.

9. Ильинская Е.А. Социально-культурный феномен виртуальных сообществ / Е.А. Ильинская, И.А. Петрова // Общество: философия, история, культура. — 2025. — № 6. — С. 173–178.

10. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. — Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.

11. Rheingold H. The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier / H. Rheingold // The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier. — 1993. — URL: https://www.rheingold.com/vc/book/. (дата обращения: 07.07.26)

12. Reid E.M. Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat / E.M. Reid. — Melbourne: University of Melbourne, 1991. — 42 p.

13. Кирик Т.А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы: Монография / Т.А. Кирик. — Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. — 134 с.

14. Рябова М.Ю. Особенности этикета виртуальной коммуникации / М.Ю. Рябова // Виртуальная коммуникация и социальные сети. — 2023. — № 4 (8). — С. 239–245.

15. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E.J. Aarseth. — Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997. — 203 p.

16. Dibbell J. My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World / J. Dibbell. — New York: Henry Holt and Company, 1998. — 323 p.

17. Lessig L. Code: Version 2.0. / L. Lessig. — New York: Basic Books, 2006. — 410 p.

18. Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность / Р. Рорти. — Москва: Русское феноменологическое общество, 1996. — 282 с.

19. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — Москва: ОГИ, 2007. — 304 с.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Rodina V.A. Transformacii nauchny'x kommunikacij v processe formirovaniya sovremennogo virtual'nogo prostranstva: filosofsko-metodologicheskij analiz [Transformations of Scientific Communications in the Formation of Modern Virtual Space: Philosophical and Methodological Analysis] dis.....of PhD in : 5.7.6 : defense of the thesis 2024-10-24 : approved 2026-09-28 / B.A. Родина. — Moscow: 2024. — 193 p. [in Russian]

2. Kastel's M. Informacionnaya e'poxa: e'konomika, obshhestvo i kul'tura [The Information Age: Economy, Society and Culture] / M. Kastel's. — Moscow: GU VSHE', 2000. — 608 p. [in Russian]

3. Kastels M. Galaktika Internet: Razmishleniya ob Internete, biznese i obshchestve [The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society] / M. Kastels. — Yekaterinburg: U-Factoria (with the participation of the Publishing house of the University of Humanities), 2004. — 328 p. [in Russian]

4. Mirea M. The not so dark side of the darknet: a qualitative study / M. Mirea, V. Wang, J. Jung // Security Journal. — 2019. — № 32 (2). — P. 102–117.

5. Lavrenchuk E.A. Autopojezis social'ny'x setej v internet-prostranstve [Autopoiesis of Social Networks in the Internet Space] dis.....of PhD in : 09.00.11 : defense of the thesis 2011-12-22 : approved 2026-09-28 / E.A. Лавренчук. — Moscow: 2011. — 186 p. [in Russian]

6. Stone A.R. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age / A.R. Stone. — Cambridge, Ma: MIT Press, 1995. — 230 p.

7. Ovcharova K.V. Komp'yuterny'e chaty' v Internet-kommunikacii: soderzhanie i osobennosti funkcionirovaniya [Computer Chats in Internet Communication: Content and Features of Functioning] dis.....of PhD in : 10.02.19 : defense of the thesis 2008-03-19 : approved 2026-09-28 / K.B. Овчарова. — Krasnodar: 2008. — 240 p. [in Russian]

8. Vetushinskij A.S. Igrodrom: chto nuzhno znat' o videoigrax i igrovoj kul'ture [Igrodrom: what you need to know about video games and game culture] / A.S. Vetushinskij. — Moscow: E'ksmo, 2021. — 272 p. [in Russian]

9. Il'inskaya E.A. Social'no-kul'turny'j fenomen virtual'ny'x soobshhestv [Social and cultural phenomenon of virtual communities] / E.A. Il'inskaya, I.A. Petrova // Society: philosophy, history, culture. — 2025. — № 6. — P. 173–178. [in Russian]

10. Khyoizinga Y. Homo ludens. Chelovek igrayushchii [Homo Ludens. Man the Player] / Y. Khyoizinga. — Saint Petersburg: Publishing house of Ivan Limbach, 2011. — 416 p. [in Russian]

11. Rheingold H. The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier / H. Rheingold // The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier. — 1993. — URL: https://www.rheingold.com/vc/book/. (accessed: 07.07.26)

12. Reid E.M. Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat / E.M. Reid. — Melbourne: University of Melbourne, 1991. — 42 p.

13. Kirik T.A. Virtualnaya realnost i yee ontologicheskie prototipi: Monografiya [Virtual Reality and Its Ontological Prototypes: Monograph] / T.A. Kirik. — Kurgan: Publishing house of Kurgan State University, 2007. — 134 p. [in Russian]

 © Авторы статьи / Authors of the article

14. Ryabova M.Yu. Osobennosti e'tiketa virtual'noj kommunikacii [Features of Etiquette in Virtual Communication] / M.Yu. Ryabova // Virtual Communication and Social Networks. — 2023. — № 4 (8). — P. 239–245. [in Russian]

15. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E.J. Aarseth. — Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997. — 203 p.

16. Dibbell J. My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World / J. Dibbell. — New York: Henry Holt and Company, 1998. — 323 p.

17. Lessig L. Code: Version 2.0. / L. Lessig. — New York: Basic Books, 2006. — 410 p.

18. Rorti R. Sluchainost, ironiya i solidarnost [Contingency, Irony, and Solidarity] / R. Rorti. — Moscow: The Russian Phenomenological Society, 1996. — 282 p. [in Russian]

19. Kajua P. Igry' i lyudi; Stat'i i e'sse po sociologii kul'tury' [Games and People; Articles and Essays on the Sociology of Culture] / P. Kajua. — Moscow: OGI, 2007. — 304 p. [in Russian]