



СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ АКТИВНОСТИ ГЕЙМЕРОВ: ОПЫТ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА

Л. А. Швачкина*

ORCID: 0000-0001-9067-0988

* Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ в г. Шахты Ростовской области, Россия

Цель исследования – проанализировать современную активность геймеров в соотношении с эволюционным переходом человека к состоянию «Человека Играющего».

Методологическая база исследования строится на совмещении концепции «Человека Играющего» Й. Хёйзинги с постмодернистской научной парадигмой.

Результаты исследования. В результате проведенного анализа было выявлено, что геймеры, несмотря на пребывание в условиях усиливающейся техногенности, оказываются склонными к симуляции племенных форм активности, что конструируется самим нарративом произведения массовой культуры. Само произведение при этом становится для человека формой дискурса в постмодернистскую эпоху.

Перспективы исследования состоят в дальнейшем расширении понимания племенных форм активности геймеров посредством углубления нарративного анализа того или иного произведения массовой культуры.

Ключевые слова: геймеры, массовая культура, игра, «Человек Играющий», симуляция, симулякры

© Швачкина Л. А., 2025

MODERN FORMS OF GAMER ACTIVITIES: EXPERIENCE OF PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Liudmila A. Schvachkina*

* Institute of Service and Entrepreneurship (branch) of DSTU in Shakhty, the Rostov Region, Russia

Objective of the study is to analyze gamer activities in relation to the evolutionary transition to the state of «Homo Ludens».

Methodological basis of the study is built on the combination of J. Huizinga's «Homo Ludens» concept and postmodern scientific paradigm.

Results of the study. As a result of the analysis, it is identified that gamers, besides being under the influence of growing technogenic nature, tend to simulate tribal forms of activities which is constructed by the narrative of the mass culture creation. The work itself becomes a form of discourse for a person in the postmodern era.

Prospects of the study consist in the further expansion of the understanding of tribal forms of gamer activity by deepening the narrative analysis of a particular creation of popular culture.

Keywords: gamers, mass culture, game, «Homo Ludens», simulation, simulacra

Введение

С наступлением постмодернистской эпохи игровая форма познания мира становится настолько привлекательной для человека, что поддержание постоянного состояния пребывания в игре более приоритетно, чем достижение конечного результата. Безусловно, результаты в каждой игре существуют, но они не имеют конечного характера, а направлены на заключение человека в цикл его собственных желаний и стремлений. Постепенно с развитием цивилизации в эпоху постмодерна на игру насышаются симуляция, медиа, Интернет, воздействующие на конфигурацию человеческой природы при поддержке всего перечня технологических устройств, в результате чего возникает феномен геймера. Геймеры не просто являются сообществом, выражающим хобби или культуру. Игра как форма дискурса способна представлять человеку способ познания мира и из симуляционного пространства переносить информацию в физический мир. В данной статье предлагается анализ проблематики активности геймерского сообщества как эволюционного этапа развития человека в эпоху глобальной геймификации.

После Человека Разумного: Игра в основе переконфигурации человеческой природы

Объективная реальность не может познаваться человеком на основе просчитываемых сценариев, построенных по законам рациональной выгоды капиталистического мирохозяйства, поскольку таким образом человек оказывается заключенным в условиях ограничения собственной свободы. Модерн, с одной стороны, предлагает избавление от архаичного догматизма, но при этом все равно не предоставляет человеку истинную свободу его выбора. Как один выход из данного кризиса эволюции цивилизации рассматривается возвращение к племенным формам активности, которые порождаются в условиях среды, конструируемой медиа. Так, М. Маклюэн в «Понимании медиа» пишет о том, как медиа посредством использования технологических устройств установления массовой связи, полученных благодаря прорыву в области электроэнергетики, возвращают человека к племенному состоянию. Каким образом это происходит? Как раз за счет использования своей стратегии нейтральности (Маклюэн, 2003. С. 348) через опору на развлечения, как утверждает Маклюэн, медиа становятся способными конструировать реальность таким образом, что новая цивилизация эпохи постмодерна выступает в качестве перерожденного глобального племени. Массовая культура транслируется стремительно по информационным потокам новой коммуникативной системы социума, и каждый ее продукт есть совокупный носитель интересов каждого потенциального зрителя и потребителя. Но он попадает не только в поле потенциальной целевой аудитории, но и в поле тех зрителей, которые им и вовсе предварительно не интересуются. Таким образом, каждый человек должен быть осведомлен о том, что помимо его интересов существуют интересы и других людей, с которыми

для базовой необходимости цивилизации продолжать свое существование необходимо научиться уживаться каждому. Поэтому возвращение к племенному состоянию является одним из способов, как людям уживаться в условиях пересечения противоречащих интересов. Для этого необходимы различные формы коммуникации и изменения языка в целом. Актуальным способом таких форм является как раз возвращение человека к измерению игры.

Игровая форма познания становится актуальнее, поскольку она позволяет проиграть возможные варианты той или иной ситуации со снижением риска получить негативный исход на основе погружения человека в состояние симуляции. Ж. Бодрийяр в работах «Симулякры и симуляция», а также «Символический обмен и смерть» анализирует процесс перехода человека в состояние симуляции с ее конечными результатами, проявляющимися в изменении смысловой направленности повседневной деятельности. Симулякр в широком смысле понимается как копия без оригинала, которая, находясь в измерении воображения, предшествует своему воплощению в физической реальности. Сам процесс возникновения симуляков Бодрийяр связывает с глобальной утратой референции, в особенности человеческой истории. Так, формируется миф о том, что люди посредством массовой культуры и новых медиа становятся способными осознать свою историю. Это миф, поскольку массовая культура и новые медиа не занимаются воспитанием человека, а в попытке избежания пустоты от утраты референции человеческой истории «беспорядочно воскрешают» (Бодрийяр, 2015. С. 62–63) ее посредством близцов клип-культуры. При этом симулякры не сразу погружают человека в симуляцию. У них существует три порядка: 1) подделка, то есть когда копия действительно отличается от оригинала, который еще возможно отследить; 2) производство; этот порядок предполагает введение симулякра в систему рыночных отношений; 3) симуляция как этап эйфории от наслаждения серийным производством самокопируемых медиа продуктов.

Производство симуляков не просто является игрой символов. Она, согласно Бодрийяру, направлена на установление особой инстанции власти и отношений в обществе (Бодрийяр, 2000. С. 116). Например, вымышленный персонаж комиксов, мультфильмов, игр, фильмов и сериалов Человек-Паук является симулякром, поскольку символически выражает образ героя, который существует в нашей реальности, но при этом в той форме, в какой геройизм преподносится через историю о данном персонаже, его не существует в физическом измерении. При этом существует мерчендайз, а также косплей (субкультурное движение, где люди наряжаются в вымышленных персонажей) и даже не один единственный Человек-Паук, а целая вселенная с героями этой символики из разных альтернативных реальностей и измерений (Fandom). И именно воображение в данном контексте есть ключевой параметр, за которыйцепляются медиа при поддержании процесса симуляции.

Игра в мире воображения, с одной стороны, справедливо оценивается с позиции оценки рисков. Поскольку человеческая повседневность разделена на физическое и виртуальное измерения, а также из-за глобальных потрясений первой половины XX столетия в виде двух мировых войн, а также крупнейшего военного преступления в истории человечества в виде ядерной бомбардировки Хиросимы и Нагасаки, общество в целом пребывает в состоянии повышенной тревожности и беспокойства, которыми пользуются медиа путем отвлечения человека в мир его воображения. Это дает основания для возникновения парадигмы общества риска, о которой писал У. Бек. Она базируется на преодолении разрушительных последствий технико-экономического развития. Вообще сам этот процесс, как отмечает Бек, становится рефлексивным по отношению к самому себе, где силы, способные оказывать воздействие на общественность, оказываются вынужденными постоянно подкреплять заверения о безопасности искусственным вмешательством в развитие цивилизации (Бек, 2000. С. 21–22). По сути, эта политика ведет к стимуляции развития общества потребления, которое, согласно Ж. Бодрийяру, строится на мифе о неравенстве, поскольку само по себе оно является систематическим, то есть заранее закодированным со стороны определенных сил (Бодрийяр, 2006. С. 75). Каким образом игра в данном контексте может носить вспомогательный характер для человека? Ведь складывающаяся в состоянии модерна ситуация для цивилизации выглядит так, что человечество обречено оставаться в цикле погони за поиском решений для достижения свободы. Тем более на фоне блиццев клип-культуры и снижения унификации стандартов жизни возникает новая форма болезни, которую Э. Тоффлер называл «футурошоком», или боязнью будущего. Игра в данных условиях, как древнейшая форма взаимодействия с миром, становится формой адаптации к фрагментарности новой реальности, где переводит человека в новое эволюционное состояние. Это состояние Й. Хёйзинга называл «*Homo Ludens*», или «Человек Играющий».

Хёйзинга, начиная свою аргументацию в пользу признания ценности игры и эволюционного состояния «Человека Играющего», объясняет, что игра существует до появления культуры. Это действительно так, поскольку игры существуют и в животном мире, тогда как культура – есть творение человека. При этом игрой является «функция, которая исполнена смысла». Здесь автор имеет в виду, что любая игра, даже самая примитивная и простая, имеет определенный смысл. Именно объективное условие любой игры в придании смысла действиям ее игроков делает ее привлекательной формой познания мира. В каждой игре присутствует элемент накала по мере продвижения по ее условиям. Именно здесь игра вступает в противоречие с нашим рассудком, поскольку он в первую очередь подсказывает человеку, что природа могла бы дать ему механизмы по адаптации к вызовам окружающего

мира. Но вместо этого природа, так же, как и животным, оставляет человеку игру. Здесь иронично то, что при всем развитии цивилизации по мере продвижения по истории именно игра сохраняет свою значимость как дискурс. А благодаря резким технологическим скачкам, а также социальным потрясениям, накопившимся ко второй половине XX столетия, и вовсе приобретает новый смысл для целостности нашего бытия. Хёйзинга проводит языковой анализ, в котором он выявляет «*aardigheid*» (забавность) игры как ключевую характеристику ее сущности. По сути, игра является тем способом познания мира, который строится на невозможности дальнейшего упрощения из-за ее потешности и развлекательного характера, которые не поддаются полноценному рациональному анализу нашего рассудка (Хёйзинга, 2011. С. 22–25). Поэтому и сам человек по итогу вместе со всеми технологиями, которые преобразуют нашу обыденную повседневность по сей день, эволюционно приходит к играющему состоянию.

Бесконечная симуляция в пространстве видеоигр как деятельностная ориентация Человека Играющего

Вideoигра является эволюционным продолжением игр, которые существуют с глубокой древности, но сконструированы именно человеком. Видеоигра способна удерживать внимание геймеров по той причине, что она конструируется по поэтике открытого произведения, о которой писал У. Эко. Открытость заключается в «долгой и кропотливой организации поля возможностей» (Эко, 2006. С. 72–73). Здесь имеется в виду, что нарративная составляющая открытого произведения конструируется таким образом, что сами

его создатели намеренно сохраняют элемент неразрешенности для удержания внимания зрителя в вымысле произведения. Иными словами, видеоигра сконструирована таким образом, что игроку регулярно предстоит решать какие-либо задачи. Для поощрения при этом игровое пространство симулирует систему сбора трофеев, которые на игровых системах PlayStation так и называются, а также имеют разную степень редкости, где платиновые, естественно, являются самыми почетными для игрового сообщества. Все трофеи высвечиваются в профиле игрока, который могут видеть другие пользователи игровой платформы, будь то персональный компьютер, ноутбук или игровая консоль (рис. 1).



Рис. 1. Скриншот с трофеями в игровом меню системы PlayStation автора поста на Reddit

Игрок, опубликовавший пост¹, имеет 2215 трофеев, что означает, что суммарно он выполнил более двух тысяч задач, которые установила для него система. Пост собрал 419 голосов «За» (аналог лайков на платформе), а также 646 комментариев, где люди делятся своими трофеями и обсуждают их, тем самым показывая симуляцию племенной активности.

Что же касается непосредственно нарративной составляющей самой игры и того, как она формирует бесконечную симуляцию, то здесь целесообразно обратиться к аспекту интерактивности самого произведения. Интерактивность носит в первую очередь символический характер в контексте того, как она воздействует на восприятие игрока через подбрасывание в его поле восприятия определенных элементов игрового дизайна. Она позволяет протестировать определенные аспекты человеческой жизни посредством погружения игрока в симуляцию этих аспектов во внутриигровом нарративе. Здесь интересная составляющая видеоигры заключается в том, как геймер, будучи «Человеком Играющим», способен применять полученные знания за пределами виртуальной стороны объективной реальности. Для этого обратимся к следующим примерам. В китайской видеоигре «Punishing Gray Raven» жанров «экшн-приключение» и «ролевой» нарратив помещает игрока в состояние борьбы с вирусом «Наказания», который вынудил человечество покинуть планету Земля и вести борьбу против зараженных машин (тех же роботов), чтобы в дальнейшем вновь вернуться домой. В данной игре помимо сражений игрок может выстраивать систему отношений с персонажем путем повышения уровня привязанности через дарение персонажу подарков. Это позволяет ему узнавать внутриигровой лор, а также больше о самом персонаже, с которым игрок строит отношения. Спустя шесть лет с момента существования игры разработчики сделали специальное тематическое событие, в котором игрок вступает в брак с капитаном главного игрового отряда по имени Лючия. Сам игрок сюжетно является главой данного отряда. Сюжет игры помещает игрока вместе с его отрядом во множество трудных событий, которые они стремятся преодолевать вместе, периодически добавляя интригу в виде глубины взаимодействия между игроком и членами его отряда, в особенности с капитаном. Пример того, как выглядит это в игре, представлен ниже (рис. 2).

Данный пример в игровой форме конструирует для игрока представление о том, что для построения прочных отношений необходимо преодолеть соответствующие трудности, на которые потребуется время. Помимо этого, через систему подарков персонажу, где любимые вещи увеличивают шкалу привязанности выше, чем рядовые предметы, которые можно подарить, игра учит

¹ Reddit: «How many platinum trophies do you guys have? And what is your trophy level» – URL: https://www.reddit.com/r/playstation/comments/1cn3rxv/how_many_platinum_trophies_do_you_guys_have_and/ (дата обращения: 18.04.2025).



Рис. 2. Игрок вступает в брак с капитаном своего отряда, с которым «сражался бок о бок» на протяжении шести лет с момента выхода игры¹

геймера внимательности при построении отношений. Конечным результатом совместных приключений вместе с Лючией, повышения уровня ее привязанности является тематическое мероприятие свадьбы игрока с главным персонажем игры. Безусловно, это лишь симуляция, и человеческие отношения не выстраиваются столь же легко и прямолинейно, но на уровне игры невозможно еще большее упрощение, чем оно прописано в нарративе. Сам факт воплощения идеи отыгрыша свадьбы с вымышленным персонажем не просто учит игрока некоему конечному результату долгих отношений с интересующим его человеком, но и не может рассматриваться в отрыве от фундаментальной проблемы традиционного разрушения института семьи ввиду его функциональной нерелевантности в постмодернистскую эру.

Еще одним примером того, как геймеры проявляют племенную активность, являются соревновательные игры. Нарратив соревновательных игр манипулирует человеческими эмоциями иначе, чем игры с одиночным игровым процессом, как в примере выше. Соревновательные игры работают по тому же принципу, который Ж. Делёз и Ф. Гваттари описывают на примере фильма «Уиллард» в шизоанализе. Ученые выявляют, что в фильме есть «становление животным», которое не довольствуется тем, чтобы осуществляться через

¹ Reddit: «Lucia: Pyroath – Oath of Dawn Coating». – URL: https://www.reddit.com/r/PunishingGrayRaven/comments/1i3fz0l/lucia_pyroath_oath_of_dawn_coating (дата обращения: 18.04.2025). Изображение взято из открытых источников, не сгенерировано ИИ.

сходство, и для которого, наоборот, сходство предстает как некое препятствие или остановка» (Делёз, Гваттари, 2010. С. 383–384). Здесь мы возвращаемся к проблеме притязания на значимость, о которой писал Ю. Хабермас. В рамках соревновательных игр есть жанр «файтинг», или драки. Нarrативный дизайн файтингов предполагает столкновение двух игроков в сражении друг против друга за определенных персонажей, каждый из которых ориентирован на определенный тип личности, либо удовлетворяет определенным характеристикам поведения самого геймера. Сражение представляет из себя некий стратегический обмен решениями, где успешность стратегии заключается в том, кто из игроков первым понизит шкалу здоровья другого. Обычно данные игры имеют достаточно богатый глоссарий терминов, объясняющий самые базовые принципы работы основных способов управления персонажем. Так, в самой основе взаимодействия лежат такие термины, как «Neutral»¹ и «Footsies»². Первый термин символизирует нейтральное состояние, в котором находятся оба игрока по умолчанию до обмена. Обычно с него и начинается взаимодействие игроков (рис. 3).

Второй термин означает контроль пространства с помощью использования быстрых атак с низким уроном и низким уровнем риска. Такое стратегическое прощупывание поведения противника позволяет каждому из оппонентов выявить какие-либо негативные привычки, символически свидетельствующие каждому из игроков о том, кто находится на другой стороне экрана. Следует отметить, что полностью поведать о том, что из себя представляет личность каждого из игроков, видеоигра не может. По сути, это лишь взаимодействие симуляков, которыми являются каждый из управляемых персонажей. Тем не менее стратегическое ведение игры против оппонента позволяет выявлять привычки той или иной личности и подбирать к взаимодействию с ними определенный подход, что также начинается с «нейтрального положения» (рис. 3).

Персонажи стоят на нейтральной дистанции друг от друга, где начинается их непосредственное взаимодействие. Начало с агрессивного нападения может свидетельствовать о проблемах с терпением у человека. Начало с отхода, наоборот, показывает, что человек потенциально не станет первым вступать во взаимодействие, пока не увидит заинтересованность противника подойти к нему. И так можно разбирать символический язык данных видеоигр и далее в ходе непосредственного анализа произведений в рамках специализированных парадигмальных исследований.

¹ The Fighting Game Glossary by Infil: «Neutral». – URL: <https://glossary.infil.net/?t=Neutral> (дата обращения: 18.04.2025).

² The Fighting Game Glossary by Infil: «Footsies». – URL: <https://glossary.infil.net/?t=Footsies> (дата обращения: 18.04.2025).



Рис. 3. Нейтральное положение между игроками в игре Tekken 8¹

Выводы

В качестве современных форм активности геймеров можно назвать совершение действий, симулирующих племенную деятельность. Геймеров в специфические условия взаимодействия помещает нарратив видеоигры как специфической формы открытого произведения, который постоянно создает для игрока новые задачи, толкающие его на прогресс. Можно ли делать громкие выводы о том, что игра способна стать тем способом познания мира, который предоставит человеку истинную свободу? Ответ на этот вопрос может быть найден только в том случае, если новая цивилизация все больше станет стремиться к готовности идти на риск при поиске новых решений. Нельзя отрицать, что мы нередко будем сталкиваться с риском усиления игровой зависимости, но еще хуже не обращать внимания на значимость игры для человеческой жизни в целом. Игра сейчас способна лишь симулировать свободу, поскольку, несмотря на свою архаичность, является недостаточно изученным феноменом в контексте его значимости в процессе построения миропонимания и целостности нашего бытия.

¹ Reddit: «Pushed my 4090 to its limit. Tekken 8 at 4k upscaled to 8K». – URL: https://www.reddit.com/r/Tekken/comments/17cb907/pushed_my_4090_to_its_limit_tekken_8_at_4k/?show=original (дата обращения: 18.04.2025). Изображение взято из открытых источников, не сгенерировано ИИ.

Список источников**References**

Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну / У. Бек; пер. с нем. В. Седельника, Н. Федоровой. – Москва: Прогресс-Традиция, 2000. – 383 с. – ISBN 5-89826-059-5.

Бодрийяр Ж. Общество потребления: его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр., послесл. и примеч. Е. А. Самарской]. – Москва: Республика: Культурная революция, 2006. – 269 с. – ISBN 5-250-01894-7.

Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – Москва: Добросвет, 2000. – 390 с. – ISBN 5-7913-0047-6.

Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – Москва: ПОСТУМ, 2015. – 240 с. – ISBN 978-5-91478-023-1.

Делёз Ж. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз; [пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского]; Учреждение Российской акад. наук Ин-т философия. – Екатеринбург: У-Фактория; Москва: Астрель, 2010. – 894 с. – ISBN 978-5-9757-0527-3.

Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / М. Маклюэн. – Москва: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с. – ISBN 5-86090-102-X.

Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с. – ISBN 978-5-89059-168-5.

Эко У. Открытое произведение: форма и неопределенность в современной поэтике / У. Эко; пер. с итал. А. Шурбелева. – Санкт-Петербург: Symposium, 2006. – 411 с.

Beck W. Risk Society. Towards Modernity. trans. from German by V. Sedelnik, N. Fedorova. *Moskva: Progress-Traditsiya = Moscow: Progress-Tradition.* 2000; 383 p. ISBN 5-89826-059-5. (In Russ.)

Baudrillard J. Consumer Society: Its Myths and Structure. trans. from French, afterword and notes by E. A. Samarskaya. *Moskva: Respublika: Kul'turnaya revolyutsiya = Moscow: Republic: Cultural Revolution.* 2006; 269 p. ISBN 5-250-01894-7. (In Russ.)

Baudrillard J. Symbolic Exchange and Death. *Moskva: Dobrosvet = Moscow: Dobrosvet.* 2000; 390 p. ISBN 5-7913-0047-6. (In Russ.)

Baudrillard J. Simulacra and Simulations. *Moskva: POSTUM = Moscow: POSTUM.* 2015; 240 p. ISBN 978-5-91478-023-1. (In Russ.)

Deleuze J. A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia. Translated from French and afterword by Ya. I. Svirsky. *Uchrezhdeniye Rossiyskoy akad. nauk In-t filosofii. Yekaterinburg: U-Faktoriya; Moskva: Astrel' = Institution of the Russian Academy of Sciences Institute of Philosophy. Yekaterinburg: U-Factoria; Moscow: Astrel.* 2010; 894 p. ISBN 978-5-9757-0527-3. (In Russ.)

McLuhan M. Understanding Media: The External Extensions of Man. *Moskva: KANON-press-TS, Kuchkovo pole = Moscow: CANON-press-C, Kuchkovo Pole.* 2003; 464 p. ISBN 5-86090-102-X. (In Russ.)

Huizinga J. Homo ludens. Man playing. *Sankt-Peterburg: Izdatel'stvo Ivana Limbacha = Saint Petersburg: Ivan Limbach Publishing House.* 2011; 416 p. ISBN 978-5-89059-168-5.

Eco U. Open work: form and uncertainty in contemporary poetics. Trans. from Italian by A. Shurbelev. *Sankt-Peterburg: Simpozium = Saint Petersburg: Symposium.* 2006; 411 p. (In Russ.)

Для цитирования: Швачкина Л. А. Современные формы активности геймеров: опыт философского анализа // Гуманитарий Юга России. – 2025. – Т. 14. – № 4 (74). – С. 158–168.

DOI 10.18522/2227-8656.2025.4.11
EDN IGKMBV

История статьи:

Поступила в редакцию – 14.04.2025
Одобрена после рецензирования –
21.05.2025
Принята к публикации – 23.05.2025

Сведения об авторе

Швачкина Людмила Александровна
Доктор философских наук, профессор кафедры «Социально-гуманитарные дисциплины» Института сферы обслуживания и предпринимательства (филиала) ДГТУ в г. Шахты Ростовской области
SPIN-код: 1884-1895
AuthorID РИНЦ: 310436
Shvachkina@mail.ru

Information about author

Liudmila A. Schvachkina
Doctor of Philosophical Sciences,
Professor, Department of Social and Humanitarian Disciplines,
Institute of Service and Entrepreneurship (branch) of DSTU in Shakhty, the Rostov Region
WoS. ResearcherID: V-5502-2017
Scopus AuthorID: 56872993300
Shvachkina@mail.ru