

УДК 070.1

DOI: 10.26456/vtfilol/2023.1.220

«GAME STUDIES»: ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ

Е. В. Шибанова

Тверской государственной университет, г. Тверь

Статья посвящена освещению специфики восприятия игровой сферы обществом. Автор доказывает, что тенденции игнорирования или негативной оценки уступили место активному изучению. Рассмотрены особенности современного состояния исследований компьютерных игр, их социокультурного потенциала, определены возможности изучения феномена в рамках медиакоммуникаций.

Ключевые слова: журналистика, видеоигры, компьютерные игры, игроведение, философия, прогресс.

С каждым днем компьютерные игры постепенно перестают быть только инструментом реализации рекреативной функции, активно интегрируясь в различные сферы общества, однако их значимости и уровню влияния на реализацию вне досуговых функций долгое время не уделялось должное внимание, особенно в российском информационном пространстве, где процесс распространения цифровых технологий в целом достаточно сильно замедлен.

Вопрос значимости компьютерных игр активно исследуется в научном сообществе конца прошлого – начала первой трети нынешнего века, однако сама область исследований ведет историю с относительно недавнего времени, с 70-х гг. XX в. в США ввиду стремительного роста популярности видеоигр. Научным сообществом дисциплина “game studies” (игроведение) была признана после появления международного журнала с одноименным названием [8], основатели которого также организовали в Дании исследовательский центр на базе Копенгагенского университета информационных технологий – *Center for Computer Games Research*. В нашей стране централизованное научное изучение проводится в Московском центре исследований видеоигр, а также в Лаборатории исследования компьютерных игр в Санкт-Петербурге. Также существует неофициальный сайт о *game studies* – *gamestudies.ru*, однако в последние годы он стремительно теряет активность.

Факультативно игроведение включают в программы обучения в ведущих вузах нашей страны. Так, в мае 2018 г. на базе философского факультета МГУ им. М. В. Ломоносова был организован курс «Философия видеоигр» под авторством А. С. Ветушинского [4]. В данной дисциплине

© Шибанова Е. В., 2023

предлагалось рассмотреть компьютерные игры как часть современного искусства, а также проанализировать возможность их применения в образовании, науке, бизнесе и политике.

Суммируя мнения исследователей, можно определить *game studies* как многогранный объект, изучение которого возможно лишь при вычленинии общих закономерностей феномена игры.

Важно отметить, что в зарубежных странах научная важность видеоигр обсуждается достаточно давно. В частности, иллюстрируя исследование философских аспектов игроведения, необходимо упомянуть работу Дж. Веббера и Д. Гриллопулоса «Десять вещей, которым видеоигры могут нас научить: о жизни, философии и всем остальном» [7], в которой каждая глава освещает один из определенных философских вопросов на примерах видеоигр. В частности, на примере культовой игры «Portal 2» авторы рассматривают вопрос реальности существования выбора. Источник идеально подходит для рассуждений относительно данного вопроса, поскольку основной игровой процесс представляет собой прохождение персонажем ряда испытаний-головоломок под руководством искусственного интеллекта, который руководствуется различными психологическими приемами, к примеру, позитивными подкреплениями и ссылками на авторитет.

Важно отметить, что изучение компьютерных игр стало площадкой для столкновения мнений. Многогранность понятия «игра», междисциплинарный характер этого явления, а также разнообразные по своей природе и специфике возможности рассмотрения игровых проектов не способствуют построению единого вектора развития научных исследований. Одна из самых неоднозначных дискуссионных позиций внутри предмета *game studies* связана с доминированием или взаимодействием разных подходов, каждый из которых соответственно связан с нарратологией или людологией.

Сторонники нарратологии придерживаются позиции, что компьютерные игры необходимо рассматривать как литературную форму, по сути – текст. Аналогично следует позиционировать, например, кино.

Текст как характеристику видеоигр обозначили кибертекстом. Э. Орсет, автор данного термина, определял его как «текст, который может быть написан, прочитан и проинтерпретирован. В рамках данного подхода видеоигры являлись своего рода продолжением литературы» [1, с. 47]. Рассмотрение кибертекста по сути приравнивает читателя к автору, поскольку основной отличительной чертой подобного текста является интерактивность, которая предполагает моделирование и форматирование материала в реальном времени, основываясь на действиях пользователя.

Однако при упрощении кибертекста, а следовательно и видеоигры до интерактивного нарратива возникает следующий нюанс: при приравнивании компьютерной игры к игровому интерактиву необходимо опре-

делить важность непосредственно нарратива и игры. Именно в связи с этой вариативностью возникло течение, противоположное нарратологии, – людология.

Примечательно, что термин «людология» был введен раньше, чем данная дисциплина начала формироваться. Автор данного понятия – Г. Фраска – рассматривал нарратологию в ключе ее не-универсальности и в ходе исследований определил людологию как противоположность нарратологии [5]. Людологи заключали, что, несмотря на важность нарратива для игрового процесса, необходимо доминирование аспектов исследования, определенных непосредственно специфическими признаками игры как наиболее важного аспекта исследования.

Полемика между сторонниками данных подходов к изучению видеоигр иллюстрирует вариативность вероятных взглядов на проблему изучения видеоигр и влияет на выбор парадигмы их исследования в рамках медиакоммуникаций. Справедливо отметить, что компьютерные игры в настоящее время используются не только в качестве научного материала, но и действенного журналистского инструмента.

Практика показывает, что визуализированный материал гораздо более привлекателен для пользователя, нежели объемная текстовая статья. Отсюда следует, что оптимальный способ привлечения внимания – визуализация. Поскольку стремление к наполнению журналистских материалов образами задействует и визуальный, и аудиальный типы мышления, а также активно работает с различными отделами мозга, справедливо говорить о специальном наиболее точно соответствующем целям автора способе коммуникации с пользователями.

Полагаем, что подход, изучающий интегрирование эстетики в коммуникацию, в узком значении взаимодействие технологического и эстетического компонентов во всей полноте вербального и визуального в исследованиях Г. Зеттла, названный медиаэстетикой [6, с. 143], во многом отвечает целям взаимодействия сторон в медиакоммуникации. Понятие медиаэстетики напрямую связано с процессом дигитализации – переходом в Интернет-среду и наполнение интерактивностью всех сфер жизни человека [2, с. 204]. В данном ключе важно выделить иммерсивную журналистику, одним из примеров данного вида журналистской деятельности является работа Н. Лосевой и ее команды из штаб-квартиры агентства «Россия сегодня». Так, командой Н. Лосевой разработано приложение «РИА.Lab», в котором публикуются материалы, оформленные с использованием технологий дополненной и виртуальной реальностей. Проекты ориентированы на демонстрацию пространства, в которое невозможно погрузиться в реальной жизни: актуализация нравственно-этических проблем (мир глазами слепых людей, аутистов), познавательных и культурно-просветительских вопросов (реконструкция

исторических событий, причины и процессы солнечного и лунного затмений, создание атомного ледокола, экологические направления постижения действительности).

В иммерсивных проектах «РИА.Lab» происходит объединение науки, журналистики, пользовательского поведения и прогрессивных технологий (в частности, дополненной и виртуальной реальностей). Отсюда следует, что иммерсивная журналистика – синтез множества развивающихся направлений, объединение которых позволяет говорить о выстраивании нового вектора интерактива с пользователем.

Примечательно, что ещё в 1964 г. исследователь теории медиа Маршалл Маклюэн описывал «приближение» медиа [7] к глазам человека: от античных театров, где действие происходило на расстоянии нескольких десятком метров, к кинозалам и телевизорам, расположенным на расстоянии вытянутой руки. Пик данного феномена ещё не достигнут: шлемы и технологии виртуальной реальности максимально приблизились к главному яблоку, однако уже исследуются возможности внедрения дисплеев в контактные линзы, а также тестируются способы вживления чипов в организм.

Итак, стремление к выстраиванию медийного диалога с пользователем, а именно это в настоящее время является преобладающей задачей журналистских материалов, тяготеет к геймификации. Следовательно, наблюдается тенденция активного взаимодействия традиционной дисциплины – журналистики и относительно новой – игроведения. Подобный синтез побуждает к изучению потенциала компьютерных игр, поскольку невозможно качественно использовать инструмент, который не изучен должным образом, а вопрос об их перспективности и вариантах интеграции в повседневную жизнь выходит в плоскость проблематики исследований феномена видеоигр в целом.

Несмотря на многогранность и недостаточную изученность *game studies*, можно обоснованно утверждать, что игры являются прогрессивным инструментом для продвижения идей, журналистские материалы – путем их успешной реализации, перспективным является углубленное изучение соотношения журналистики и медиакommunikаций

Список литературы

1. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. № 1(103). С. 41–60.
2. Воробьев Г. У PSN 70 миллионов активных пользователей, а у PS PLUS – 26 миллионов [Электронный ресурс] // STOPGAME. URL: <https://stopgame.ru/newsdata/31594> (дата обращения: 12.12.22).
3. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва: Гиперборей; Кучково поле, 2007. 464 с.

4. Философия видеоигр [Электронный ресурс] // Философский факультет. Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова. URL: <http://philos.msu.ru/edu/dop/philosvideogames> (дата обращения: 03.12.22).
5. Frasca G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [Электронный ресурс]. URL: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (дата обращения: 20.12.22).
6. Game Studies [Электронный ресурс]. URL: <http://gamestudies.org/> (дата обращения: 01.12.22).
7. Griliopoulos D., Webber J.E. Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything). London: Brown book group, 2017. 288 p.
8. Zettl H. Sight-sound-motion: Applied media aesthetics. Belmont, CA: Wadsworth, 1990. 464 p.

“GAME STUDIES”: THE PROBLEM OF STUDYING

E. V. Shibanova

Tver State Univeristy, Tver

The article is devoted to highlighting the specifics of the perception of the gaming sphere by society. The author proves that the tendencies of ignoring or negative evaluation have given way to active study. The specifics of the current state in the study of computer games, their socio-cultural potential are considered, the possibilities of studying the phenomenon within the framework of media communications are determined.

Keywords: *journalism, video games, computer games, gaming, philosophy, progress.*

Об авторе:

ШИБАНОВА Екатерина Викторовна – аспирант кафедры журналистики, рекламы и связей с общественностью Тверского государственного университета (170100, Тверь, ул. Желябова, 33), e-mail: shi-catherine@yandex.ru.

About the author:

SHIBANOVA Ekaterina Victorovna – Postgraduate Student at the Department of Journalism, Advertising and Public Relations, Tver State University (170100, Tver, Zhelyabova str., 33), e-mail: shi-catherine@yandex.ru.

Дата поступления рукописи в редакцию: 05.02.2023 г.

Дата подписания в печать: 27.02.2023 г.