

УДК 003.628

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ТЕАТР АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ»

**Добычина Наталья Владимировна,**  
*аспирант кафедры философии, культурологии и этнологии  
ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический  
университет», г. Пятигорск, Россия*  
[dobichinanatalia@mail.ru](mailto:dobichinanatalia@mail.ru)

В статье представлен обзор материалов Всероссийской научной конференции с международным участием. В контексте междисциплинарного подхода рассмотрены проблемы взаимодействия и взаимовлияние медиа и человека, произведен семиотический анализ некоторых популярных сетевых игр.

**Ключевые слова:** игра, реальность, пространство, время, геймер, медианасилие, медиакультура, геймификация

«COMPUTER GAMES – THEATRE OF ACTIVE ACTION»

**Dobychina Natalya V.,**  
*post-graduate student of the Philosophy, Culture Studies  
and Ethnology Chair of Pyatigorsk State Linguistic University,  
Pyatigorsk, Russia*  
[dobichinanatalia@mail.ru](mailto:dobichinanatalia@mail.ru)

In the article presents an overview of the materials of the Scientific conference «Computer games – theatre of active action» with international participation. In the context of a multidisciplinary approach discussed the problems of interaction of media and human produced semiotic analysis some popular online games.

**Key words:** game, reality, space, time, gamer, media violence, media culture, gamification

20-22 июня 2013 г. в Санкт-Петербургском государственном университете на философском факультете в Исследовательском центре медиафилософии<sup>7</sup>, лаборатории компьютерных игр прошла Всероссийская научная конференция с международным участием «Компьютерные игры – театр активных действий». В конференции в Северной столице приняли участие философы, социологи, куль-

---

<sup>7</sup> Официальный сайт Исследовательского центра медиафилософии: <http://mediaphilosophy.ru/>

турологи, психологи, медиааналитики, геймдизайнеры, математики, физики из Москвы, Санкт-Петербурга, Билефельда (Германия), Саранска, Альметьевска, Харькова (Украина), Йошкар-Олы, Лубны (Украина), Нижнего Тагила, Омска, Пятигорска, Астрахани, Орла, Киева (Украина), Екатеринбурга.

Все доклады объединял междисциплинарный подход к феномену «игры», его философскому осмыслению. Теоретико-методологические основания проведенных исследований различались подходами к изучению широкого спектра взаимодействия между компьютерной игрой и человеком. Выступления докладчиков вызвали очень живую и острую дискуссию, что говорит об особой актуальности темы конференции. Перед участниками развернулся настоящий театр активных действий, в котором каждый смог сыграть свою роль.

В представленном обзоре материалов нами были рассмотрены основные положения из некоторых докладов, представленных на конференции, которые отразили разносторонний подход и полемичность ключевых тем.

Доклад *В.В. Савчука* «Как возможно проиграть жизнь?» открывал конференцию и был посвящен тому, как легкая полисемичность словосочетания «проиграть жизнь» может привести к вполне реальному фиаско, из маргинальной стать совершенно обыденной и академичной. Ситуация изменилась и компьютерные игры по своей значимости в жизни человека занимают такое же положение как футбол и политика. Существенное отличие компьютерных игр от политики и футбола состоит в том, что те, кто интересуются политикой и футболом не занимаются ни политикой, ни играют в футбол, а в компьютерные игры играют почти все, но никто о них не говорит. Докладчик акцентирует внимание на том, что в ряде западных стран уже давно занимаются аналитикой компьютерных игр. Однако и опытные западные и начинающие отечественные исследователи сталкиваются с проблемой выработки и генерализации терминологии. В.В. Савчук отмечает, что существует целый ряд исходных позиций определения «компьютерной игры», но предлагает рассматривать этот феномен в контексте эволюции понятия «игры» как таковой. В докладе акцентируется внимание на том, что любая игра отражает тот или иной уровень общественной формации, в котором существует человек. (В качестве яркого примера В.В. Савчук говорит о «русской рулетке», которая могла быть

придумана только в русском обществе). Далее в тексте выступления докладчик рассматривает сложный многоуровневый феномен «компьютерной игры» и приводит сложившиеся в современности мифы об этом феномене. Негативное влияние компьютерных игр сильно преувеличено, а позитивное не изучено. По мнению докладчика, «цифра» может коснуться человека, а человек «цифры» нет, и, т.к., мы не можем рефлексировать медиа, мы не можем осознать, что медиа управляют нами.

*Мюле Ф.* посвятил свою работу исследованию компьютерных игр с точки зрения социологии. Он выдвинул гипотезу о возможности свободной социологизации неигровых персонажей NPC (от англ. Non-Player Character), основанных на искусственном интеллекте. Эмпирическим материалом исследования стало взаимодействие между нечеловеческими и человеческими персонажами. Докладчик в ходе своего выступления неоднократно подчеркивал необходимость проведения сложного социологического исследования самостоятельного существования NPC как социальных акторов. Боты должны иметь право на самостоятельное существование в обществе. NPC, снабженные сложным техническим искусственным интеллектом смогут стать самостоятельными участниками социальных отношений. На основании проведенных исследований, докладчиком было определено, что на современном этапе развития технологий это невозможно, т.к. NPC не хватает навыков взаимодействия с реальной действительностью, их действия пока нельзя назвать осмысленными. Но умные машины и интерфейсы станут неотъемлемой частью жизни человека. Тезисы доклада вызвали активное обсуждение, т.к. эмпирическая часть исследования построена на изучении разговора между ботами и людьми, где заранее было известно кто бот, а кто человек, и уже в самом начале, было понятно, что никакой «осмысленности» и адекватной реакции на стандартную для межчеловеческого общения ситуации в ответах бота нет.

В своем докладе *Куртов М.А.* рассматривал процессы геймификации жизни современного человека на различных этапах его существования. В начале доклада был сделан экскурс в этимологию слова «геймификация» и определены основные базовые функции этого понятия. Автором была проведена аналогия с принципами экономической теории, где происходит непроизводительная трата. Под непроизводительной тратой докладчик понимает необ-

ходимость растраты свободного времени, которое возникает в процессе его трудовой деятельности. А игры понимаются как средство для реализации этого избытка. Ряд тезисов из-за своей многозначности вызвали особо острую дискуссию: «Плох тот геймер, который не сможет потратить себя», «Придание вида развлечения тому, что является тратой времени» и «Геймификация самой траты как принципа».

*Митрофанова А.Д.* посвятила свое выступление метафизическому анализу безосновности реальности игры и «спектральной функции» субъекта. Доклад состоял из трех частей. В первой части докладчик рассмотрела субъективизацию реальности через компьютерные игры. Определила, что у реальности есть правила, которые задают симптомы, необходимые для моделирования своей реальности. В процессе различения реальности раскладывается спектральная сущность, которая исключает идентичность и функциональный набор. Во второй части А.Д. Митрофанова перешла к обоснованию предположения о кризисе теорий математических и аксиоматических оснований. Если формальные решения могут быть различны и должны выполнять единственное требование – не вступать в противоречия с заданными условиями, то должен быть предпринят анализ условий (аксиом), обеспечивающий эти различия. Аксиомы теперь понимаются не как очевидности, а как сочетание предварительных условий, которым должны соответствовать последующие рациональные решения. Аксиомы, по сути – это правила игры. Мир людей – это совокупность доступного опыта и его организация, собирание его в непротиворечивость и есть задача философии. Собираение возможно при условии непрерывного дробления и различения. Дробление происходит вертикально как «авторитарный дуализм» или как горизонтальное расслоение. В третьей части докладчик рассматривает теорию игр как раздел прикладной математики – исследование операций. Математические аспекты теории игры были изложены в книгах Фон Неймана и Моргенштерна «Теория игр и экономическое поведение» (1944). Работа заложила основы программирования в кибернетике, экономике, психологии, политологии, биологии. Переизбыток реальностей можно реакционизировать. Исходное движение мыслей всегда недостоверно и движется в сфере предположений, но философия работает в этой области. И эстетическая и философская мысль существуют только во взаимополагании и взаимоотталкива-

нии. Разделение культур приводит к распаду субъекта. Реальность бесконечно рассыпается нашим бессознательным, мы остаемся субъектами, которым нужна замещенная, анонимная, множественная, спектральная реальность. В заключении выступления было отмечено, что игра – это базовое понятие для оперативного различения жизненных миров, различения реальностей.

В докладе *Кузнецова А.Г.* отражены некоторые экзистенциальные страхи, которые ярко выражаются у пользователей «третьего возраста» докладчик отмечает что реальное насилие и боль активно проникают из виртуального мира в реальный, Так, к примеру, был приведен ряд социологических данных о реальных случаях мести за поражение в виртуальном мире. Воображаемый мир просачивается в реальный мир, люди воспринимают приступы реальности как особый вид компьютерного опыта. Автор выделяет опыт пожилых людей, где страх и отвращение становятся его основой. Кузнецовым А.Г. выделены основные проблемы, возникающие при их взаимодействии с современными компьютерными технологиями:

1. Освоение ПК – это освоение нового опыта, которое связано с возрастными трудностями.
2. Внезапное ощущение старости и немощности. Геймер осознает свою старость, когда не понимает, что и как делать.
3. Порог вступления пожилого человека в контакт с виртуальным очень высок, его контролируют страхи: физически сломать, испортить, не справиться.

Следующим аспектом рассмотрения было погружение в игру людьми «третьего возраста», которое связано с игровой экономией; со страхом и тревогой за потраченное зря время. Проблема погружения – это еще и проблема утраты критической дистанции между игроком и машиной. Пожилые остро чувствуют ощущение неинтенциональных последствий траты времени. Отказ от взаимодействия с машиной в их случае способность не поддаваться, не «заражаться», не увлекаться. Пожилые видят свое будущее в детях и бояться «проиграть свою жизнь». Противодействие медиа – это восстание идей против машин. И в заключении своего доклада автором был сделан вывод о том, что компьютерные технологии и созданное благодаря им виртуальное пространство создают сложный социальный процесс, который может быть доступен не всем

поколениям. Доклад вызвал очень острую дискуссию, т.к. очень неясной осталась методология исследования, предметная группа и географические границы проживания участников, которые послужили эмпирическим материалом для социологического исследования.

*Шевцов К.П.* посвятил свою работу проблемам ощущения времени в игровом пространстве. Докладчик определил, что автономия субъекта в игровой среде определяется автономией настоящего. В процессе игры происходит уход в нарратив, где прошлое не имеет никакого значения, имеет значение только настоящее, именно оно определяет полноправность субъекта. Игра – это место сражений познавательных способностей, где субъект определяется в порядке действий, конструирует реальность по ходу игры. В основе структуры игровой идентичности лежит идея отсутствующего начала, идея забвения, где точка отправления – отсутствие. В игре реализуется идея стадии рецептивного пассивного зеркала существования. Предпосылка отсутствующего начала раскрывается в ответе на вопрос: что происходит с телом во время игры? Тело рождается, конструируется. Экран не полностью выполняет функцию зеркала, существует еще и чисто воображаемая структура. Экран не столько зеркало, сколько лицо. Тело становится социальным объектом, готовым к семиотическому восприятию. Автор указывает на то, что традиционная культура синхронична, а современная технократизированная культура существует без времени. Этот новый вид культуры предполагает автономию субъекта, энтропию и разрушение традиционной культуры. Происходит взрыв реального, психический травматический опыт, который открывает возможности идентичности восприятия субъекта вне прошлого. А интерес игры – это мнимая автономия. В заключении К.П. Шевцов приходит к выводу о том, что в игровой среде отсутствует привычная для человека линейность времени, что создает особый уровень семиотического восприятия реальности.

В своем оригинальном докладе *Очеретяный К.А.* «Кому принадлежит тело геймера?» рассматривает модусы существования геймера по разные стороны экрана. Пространство игры определяется автором как пространство кодификации, где возможно конструирование модусов презентации себя. Наше вещественное тело обесценивается, появляется общее основание телесности, имплицитности. Как на картинке, в игровой среде происходит борьба знаков,

где тело – это пространство битов. Ситуация тотальной катастрофы – там где одни знаки сопротивляются другим и вычисляется уровень их взаимоотношений. Геймер подвержен процессам симуляции и диссимуляции, телесность становится продолжением монитора во множестве дигитальных миров. Безумная относительность мира распаивается на экране, и все собирается в правила, которые говорят, как чувствовать, что чувствовать. Тело создается заново. Геймер проникает в пространство игры. Изначальный знаковый объект обрел материальность, встраивая себя в пространство дигитальных миров, где нет системы распознавания того, что есть истинное, что есть ложное. Сознание как форма идентичности субъекта стирается. Тело геймера принадлежит кодифицируемой системе.

В исследовании *Ленкевича А.С.* рассмотрено взаимодействие между человеком и игрой. В начале своего выступления докладчик определил некоторое позитивное значение игр, границы субъективности геймера, обосновал, что у геймера нет гомогена, нет личности. В геймерской среде существует сложная архитектура идентичностей: много ников и много имен, чтобы не иметь имени. Далее автор выдвинул предположение о том, что не только играющий может влиять на игру, но и игра может влиять и овладевать играющим. Так, аспекты правил компьютерной игры субъективны, а необходимость соблюдать правила приводит к тому, что не нужно думать о правилах, программный код создает границы правил. Набор правил имплицитно определяет наше существование. Физический универсум не дает выйти из игры во вне игровое пространство. Все есть игра. Реальность сопротивляется интерпретации себя через игру. Игра отрицается тем, кто отрицает правила. Регуляторы игр – это игры правил. Игры должны быть или регулятивными или правильными. В отношении телесности, в комплексе с машиной мы создаем гибрида, который создает восприятие самого игрока и его мнимую идентичность. Итогом рассуждений *Ленкевича А.С.* стал тезис: «Когда я играю в игру, другой играет во мне».

Одним из самых неоднозначных и оригинальных докладов был доклад *Буглак С.С.* «Нажал клавишу – объявил войну или чем отличаются ветераны ВОВ от ветераном WoW?», где он провел аналогию между реальными участниками Великой отечественной войны и игроками в популярную сетевую игру. Автор определил, что все формы действий, в том числе и игровых, отличают чело-

века от животного. Игра – это синтез правил, миров. Персонажи дистанцированы равенством. Концептуальные персонажи – это фигуры мужества, как в реальности, так и в виртуальности, между ними существует некая идентичность: сражаться несмотря ни на что. Они нацелены на выживание и убийство. В случае и с реальным, и с виртуальным солдатом присутствует определенная ставка. В виртуальности – это ставка против желания и ставка искусства против игры противника. В жизни ставка – это жизнь, страна, мир. Медиа делит правила игры на твердые и мягкие, в жизни правила всегда твердые. Однако уровень конвертации игры позволяет ей стать неотъемлемой частью мира. Доклад вызвал острую эмоциональную дискуссию, в ходе которой были подняты вопросы этического содержания проведенных аналогий.

В докладе *Ирецкого А.Н.* была представлена классификация массовых компьютерных игр и определено негативное влияние компьютерных игр на развитие личности. В первой части доклада автор выделил следующие виды компьютерных игр: конкурентные игры, азартные игры, креативные игры, игры, действие в которых ведет к победному финишу. Ирецкий А.Н. провел аналогию между социальными, поведенческими и компьютерными играми. Во второй части своего выступления, докладчик пришел к выводу о том, что злоупотребление компьютерными играми формирует дефективный набор интеллектуальных стратегий и приемов, тормозит реализацию креативности у индивида, и уменьшает адаптивность в социуме. В заключении своего доклада автор привел медицинскую статистику, согласно которой существует ряд заболеваний соматического и психического характера, которыми болеют исключительно геймеры.

Доклад *Архинова В.В.* посвящен проблемам виртуального права. В качестве примеров приводились актуальные случаи воровства предметов в популярных сетевых играх. Был поставлен вопрос о том, насколько являются законными действия одних игроков по отношению к другим, и что в данном случае может выступать объектом виртуального права. Компьютерная игра это новое социально-экономическое явление в котором также сложно определить кто является субъектом правоотношений в сети. На сегодняшний день виртуальный мир – это институт саморегулирования пользователей. Игра это социальные эксперименты, где виртуальные миры это пространство для реальной коммуникации. Виртуальный мир

населен аватарами, которые взаимодействуют между собой, создают и сохраняют пользовательский контент, могут вступать в сложную систему экономических взаимоотношений. Благодаря этому виртуальный мир становится живым, и возникает виртуальная социальная реальность. Докладчик сделал предположение о том, что: «Виртуальные миры создают реальные проблемы». Автор определил, что виртуальный мир – это новое социально-экономическое явление, в котором существует полный спектр проблем правоотношений. В заключение Архипов В.В. отметил, что российское законодательство практически не обладает необходимыми инструментами и законами для осуществления юридических действий в поле виртуальной реальности, и что необходимы правовые институты, регулирующие взаимодействие в виртуальном мире.

*Добычина Н.В.* посвятила свое выступление семиотическому анализу культовой сетевой игры World of Tanks. В первой части доклада была предложена интерпретация игры как нового необходимого компонента бытия. Во второй части были рассмотрены некоторые компоненты онлайн-игр на примере WoT:

1. Иллюзия вовлеченности в сложный процесс моделирования игрового пространства. Выбирается сложность игры, сложность уровня противников. Игрок выбирает из предложенных вариантов вид боевой техники.
2. Эффект участия в создании всего, что происходит по ту сторону экрана достигается благодаря возможности улучшать навыки персонажей игры, техники, вооружения и дополнительных модулей, используемых в игре.
3. Дух соперничества сопровождает игру, т.к. для участия в игровых боевых действиях необходимо присутствие определенного числа участников, находящихся в равных условиях в начале игры.
4. В онлайн игре есть правила, но благодаря достаточной самостоятельности пространственного перемещения внутри пространственной модели игры, у участника создается ощущение свободы передвижения в заданных игровых рамках.
5. Игра требует собранности, внимательности, но также в ней присутствует элемент удачливости или везения, что делает игру захватывающей. Также в игре необходима поддержка со стороны «боевых» товарищей по команде.

6. Игра дает возможность постоянно повышать свой игровой статус и уровень, что создает иллюзию личностной реализации, который не может быть достигнут в реальности. Так, заработать авторитет среди единомышленников может практически любой играющий, независимо от его пола, возраста и социального статуса.
7. Участники игры создают свой специфический игровой сленг: «школоло», «олени», «папки», «нубы», «тролли». «Луноходы рашат кишку» (Танки ИС-7 осуществили стремительный прорыв в узком ущелье на игровой карте). «Тапок выгоняет тараканов из-за холодильника» (Танк VK 4502 (p) помогает союзной арт-САУ СУ-14 справиться с несколькими танками Т-54).

В заключении доклада были выдвинуты тезисы о том, что: сетевые игры помогают поддерживать боевой дух, выплескивать излишнюю агрессивность. Эти игры являются очень азартными, поэтому пользуются большой популярностью. Игроки начинают интересоваться историей, изучают конструкцию и типы боевой техники. Игра не разделяет людей, а, наоборот выводит их из-за компьютеров в реальный мир, где они совместно проводят время.

Все доклады, прозвучавшие на конференции, отличались разнообразием научных интересов, что вызывало очень активную и живую полемику во время обсуждения. Иногда чувствовалось явное разделение на геймофобов и геймофилов, что придавало дискуссиям еще и особую эмоциональную окраску. В системе восприятия человеко-машинных взаимодействий наметились черты активного влияния не только машины на человека, но и человека на машину. В целом, общество нуждается в новом осмыслении этого взаимодействия, т.к. оно неизбежно становится новой формой человеческого бытия.