

УДК 34.096

ББК 67.0

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ПРЕДМЕТ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ*

А. А. Васильев

Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

Ю. В. Печатнова

Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

Статья посвящена специфике исследования компьютерных игр. Авторы предлагают проанализировать феномен компьютерных игр в трех измерениях: философско-культурологическом, социально-экономическом и психолого-педагогическом. Методологию исследования составляют общенаучные методы системного анализа и междисциплинарный подход к предмету изучения. В результате исследования авторами делается вывод о необходимости комплексного подхода к изучению компьютерных игр и невозможности исследования одного из аспектов компьютерных игр в отрыве от другого. Таким образом, опыт междисциплинарного исследования позволяет предотвратить односторонний взгляд на компьютерные игры и рассматривать игру как ключевого пособия прогресса, обусловившего развитие цифровой культуры, новых форм познания, средств и масштабов коммуникации, способов монетизации, новых методов психологической разгрузки.

Ключевые слова: компьютерные игры, цифровизация, междисциплинарный подход.

COMPUTER GAMES AS A SUBJECT OF INTERDISCIPLINARY RESEARCH

A. A. Vasiliev

Altai State University (Barnaul, Russia)

Yu. V. Pechatnova

Altai State University (Barnaul, Russia)

The article is devoted to the specifics of the study of computer games. The authors propose to analyze the phenomenon of computer games in three dimensions: philosophical and cultural, socio-economic and psychological and pedagogical. The research methodology consists of general scientific methods of system analysis and an interdisciplinary approach to the subject of study. As a result, the authors conclude that there is a need for an integrated approach to the study of computer games and the impossibility of studying one of the aspects of computer games in isolation from the other. The experience of interdisciplinary research makes it possible to prevent a one-sided view of computer games and to consider the game as a key accomplice of progress that has led to the development of digital culture, new forms of cognition, means and scales of communication, ways of monetization, new methods of psychological relief.

Keywords: computer games, digitalization, interdisciplinary approach.

Doi: [https://doi.org/10.14258/ralj\(2022\)3.3](https://doi.org/10.14258/ralj(2022)3.3)

Термин «компьютерные игры», как правило, ассоциируется с мероприятиями развлекательного характера. Однако, несмотря на бытующее мнение, взгляд на компьютерную игру исключительно как на вид досуга представляется поверхностным суждением и непростительным заблуждением.

* Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22–28–00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433>.

На сегодняшний день компьютерные игры давно вышли за рамки досугового мероприятия, сформировав масштабную индустрию развлечений, став особым феноменом современной культуры, предметом острых дискуссий юристов, экономистов, психологов и др.

Стремительное развитие рынка компьютерных игр и масштабы их распространения и укоренения в социальной среде породили научный интерес к компьютерным играм специалистов широкого круга профилей.

Видится, что компьютерные игры выступают сложным объектом исследования, требующим междисциплинарного подхода для его полноценного понимания и дальнейшего изучения.

Итак, компьютерные игры выступают предметом целого ряда научных дисциплин, которые можно условно разделить на следующие группы в зависимости от акцентов исследования:

- 1) философские и культурологические научные дисциплины;
- 2) социально-экономические научные дисциплины;
- 3) психолого-педагогические научные дисциплины.

Рассмотрим специфику изучения компьютерных игр в каждом из обозначенных научных направлений.

Философско-культурологический аспект исследования компьютерных игр

Компьютерная игра является разновидностью пестрого мира игр, поэтому полагаем, что признаки и свойства игры как объекта философско-культурологического исследования в полной мере применимы для исследования признаков и свойств компьютерной игры.

Впервые фундаментальную сущность игры как феномена культуры раскрыл Йохан Хейзинга (1872–1945) в научной работе «*Homo ludens*».

Й. Хейзинга предлагает рассматривать игру как форму свободной деятельности, которая создает субъективную реальность, не обуславливается материальными интересами и протекает в особо отведенном пространстве и времени в соответствии с определенными правилами [1].

В этой связи изменению внешней среды предшествовало воображение этих изменений в игровом формате. Поэтому, по мнению Й. Хейзинги, субъективная реальность определила объективный мир, иными словами, игра стала предопределяющим фактором в развитии человеческой цивилизации.

Й. Хейзинга, говоря о растворении игры в искусстве, науке, поэзии, праве, по сути приравнивает игру к прародителю культуры (в широком значении слова), возникающему в форме игры, но по мере своего развития вытесняющему игровой элемент.

Справедливость суждений Й. Хейзинги подтверждается тем, что элементы игры, действительно, можно обнаружить в самых разнообразных сферах деятельности. Игровой элемент всегда присутствует в искусстве. Например, в живописи — в форме игры художественных образов, в литературе — в форме игры воображения, в музыке — в форме игры звуков и т. д.

Элемент игры присущ правосудию, в котором стороны играют определенные роли по заранее установленным правилам поведения, предусмотренным процессуальными кодексами, с присущими символами (обязательные атрибуты власти (герб, флаг), мантия, молоток судьи и т. д.) и характерными ритуальными действиями (дача показаний стоя, обращение со словами «Уважаемый суд!» или «Ваша честь!»). В некотором роде право в целом выступает своеобразным кодексом игровой этики, устанавливающим правила игры, которым должен следовать тот или иной социум.

Политику аналогично можно рассматривать как игру соперничающих между собой групп, перемещающихся по вертикальным и горизонтальным политическим структурам. Война как наиболее агрессивная форма политической деятельности также несет в себе свойство игры (от междоусобного состязания до создания международных норм ведения военных действий с характерными атрибутами и символами, лаврами для победителя и потерями для проигравшего).

Экономический рынок зиждется на игре спроса и предложения, игре конкуренции и монополии, игре фондовой биржи и игре курса валют.

Таким образом, следуя идее Й. Хейзинги, любая человеческая деятельность выступает тем самым не более чем игрой [2, с. 88].

Философская проблематика игровой деятельности прослеживается также в работах И. Канта [3], который предлагает посмотреть на игру как на связующий элемент между миром разумного и миром прекрасного.

Иными словами, И. Кант смотрит на игру сквозь призму эстетического восприятия, подчеркивая функциональную значимость игры в познании прекрасного и формировании представлений о вкусе и чувствах.

Представитель аналитической философии Л. Витгенштейн [4], а также американский психолог Э. Берн [5] подчеркивают познавательную функцию игры, подразумевающую освоение реальности через конструирование условных миров.

Компьютерные игры как разновидность игровой деятельности предоставляют безграничные возможности для формирования условных миров (виртуальных реальностей).

Возведенные до уровня произведения цифрового искусства, компьютерные игры становятся современным культурным достоянием, вытесняя иные формы культуры (музыка, литература, живопись и т. д.), которые в ответ на доминирование компьютерных игр совершенствуются в сторону интерактивности и цифровизации [6].

Специфика компьютерных игр проявляется в их особой культурной значимости в технологическом, экономическом, эстетическом, социальном и культурном отношениях [7, с. 52–57]. Компьютерная игра — это совокупность художественных образов, звукового сопровождения, смысловой нагрузки сценария игры с предоставлением режиссерских прав каждому игроку влиять на ход игры, виртуальной социализации, возможности получения гедонистических или материальных бонусов для игроков.

Если в прошлом игра как субъективная реальность способствовала изменению объективного мира, то в настоящем современные компьютерные игры становятся определенным условием познания цифрового мира, наделения смыслом мира машин и технологий и ориентации в нем [8].

Таким образом, игра (а равно компьютерная игра) в философском измерении представляет собой свободную деятельность, протекающую в особо отведенном пространстве и времени в соответствии с определенными правилами, выступающую культуросозидающим механизмом и формой познания.

Социально-экономический аспект исследования компьютерных игр

В современной жизни все больше процессов (производство, труд, обучение, отдых, коммуникация) приобретают медийно-игровые формы. Трансформируя реальность, компьютерные игры формируют новые контуры реальности [9, с. 242–253].

Посредством компьютерных игр формируется виртуальное пространство с особой логикой, эстетикой и динамикой [10], оторванное от объективной реальности, но непосредственно с нею связанное.

По мнению М. Маклюэна, игра отражает социальную жизнь общества в данный исторический период [11, с. 271]. Компьютерные игры в этой связи выступают маркером разворачивающейся на наших глазах цифровизации общества.

С одной стороны, компьютерные игры отражают результаты цифровизации, с другой стороны, ускоряют темпы ее проникновения в общественную жизнь.

В качестве примера можно привести историю появления первой компьютерной игры в 1958 г., когда американский научный сотрудник У. Хигинботам в развлекательных целях представил коллегам первый в мире электронный пинг-понг [12, с. 54–72].

Случайная успешная попытка связать технологию с развлечением привела к довольно быстрому превращению компьютерных игр в бизнес-индустрию.

Важно отметить, что электронные игры стали предметом массового рынка гораздо раньше, чем персональные компьютеры, которые изначально применялись исключительно в государственных интересах и не рассматривались как возможный предмет бытовой электроники.

В этой связи компьютерные игры послужили катализатором социализации и популяризации компьютерной техники.

На сегодняшний день вокруг компьютерных игр сформирована целая система финансовых, технологических и социальных инструментов, сопутствующих развитию игровой среды и коммуникации.

Так, совершенствуются облачные и виртуальные технологии для максимального погружения в игру, развиваются профильные средства массовой информации, специфический маркетинг, появляются интернет-кафе и площадки для кибертурниров, формируются новые виды киберспорта и даже предлагается проводить обучение в высших учебных заведениях по направлению облачных игр.

Глобальная монетизация компьютерных игр подтверждается растущим объемом мирового рынка компьютерных игр. Конкурентное преимущество рынка компьютерных игр заключается в том, что он менее других секторов экономики подвержен внезапным колебаниям. Так, в 2020 г., ставшем кризисным в условиях глобальной пандемии для большинства отраслей мировой экономики, индустрия компьютерных игр продолжала расти [13].

Росту масштаба игровой индустрии сопутствует рост правовых проблем регулирования споров, осложненных участием игрового элемента.

Основной правовой проблемой выступает возможность применения реального права к виртуальным отношениям [14, с. 93–114].

Одним из предлагаемых подходов к решению данной проблемы является «тест магического круга», предполагающий необходимость выяснения того, отдавал ли отчет пользователь в том, что его виртуальные действия имеют реальные последствия. Соответственно, в случае, если виртуальными действиями сознательно допускались реальные последствия, то право реального мира следует считать применимым в полной мере [15, с. 105–117].

Однако следует учитывать, что обнаружить грань реального и виртуального все сложнее, в связи с чем границы «магического круга» размываются и стираются, оставляя решение проблем применения права к компьютерным играм на усмотрение правоприменителя [16, с. 185–210].

Итак, компьютерные игры обозначили новые контуры социально-экономической жизни общества, став источником, позволяющим создавать и описывать цифровую реальность [17, с. 27–38].

Таким образом, с точки зрения социально-экономического аспекта, компьютерная игра, с одной стороны, отражает объективную социальную реальность, с другой стороны, создает новую субъективную реальность, оказывая непосредственное влияние на объективный мир.

Психолого-педагогический аспект исследования компьютерных игр

В психолого-педагогической практике доминирует взгляд на игру как способ проведения свободного времени.

Результаты исследований влияния компьютерных игр на психологическое состояние игроков, пожалуй, наиболее противоречивы.

С одной стороны, приводятся неутешительные статистические данные о вредоносном влиянии компьютерных игр, которому в наибольшей мере подвержено подрастающее поколение в силу сильного психологического воздействия на эмоциональную стабильность, сокращения доли межличностного общения, необходимого для социализации личности, формирования клипового мировоззрения [18, с. 205–211].

В научной литературе высказываются мнения о том, что компьютерные игры в некотором роде сжимают экзистенциальное пространство и приводят к эмоциональному отчуждению и размыванию идентичности [17, с. 27–38]. Агрессивные компьютерные игры вызывают эскалацию агрессии среди геймеров [19, с. 5–12].

Маршалл Маклюэн отмечает: «игра — это машина, которая может быть приведена в действие лишь при условии, что игроки согласны на какое-то время стать марионетками» [11, с. 271]. В связи с чем каждый игрок попадает в зависимость от некоего виртуального распорядителя.

Зависимость от компьютерной игры подразделяется на несколько стадий: 1) стадия легкой увлеченности, 2) стадия увлеченности, 3) стадия зависимости, 4) стадия привязанности.

Стадия легкой увлеченности означает, что устойчивая потребность в игре еще не сформирована, игра носит ситуационный, а не систематический характер, а также не является значимой ценностью для игрока.

В случае, если потребность в компьютерной игре начинает носить систематический характер, то игрок оказывается на стадии увлеченности. На данной стадии многие «геймеры» пренебрегают своими социальными обязанностями, что негативно сказывается на их психологическом и физическом здоровье [20].

Стадия зависимости — крайняя форма зависимости, которая характеризуется серьезными изменениями в ценностно-смысловой сфере личности. Данная стадия является патологией.

Наконец, стадия привязанности характеризуется угасанием игровой активности человека и сдвигом психологического содержания личности в сторону нормы, однако полностью оторваться от пси-

хологической зависимости от компьютерных игр субъект не может какое-то время, находясь под воздействием привязанности [21, с. 107–118].

С другой стороны, компьютерные игры выступают способом эмоциональной и психологической разгрузки. Некоторыми авторами выдвигается точка зрения о том, что современные многопользовательские игры стимулируют не только игровую активность, но и коммуникативную деятельность, а в какой-то мере представляют собой нечто вроде «клуба», развивающего способы, формы и возможности коммуникации членов игрового пространства [19, с. 5–12].

Кроме того, компьютерные игры имеют ряд преимуществ по сравнению с традиционными играми в плане дидактики, интерактивности, динамичности [18, с. 205–211]. При этом компьютерные игры, как отмечалось ранее, незаменимый феномен культуры и катализатор развития и цифровизации социально-экономической жизни общества.

Таким образом, психолого-педагогический подход к исследованию компьютерных игр заключается в поиске методов и способов предотвращения и профилактики негативного воздействия компьютерных игр на человека, а также в направлении развития компьютерной индустрии в позитивное для психологического состояния общества русло.

Выводы

Метод перекрестного анализа компьютерных игр показал многообразие подходов и неоднозначность взглядов на изучаемый объект исследования.

Исследование компьютерных игр в различных измерениях выражает широкий функционал игровой деятельности, включающий философско-культурологическое, социально-экономическое, психолого-педагогическое наполнение.

Опыт междисциплинарного исследования позволяет предотвратить односторонний взгляд на компьютерные игры и рассматривать игру как ключевого пособия прогресса, обусловившего развитие цифровой культуры, новых форм познания, средств и масштабов коммуникации, способов монетизации, новых методов психологической разгрузки и т. д.

Благодарности

Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22–28–00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433/>

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М., 1997. 416 с.
2. Гуревич П. С. Философия человека. М., 2001. Ч. 2. 209 с.
3. Кант И. Критика способности суждения. М., 1994. 367 с.
4. Витгенштейн Л. Философские работы. М., 1994. Ч. 1. 612 с.
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди / пер. с англ. А. И. Фета. Ньючепинг, 2016. 164 с.
6. S. Gregory Boyd, Brian Pyne, Sean F. Kane Video Game Law: Everything you need to know about Legal and Business Issues in the Game Industry, 2019. 254 p.
7. Raessens J. Playful Identities, or the Ludification of Culture // Games and Culture. January, 2006. Vol. 1 (1). P. 52–57.
8. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. 2016. Сер. 17. Вып. 1
9. Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ Другого в компьютерных играх // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология, 2017. Т. 33. Вып. 2. С. 242–253. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212.
10. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej. Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.
11. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. М., 2003. 464 с.
12. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. Вып. 3. С. 54–72.

13. Седых И. А. Обзор ключевых отраслей и рынков «Индустрия компьютерных игр-2020» // НИУ ВШЭ, 2020.
14. Архипов В. В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Правоведение, 2013. № 2 (307). С. 93–114.
15. Архипов В. В. Виртуальные миры и многопользовательские ролевые онлайн-игры в юридической теории и практике // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб. : Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 105–117.
16. Castronova, E. The Right to Play // New York Law School Law Review, 2004. 49 (1). P. 185–210.
17. Очеретяный К. А., Колесникова Д. А. Эпистемологические функции компьютерных игр // Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право, 2018. № 2. С. 27–38. DOI: 10.15593/perm.kipf/2018.2.02.
18. Грязнова Е. В., Самохвалова Н. В., Сухарева Н. Б. Компьютерные игры в развитии дошкольников: достоинства и недостатки // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования, 2020. № 7 (49). С. 205–211.
19. Voiskounsky A. E. On the Psychology of Computer Gaming // Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2015. Т. 12. № 1. С. 5–12.
20. Ельникова О. Е., Комлик Л. Ю., Фаустова И. В. Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации // Мир науки. Педагогика и психология, 2021. № 3
21. Тулегенова А. Г. Компьютерные игры как фактор формирования аддиктивного поведения студентов // Ученые записки Таврического национального университета имени В. И. Вернадского. Серия «Проблемы педагогики средней и высшей школы». 2014. Т. 27 (66). № 4. С. 107–118.