

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ: ОПЫТ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Д.В. Галкин

В статье рассматриваются исторические, философские, культурные, эстетические и этические аспекты развития компьютерных игр как феномена современной популярной культуры. Компьютерные игры определяются как техно-художественные гибриды в культурном мире человека как человека играющего. Дан анализ культурных и художественных «корней» электронных игр. Ставится проблема определения виртуального Другого в игровом опыте электронных игр. Обсуждаются проблемы нарративной природы видеоигр и особенностей их визуального воплощения. Рассмотрены этические противоречия влияния компьютерных игр на социально-психологические аспекты поведения игрока.

«COMPUTER GAMES AS PHENOMENON OF MODERN CULTURE: AN INTERDISCIPLINARY STUDY»

D.V. Galkin

Author presents historical, philosophical, cultural, aesthetical and ethical consideration of computer games as an important element of modern popular culture. Computer games are defined as techno-art hybrid and placed in the world of play and essential human playfulness in its social and entertaining aspects. Cultural and artistic roots of video games are explored. Author attempts to identify the virtual Other in e-game experience. Aesthetical issues of e-games narratives and visuality are discussed. Ethical controversies in the way e-games can affect player are approached.

Исследования компьютерных игр в современных социальных и гуманитарных науках – еще сравнительно новое направление. Редкие исследователи обращаются к *истории* развития этой категории игр [9]. Несколько больше сделано в области социально-психологического изучения проблем игровой аддикции, девиации и возрастного развития [1, 2]. Довольно много популяризаторских (правильнее сказать – реклам-

ных) материалов и выступлений в СМИ. Среди серьезных трудов доминируют прикладные разработки по созданию компьютерных игр – от нарратива, сюжета и героев до программных средств и инструментов искусственного интеллекта [7].

В предлагаемой статье автору хотелось бы представить междисциплинарный подход к изучению компьютерных игр как феномена современной культуры. Феномена сложного и многогранного, имеющего историко-культурное, эстетическое, коммуникативное, философское, прагматическое и этическое измерения.

В первичной попытке определить объект исследования мы должны зафиксировать некоторые важные предпосылки. Во-первых, компьютерные игры являются частью широчайшего мира игр со своей историей игровых форм и особым содержанием опыта, обретаемого человеком в игре. Вехой в истории этого игрового мира, безусловно, стало появление нового вида игр, более общим и более корректным термином для которых следует считать термин «электронные игры» (или «видеоигры»), поскольку компьютерные игры возникли позже бума электронных игровых приставок в 70-х годах XX века.

Во-вторых, компьютерные игры относятся к более общей группе явлений, связанных с гибридизацией художественных и технологических объектов. Наравне с компьютерной графикой и веб-дизайном, компьютерные игры являются *техно-художественными гибридами*, в которых технологическая основа служит не только инструментом создания художественного продукта, но включена в художественное содержание и эстетические свойства произведения.

Исходя из данных предпосылок, мы можем сформулировать своего рода рамочные исследовательские вопросы, которые послужат ориентирами для дальнейшей проблематизации: 1) в чем специфика электронных игр по отношению к играм «обычным» и 2) каковы особенности игрового и эстетического опыта в контексте симбиоза игры и машины.

Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе

Философская проблематика имеет принципиальное значение для нашего исследования. Именно философия предоставляет возможности систематического анализа самого понятия «игра». Фундаментальное значение игры как культуросозидающего механизма было отмечено еще божественным Платоном в его «Законах». На игре базируется все социальное бытие. Игра – одно из собственно человеческих занятий. Она (1) универсальна в своей способности вовлекать человека в мир сакрального и в мир человеческих отношений. У Канта в «Критике способности

суждения» игра есть (2) одна из универсальных форм познания, связанная с эстетическим восприятием и суждением вкуса. Игра неразрывно связана с миром прекрасного и является мостом в область нерационального, в область эмоций и переживаний. Л.Витгенштейн рассматривает игру как (3) фундаментальный механизм развития языка и формирования понятий. Современные философские исследования подчеркивают значимость игры (4) как обнаружения Другого и необходимости (и неизбежности) его присутствия.

Систематическую разработку понятия об игре мы находим в знаменитой и влиятельной работе Й. Хейзенги «Homo Ludens» [6]. В его определении игры присутствует несколько принципиальных моментов: (5) игра есть противоположность серьезному, (6) игра есть свободная деятельность, имеющая определенную структуру («Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*» [6, с. 26]), (7) игра есть состязательная активность и (8) игра есть универсальный культуросозидающий механизм (из нее возникает искусство, политика, этика, право и др.).

Культурная антропология предоставляет нам интересное толкование (9) игры как «пережитка», то есть утратившего свое серьезное значение архаического занятия (например, карточная игра – «пережиток» религиозно-эзотерических практик с использованием сакральных изображений). В данном контексте игра предстает как своего рода культурное наследие, свидетельство прошлого, сохранившее значение в современности, правда лишь как игровая условность [5].

В многообразных исследованиях социальных, психологических, педагогических, спортивных и других аспектов игры концептуализация игры получает более глубокую эмпирическую проработку. Например, Э. Берн книге «Игры, в которые играют люди» изучает анатомию человеческих игр в межличностных взаимодействиях. Э. Гофман в замечательной работе «Представление себя другим в повседневной жизни» показывает театральность социального бытия на уровне повседневного опыта и ситуаций обыденной жизни. Лингвистика развивает проблематику языковых игр в направлении свободы смыслообразования и способов овладения реальностью через игровую условность, через языковое конструирование условных миров в формате драмы, комедии, анекдота, шутки, розыгрыша и др.

Пожалуй, одним из самых интересных и самобытных теоретиков культурной динамики как процесса культурно-технологических преобразований можно считать М. Маклюэна [12]. В его концепции медиатизации общества и культуры игра является одним из важных этапов. Он трактует (10) игру как расширение человека в социальном измере-

нии. Поэтому игры есть всегда отражение общества в данный исторический период (когда меняется культура, меняются и игры), при этом на психологическом уровне они представляют собой модели психической жизни человека социального. Они столь универсальны, что претендуют на то, чтобы быть драматическими моделями мира, которые чаще всего превращаются в коллективные художественные формы. Маклюэн, как и антропологи, считает игры отголосками первобытной архаики и видит в их живучести и распространенности вечную регрессивную тенденцию трайбализации культуры. Однако он признает, что именно благодаря игровому элементу новые технологии социализируются и обретают культурное значение. Эти аргументы Маклюэна сыгрывают важную роль в нашем исследовании.

Комплексная междисциплинарная концептуализация понятия об игре дает возможность эксплицировать его на феномен электронных игр. Очевидно, что такой подход не позволяет остановиться на уровне представлений о развлекательной и досуговой сути игровой активности. Необходимо исходить о сущностной роли любых игр, включая электронные, в определении человеческой и общественной жизни, поскольку игра есть универсальный механизм познания, творчества, взаимодействия, освоения мира, переживания и самовыражения. Однако если вместе с новыми игровыми формами в мир игры входит «машина», необходимо ответить на вопрос о том, какую роль играет она в этой сложной культурной и антропологической архитектуре игрового опыта, а также какие новые эстетические черты обретает электронная игра как технохудожественный гибрид популярной культуры. Этот комплексный и эвристический вопрос открывает широкие перспективы для философских исследований компьютерных игр. Важно избежать упрощенных трактовок в духе технологического детерминизма («новые технологии порождают новые игры») и более внимательно отнестись к культурным корням и предпосылкам возникновения этого типа техно-художественных гибридов.

Электронные игры: происхождение и история

Ограниченность философского или социально-психологического анализа становится очевидной при обращении к вопросу о возникновении и становлении электронных игр, поэтому здесь не обойтись без исторических и историко-культурных изысканий чисто эмпирического свойства.

Можно сказать, что компьютерные игры появились случайно. Произошло это в 1958 году в Брукхэвенской Национальной Лаборатории

(США), когда ее сотрудник, Вильям Хигинботам, представил первый в истории электронный пинг-понг посетителям этой известной научной организации. Вот как эту историю описывают на одном тематическом российском сайте:

«В далеком 1958 году физик Уильям Хигинботам (William A. Higinbotham, один из соавторов американской атомной бомбы) решил доказать своим друзьям (и, разумеется, подругам), что настоящая наука – это не только интересно, но и весело. Потратив три недели времени и списав из фондов родной лаборатории изрядное количество радиодеталей, он собрал некое устройство и подключил его к обычному осциллографу. На экране прибора не замедлили появиться стилизованные ракетка и мячик. Создатель окрестил свое детище Tennis for Two и немедленно ограничил доступ к нему: слишком много было желающих тратить рабочее время на невиданное развлечение. Как и следовало ожидать, широкого распространения Tennis for Two не получил. Осциллограф – это не рояль, его не найдешь под каждым кустом» [16].

Позднее физик признавался, что и вообразить себе не мог, какой успех ожидает в будущем его незатейливое новшество. Он ведь просто поиграл с технологией, а результатом этой свободной деятельности стало рождение новой культурной формы.

Спустя четыре года – в 1961-м – программисты знаменитого Массачусетского Технологического Института (MIT) на своих суперкомпьютерах (для того времени, конечно) создали еще одну игру. Она называлась «Звездные войны» и разрабатывалась как способ компьютерного моделирования военных действий. В разные версии этой игры и сегодня можно поиграть в некоторых моделях сотовых телефонов.

В 1970-х годах электронные игры быстро превратились в бизнес. Отцом этого бизнеса считается Нолан Башнелл (он основал первую фирму по производству нового типа игр, которую назвал Atari). Уже в 1972 году его знаменитый «Понг» ворвался в мир игровых развлечений. Это была первая игровая приставка (к телевизору), с помощью которой два игрока (или игрок и компьютер) могли на экране перекидывать через сетку шарик, стремясь удержать его в экранном поле. Так что не зря этот вид игр называли и называют «электронные игры» или «видеоигры», поскольку они производились в виде специальных приставок к телевизору или игровых автоматов [8, 9, 11].

Коммерческий успех привел в этот бизнес другие компании (среди них такие производители игр, как Nintendo, Magnavox, Namco, Sega и др.). В результате, еще до появления персональных компьютеров (!) электронные игры обрели огромную популярность, показав всем возможности и ценность развития информационных технологий. Правда,

пока только в США, Японии и Европе. Первые игры для персональных компьютеров появились лишь в начале 80-х годов, когда бум игровых приставок уже прошел, но начинался новый бум компьютерных игр, который продолжается до сих пор.

Примечателен тот факт, что видеоигры появились раньше, чем был создан персональный компьютер. Еще в 1960-х годах компьютерные технологии были, прежде всего, военной технологией (американцы во время войны во Вьетнаме пугали ею весь мир) и даже не рассматривались как серьезный инструмент в гражданской сфере. Именно электронные игры – и здесь во многом прав М. Маклюэн – сыграли важную роль в мирной социализации компьютерной техники и ее интеграции в популярную культуру.

От истории видеоигр к их культурной истории

Чисто исторический анализ приводит нас скорее к хронологическому документированию, чем к пониманию этого вида игр как феномена культуры. Поэтому необходимо расширить историческую перспективу до уровня культурно-исторической. Здесь мы постараемся обнаружить, как происходит интеграция электронных игр в мир популярной культуры и как на свет появляется новый техно-художественный гибрид со своими специфическими эстетическими качествами. Этот процесс шел по пути формирования жанров электронных игр.

В 1970-х видеоигры стали одним из самых популярных развлечений. В них играли дома или в барах и кафе, где они устанавливались в виде игровых автоматов в коридорах, напоминавших аркаду. Отсюда название самого первого жанра электронных игр – «*аркады*» (самые первые игры, такие как «Звездные войны», «Понг», «Покемон», «Арканоид» – все это аркадные игры). Несмотря на некоторую примитивность, этот жанр является вполне оригинальным и его трудно сравнить с любой разновидностью известных обычных игр. Кроме того, в нем отчетливо видно, как игровой опыт обретает зависимость от технологических устройств (экрана, электронной начинки, особых устройств управления). Более того, на новые технологии создают новый тип игрока – им становится сама машина. Отныне тот самый Другой, обнаружить присутствие которого должна игра, не обязательно является человеком. Это программа, играющая со мной, – виртуальный субъект.

Во второй половине 1970-х были изобретены еще два специфических жанра видеоигр. Это *приключенческие игры* («бродилки») и *симуляторы* (симулятор самолета). И если «бродилки» (которые поначалу были текстовыми!) относятся к давно существующему жанру популяр-

ной культуры – приключенческим историям (в литературе, кино, театре они, кажется, были всегда), – то симуляторы представляют собой весьма оригинальное достижение, нечто абсолютно новое, что привнесли с собой электронные игры в мир развлечений. Конечно, можно отнести их к разновидности тренажеров, однако это не было бы до конца правдой. Ведь симулятор – это игра.

Первая графическая демо-версия симулятора самолета была показана Брюсом Артвиком – отцом этого жанра видеоигр – в 1978 году. А в 1979-м он выпустил первую версию (первое поколение) Flight Simulator для компьютеров Apple¹. Удивительно, но уже в симуляторе 2-го поколения (1982 год) игрок, который оказывается на месте пилота самолета, мог выбрать один из 20 маршрутов, изменять погодные условия, ориентироваться по координатам и рельефу местности и иметь изображение на экране в 4 цветах. С тех пор компания Майкрософт выпустила на рынок уже 9 поколений знаменитых Microsoft Flight Simulator. Другие производители не отставали, и сегодня можно приобрести симуляторы танков, вертолетов, автомобилей, кораблей.

В данном типе игр элемент условности стремится к минимуму. Для симуляторов важна точность воспроизведения реальных обстоятельств полета. Поэтому степень их серьезности намного выше, чем в аркадах или «бродилках». Однако для симуляторов характерен особенно сильный момент «вживания» в роль, идентификации с проигрываемым процессом. Что делает их действительно ценными с точки зрения серьезно-го обучения, а не только игры.

Еще один замечательный, но вовсе не оригинальный жанр видеоигр – *логические игры*, или игры-интеллектуальные упражнения. Здесь мы, конечно, вспоминаем знаменитый «Тетрис». Это игра-пазл, суть которой в несложном укладывании геометрических фигур на нужное место по признаку цвета и формы. И если большинство первых игр придумали американцы, то созданием «Тетриса» мы можем гордиться, поскольку это вклад российских программистов в развитие компьютерных игр («Тетрис» создал А. Пажитнов в начале 80-х). В логические игры люди играли и раньше: шахматы, карты, крестики-нолики, паззлы... Однако с помощью компьютера они, безусловно, обрели новые формы и большую увлекательность.

Начало 1990-х годов ознаменовалось появлением нового жанра, которому суждено было стать самым популярным. С выходом в 1992 году

¹ Артвик не был единственным разработчиком компьютерных симуляторов. В том же 1978 года Н. Нигропонт и его коллеги по Architecture Machine Group в MIT создали знаменитый симулятор вождения автомобиля – Aspen Movie Map на основе видеоматериала, снятого на улицах курортного городка Аспен в Колорадо [11, с. 259].

игры DOOM «стрелялки» (или «шутеры» от первого лица) покорили мир. В них были реализованы самые новейшие и на тот момент революционные технологии компьютерной графики. Эта игра и этот жанр включили в формулу популярности видеоигр элемент насилия. Более того, они придали насилию «вкус» развлечения. «Шутеры» имеют родного брата в кинематографе – это боевики. Вместе они вывели насилие на уровень ведущей темы популярной культуры, что достаточно быстро стало источником новых социальных проблем (если 1980-е годы были временем «крутизны» и диско, то 1990-е годы прошли под флагом «популярного насилия» – от DOOMа до фильмов Тарантино).

Параллельно все больший успех завоевывали спортивные игры (электронные версии футбола, хоккея, баскетбола, тенниса и т.д.), а также еще один жанр электронных игр, получивший название «стратегии», или *стратегические игры* (например, знаменитая «Цивилизация»). Развитие Интернет добавило сюда оригинальный жанр *онлайновых сетевых игр* (их нередко называю ролевыми, что указывает на «корни» этого жанра в мире ролевых игр и театрального типа игры в целом). В зависимости от жанров формируются и аудитории игроков, предпочитающих те или иные жанровые разновидности игр. По мере развития и появления новых игр различные жанры смешиваются в конкретной игре, что часто придает ей большую оригинальность и привлекательность.

Культурная история электронных игр усложняется и переходит в культурологическую теорию по мере усложнения эстетических и социокультурных вопросов, которые мы вынуждены задавать, углубляясь в исследовательскую проблематику.

Электронные игры и популярная культура

С культурологической точки зрения можно выделить несколько важных аспектов компьютерных игр, которые характеризуют их место в современной культуре: принадлежность к популярной культуре и системе массового культурного производства (креативным индустриям), а также оригинальные эстетические свойства нового типа игр. Здесь же можно упомянуть обращение к антропологической тематике (магия, волшебство, мифология), которая, однако, не придает видеоиграм особой оригинальности.

Перечисленные жанры компьютерных игр демонстрируют нам очевидный факт: компьютерные игры интегрировались и получили развитие в мире популярной массовой культуры и культурных индустрий XX века, наряду с кино и поп-музыкой. Это развлекательный бизнес в его технологической форме. Электронные игры ни в коей мере нельзя

отнести к миру элитной или народной культуры – это не опера и не фольклор. Однако в той же степени, в которой популярная культура является фактором социализации и организует повседневную жизнь людей в современных обществах, эти функции берут на себя и электронные игры

В этом смысле видеоигры – это разновидность популярного искусства, основанного на массовом производстве художественной продукции (у игр нет автора – она всегда создается творческой группой, маленькой фабрикой). Внимательный исследователь также заметит, что сами сюжеты и истории, на которых строятся многие электронные игры, заимствованы из жанров популярной культуры (детективы, фэнтэзи, приключения), а порой и просто являются дополнением к популярным киносюжетам (о Ларе Крофт, пиратах Карибского моря и т.д.).

Вот лишь один пример игровых нарративов от российского производителя компании 1С. Огромной популярностью пользуется серия игр 1С «Братья Пилоты»¹. Это комические детективы, обязанные своим появлением мультфильму «Следствие ведут колобки». Сюжеты игр представлены следующим образом:

1. Игра «Братья Пилоты 3D. Дело об Огородных вредителях»

«Безмятежное утро Братьев Пилотов испорчено. Как водится, это только начало неприятностей и приключений. Шеф и Коллега узнают, что их огород разорён, и решают разоблачить сельхозвредителей. В процессе расследования сыщики окунаются в водоворот событий и даже видят изнанку реальности (мельком). Всё не так как кажется, тем более в таком заштатном городишке, как Бердичев. Заканчивается игра чтением заклинания в египетской гробнице и повисшим вопросом: "А всё-таки, кто злодей и что случилось?" Конечно, одному человеку слабо взяться за такое дело. Но Братья Пилоты – звёздная команда. Шеф – мастер анализа и допроса, и Коллега – человек действия, вместе блестяще решают проблемы, не менее блестяще создавая новые».

2. Игра «Братья Пилоты 3D-2. Тайны Клуба Собаководов»

«Не успели Шеф и Коллега отдохнуть после завершения дела об огородных вредителях, а жизнь приготовила им новый сюрприз. За помощью к детективам обращается почетный обитатель Бердичева – Историк-Любитель. Он просит найти историческую вечную ценность – водолазный костюм знаменитого путешественника и исследователя Фоки Малдырина. Фока еще до революции совершил геройское погруже-

¹ Опубликовано на официальном сайте <http://games.1c.ru/pilots/>

ние в один из водоемов города, после чего неожиданно удалился от дел. Братья Пилоты вновь берутся за расследование очередного сложного и запутанного дела!»

Детективная история обретает форму полноценной драматургии со своими персонажами, местом действия и развитием событий. Основные персонажи выглядят так:

1. Шеф – ветеран частного сыска. Характер нордический, в порочащих связях не замечен. В период смутных времен подрабатывал челночным бизнесом на маршруте Конотоп – Москва. В настоящее время вместе с Коллегой возглавляет и направляет сыскное агентство «Братья-Пилоты».

2. Коллега – вспыльчив, умен, красив, в меру любопытен. Растропен и подаёт большие надежды. Считает себя правой рукой Шефа. Порой Ничего не понимает, однако блестяще справляется с любым заданием. Особенно – с деструктивным.

3. Карбофос (О,О-диметил-S-1,2-дикарбоэтоксидитиофосфат) – самый международный контрабандист. Любит все полосатое, особенно свои штаны и чужих слонов. Страдает врождённой сломанией. Физически развит, интеллект – односторонний, коварный.

4. Слуга – неоднократный участник нашумевших событий в самом городе Бердичеве и в его окрестностях. Из-за мягкости характера часто попадает в скверные истории. Замечен в пособничестве контрабандистам. Раскаялся и встал на путь исправления

5. Мышьяк – соучастник мышьяк, он же Подозреваемый Саломон, он же Свидетель Оралов. Редкая скотина, за что и внесен в Красную Книгу.

Далее история обретает драматургическое развитие уже в самой схеме прохождения игры, где события развиваются, как в настоящем детективе:

Прохождение игры «Братья-пилоты 3D-2: Тайны Клуба Собаководов» (фрагмент)

Часть 1

Шеф читает газету и засыпает. Шеф спит, игра идёт – начинаем!

Огород – Домик

Шеф заснул. Через некоторое время по ручью приплывает водолазный шлем. Незамедлительно кликаем по нему коллегой. Коллега одевает шлем. Подходим поговорить с Шефом, от чего он спросонья пугается и убегает. Идем за ним.

Огород – Аллея

Теперь Шеф боится Коллегу и не идёт на контакт, а это значит, что нужно его поймать! Кликаем по объектам, за которыми Шеф прячется, пока он не залезет в кучу веток и листьев. Кликаем по ветке, которая лежит левее основной кучи, и продолжаем пугать Шефа до тех пор, пока он не вернется обратно в кучу. Берем ведро, зачерпываем им свежего фосфата и поливаем этим жутким удобрением куст в правой-нижней части экрана. Куст заколосился цепкими колючками. Теперь еще раз пугаем Шефа и видим, как он попадает в нашу мастерски расставленную западню! Теперь можно с ним поговорить.

Штаб-квартира

Шефом идем направо и выходим на улицу.

Мини-игра «Объявления»

Смысл игры состоит в том, чтобы все тумбы и стенды заклеить объявлениями. Направление движения определяется кликом мыши по объекту, который хотим заклеить объявлением. Помимо Шефа по городу бегают злобный дворник, который срывает наши объявления. Если слишком долго пытаться перехитрить дворника, Шеф выдохнется и вернется домой. Также нельзя сталкиваться с дворником. Если вы вернулись в штаб-квартиру раньше положенного – не отчаивайтесь – попробуйте еще раз!

Штаб-квартира

После чудесного вызволения Коллеги из мрачных застенков шлема новый знакомый братьев Историк-Любитель предлагает зайти к нему. На карте его дом невозможно ни с чем спутать – он нежно-розового цвета.

Историк-Любитель

После разговора с Историком-Любителем и обещания ему помочь осматриваемся в музее. Обязательно читаем все стенды и плакаты в музее (это пригодится позднее). И идем в Фотолавку.

Фотолавка

Говорим с инженером Гариным. Он жалуется на судьбу и злую птицу, которая унесла Важный болт в Клуб Собаководов. Обещаем найти болт и получаем не менее Важную гайку для опознания болта. (Кстати, для ценителей творчества Братьев Стругацких – гайка семигранная). После чего опять выходим на карту города.

Парк – Ворота

Общаемся с бабушкой Шефом. Узнаем, что в клуб надо записаться. Разговариваем с мальчиком – узнаем о жестоком дяде-медведеведе, который не пускает племянника в клуб собаководов, и идем разговаривать с ним (снова на карту).

Данный пример демонстрирует нам, что и по форме некоторые жанры электронных игр (здесь – приключенческие) являются разновидностью одного из старейших жанров литературного творчества – драматургии, пусть и в современном «облегченном» варианте поп-искусства. Игра – это пьеса, виртуально-театральная постановка мультипликационного типа. Это техно-драматургический гибрид, принадлежащий в этом смысле к одной семье с кинематографом и мультипликацией. Его главное отличие – в степени идентификации с главными героями, действием которых теперь управляет сам играющий, становясь полноправным участником и соавтором игровой драматургии (эффект «культурного интерфейса»). Принцип же правдивости персонажа (мы должны ему верить!) никто не отменял. Разработчики компьютерных игр, сравнивая себя с кинопроизводителями Голливуда и претендуя на сравнимый же уровень качества своей продукции, используют даже специальный термин «убедительные персонажи» (“believable characters”) для обозначения образов своих героев в восприятии игрока. «Убедительный персонаж» создается на основе высокого уровня систем искусственного интеллекта, которые делают его способным учиться и даже выражать эмоции. Программисты разрабатывают, моделируют и анимируют виртуальных героев с искусственным разумом («artificial brain»), благодаря которому персонажи социализируются, ориентируются, общаются и умеют адаптироваться в окружающих условиях [7].

Здесь есть своя сцена и сценография. Ведь электронная игра – явление экранное, экран же подобен театральной сцене. Все происходящее ограничено контуром электронного окна в другой виртуальный мир. Экран является естественной границей игрового пространства данного игрока, который, как и любой пленник экрана, де-мобилизован, заторможен и прикован к электронному окну («посажен на мышшь»). В этом смысле интерактивность игрового процесса не делает игрока столь уж мобильным и включенным в процесс по сравнению со зрителем в кресле кинотеатра. Та же пассивность и прикованность к экрану [11].

Интересно также, что роль машины как игрока не прописана в сценарной логике напрямую. Она заложена в более глубокий сценарий, реализуемый компьютерной программой. Мы уже касались этой важной темы компьютера как замещения Другого.

Этот виртуальный Другой двояк: с одной стороны, мы имеем дело с проекцией, со следом, оставленным в игре ее разработчиком – его фантазиями, воображением, творчеством, мышлением, отношением к миру и сообщением, которое он посылает этой игрой всем нам. С другой стороны, в современной драматургии компьютерных программ этот виртуальный Другой моделируется как очень изощренная система искус-

ственного интеллекта, претендующая на эффективную имитацию, а также понимание игрового поведения человека.

Известно, что популярная литература всегда была выгодным коммерческим предприятием. Поэтому неудивительно, что с самого начала и видеоигры были неплохим бизнесом. И это, безусловно, определило их успех в мире поп-культуры и шоу-бизнеса. Даже первые аркады для игровых автоматов были разработаны с учетом той способности выманивания денег у игроков, от которой зависит коммерческий успех игры.

«Игры, предназначенные для игровых автоматов, отличаются в первую очередь тем, что для накопления возможно большего количества монет (жетонов) число играющих с автоматом людей (или попыток одного и того же человека играть многократно) должно быть также как можно больше. Таким образом, игры для этих автоматов должны осуществлять жесткое «давление» на игрока по времени и активную стратегию на «выбрасывание» играющего из игры. При этом сложность каждого нового этапа игры должна возрастать настолько, чтобы среднее время даже для опытных играющих не стало слишком большим» [4, с. 42].

Сегодня индустрия компьютерных игр уже обгоняет по уровню приносимых доходов Голливудский кинематограф (конечно, без учета продаж легальных пиратских копий). Неслучайно в Великобритании, например, создание компьютерных игр относится к разряду так называемых *творческих индустрий*, наряду с традиционными видами культурного производства (кинематограф, звукозапись, телевидение и т.д.).

Отдельно следует сказать об эстетических особенностях компьютерных игр. С одной стороны, и это обсуждалось выше, художественная сторона здесь продиктована критериями жанра и стереотипами популярной культуры. Однако особую эстетическую ценность придает электронным играм их визуальное воплощение. Кроме того, это один из наиболее важных элементов коммерческой привлекательности компьютерных игр. Визуальная «красота» игр отличается от живописи и кинематографа (безусловно, являясь их наследницей). Из последнего многое заимствуется: возможность смены плана, композиционные решения, использование спецэффектов, музыкальное сопровождение (например, в симуляторах предусмотрена возможность посмотреть со стороны на свой самолет и выполнение элементов полета). В современных играх, как отмечает Лев Манович, все более существенную роль играет «синематика» (“cinematics” на жаргоне производителей): использование киносредств для создания настроения, представления главного нарратива, поддержания целостного художественного образа игрового мира [11, с. 83].

Графика игры должна быть «сочной», избыточной, притягательной для глаз и манипулируемой в зависимости от динамики действия героев. Графика игры должна создавать качественные иллюзии: пространства, действия в реальном времени, обращения с объектами, взаимодействия с персонажами. Графика игры должна быть динамичной, то есть максимально точно передавать все нюансы движения и трансформации объектов. В результате у игрока должен возникать эффект визуального удовольствия от красочности, четкости, детальности и легкости обращения с графическими элементами.

Общий эстетический принцип, который обнаруживается в технологическом и визуальном развитии игр, можно определить как стремление к *непосредственности* (англ. immersion), то есть максимальной реалистичности и правдоподобности изображения объекта «как настоящего» (Botler, Grusin, 2000). Можно предположить, что с развитием не экранных технологий трехмерной голографической визуализации будет сделан следующий гигантский шаг в развитии электронных игр и их эстетических качеств.

Еще одной особенной чертой эстетики видеоигр является использование пространственного нарратива. Если литература, кинематограф, театр основаны на психологических и событийных аспектах главной истории, компьютерная игра подчинена структуре того пространства, в котором она происходит. Движение героя в виртуальном мире – неважно, это Марио или игрок DOOM – является основой игрового действия. История свершается в динамическом освоении игрового пространства, в «нарративном действии», по определению Мановича [11, с. 247], хотя с технологической точки зрения остается следствием фундаментального аспекта компьютерной культуры – визуализации данных/информации. Эстетической полноты эффект виртуального пространства достигает в сочетании с эффектом реального (физического) времени игры.

Однако, как мы уже показали на примере драматургической основы игры, нарративное действие не может исключать чисто формальной необходимости задать некую интригу, определить действующих лиц, что, по всей видимости, может сделать принципиально важным анализ компьютерных игр некоторых жанров как разновидности волшебной сказки в смысле Проппа [3].

Само пространство игры совершенно условно и весьма абстрактно. Оно остается лишь набором объектов и стремится к некоторой убедительной тотальности, чтобы создать иллюзию условного мира. Здесь, конечно, недостаточно лишь точной имитации ощущения реального пространства (помещение, ландшафт), недостаточно убедительной непосредственности, недостаточно нарративного формата осмысленно-

сти происходящего. Необходимо задать *значимое культурное содержание*. Это может быть быстрый поиск логического решения (логические игры), принятие правильных решений (стратегии), осуществление исторической или иной миссии (симуляторы). Виртуальный мир игры должен быть окультурен, наполнен значениями и способен отсылать к ценностям. Так в нем возникают магия и волшебство («волшебная сказка» - архетипический и в то же время самый примитивный с антропологической точки зрения способ манипуляции миром), исторические сюжеты и герои, персонажи популярных художественных и анимационных фильмов, знаменитые спортивные турниры и т.п. Характерно, что развитие компьютерных игр шло не только в направлении совершенствования алгоритмов и визуального качества, но также и в направлении усложнения их культурного содержания¹. Первые аркадные игры в этом плане несравнимы с современными играми любого жанра. *Эта смысловая культурная универсальность (перенесенная из кино и литературы, но к ним не сводимая) делает компьютерные игры абсолютно уникальным явлением в мире игр, в которые играют люди.*

Однако именно на уровне культурного содержания компьютерных игр возникает целый ряд сложных проблем, связанных с социальной и культурной рецепцией этого популярного вида культурной продукции. Остановимся на некоторых наиболее важных проблемах.

Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития?

Культурологический анализ требует от нас последовательно двигаться от макроуровня культурной динамики к микроуровню бытия игроков, к проблематике, которая связана с особенностями самих играющих в отношении к содержанию игрового опыта. Здесь мы сталкиваемся с ситуацией, когда электронные игры вторгаются в мир, который традиционно изучают психологи и социальные психологи, – мир личности и ее связей с другими людьми. В данном контексте наиболее пристальное внимание уделяется вопросам влияния игр на возрастное развитие (социализацию) и изучению элемента насилия, столь распространенного в современной популярной культуре².

Напомним, что игра вообще является уникальным и незаменимым механизмом социализации, освоения культурного опыта и научения

¹ «Культурное содержание» мы трактуем здесь не только как конкретную тематику игр, но и как эффект, который оно производит на игрока.

² Далее использованы материалы [1, с. 325–339; 2, с. 339–351].

взаимодействию с другими людьми. Если именно дети фактически являются основными игроками в мире виртуальных развлечений, могут ли на самом деле такие игры, как упомянутый DOOM или легендарная аркада Mario, чему-то их научить или хоть в какой-то мере способствовать возрастному развитию? Не становятся ли подобные развлечения на основе насилия (пусть и виртуального) вредным фактором для индивидуальной и общественной жизни? Что на самом деле происходит на виртуальной игровой площадке?

Простых ответов на эти вопросы не существует. Здесь важнее углубить понимание самой проблемы и очертить круг подходов и точек зрения к ее интерпретациям и возможным решениям.

Если мы обратимся к вопросу о полезности электронных игр с точки зрения возрастного развития, то противоречивость картины станет довольно очевидной. С одной стороны, видеоигры требуют внимательности, способности концентрироваться, быстрой реакции, логического мышления. Дети любят игры за богатое фантазийное содержание, разыгрывание причудливых ролей, за красочные визуальные образы. Игры часто содержат серьезный содержательный материал: культурно-исторические сведения, литературные и кинообразы, образцы художественной культуры, психологические задачи и даже социальные проблемы, что делает игровой опыт многогранно познавательным. Не говоря уже о том, что игры стимулируют здоровое стремление к состязательности и победе, бросают вызов, подогревают любопытство, учат понимать и осваивать правила. Пространственность игрового нарратива помогает развивать пространственное мышление и строить мысленные карты местности. Без сомнения, все эти аспекты в сумме дают эффект обучения комплексным действиям – эффект достаточно ценный для успешной социализации. Кроме того, ребенок делает серьезный шаг на пути понимания собственных возможностей и освоения современных технологий. Действительно, очень удобно, например, в игровой форме на компьютере изучать иностранный язык. Следует заметить, что возможности видеоигр все более активно используются не только для развлечений, но и в целях обучения.

С другой стороны, компьютерные игры часто вызывают серьезные аддикции, отвлекают время и силы от более важных «реальных» занятий, десоциализируют ребенка и наносят урон отношениям с окружающими. Пресловутая интерактивность создает иллюзию легкости совершения действий одним «кликом» и без всякой моральной рефлексии. Возникает серьезный патологический эффект, который французский исследователь Пол Вирильо называет «фундаментальной потерей ориентаций» [18, р. 23–28]. Она вызвана дезориентацией в смещении ре-

ального и виртуального миров. Одним из наиболее болезненных и негативных аспектов игрового опыта на экране компьютера является доминирование элемента насильственных действий.

Суть проблемы в том, что механическое насилие – бездумное и увлекательное – может быть легко перенесено в реальную жизнь, особенно подростками, которые делают это легко, поскольку еще не имеют твердых моральных ценностей и часто неспособны адекватно оценивать свои действия. Следует иметь в виду, что насилие в компьютерных играх очень реалистично, детализовано. Оно становится сутью игры (вместо той сюжетной канвы, в которой действует игрок). И этот опыт насилия не соответствует реальности, в которой детям придется жить (при всем стремлении производителей добиться максимальной реалистичности). Если мы все признаем, что насилие над человеком аморально и наказуемо, то превращение его в виртуальное развлечение противоречит устоям и ценностям нашей культуры. Однако эта социальная позиция противостоит рыночной установке на свободу выбора потребителя. Неслучайно на родине электронных игр – в США – активисты общественных движений инициируют многочисленные судебные процессы (правда, пока не очень успешные) против производителей «аморальной» игровой продукции. В штате Оклахома консервативные республиканцы предложили законопроект с довольно нелепой формулировкой. Они пытаются приравнять к порнографии видеоигры, в которых встречается «неприемлемое насилие», а именно «агрессия, которая подходит к стандартам для взрослых», а содержание не представляет «серьезной научной, культурной или политической ценности для несовершеннолетних» [19].

В 2002 году Американский институт массовой информации и семьи оценил содержание электронных игр на “F”, что означает даже не удовлетворительно, а просто очень плохо [15]. Это связано с избытком развязной сексуальности и насилия в сюжетах игр. Общество и политики не могут и не должны молчать, когда в популярной игре, как это было в «Grand Theft Auto 3: Vice City» (только в начале продаж продано около 1,5 млн копий!), все действие построено на криминальном насилии, как в эпизоде, в котором главный герой спит с проституткой, а потом убивает её и получает за это призовые очки [15].

С другой стороны, насилие в реальной жизни существует, и, возможно, игры лишь отражают тот градус реального насилия, который существует в обществе. Из этого следует, что человеку необходимо в определенной мере быть готовым и к роли жертвы, и к роли насильника. Следовательно, вполне возможно, что опыт виртуального насилия в электронных играх станет полезным для осознания этих сложных вещей. Особенно мужчинам, естественная агрессивность которых может и

должна стать позитивной силой в способности конкурировать, преобразовывать мир и справляться с собственными порывами к насилию (хотя бы просто разряжая их в игре, а не в жизни). Интересно, что исследования психологов подтверждают связь насилия в игре и пола человека. Мальчики куда в большей степени интересуются такими аспектами игры, как борьба, противоборство, насилие и связанные с ними героизм (герой, конечно, мужчина), а также возможность катастрофического исхода игры. А вот девушек скорее привлекает полезность и красота игры, а также возможность интересного общения. Тем не менее компьютерная игра – это отличная альтернатива наркотикам, алкоголю и прочим более вредным формам развлечений.

Культурологическое исследование, таким образом, неизбежно приходит к этико-философским и этико-политическим проблемам. Дальнейшие систематические междисциплинарные исследования нового типа игрового опыта необходимы для его социализации и интеграции в общий контекст современной культуры как пространства личностного и социокультурного развития.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Кафай Э.* Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // *Игра со всех сторон.* М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
2. *Провензо Ю.* Электронно опосредованные игровые ландшафты // *Игра со всех сторон.* М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
3. *Пронн В.* Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998.
4. *Родионов Андрей* // *МирПК.* 1993. № 1. С. 42.
5. *Тайлор Э.* Первобытная культура. М., 1989.
6. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
7. *Baillie-de Byl, P.* Programming Believable Characters For Computer Games (Game Development Series) (Paperback), Charles River Media; 1 edition (May 20, 2004).
8. *Gere C.* Digital Culture. Reaction Books. London, 2002.
9. *Kent, Steven L.* The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Paperback) Three Rivers Press; 1st edition (October 2, 2001).
10. *King B., Borland J.* Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic (Hardcover) McGraw-Hill Osborne Media; 1 edition (August 19, 2003).
11. *Manovich L.* The language of New Media. MIT Press, 2001.
12. *McLuhan M.* Understanding Media. The Extension of man. (Routledge, London-New York, 2001).
13. *Mirzoeff N.* An Introduction to Visual Culture. Routledge. London-New York, 2000.

Электронные источники

14. <http://games.1c.ru/pilots/>
15. *Секс и насилие в компьютерных играх — все получили, что хотели* // <http://www.membrana.ru/articles/global/2002/12/23/215900.html>
16. *Гродек П.* Как все начиналось // <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>
17. *Арканоид: ты помнишь как все начиналось?* // <http://www.computer-museum.ru/games/arcanoid.html>

18. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture Ed. by David Trend (Blackwell, 2001).

19. Новости на <http://www.securitylab.ru/news/267039.php> за 10 мая 2006.

МОЛОХ СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ*

Л.В. Нургалеева

Работа посвящена аксиологическим проблемам социального проектирования в современной культуре. Создание единой мировой системы коммуникаций рассматривается как продолжение реализованных на практике ценностных установок, доминирующих в обществе. Особое внимание уделяется пространственно-временному аспекту ценностных отношений.

THE MOLOCH OF THE SOCIAL PROJECTION

L.V. Nurgaleeva

This work is devoted to the axiological problems of social designing connected to formation of new communication systems and relations in the modern world. The priority of the valuable installations supporting symbolical isolation and autonomy of human existence causes historical features of formation of systems of social designing. The special attention is given the analysis of existential aspects of valuable relations.

Особенности социального проектирования

Методология социального проектирования представляет собой исторически изменчивое явление. Развитие комплексных представлений о природных и искусственных объектах, системах, явлениях, трансформируемых волей и разумом человека, лежит в основе этого процесса. Система методов социального проектирования основывается на психологии формирования образов, способности к свободным ассоциациям, развитию субъективных представлений о пространстве, логическом упорядочении информации и ревизии ценностных отношений. Атрибутами

* Работа написана при поддержке РФФИ, проект № 05-06-80425А.