

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теоретической и социальной философии

Социальная эстетика видеоигр

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студента 2 курса 213 группы направления 47.04.01 Философия

(профиль «Цифровое общество и технологическая этика»)

философского факультета

Сорокиной Валентины Владимировны

Научный руководитель
доцент кафедры теоретической
и социальной философии,
доктор философских наук, доцент _____ Д. С. Артамонов

Заведующий кафедрой
кандидат философских наук, доцент _____ С.А. Данилов

Саратов 2024

ВВЕДЕНИЕ

Видеоигры стали неотъемлемой частью молодежной культуры, и вместе с ростом игровой индустрии стало очевидно, что социальные аспекты влияют на восприятие и оценку видеоигр, а те, в свою очередь, словно способны воздействовать на человека в ответ.

Социальная эстетика видеоигр – коммуникация через цифровое восприятие. В данном определении мы ссылаемся на древнегреческое слово αἰσθάνομαι, что переводится как «чувствовать». В «Никомаховской этике» Аристотеля мы встречаем еще одну грань понимания эстетики – удовольствие, бывающее высоким и низким. Подобный взгляд, при преломлении его через призму социальной эстетики, на наш взгляд, оказывается полезным для изучения различных граней видеоигр.

Степень научной разработанности проблемы

Наиболее известным исследователем эстетики видеоигр является Ян Богост, о котором пойдет речь в данной работе. Йеспер Юл проводит работу по разделению игрового и неигрового нарратива, которая заключается в различении смысловых внутриигровых структур и отношений игрока с игрой. Также стоит выделить фигуру Йохана Хейзинги и его работу «Homo ludens», в которой он рассматривает игру через разные призмы, изучая, например, особенности наименования игр в различных культурах или характера игры между животными. Из отечественных исследователей можно выделить Александра Ветушинского, Валерия Савчука, Константина Очеретяного, Александра Ленкевича. Проблемы социального и эстетического в видеоиграх занимают членов Лаборатории Исследования Компьютерных Игр (ЛИКИ). Исследованиями вопросов эстетики занимаются специалисты различных научных дисциплин и практикующие геймдизайнеры, среди которых нам важны фигуры Николая Дыбовского, Джесси Шелла.

Объектом исследования является феномен видеоигры как социально-экономического продукта и самостоятельного вида искусства.

Предметом исследования является особенный язык видеоигр, которые, как и всякий медиум, имеют уникальный способ взаимодействия с реципиентом.

Целью исследования является изучение и описание способов и приемов взаимодействия коммуникантов и особенностей, порожденных видеоигровыми коммуникативными отношениями, в эстетическом контексте.

Для этого в рамках данной работы было решено рассмотреть лишь некоторые подходы, которые могут быть использованы при изучении социальной эстетики видеоигр, и в связи с этим установить следующий круг **задач**:

1) выявить проблемы и границы, связанные с междисциплинарным характером исследований видеоигр, и обосновать роль философии в *gamestudies*.

2) вывести теоретико-методологические основания философского исследования социальной эстетики видеоигр в рамках *gamestudies*.

3) проанализировать особенности видов коммуникантов и проблематику коммуникации, возникающей на основе видеоигр.

4) выделить социально-эстетические элементы при понимании видеоигры как нового вида искусства, определить проблемы и особенности его развития.

Методологическая база исследования

В данной работе используются исторический, генеалогический и системный методы для создания целостного представления о процессе становления игровой индустрии. Для понимания взаимоотношений между человеком и игрой использованы методы процедурной риторики и процедурной герменевтики Я. Богоста, концепция реляционной эстетики Н. Буррио, MDA подход, а также прочие философские и геймдизайнерские подходы и методы. Социально-эстетические начала видеоигр проанализированы через призму взглядов В. Беньямина, феноменологического подхода Г. Башляра, методов философии Г. Хармана и Б. Латура. Применен

метод обобщения в изложении и анализе взглядов Н. Дыбовского на изучение видеоигр.

Научная новизна исследования заключается в комплексном взгляде, опирающемся на междисциплинарность в рамках *game studies*, на социальную эстетику видеоигр. Концепции реляционной эстетики Н. Буррио и поэтики пространства Г. Башляра крайне редко рассматриваются применимо к изучению видеоигр. Данная работа обращает внимание на взгляды и подходы к изучению эстетики игр Н. Дыбовского как отечественного теоретика игр и практикующего геймдизайнера.

Положения, выносимые на защиту

1. Видеоигры имеют сложную природу, амбивалентную и парадоксальную. Для исследования видеоигр требуется использовать совокупность подходов из различных дисциплин, а также сотрудничество ученых и геймдизайнеров. Роль видеоигр в жизни человека не может быть сведена к развлекательной.

2. Коммуникация в рамках видеоигры может происходить не только между игроками, коммуникантами являются игровые сущности, правила игры, сама игра, геймдизайнер, техника. Перечисленные коммуниканты способны вступать в социальные связи между друг другом, минуя посредника в лице игрока. Личность игрока может быть расщеплена на несколько сущностей, которые также коммуницируют между собой

3. Видеоигры как вид искусства имеют самостоятельный художественный язык – язык действия. На протяжении всего периода развития игр и игровой индустрии большую роль в формировании и становлении видеоигр как искусства влияли экономические ресурсы и потребности разработчиков и игроков. В настоящее время видеоигры испытывают кризис, обусловленный возрастающей ролью продюсера в процессе разработки видеоигр. Студии сталкиваются с проблемой эвристического и художественного застоя перед лицом экономических рисков и становятся вторичными, поскольку дорогу в будущее видеоигрового мира теперь прокладывают инди-игры.

Теоретическая значимость исследования заключается в соединении междисциплинарных исследований видеоигр, выявлению влияния представлений об изучении видеоигр на отдельные направления, в частности социальной эстетике. На данный момент *gamestudies* имеют тенденцию дробиться и сообщаться между собой реверансами, оставаясь самобытными и вместе с тем, не объединяясь в более масштабную методологию. В данной работе подходы к исследованию видеоигр объединены по принципу возможности заниматься отдельными проблемами социальной эстетики. Затронуты и раскрыты вопросы, поставленные ранее другими исследователями. Методологическая база раскрыта на теоретическом и практическом материале.

Практическая значимость исследования может проявляться в осмыслении подходов к созданию видеоигр, в частности, это будет полезно геймдизайнерам, заинтересованным в развитии видеоигр в новых направлениях, и теоретикам медиа. Результаты данной работы могут стать инструментом для формирования новых игровых моделей. Практическая значимость заключается в формировании взгляда на видеоигры как коммуникативный феномен, обосновывается статус видеоигр как произведения искусства, что может быть полезно как ученым в рамках *gamestudies*, так и философам, культурологам и теоретикам современного искусства и компьютерных наук.

Структура исследовательской работы включает в себя введение, две главы по два параграфа в каждой, заключение и список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность исследования, выделяются объект и предмет исследовательской работы, её цели и задачи, а также три положения, выносимые на защиту. Перечислены методы, использованные в ходе исследования, обозначены научная новизна теоретическая и практическая значимость данной научной работы.

В первой главе «Амбивалентная структура видеоигр как предмет философского исследования» мы стремимся изложить основные междисциплинарные (в том числе и философские) наработки в рамках *game studies*. Осуществляется попытка раскрыть необходимость синтеза междисциплинарных методов и подходов. Обосновывается необходимость уточнять понятие видеоигры через осмысление игры в целом и способов ее существования в цифровом пространстве. Представлены теоретические посылки исследования социальной эстетики видеоигр.

В первом параграфе первой главы «Проблемы, границы, междисциплинарность исследований видеоигр»

Проводится краткий исторический экскурс в область зарождения и становления *game studies* с целью проследить путь развития данного самостоятельного направления. Очерчиваются границы исследования социальной эстетики видеоигр, выделяются основные проблемы, стоящие перед учеными. Производится краткий обзор интересов некоторых внутренних направлений в *game studies*. Представлено место философии в *game studies*. Рассмотрены жанры игр в альтернативной реальности и игр в дополненной реальности в качестве явлений, расширяющих представление о видеоиграх.

Игры с альтернативной реальностью предполагают разрушение четвертой стены, нарушения принципа замкнутости видеоигрового пространства и его отчужденности от реального мира. Игры в альтернативной реальности предполагают вторжение в жизнь человека, когда он находится вне пространства игры. Играть в них означает делать вид, что это не игра. И здесь мы сталкиваемся с обратным парадоксом: мы должны забыть, что игра есть игра, мы должны растворить ее в повседневности, а не вычерчивать границы. И если человек вдруг начинает относиться к игре как к игре, это нарушает правила альтернативной реальности, и игра разрушается.

Игры в дополненной реальности (AR-игры) привязаны к внеигровому миру в большей степени, чем игры в альтернативной реальности. Само название – дополненная реальность – указывает на то, что игра происходит в

реальности, а видеоигровые элементы лишь дополняют ее. В AR-играх для создания интерактивного опыта используются технологии, такие как компьютерное зрение, распознавание образов, отслеживание движения и GPS. Игры в альтернативной реальности, на наш взгляд, в сравнении с остальными видами видеоигр, обладают уникальными возможностями для развлечения, обучения и социального взаимодействия.

*Во втором параграфе первой главы «Социальная эстетика в контексте **gamestudies**: теоретико-методологические основания»* рассмотрены наиболее значимые подходы к изучению видеоигр в социально-философском контексте, переплетенным с эстетическим началом.

Рассмотрены людологический и нарратологический подходы применительно к социальной эстетике видеоигр.

Виртуальные миры и цифровые технологии существенно изменили наше восприятие тела, создавая новые формы взаимодействия и существования. Тело и телесность составляют важнейший инструмент чувственного познания цифровой реальности. Постчеловеческое тело в виртуальной реальности становится гибридом, сочетая биологические и технологические элементы. Оно является интерфейсом, через который человек взаимодействует с цифровым миром, и в этом смысле виртуальная реальность становится продолжением нашего физического существования. Рассмотрен вопрос о соотношения тела и телесности, а также идентичности в видеоигровой среде.

Видеоигры создают уникальные виртуальные пространства, которые игроки присваивают и обживают, что позволяет наблюдать, как эти пространства формируют и преобразуют их восприятие реальности и социальные взаимодействия внутри и вне игрового мира. Значительная ценность феноменологического подхода видится нам в возможности обратить внимание на фантазии, грезы, возникающие в процессе пребывания в видеоигре. Рассмотрен образ дома в видеоиграх на основе философии Г. Башляра.

Буррио утверждает, что искусство должно создавать пространство для социальных взаимодействий и коммуникации, вместо того чтобы быть просто объектом для наблюдения. Он призывает к переосмыслению роли зрителя, ставя его в качестве активного участника или участника процесса производства искусства. Концепция реляционной эстетики применена в исследовании видеоигр.

Во второй главе «Явление социального в видеоиграх» мы вплотную подходим к анализу проблематики связи социального и эстетического в видеоиграх. Рассматриваются типы социального, эстетические особенности их возникновения, а также социально-эстетического оправдания видеоигр как искусства.

В первом параграфе второй главы «Коммуникация и коммуниканты видеоигры» дается подробный анализ коммуникаций, возникающих внутри и вне видеоигры. Для этого выделяются типы коммуникантов и рассматриваются возникающие между ними социальные связи.

Под технологиями мы поднимаем игровые консоли, компьютеры, мобильные телефоны и прочие устройства, а также программное обеспечение (игровые движки, сетевые протоколы). Данные коммуниканты определяют, как информация существует, передается между другими коммуникантами и обрабатывается. Традиционно принято считать, что коммуникация с технологиями делает возможной коммуникацию с игровыми сущностями (виртуальными объектами, персонажами, сеттингом и т.п.). Они взаимодействуют с игроками и друг с другом, влияя на игровой процесс. Неочевидным образом, то есть без посредника в виде технологий, люди и игровые сущности могут коммуницировать посредством одной лишь фантазии. Отдельным коммуникантом можно выделить игровой интерфейс, который также является посредником между игроком и виртуальным миром, предоставляя инструменты для взаимодействия и контроля. Вместе с этим люди могут быть заинтересованы в коммуникации с интерфейсом без связи с игровым содержанием. Интерфейс сообщает информацию и откликается на

действия игрока, создает смысловое поле, представляет особенность игровой онтологии. В многопользовательских играх коммуникация между игроками осуществляется через встроенные чаты, голосовые связи и социальные сети. АСТ помогает понять, как эти коммуникационные каналы интегрированы в общую сеть игры и как они влияют на социальные взаимодействия и сообщество игроков. Онлайн-взаимодействия могут создавать сложные сети, где информация и ресурсы распространяются между участниками. Виртуальные миры и нарративы, созданные разработчиками, также являются коммуникантами. Они формируют контекст и правила, в рамках которых происходит взаимодействие. АСТ позволяет анализировать, как нарративы и игровые миры влияют на поведение игроков и как игроки, в свою очередь, могут влиять на эти нарративы своими действиями и решениями. И отдельно стоит выделить такого коммуниканта как видеоигра. Данный коммуникант существует на пограничном уровне между представлениями человека об игре и игровым духом по Хейзинге/

Николай Дыбовский рассматривает социальность в видеоиграх на нескольких уровнях. Так, существует коммуникация между игроками, между игроком и внутриигровыми или сущностями (причем не обязательно эта сущность должна быть «одушевленной») и между игроком и правилами игры. Рассмотрим последние два уровня подробнее.

Помимо названных трех уровней, Николай Дыбовский находит специфически игровой тип социальности. Он заключается в возможности игрока управлять сразу несколькими героями, наличие «парных аватаров». Данная механика усложняет игру и стирает знак равенства между героем и игроком, и игрок получает возможность создавать социальную связь и управлять ею. При этом значительно уменьшается, но не исчезает полностью момент неизвестности, о котором шла речь в предыдущем абзаце.

Во втором параграфе второй главы «Видеоигры как медиум искусства XXI века» обозначены основные проблемы оправдания видеоигр как искусства. Выделен особый язык художественной выразительности видеоигр. Рассмотрена

коммерческая уязвимость видеоигр как искусства в условиях современных тенденций игровой индустрии.

Настоящая деятельность игрока заключается в созидании, творчестве и нахождении остроумных решений. Вместо разрушения, пришло время отказаться от него. Игрок должен стать соавтором, а не просто потребителем игрового произведения. Он совместно с геймдизайнером создает игру, разрешая дисгармонию. Геймдизайнер является демиургом, а игрок – создателем. В процессе прохождения игрок создает свой собственный мир.

Коммерческое начало видеоигр оказывает значительное влияние на их эстетику, формируя множество аспектов их создания и восприятия. Одной из ключевых характеристик коммерциализации является необходимость учитывать рыночные тенденции и предпочтения потребителей. Это приводит к тому, что разработчики игр часто фокусируются на визуальных и геймплейных элементах, которые гарантируют массовую привлекательность. Коммерциализация может ограничивать художественное выражение разработчиков. Финансовые риски и давление на создание прибыльного продукта могут приводить к компромиссам в оригинальности и инновациях. Разработчики могут избегать экспериментов с нестандартными или нишевыми эстетическими подходами, предпочитая проверенные формулы, которые гарантируют коммерческий успех. Мы можем наблюдать многократное использование одинаковых жанров и тем в популярных франшизах, что отражает тенденцию минимизации риска за счет повторения успешных формул, что ограничивает разнообразие и осушает глубину эстетических выражений. Инди-игры с их сниженной эстетикой имеют свободу в создании метафор, открывающих именно эту сущность, поскольку не зависят от крупных бюджетов или сложных технологий. Инди-разработчики используют ограниченность ресурсов и инструментов как вызов и стремятся найти эвристические решения, отличающиеся простотой исполнения и в то же время художественной образностью. Каждый элемент игры, будь то пиксельный персонаж, минималистичный ландшафт или не самый технологичный звуковой

эффект, становится самостоятельным объектом со своей внутренней реальностью.

В заключении подводятся общий итог работы, обобщается ее содержание и озвучиваются основные выводы. Обосновывается значимость работы в теоретических и прикладных целях. Предлагаются перспективы дальнейших исследований на основе данной ВКР.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наше исследование проходило в рамках цели и задач, отсылающих к идее перманентного социального в видеоиграх, в которых типичные для остальных видов игр элементы оказываются либо полностью «оцифрованными», либо искаженными; возникают и принципиально новые составляющие. Исходя из этого, можно сделать вывод, что внутри и вокруг видеоигр формируются особенные типы коммуникации. Мы считаем возможным говорить о том, что цель исследования достигнута, поскольку были рассмотрены проблемы, границы междисциплинарных исследований, обоснована теоретико-методологическая база исследований, на основе которой были выявлены и изучены коммуниканты и типы коммуникации видеоигр с точки зрения эстетики. В заключительном параграфе социальная эстетика видеоигр была рассмотрена в контексте определения видеоигры как нового вида искусства.

Проведенное исследование позволяет сделать ряд выводов, обладающих теоретической и практической значимостью. В первую очередь, было установлено, что несмотря на успех использования подходов из разных областей науки, более продуктивными оказываются те, которые предполагают включение в систему методов из смежных областей, даже с учетом направленности некоторых исследований на проблемы, специфические для той или иной науки. Методология в *gamestudies* неизбежно носит синкретичный характер, а потому имеются основания для дальнейшего заимствования методов и синтеза подходов, который сможет стать основанием комплексного учения, способного достичь того же уровня внутреннего единства, что и видеоигры.

Посылка о том, что игра всегда социальна, была использована в изучении коммуникантов видеоигры. Очевидной отличительной чертой этих коммуникантов является связь с цифровой реальностью видеоигры. Неочевидны же некоторые способы коммуникации, оказывающиеся освобожденными от электронного посредника. Также отдельным коммуникантом была выделена видеоигра как идея, поскольку она несводима к ее составляющим, эмерджентна. Эстетическое в видеоиграх неотделимо от социального, обуславливает его специфику (особенно в случае, если мы говорим о коммуникации между игроком и самой видеоигрой). Эстетическое начало видеоигры не могло не натолкнуть на мысль о возможности видеоигры быть видом искусства. Проблема обоснования заключается не только в том, что видеоигры включают в себя языки других видов искусств (музыки, кинематографа и т.п.), в связи с чем нельзя было бы говорить о самостоятельности видеоигрового искусства. Основной вопрос состоит в определении языка, который отличает видеоигры. Ответом становится обнаружение языка действия. В игре человек сталкивается с необходимостью принимать решения и быть подвижным, движение здесь является важнейшим понятием.

Соавторство – единственная форма существования видеоигры как искусства. Разработчик никогда не создает мир совершенным, цельным, в нем всегда есть нечто, нуждающееся в исправлении. Можно представить фигуру разработчика как демиургическую, в то время как игрок будет создателем, ведь именно он доводит видеоигру до совершенства, завершая «мучительную незавершенность», посредством чего достигается катарсис.

В дальнейшем наше исследование может быть продолжено в нескольких направлениях, а именно: разработка синкретичного подхода к изучению видеоигр; синтеза геймдизайнерских и философских методов и подходов; глубокого исследования специфики видеоигрового катарсиса; смешение авторских ролей и метаморфоза видеоигры как видеоигровой аутопоэзис.