

УДК 316.772.5

## Компьютерная игра как способ коммуникации

**Осекин Станислав Олегович**

Аспирант,

факультет иностранных языков и регионоведения,

МГУ им. М.В. Ломоносова,

119991, Российская Федерация, Москва, Ленинские горы, МГУ, 1-52;

e-mail: stasosekin@gmail.com

### Аннотация

В данной статье компьютерная игра рассматривается в качестве современного способа коммуникации. Предпосылки подобного рассмотрения присутствуют в предыдущих публикациях по теме определения места компьютерной игры в современном мире, а также в том, что классификация видов коммуникации, равно как и ее функции, напрямую соответствуют некоторым аспектам компьютерных игр, представленных автором к анализу. Как выяснилось в ходе анализа, компьютерная игра действительно может быть рассмотрена таким образом, что, в целом, не исключает необходимости в междисциплинарном подходе со стороны исследователей этого феномена.

### Для цитирования в научных исследованиях

Осекин С.О. Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация. 2015. № 6. С. 139-147.

### Ключевые слова

Компьютерные игры, видеоигры, игроведение, game studies, коммуникация.

## Введение

Наряду с определением компьютерной игры как культурного феномена, вида искусства и коммерческого продукта, одной из граней понятия компьютерной игры является определение ее как способа коммуникации. Сторонником этого подхода является, например, А.А. Деникин, в своей статье критично подошедший к восприятию другими авторами игры исключительно как вида искусства и своеобразной «манипуляции фактами» в защиту этого довода. По словам ученого, современные компьютерные игры, все больше уходя в онлайн-режим, порождают новые коммуникационные технологии. Они же, в свою очередь, «способствуют развитию <...> парадигмы, представляющей геймдизайнера в качестве инициатора открытого коммуникативного поля, в котором осуществляется креативное взаимодействие игроков» [Деникин, 2013, www]. Таким образом, в конце своей статьи А.А.Деникин полагает начало для исследования компьютерной игры как нового способа коммуникации, укрепляющего свои позиции в современном мире.

### Коммуникация как обязательный элемент игры

Для начала рассмотрим понятие коммуникации. Согласно дефиниции культуролога А.П. Садохина, коммуникация – это «социально обусловленный процесс обмена информацией различного характера и содержания, передаваемой целенаправленно при помощи различных средств, который имеет своей целью достижение взаимопонимания между партнерами и осуществляется в соответствии с определенными правилами и нормами» [Садохин, 2014, 90]. Из этого определения мы можем извлечь три пункта, которыми будем оперировать:

- социальная обусловленность;
- достижение взаимопонимания как цель;
- соответствие ряду правил и норм как условие успешной коммуникации.

Современные компьютерные игры имеют определенную тенденцию распространяться в сети Интернет. Всего десять лет назад постоянного подключения к Интернету, как и формирования игрового сообщества, требовали

только отдельные игры жанра MMORPG (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), игровой процесс которых основан на взаимодействии игроков друг с другом, и без общих усилий невозможно достичь каких-либо существенных успехов. Сейчас ситуация изменилась в корне: практически каждая более-менее значимая игра сопровождается созданием, укреплением и поддержкой игрового сообщества (так называемого «комьюнити») на различных внутри- и внеигровых площадках. Запуск компьютерного игрового проекта сопровождается созданием группы в социальных сетях задолго до даты предполагаемого издания с последующим наполнением ее информацией с целью привлечения в эту группу потенциальной аудитории проекта. К запуску игры у проекта появляется сформированное игровое сообщество, собранное в одном месте и объединяемое одним общим интересом – игрой. За поддержанием общения внутри этого сообщества следит отдельный человек, так называемый «комьюнити-менеджер», в обязанности которого входит контроль за соблюдением правил сообщества, управление настроением игроков и обеспечение комьюнити необходимой информацией. Следует отметить, что однопользовательские проекты формируют сообщество сходным образом.

Поскольку процент подключенных к интернету пользователей растет с каждым годом, многопользовательские элементы, в особенности элементы многопользовательской социализации, присущи большому количеству игр, рассчитанных на прохождение одним игроком. Очевидно, что элемент социализации как компонента компьютерной игры существенно повысил свою важность в последнее время и во многом является преобладающим в выборе игры: человек пойдет играть в ту игру, где его ждут либо его друзья, либо такой же, как он; где он будет принят за своего, а все вокруг будут общаться на понятном ему языке и апеллировать к известным ему реалиям.

Таким образом, многие современные компьютерные игры стимулируют развитие коммуникации между игроками, объединение которых происходит для достижения общей цели. Мы определили, что коммуникация является важным элементом игры, но является ли сама компьютерная игра видом коммуникации?

## Виды коммуникации в компьютерных играх

Для ответа на этот вопрос обратимся к классификации форм коммуникации. В современной коммуникативистике выделяются пять форм: внутриличностная, межличностная, внутригрупповая, массовая и межкультурная коммуникации [Садохин, 2014]. Разберем эти виды коммуникации с точки зрения их отношения к компьютерным и видеоиграм.

Внутриличностная, или интраперсональная коммуникация происходит внутри самого индивидуума. Это то, как индивидуум говорит сам с собой. Он является и посылающей, и принимающей информацию стороной, его мысли и чувства облекаются в послание, а мозг действует как канал для обработки этих мыслей и чувств [там же]. В одиночных (синглплеерных) компьютерных играх подобная разновидность коммуникации проявляется в разрешении внутриигровых конфликтов, отыгрывании одной из ролей персонажа и принятии противоречивых решений по ходу игры. Ключевую роль в самой возможности такой коммуникации играет уже выделенная ранее особенность компьютерных игр – интерактивность. Именно она позволяет игроку не только проводить внутренний диалог во время прохождения игры, но и видеть непосредственные результаты принятия решений в ходе этого диалога. Так, в компьютерной игре «Метро 2033» концовка зависит от поведения игрока по ходу игры: стандартную концовку, в которой антагонисты оказываются уничтожены, увидеть относительно легко – достаточно просто пройти игру без всяких дополнительных ограничений. Однако «настоящая» концовка, в которой оказывается, что антагонисты вовсе не такие уж плохие, и надо не уничтожать их, а заключить с ними мирный договор, показывается только тем игрокам, которым удалось отыграть в игре «добрую» роль. Наградой за правильные с моральной точки зрения выводы, сделанные в ходе интраперсональной коммуникации в течение игры, становится концовка, полностью соответствующая духу игрока.

Самой интересной с точки зрения присутствия в компьютерных играх представляется коммуникация малых групп, или внутригрупповая коммуникация. Внутригрупповая форма коммуникации представляет собой совокупность различных видов общения, происходящих в малых группах. Численность таких

групп составляет от 2-3 до 20-30 человек [там же]. К таким группам принято относить семью, компанию друзей, проектную команду, однако в рамках текущего исследования мы будем рассматривать в качестве такой группы группу игроков, играющих в одну игру по сети. В зависимости от жанра игрового проекта количество игроков, участвующих в группе для достижения одной цели, варьируется. Это 2-3 человека для режима кооперативного прохождения одиночной игры, 5 человек для игр жанра «МОВА» (Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена»), 10-60 человек для успешного рейда в ряде ММО-игр. Для примера рассмотрим игровой процесс МОВА-игр как вид коммуникации малых групп.

В МОВА-играх, например, «Dota 2» или «League of Legends», происходит сражение пять на пять человек, целью которого является разрушение вражеской базы. Для того чтобы до нее добраться, необходимо проделать путь по одной из трех линий на карте, разрушить вражеские охранительные башни и в достаточной степени развить своего героя, чтобы противостоять героям противника. Успешное завершение игры невозможно не столько без знания особенностей игры, сколько без слаженного взаимодействия игроков в коллективе из пяти человек, умения координировать свои действия относительно друг друга и четкого понимания своей роли в команде. Подобным играм присущи все характеристики групповой коммуникации: так, игровой процесс, как и групповая коммуникация, основан на единых знаниях, сходных волевых усилиях, мобильности стремлений и общей ценности результата игрового процесса. Все участники игрового процесса, общаясь с помощью любого сервиса обмена мгновенными сообщениями, либо встроенным внутриигровым чатом, делятся с группой знаниями о текущем положении на игровом поле, потенциальных опасностях и возможностях, а также планируют свои совместные действия с целью достижения общезначимого результата совместных действий, который в данном случае становится совокупным результатом усилий каждой конкретной личности.

Интересно, что образование коллектива может быть как первично, так и вторично по отношению к игровому процессу, имеет место и перетекание из одного вида коллектива в другой. Так, коллектив из пяти друзей может зайти

в игру, отыграть несколько матчей, скоординироваться, распределить роли и сформировать новый коллектив: игровую команду, у которого уже будут свои, новые цели и методы их достижения. Однако этот процесс не столь интересен, как формирование нового коллектива из участников игрового процесса, разрозненных до его начала. Человек, будучи помещенным в рамки новой для него группы – а подбор коллектива в таких играх происходит случайным образом – на время игрового сеанса приобретает общую со всеми остальными участниками цель и сразу же становится полноценным участником этой группы. Нельзя сказать, что перетекание из игрового коллектива в другие формы группового и межличностного взаимодействия происходит постоянно, но теоретически такая возможность присутствует: так образуются сообщества отдельных групп в социальных сетях и на форумах, фан-клубы известных групп-победителей международных соревнований по игре и так далее.

Использованное нами сопоставление применимо и для другого типа коммуникации – массовой. Наиболее наглядным примером в данном случае является ММО-игра. В ММО-играх игровой процесс происходит не только в рамках одного объединяющего игроков звена (клана, гильдии и так далее), но в основном проявляется во взаимодействии между этими звеньями. Так, в компьютерной игре Lineage II два крупных внутриигровых объединения, клана, численность которых достигает двухсот человек в каждом, могут как сообща пойти в рейдовый поход на эпического босса, которого нельзя уничтожить усилиями одного клана, так и бороться друг с другом за право обладания внутриигровой крепостью. Как вид массовой коммуникации, ММО-игра в данном случае предоставляет как технические средства, так и мотивацию для совершения процесса коммуникации большого количества людей.

Вкратце коснемся трех основных параметров массовой коммуникации. Массовость достигается за счет большого количества людей, находящихся на сервере ММО-игр: для уже упомянутой Lineage II это число достигает семи тысяч человек. Стихийность – за счет непредсказуемости событий, происходящих в игре, отсутствия какой-либо нормированности и регуляции игрового процесса. Анонимность же является одним из основных преимуществ всего игрового процесса ММО-игр, в которых реальный человек отыгрывает с тем

или иным успехом различные виртуальные роли, оставаясь при желании в полной анонимности.

### Заключение

Итак, мы рассмотрели различные виды компьютерных игр как различные виды коммуникации: однопользовательские игры как интраперсональную, МОВА-игры как коммуникацию малых групп, а ММО-игры – как массовую коммуникацию. В результате исследования мы выяснили, что игры перенимают функции различных видов коммуникации, и рассмотрение игры с этой точки зрения также имеет право на существование, что делает компьютерные игры объектом изучения в рамках таких дисциплин как коммуникативистика, социология и межкультурная коммуникация. Подобное определение игры позволяет использовать примеры из игр и взаимодействия игроков в качестве практического материала для курсов по указанным дисциплинам, а также открывает простор для дальнейших исследований феномена компьютерной игры – очень необычного, своеобразного и современного вида коммуникации.

### Библиография

1. Альтернативная концовка: победила дружба. URL: <http://www.gamer.ru/metro-2033-poslednee-ubezhische/alternativnaya-kontsovka-pobedila-druzhba>
2. Деникин А.А. В защиту видеоигр. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785>
3. Конференция «Компьютерные игры – театр активных действий». URL: <http://compgames.philosophy.spbu.ru/>
4. Садохин А.П. Введение в теорию межкультурной коммуникации. М., 2014. 254 с.
5. Сообщество группы Dota 2 ВКонтакте. URL: [https://vk.com/sng\\_dota](https://vk.com/sng_dota)
6. Сообщество группы League of Legends ВКонтакте. URL: <https://vk.com/leagueoflegends>
7. Сообщество киберспортивной команды Natus Vincere ВКонтакте. URL: <https://vk.com/natus.vincere>

8. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дисс. ... канд. искусствоведения. СПб.: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2008. 226 с.
9. Dota 2. Gameplay. URL: [http://dota2.gamepedia.com/Dota\\_2/ru](http://dota2.gamepedia.com/Dota_2/ru)
10. Gamestudies.ru. URL: <http://gamestudies.ru/>

## Computer game as a means of communication

**Stanislav O. Osekin**

Postgraduate,

Lomonosov Moscow State University,

119991, 1-52, Leninskie gory, MSU, Moscow, Russian Federation;

e-mail: [stasosekin@gmail.com](mailto:stasosekin@gmail.com)

### Abstract

The given article regards computer games as a modern means of communication. The prerequisites for such an analysis can be seen in the previous publications of authors researching this topic. Besides, the classification of the communication, as well as its functions, can be easily referred to the ones of computer games, especially the subject of the given article. Single-player games, MOBA games and MMO games have been analyzed to exhibit various implementations of the communication through the system of computer games, whereas most features and peculiarities of communication could be visible in video games as well. As a result, it turned out that computer games can really be regarded as a means of communication, which doesn't mean though that there should not be any other ways of analyzing such a multifaceted and changeable issue: communication is just one of its "incarnations", and much more are still to be revealed and researched.

### For citation

Osekin S.O. (2015) Komp'yuternaya igra kak sposob kommunikatsii [Computer game as a means of communication]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 6, pp. 139-147.

## Keywords

Computer games, video games, game studies, communication.

## References

1. *Al'ternativnaya kontsovka: pobedila druzhba* [Alternate ending: friendship won]. Available at: <http://www.gamer.ru/metro-2033-poslednee-ubezhische/alternativnaya-kontsovka-pobedila-druzhba> [Accessed 15/05/15].
2. Denikin A.A. *V zashchitu videoigr* [In defense of the video games]. Available at: <http://gamestudies.ru/post/1785> [Accessed 15/06/15].
3. *Dota 2. Gameplay*. Available at: [http://dota2.gamepedia.com/Dota\\_2/ru](http://dota2.gamepedia.com/Dota_2/ru) [Accessed 17/06/15].
4. *Gamestudies.ru*. Available at: <http://gamestudies.ru/> [Accessed 20/06/15].
5. *Konferentsiya "Komp'yuternye igry – teatr aktivnykh deistvii"* [Conference "Computer games as a theatre of activity"]. Available at: <http://compgames.philosophy.spbu.ru/> [Accessed 12/06/15].
6. Sadokhin A.P. (2014) *Vvedenie v teoriyu mezhkul'turnoi kommunikatsii* [Introduction to intercultural communication]. Moscow.
7. *Soobshchestvo gruppy Dota 2 VKontakte* [Community Dota 2 team VKontakte]. Available at: [https://vk.com/sng\\_dota](https://vk.com/sng_dota) [Accessed 15/07/15].
8. *Soobshchestvo gruppy League of Legends VKontakte* [Community League of Legends team VKontakte]. Available at: <https://vk.com/leagueoflegends> [Accessed 17/06/15].
9. *Soobshchestvo kibersportivnoi komandy Natus Vincere VKontakte* [Community eSports team Natus Vincere VKontakte]. Available at: <https://vk.com/natus.vincere> [Accessed 21/06/15].
10. Yugai I.I. (2008) *Komp'yuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov. Doct. Diss.* [Computer game as a genre of art at the turn of XX-XXI centuries. Doct. Diss.]. Saint Petersburg: Saint-Petersburg university of humanities and social sciences.