

УДК 004.9

Игроведение как академическая дисциплина. Диахронический аспект

Осекин Станислав Олегович

Аспирант,

факультет иностранных языков и регионоведения,

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,

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

e-mail: stasosekin@gmail.com

Publishing House "ANALITIKA RODIS" (analitikarodis@yandex.ru) http://publishing-vak.ru/

Аннотация

Статья исследует историю игроведения (*game studies*) в зарубежном научном обществе и рассматривает различные подходы в изучении данного вопроса американскими и европейскими учеными. В статье также отмечаются перспективы развития указанной дисциплины как научного направления в Российской Федерации и проанализированы первые успехи на этой почве: диссертационные работы и тематические конференции, такие как «Компьютерные игры – театр активных действий», прошедшая в Санкт-Петербурге в 2013 году, или «*Game on!*» в Москве в 2014. Автор приходит к выводу, что основы игроведения как академической дисциплины в России заложены, но необходимо постоянно подкреплять ее развитие созданием статей, монографий и учебных курсов, находя темы и поводы для исследований в рамках различных наук.

Для цитирования в научных исследованиях

Осекин С.О. Игроведение как академическая дисциплина. Диахронический аспект // Культура и цивилизация. 2016. № 2. С. 198-204.

Ключевые слова

Компьютерные игры, видеоигры, игроведение, *game studies*, новая академическая дисциплина, диахронический анализ.

Введение

Компьютерные игры – стремительно развивающийся элемент информационного общества. Во многом мощному скачку популярности компьютерных игр в современном мире способствует технический прогресс и развитие компьютерных и интернет-технологий. В

целом за свою немногим более чем тридцатилетнюю историю компьютерные игры превратились в уникальное явление, предоставляющее почву для исследований в самых разных областях гуманитарного и технического знания.

Тем не менее сам феномен компьютерных игр в полной мере не изучен ввиду своей относительной новизны и, что нам представляется более весомым аргументом, своей многогранной сущности. Не существует четкого научного определения феномена компьютерных игр, до конца не установлено место компьютерных игр в современном информационном пространстве, а опыты культурно-антропологического анализа этой тематики начали появляться совсем недавно, представляют собой отдельные оригинальные исследования и крайне малочисленны.

***Game studies*: игроведение в зарубежном научном пространстве**

Последнее справедливо только для русского научного общества: в зарубежной среде приобрело популярность и научное развитие так называемое «игроведение», или «теория видеоигр» (англ. *game studies*). Это академическое направление занимается критическим исследованием компьютерных и видеоигр не только с точки зрения игрового дизайна, но и с позиции роли таких игр в современном обществе и культуре. Игроведение – междисциплинарный предмет, стоящий на стыке информатики, психологии, социологии, антропологии, философии, искусствоведения, теории коммуникации, культурологии и других наук.

Вплоть до конца XX века изучение игр как академической дисциплины не было распространено: редкие случаи часто не выходили за рамки исторической и антропологической науки. Существенное повышение научного интереса к играм произошло после революции на рынке видеоигр в 1980 году. Еще будучи в зачаточном состоянии (а компьютерные и видеоигры с тех пор изменились до неузнаваемости), видеоигры стали активно изучаться не только с чисто технической стороны: анализа программного кода игры, игрового «движка», игрового дизайна, но и с точки зрения культурологической. С течением времени и в результате существенного роста технической и культурной составляющей игр этот интерес только повышался.

Отрицательное влияние компьютерных и видеоигр прежде всего отмечается в распространении и пропаганде жестокости. Согласно теории социального научения [Bandura, 1986], агрессивные видеоигры стимулируют агрессивное поведение человека в большей степени, чем, скажем, кинематограф, поскольку игрок является активным участником процесса насилия, а не остается пассивным его созерцателем, как при просмотре кинофильмов или телепередач. Теория катарсиса [Feshbach, Singer, 1971] говорит об обратном: агрессивные видеоигры, наоборот, подавляют латентную агрессию в игроках, приводя к общему положительному эффекту. Многие ученые неоднократно высказывались на эту тему [Ferguson, 2010; Malone, 1981], но в целом эффект от видеоигр принято считать скорее положительным, чем отрицательным.

Положительное влияние компьютерных игр отмечается и в сфере обучения: существует множество трудов по педагогике на тему того, как использовать видеоигру в учебных целях [Malone, 1981]. Также отмечается, что компьютерные игры, неразрывно связанные с другими элементами культуры, в том числе с такими видами искусства, как кинематограф и музыка, нередко приобщают игрока к этим более традиционным способам восприятия той или иной культуры, что несомненно является ценным для культуры вообще.

Отдельным пунктом в игроведении стоит изучение ММО – массовых многопользовательских онлайн-игр. Существует большое количество трудов по психологии, затрагивающих изучение взаимоотношений реального человека и внутриигрового персонажа, а также вопрос перевоплощения социальных ролей. Экономика онлайн-игр становится предметом изучения экономистов точно так же, как экономика реально существующей страны [Castronova, 2001]: ММО-игра позволяет смоделировать определенные ситуации, результаты которых можно впоследствии спроецировать на реальный мир.

Отметим, что изучение игроведения не ограничивается написанием академических статей в рамках этого направления: оно представлено как самостоятельная учебная дисциплина в университетах Калифорнии, Мичигана, Вашингтона, Лондона, Майнца и многих других.

Опыт изучения игроведения в России

В русском информационном пространстве предпринимаются попытки создания академической базы для развития игроведения в России. Одной из наиболее удачных попыток можно назвать создание веб-сайта *gamestudies.ru*, где собраны не только авторефераты всех диссертационных работ по этой теме и комментарии по ним, но и переводы на русский язык наиболее значимых работ по культурно-антропологическому анализу компьютерных и видеоигр. Следует отметить, что размещенные на этом сайте работы не просто представляют собой «пылящиеся на полке» экземпляры, но и становятся предметом для оживленной дискуссии со стороны других заинтересованных в этой или похожей теме исследователей. Так, например, работа И.И. Югай «Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков», утверждавшая необходимость рассмотрения компьютерной игры как жанра художественного творчества и, соответственно, как вида искусства и содержавшая в себе полноценное культурологическое исследование на эту тему [Югай, 2008], подверглась критике со стороны исследователя А.А. Деникина, упрекавшего И.И. Югай в несостоятельности такой позиции и позиционировавшего дальнейшее изучение игры как нового способа коммуникации, характерного для XXI века [Деникин, 2014].

Следует отметить, что, помимо отдельных работ, пусть даже и вызывающих полемику в научной среде (и оттого становящихся все более актуальными), необходимо и проведение научных форумов и конференций, чтобы заинтересованные в академической дисциплине лица могли обменяться опытом, наработанной за долгое время научных трудов информаци-

ей, а самое главное – понять, что исследования в этой сфере нужны не только им самим, но и научному обществу в целом.

В последние несколько лет набирает обороты организация конференций по тематике компьютерных игр и их изучения. Знаменательным для игроведения событием стала Всероссийская научная конференция с иностранным участием «Компьютерные игры – театр активных действий» [Всероссийская научная конференция..., www], организованная исследовательским центром медиафилософии философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. В рамках этой конференции, прошедшей в июне 2013 года, были рассмотрены вопросы самого разного характера: психологические, социологические, философские, юридические. Как видно, объект и даже сама сфера исследования всех участников конференции различались, что нельзя сказать о предмете исследования – компьютерной игре. В 2014 году в стенах Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова прошла конференция, посвященная геймификации и использованию компьютерных игр в образовательных целях, «*Game on!*» [Конференция..., www], одно из самых масштабных мероприятий по данной тематике. В рамках данной конференции были рассмотрены различные возможности использования геймификации в педагогике, а также продвижения компьютерных и видеоигр как помощников в сфере образования. Помимо этих вопросов обсуждались и перспективы изучения компьютерных игр как отдельной академической дисциплины, в том числе зачитывался и доклад автора с аналогичным данной статье названием.

Наконец, большим шагом вперед можно считать появление в 2015 году в рамках конференции «Ломоносов», общего мероприятия для студентов, аспирантов и преподавателей Московского государственного университета и не только, отдельной подсекции «Философия компьютерных игр», на которой зачитывались исключительно работы, посвященные всем текущим исследованиям компьютерных игр в рамках академической дисциплины. К сожалению, на данный момент это направление не является популярным и перспективным с точки зрения текущих представителей научного общества в Университете, поэтому работы культурологической, лингвистической и филологической направленности были объединены в одну, надо признать, не самую многочисленную подсекцию. Тем не менее заседание в рамках этой подсекции прошло достаточно живо, а работы вызвали бурную дискуссию со стороны участников конференции.

Заключение

Таким образом, начало развитию нового направления уже положено, и основная задача всех ученых, работающих в этой сфере или с ней связанных, заключается в том, чтобы продолжить начатую работу, заложить основы игроведения как академической дисциплины в России и подкреплять ее развитие созданием статей, монографий и учебных курсов по

этой теме. Необходимо постоянно поддерживать это направление новыми исследованиями и продолжать диверсифицировать подходы к изучению компьютерных игр, находя темы и поводы для исследований в рамках различных наук. На данный момент в русском научном мире компьютерные игры лучше всего проанализированы с точки зрения психологии, философии, искусствоведения. Перспективными нам представляются направления в исследовании игр в рамках культурологии, экономики, лингвистики и социологии.

Библиография

1. Всероссийская научная конференция с иностранным участием «Компьютерные игры – театр активных действий». URL: <http://compgames.philosophy.spbu.ru/>
2. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53-59.
3. Конференция по игровым компьютерным технологиям в системе образования «Game on!». URL: http://gameonplatform.com/?page_id=2575
4. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: дис. ... канд. искусствовед. СПб., 2008. 226 с.
5. Bandura A. Social foundations of thought and action: a social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1986. 617 p.
6. Castronova E. Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the cyberian frontier // CESifo working papers. 2001. URL: <https://cyber.law.harvard.edu/studygroup/castronova.pdf>
7. Ferguson C.J. Blazing Angels or Resident Evil? Can violent video games be a force for good? // Review of general psychology. 2010. Vol. 14. No. 2. P. 68-81.
8. Feshbach S., Singer R. Television and aggression: an experimental field study. San Francisco: Jossey-Bass, 1971. 216 p.
9. Gamestudies. URL: <http://gamestudies.ru/>
10. Malone T.W. What makes computer games fun? // Byte. 1981. No. 6. P. 258-277.

Game studies as an academic discipline. A diachronic aspect

Stanislav O. Osekin

Postgraduate,

Faculty of foreign languages and area studies,

Lomonosov Moscow State University,

119991, 1-52 Leninskie Gory, Moscow, Russian Federation;

e-mail: stasosekin@gmail.com

Abstract

The article aims to throw light on the history of the game studies as an academic discipline in the foreign (i. e. non-Russian) academic field and touches upon different approaches that European (predominantly Scandinavian) and American scientists use, as well as the results of their research in such fields as psychology, economics, etc. Studies in the field of psychology reveal the negative effects of gaming and the propaganda of violence, while works on education studies regard games as an effective educational tool for facilitating the learning process, which makes computer games a controversial and multifaceted issue that requires thorough academic research. Besides, the article gives a brief overview of the first attempts to introduce this academic discipline in Russia, as well as analyses PhD theses on game studies that were written in Russia and points out that most of them are dedicated to the cultural and artistic value of computer games. The author comes to the conclusion that there is still a long distance between the achievements of foreign and Russian researchers in this sphere, though there is a high potential for the steady development of this field in Russia due to the academic interest in this topic and its applicability in the modern world.

For citation

Osekin S.O. (2016) Igrovedenie kak akademicheskaya distsiplina. Diakhronicheskii aspekt [Game studies as an academic discipline. A diachronic aspect]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 2, pp. 198-204.

Keywords

Computer games, video games, ludology, game studies, new academic discipline, diachronic analysis.

References

1. Bandura A. (1986) *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
2. Castronova E. (2001) Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the cyberian frontier. *CEsifo working papers*. Available from: <https://cyber.law.harvard.edu/studygroup/castronova.pdf> [Accessed 05/02/16].
3. Denikin A.A. (2014) V zashchitu videoigr [In support of video games]. *Observatoriya kul'tury* [Observatory of culture], 3, pp. 53-59.
4. Ferguson C.J. (2010) Blazing Angels or Resident Evil? Can violent video games be a force for good? *Review of general psychology*, 14 (2), pp. 68-81.
5. Feshbach S., Singer R. (1971) *Television and aggression: an experimental field study*. San Francisco: Jossey-Bass.

6. *Gamestudies*. Available from: <http://gamestudies.ru/> [Accessed 09/02/16].
7. *Konferentsiya po igrovym komp'yuternym tekhnologiyam v sisteme obrazovaniya "Game on!"* [Conference on digital game-based learning "Game on!"]. Available from: http://gameonplatform.com/?page_id=2575 [Accessed 25/02/16].
8. Malone T.W. (1981) What makes computer games fun? *Byte*, 6, pp. 258-277.
9. *Vserossiiskaya nauchnaya konferentsiya s inostrannym uchastiem "Komp'yuternye igry – teatr aktivnykh deistvii"* [All-Russian scientific conference with international participation "Computer games – theatre of activity"]. Available from: <http://compgames.philosophy.spbu.ru/> [Accessed 28/02/16].
10. Yugai I.I. (2008) *Komp'yuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX-XXI vekov. Dokt. Diss.* [The computer game as a genre of artistic creativity at the cusp between the 20th and 21st centuries]. St. Petersburg.