УДК 316.772.5

КОММУНИКАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: РЕТРОСПЕКТИВНЫЙ АНАЛИЗ

А. О. ГРИГОРЬЕВА[1)]

[1)]*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь*

Описывается коммуникативное пространство компьютерной игры как особой виртуальной реальности. Анализируется историческая динамика становления и последующего развития данного феномена как нового жанра виртуального художественного произведения. Определяются этапы развития компьютерной игры в системе разработчик – техническое средство – игровая аудитория с учетом специфики социальной коммуникации между ними. Выделяются существенные признаки компьютерной игры, показываются ее отличия от игр, реализованных посредством технического устройства, киберспортивных игр и тренажеров. Дается обобщенная дефиниция понятия «компьютерная игра».

Ключевые слова: компьютерная игра; видеоигра; аркадный автомат; социальная коммуникация; киберспорт; игровая аудитория.

THE COMMUNICATIVE SPACE IN COMPUTER GAMES: RETROSPECTIVE ANALYSIS

A. O. GRIGORIEVA[a]

[a]*Belarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus*

In this article historical dynamics of formation and the subsequent development of a computer game as a new virtual work of art genre is analysed. Stages of a computer game development in the developer – technical tool – game audience system, based on specifics of social communication between them are distinguished. Intrinsic characteristics of a computer game in contrast to the games realised by means of the technical device are distinguished. The generalised definition of the concept «computer game» is given.

Keywords: computer games; video games; arcade machine; social communication; cybersports; game audience.

Введение

Компьютерные игры, с одной стороны, – это программный код, написанный разработчиком, а с другой – виртуальное художественное произведение, где соавтором является сам играющий. Полностью проанализировать данное явление, принимая во внимание все его грани, достаточно сложно. Вектор развития игровой индустрии постоянно меняется: возникают новые игровые жанры, в том числе и в результате переплетения уже привычных разновидностей игр. Являясь культурным феноменом современности, компьютерные игры обладают как творческим, так и деструктивным потенциалом. На основании ретроспективного анализа коммуникационного аспекта компьютерной игры можно выявить механизмы взаимодействия

Образец цитирования:
Григорьева АО. Коммуникативное пространство компьютерных игр: ретроспективный анализ. *Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология*. 2021;1:10–14.

For citation:
Grigorieva AO. The communicative space in computer games: retrospective analysis. *Journal of the Belarusian State University. Philosophy and Psychology.* 2021;1:10–14. Russian.

Автор:
Анна Олеговна Григорьева – соискатель кафедры философии и методологии науки факультета философии и социальных наук. Научный руководитель – кандидат философских наук, доцент А. С. Комаровская.

Author:
Anna O. Grigorieva, competitor at the department of philosophy and methodology of science, faculty of philosophy and social sciences.
anna_grigo87@mail.ru

в системе разработчик – техническое средство – игровая аудитория. Таким образом, изучение компьютерных игр с точки зрения их исторического развития позволит проследить механизмы взаимодействия разработчика и потребителя как геймера (с учетом контекста и обратной связи).

Материалы и методы исследования

Во время исследования были использованы общенаучные методы теоретического и эмпирического познания, анализ и синтез, системно-структурный подход к выделению основных элементов в процессе создания, существования и модернизации компьютерной игры.

Результаты и их обсуждение

Игра как действие имеет несколько вариантов: игра в рамках невербальной коммуникации (спортивная игра); игра в рамках вербальной коммуникации (кроссворд); игра, сочетающая вербальную и невербальную коммуникацию (компьютерная игра).

Однако сущность игры ни в коем случае не исчерпывается коммуникацией. В игре заключается как передача уже существующих смыслов, так и создание новых. Следовательно, игра – это творческо-коммуникативное действие.

От других видов социально-культурной деятельности игра отличается тем, что предполагает свободу действий (осуществляется не по приказу), противостояние обыденности как необходимости, имеет целью морально-эмоциональный выигрыш, выступает в роли творческого продуктивного труда и направлена на удовлетворение эстетических и этических потребностей.

В чем же отличие компьютерной игры от других видов игр? Можно ли считать шахматную игру, реализованную через электронное техническое средство, компьютерной игрой? Что выступает маркером, определяющим сущность компьютерной игры? В этой работе будут даны ответы на поставленные вопросы.

Компьютерной игрой называют техническую игру, игровое поле которой управляется ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея, а функцию ведущего или партнера выполняет компьютер. Видеоигра также представляет собой компьютерную игру, которая подается на экран телевизора с помощью игровой приставки. Аркадный автомат – это стойка с аппаратурой для запуска игр (часто для азартных игр с возможностью получения денежного выигрыша)[1].

Таким образом, компьютерная игра – это компьютерная программа, позволяющая человеку взаимодействовать с ней через систему ввода – вывода (с учетом обязательных правил ведения игры).

На основании такой обобщенной формулировки можно сказать, что любая игра, написанная на языке программирования, считается компьютерной. В дальнейших рассуждениях данная дефиниция будет скорректирована согласно историческому анализу этапов развития компьютерной игры.

Этапы развития компьютерной игры условно выделяются в зависимости от коммуникационных связей в системе разработчик – техническое средство – игровая аудитория, где разработчик – специалист в области создания программного кода для компьютерной игры; техническое средство – существующее на данном этапе техническое оборудование, способное реализовать первоначальную идею; игровая аудитория – потребитель готового продукта.

Этап 1. История компьютерных игр начинается с их создания на электронно-релейных машинах и первых алгоритмах для симуляции шахматной игры. Как можно заметить, первые игры являлись продуктом творческой, экспрессивной деятельности технического специалиста. Они не несли коммерческой выгоды и выступали не как способ захвата новой экономической ниши, а как выражение игрового характера личности разработчика. Игра не создавалась по заказу игровых корпораций и для удовлетворения желаний игровой аудитории, а являлась чистой потребностью самого разработчика, стремящегося реализовать свой игровой потенциал через техническое средство, существующее на данный момент (рис. 1), как, например, игра *Tennis for Two* (1958), воспроизведенная на экране осциллографа и служащая для развлечения посетителей, или *OXO* (1952).

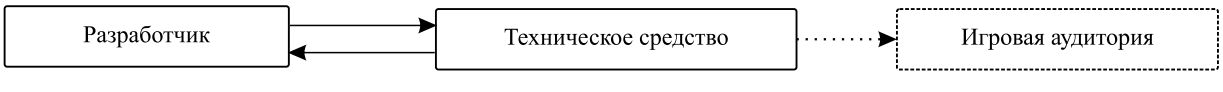

Рис. 1. Преобладание автокоммуникации разработчика
с помощью существующих технических средств
Fig. 1. Dominance of autocommunication development with existing technical means

[1] Компьютерная игра [Электронный ресурс] // Словари и энциклопедии на Академике. URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/161142 (дата обращения: 23.02.2019) ; Видеоигра [Электронный ресурс] // Словари и энциклопедии на Академике. URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ntes/738/ВИДЕОИГРА (дата обращения: 23.02.2019).

На этапе становления компьютерной игры как культурного феномена разработчик реализует свой творческо-игровой потенциал через существующее техническое средство без учета потребности игрока, потому что компьютерный игрок, или геймер, как таковой еще не оформился.

Этап 2. По мере совершенствования языка программирования и технических средств не только улучшается техническое исполнение компьютерной игры, но и формируется и все больше расширяется геймерская аудитория. Это связано также с распространением игровых автоматов. Встроенные в них игры имеют несложные правила, чем и привлекают большое число людей. Особенностью игрового автомата выступает ограничение длительности игры: одна игровая «жизнь» соответствует одной монете. В дальнейшем такое ограничение по времени будет снято посредством создания игровых консолей. На данном этапе разработчик целенаправленно воплощает свои идеи в конкретной игре, а игровая аудитория с возрастающим интересом приобщается к новому виду игровой деятельности (рис. 2).

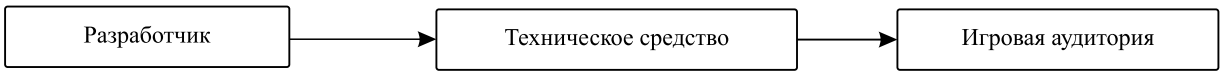

Рис. 2. Становление групповой коммуникации с разработчиками и игроками
Fig. 2. Establishment of group communication with developers and gamers

Позже большим спросом стали пользоваться игровые приставки, на которых можно было запускать игры, уже представленные на игровых автоматах. Это связано с тем, что новый вид игровой деятельности оформил игровую аудиторию, которая не только желает иметь в свободном доступе компьютерную игру, но и хочет, чтобы на игровой процесс отводилось больше времени. Таким образом, происходит формирование игрока, который не просто использует игровой продукт для удовлетворения своей потребности, но и, что немаловажно, получает новые ощущения, которые старается продлить.

Этап 3. Имманентным стимулом в развитии компьютерной игры становится желание и требование игровой аудитории растянуть игровой процесс. Так, игровая приставка, в отличие от игрового автомата, позволила раздвинуть рамки игрового времени. На этом этапе игровая аудитория провоцирует разработчиков на реализацию новых идей (рис. 3). Соответственно, появляются новые жанры.

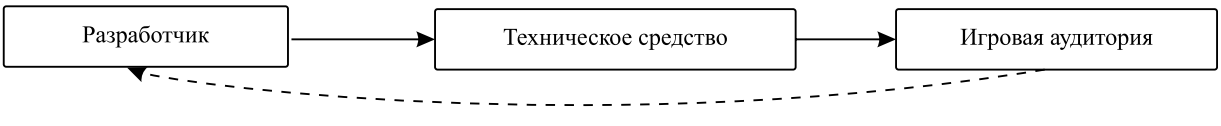

Рис. 3. Появление обратной связи с игровой аудиторией и разработчиком
Fig. 3. The emergence of feedback with game audience and developer

Массовое создание игр для игровых консолей стало возможным только благодаря развитию и совершенствованию технической составляющей, т. е. микропроцессоров. Повышение их производительности и уменьшение стоимости позволили разработчикам улучшать технические характеристики игры, а пользователям – покупать видеоприставки и домашние компьютеры по все более привлекательным ценам. В США видео- и компьютерные игры получают широкое распространение среди населения.

Этап 4. По причине высокого спроса разработчики систематически стали выпускать продукты низкого качества, что привело в 1983 г. к кризису индустрии компьютерных игр. С точки зрения коммуникации наблюдается возрастающее влияние потребителей продукта на разработчиков (рис. 4).

Между игровой аудиторией и создателями продукта выстраивается новый тип коммуникации. Игроки не потребляют те продукты, которые им поставляются игровой индустрией, а занимают детерминантную позицию.

Когда японская компания *Nintendo* начинает производить игры с сюжетом (*Donkey Kong*, *Mario* и др.), у пользователей появляется возможность проигрывать некоторый сценарий, не реализованный в обыч-

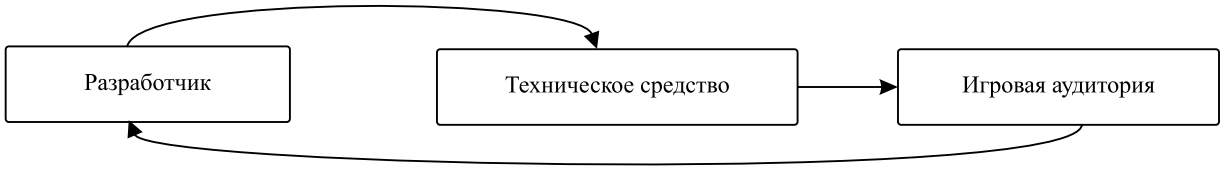

Рис. 4. Усиление влияния обратной связи с массовым игроком и формирование перманентного улучшения технического средства
Fig. 4. The strengthening impacts feedback with the mass gamer and strategy permanent improvement technic tools

ной жизни. Это выступает катализатором все более возрастающего интереса к компьютерной игре. Далее возрастают требования к сюжету и качественным характеристикам игры.

В Японии и США разработчики игр использовали сюжетные линии популярных фильмов, что позволило игроку самому погрузиться в мир полюбившегося персонажа и ощутить его переживания. На современном этапе все происходит наоборот: популярные компьютерные игры провоцируют киноиндустрию создавать фильмы на основе игр (*Doom*, *Assassin's Creed*, *Resident Evil* и др.). Такие события свидетельствуют о том, что у разработчиков игровой действительности больше возможностей, чем у создателей кино. Фильм представляется как линейное произведение, в то время как компьютерная игра – это поле для реализации индивидуального, нелинейного сознания игрока (с вероятностью воплощения нескольких сценариев)[2].

Современные компьютерные игры отличаются многообразием жанров – от аркадных игр до игр с открытым миром, направленных на использование оружия и техники, командование и управление, общение и изучение мира. Что же побуждает многих людей играть в компьютерные игры?

В настоящее время, по мнению исследователей, такие действия обусловлены желанием получить информацию, тренировкой мышления, удовлетворением нужды в общении. Названные причины оказывают сильное влияние на выбор игрового жанра [1]. Однако с точки зрения исторической динамики становления и развития компьютерных игр фундаментальная потребность заключается в возможности выхода за пределы необходимости и обыденности. Игрок, осуществляя внутреннее стремление в переживании новых, не свойственных ему в реальной действительности специфических ощущений, выстраивает собственный мир и проигрывает свой сюжет. В результате проведенного анализа были выделены некоторые особенности компьютерной игры.

Как виртуальная форма художественного произведения, компьютерная игра сравнима с феноменом книгопечатания (причем учитываются особенности компьютерной игры как таковой). Как пишет М. Постер, «печать создает субъекты как рациональных, автономных эго, как постоянных интерпретаторов культуры, которые в изоляции создают логические соединения из линейных символов»[3] [2, p. 46]. Компьютерная игра создает субъекты, которые в виртуальном мире выстраивают разветвленную, нелинейную сеть возможных сценариев. Если литературоцентризм был основан на доверии к писателю, то пространство компьютерной игры децентрализованно, интернационально и космополитично.

Таким образом, важнейшей отличительной чертой компьютерной игры является получение новых ощущений во время игрового процесса, в течение которого можно выйти за пределы реальной действительности (проигрывать различные роли, заводить виртуальные связи, приобретать вещи и т. п.). Однако, несмотря на это, компьютерная игра стремится максимально соответствовать настоящей жизни (используется компьютерная графика и стереозвук, повторяются движения героев, прорисовываются детали), что выражается в возможностях технологии *Virtual Reality* (*VR*). Вместе с тем это не обязательное условие, о чем свидетельствует популярность игры *Minecraft*. В своей работе «Постижение Медиа» М. Маклюэн не занимался анализом какой-то конкретной компьютерной игры, а изучал, чем является игра как таковая. По его словам, «игры – это вымышленные контролируемые ситуации, или расширения группового сознания, дающие передышку от обычных паттернов. <…> …Игры – расширения наших *Я*, но только не частных, а социальных…» [3, с. 278–280]. Приведенная цитата свидетельствует о том, что расширение сознания происходит посредством игровой деятельности. Подчеркивается перманентность социального начала игры и возможность выхода за границы обыденности.

Сегодня компьютерная игра совмещает в себе два мира (нарративный и реальный), дополняет их целым рядом историй.

Некоторые исследователи утверждают, что компьютерную игру стоит отличать от симуляторов и тренажеров. Только процесс и результат будут выступать той демаркационной зоной, где игра становится симулятором. С помощью таких компьютерных симуляторов можно понять, что деятельность, направленная на получение или закрепление навыка, не может быть приравнена к компьютерной игре. Человек, проходящий тренировку на компьютерном симуляторе, не может выйти за пределы обыденности, поскольку этот процесс сам по себе является элементом настоящего.

Игра как свободная деятельность по правилам может перестать быть ею в полном смысле слова и превратиться лишь в процесс, ориентированный на достижение выигрыша (в большинстве случаев – материального характера). Таким явлением представляется киберспорт [4]. Несмотря на то что киберспортсмен должен играть, данный вид действий не может приравниваться к свободной игровой деятельности (т. е. без необходимости).

Ученые, расширяя понимание термина «компьютерная игра», относят к данному феномену игровые механизмы рекламы (бонусы, очки, поощрения,

[2] *Яблоков К. В.* Компьютерные исторические игры 1990-2000-х гг.: проблемы интерпретации исторической информации : автореф. дис. … канд. ист. наук : 07.00.09. М., 2005. С. 28.

[3] Перевод наш. – *А. Г.*

в том числе и за активное участие в корпоративной игре по совершенствованию определенного участка работы) [5, с. 293].

Если рассмотреть специфику игр, основанных на существующих прототипах настольных игр, но реализованных с помощью компьютерной программы, то можно заметить, что они лишены важной черты – выстраивания или достраивания действительности. Так, игрок в шахматы действует по правилам, свободно, без необходимости, выходя за пределы обыденности, но работая с упрощенными символами. Тот же человек, играя в достаточно простую игру, например *Mario*, в некоторой мере отождествляет себя с персонажем.

Заключение

Компьютерная игра отличается от киберспорта тем, что является свободным игровым процессом; от тренажера и симулятора – возможностью ухода за пределы обыденности; от игры, реализованной посредством компьютерной программы, – выстраиванием и (или) достраиванием реальности.

Коммуникативное пространство компьютерных игр расширяется, выходит за рамки игры. Существенно меняется классическое представление о данном феномене. Компьютерная игра настолько необходима игроку, насколько она реализует его потребности, основной, или базовой, из них является возможность выхода за пределы действительности.

Прослеживается смена уровней коммуникации – от автокоммуникации разработчика через групповую коммуникацию к массовой. Меняется и форма взаимодействия: от подражания через управление к диалогу.

В процессе становления коммуникации в системе разработчик – техническое средство – игровая аудитория преобладает автокоммуникация разработчика без ориентации на игровую аудиторию, которая как таковая еще не появилась (этап 1).

Далее происходит формирование игрока как малой игровой аудитории (этап 2).

Затем проявляется эффект обратной связи от сформировавшейся игровой аудитории, нацеленной на удовлетворение перманентной потребности в новом игровом опыте (этап 3).

Наблюдается усиление обратной связи от массового игрока и, как следствие, улучшение технического средства для реализации все более искусных идей разработчика (этап 4).

На современном этапе развития компьютерной игры происходит выход игрового процесса за установленные ранее рамки. Игры перехватывают инициативу у игроков, заставляя их видеть, делать и чувствовать то, на что они не согласились бы в ином контексте. Проявляется новый вид насилия в игровом процессе, понимаемый как бесконтрольное разрушение игрового опыта (например, как в игре *Flappy bird*). Современная игра бунтует против игроков, случайно создавая ситуации, которые не может контролировать человеческая практика. Однако описание данной ситуации как полноценного этапа не представляется возможным, так как она находится на стадии развития и формирования.

Библиографические ссылки

1. Аветисова АА. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. *Психология. Журнал Высшей школы экономики.* 2011;8(4):35–58.
2. Poster M. *The mode of information: poststructuralism and social context.* Cambridge: Polity Press; 1990. 192 p.
3. Маклюэн ГМ. *Понимание медиа: внешнее расширение человека*. Николаев В, переводчик. Москва: Гиперборея; 2007. 462 с. Совместно с издательством «Кучково поле».
4. Вишневский АВ. Философское осмысление понятия компьютерной игры. *Вестник Омского университета.* 2014;3:91–92.
5. Савчук ВВ. *Медиафилософия. Приступ реальности.* Санкт-Петербург: РХГА; 2013. 348 с.

References

1. Avetisova AA. Psychological features of computer gamers. *Psychology. Journal of Higher School of Economics*. 2011;8(4): 35–58. Russian.
2. Poster M. *The mode of information: poststructuralism and social context.* Cambridge: Polity Press; 1990. 192 p.
3. McLuhan GM. *Ponimanie media: vneshnee rasshirenie cheloveka* [Understanding media: the extensions of man]. Moscow: Giperboreya; 2007. 462 p. Co-published by the «Kuchkovo pole». Russian.
4. Vishnevsky AV. [Philosophical judgment of a concept of a computer game]. *Vestnik Omskogo universiteta*. 2014;3:91–92. Russian.
5. Savchuk VV. *Mediafilosofiya. Pristup real'nosti* [Mediaphilosophy. Preface to reality]. Saint Petersburg: Russian Christian Humanitarian Academy; 2013. 348 p. Russian.

Статья поступила в редколлегию 14.10.2020.
Received by editorial board 14.10.2020.