

Предисловие редакторов-составителей

АЛЕКСАНДР С. ВЕТУШИНСКИЙ

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Россия

ORCID: 0000-0001-5631-0524

АЛЕКСЕЙ С. САЛИН

Тюменский государственный университет, Россия

ORCID: 0000-0001-5249-643X

Game Studies в России: ГОД ВОСЬМОЙ

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-8-13

8

Играем мы сами или нет, видеоигры — это часть мира, в котором мы живем. По обороту средств игровая индустрия обошла кино- и музыкальную индустрии вместе взятые, количество активных геймеров превысило два миллиарда, а сами видеоигры не только развлекают, но и применяются в образовании, науке и бизнесе, используются при подготовке космонавтов, военных и врачей, вы-

Ветушинский Александр Сергеевич — младший научный сотрудник философского факультета МГУ им. М.В. Ломоносова; старший преподаватель Школы дизайна НИУ ВШЭ (профиль «Гейм-дизайн»); преподаватель Института бизнеса и дизайна; эксперт Лаборатории геймификации Сбербанка. Научные интересы: история и теория материализма, современная спекулятивная философия, исследования видеоигр, теория гейм-дизайна. E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com

Alexander S. Vetushinskiy — junior research fellow at Faculty of Philosophy of Lomonosov Moscow State University; senior lecturer at HSE Art and Design School; lecturer at Institute of Business and Design; expert at Sber Gamification Lab. E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com

Салин Алексей Сергеевич — кандидат философских наук, доцент Института социально-гуманитарных наук Тюменского государственного университета. Научные интересы: современная философия, феноменология, исследования видеоигр, исследования науки и технологии. E-mail: a.s.salin@utmn.ru
Salin Alexey Sergeevich — PhD in philosophy, assistant professor at Institute of Social Sciences and Humanities of University of Tyumen. E-mail: a.s.salin@utmn.ru

ставляются в музеях современного искусства и, конечно же, изучаются в университетах по всему миру.

Начало «академической карьеры» игр было положено Копенгагенским университетом информационных технологий, при поддержке которого в 2001 году стал выходить первый тематический научный журнал «Game Studies». За несколько лет исследования видеоигры распространились по Северной Европе: в 2003 году в том же университете начал функционировать первый научно-образовательный центр компьютерных игр; тогда же в Финляндии возникла Ассоциация исследователей цифровых игр (DiGRA). К концу десятилетия *game studies* превратились в глобальный тренд, вышедший за пределы Европы.

В России об академических исследованиях видеоигр впервые заговорили в 2012 году. Именно тогда независимо друг от друга стали складываться три основных сообщества по изучению видеоигр: одно — сетевое (речь о первом тематическом блоге на русском языке — *gamestudies.ru*), два других — в Москве и Санкт-Петербурге. Московский и петербургский кружки формировались студентами философских факультетов, казалось бы, самых консервативных российских вузов — МГУ и СПбГУ.

Тем не менее годом рождения российских *game studies* следует считать 2013 год, когда Центр медиафилософии СПбГУ провел первую российскую конференцию, посвященную видеоиграм («Компьютерные игры — театр активных действий»). Дни ее проведения (20–22 июня) можно признать датой рождения российских исследований видеоигр. Именно тогда стало ясно, что исследователей в России гораздо больше, чем казалось, и уже начали складываться собственные школы — санкт-петербургская и московская, в итоге обозначившие себя как Лабораторию исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и Московский центр исследований видеоигр (Moscow Game Center, MGC) соответственно.

За семь лет, прошедших с тех пор, многое изменилось. Российские исследователи не только выступают с докладами на тематических зарубежных конференциях¹, но и организуют мероприятия, на которые приезжают участники из других стран². Курсы, подготовленные российскими исследователями, теперь читаются не только на философских факультетах и публичных площадках, но и на образовательных программах, готовящих специалистов иг-

1 В первую очередь речь идет о конференциях и воркшопах, организованных CEEGS — Central and Eastern European Game Studies.

2 Первой в таком роде была конференция «Видеоигры: исследования, критика, дизайн», состоявшаяся в Москве (РГГУ, МГУ) 12–13 мая 2017 года.

ровой индустрии и гейм-дизайна¹. Даже более того, возникают новые связи и партнерства, подобные сотрудничеству с Лабораторией геймификации Сбербанка, при участии которой был подготовлен ряд статей, опубликованных в настоящем номере.

Этот номер — третье по счету тематическое издание, собранное коллективом Московского центра исследований видеоигр. Ранее выходили тематические номера журнала «Логос» (первый номер за 2015 год) и «Новое литературное обозрение» (четвертый номер за 2019 год).

Кратко представим содержание номера. Нельзя изложить материал, не интерпретируя его. Мы как редакторы-составители номера в действительности являемся лишь одними из первых его читателей. И хотя каждый может найти в статьях что-то свое, лично нам кажется, что статьи, составившие этот номер «Социологии власти», можно разделить на четыре основных тематических блока.

Понимание и интерпретация видеоигр

В этот блок входят статьи Леонида Мойжеса, Томаша Майковски и рецензия Алеси Серады.

10

Леонид Мойжес рассматривает, как игроки эксплицируют заложенные в видеоигры идеологии. Автор основывается на теории аффордансов Джеймса Гибсона, чтобы выделить целое семейство возможных типов интерпретаций в зависимости от того, насколько они поддерживаются самой игрой и сколько усилий требует от игрока та или иная интерпретация.

Томаш Майковски затрагивает тему соотношения процедурных, геймплейных или людических особенностей видеоигр и их эстетических и нарративных особенностей, указывая, что ранее этот вопрос рассматривался слишком общо. Исследователь полагает, что прояснить формирование смысла в процессе взаимодействия игры и игрока позволяет учет множественности геймплейных и нарративных особенностей, соединяющих в себе различные языки. Майковски использует для описания этого аспекта игр терминологию Бахтина и называет его гетерологоссией.

Алесь Серада в рецензии на книгу «Virtual Existentialism» Стефано Гуалени и Дэниеля Веллы рассматривает, как авторы применяют феноменолого-герменевтический инструментарий для анализа процессов понимания субъектом мира игры. Серада выявляет параллели и расхождения между данной традицией в зарубежных *game studies* и подходом, предложенным Константином Очеретяным из ЛИКИ.

1 Речь о Школе дизайна НИУ ВШЭ (профиль «Гейм-дизайн и виртуальная реальность») и Институте бизнеса и дизайна (профиль «Гейм-дизайн»).

Выстраивание коммуникации и сообщества посредством видеоигр

Блок объединяет тексты Максима Подвального, Никиты Алейникова, Марии Ерофеевой и Нильса Кловайта, Ольги Сергеевой и Надежды Зиновьевой.

Максим Подвальный в качестве объекта исследования выбирает настольные ролевые игры, справедливо указывая на их недопредставленность в *game studies*. Тема статьи — отношения власти. Исследователь рассматривает, как игроки приходят к консенсусу о том, что происходит в данный момент в игровом мире, и как они утверждают свой проект «мировости» в качестве ведущих. Таким образом, фактически речь в статье идет о возникновении общего «игрового жизненного мира» игроков.

Текст Никиты Алейникова посвящен карьерам киберспортивных игроков. Автор отстаивает тезис, что карьерная траектория в данной сфере предполагает переход «от стратегии избегания к открытой легитимации практики в дискурсе, от вовлечения в игру к дистанцированию, от игры между друзьями к рационально организованной и регулируемой деятельности». Статья показывает, как игроки, проходя через контroversы в отношениях игрок — игрок и игрок — компьютер, усваивают необходимый им тип субъективности и вос-производят киберспорт как сообщество.

Мария Ерофеева и Нильс Кловайт исследуют, как технические характеристики образовательной платформы, разработанной Лабораторией геймификации Сбера, сказываются на характере коммуникации между учителем и учениками. Авторы демонстрируют, что коммуникация определяется ориентацией на систему видеосвязи и курсор мыши во время урока, тем самым выявляя важность учета технических особенностей при разработке подобных систем.

Наконец, Ольга Сергеева и Надежда Зиновьева исследуют феномен стриминга как способ образования геймерских сообществ, показывая, что стриминговые платформы могут быть рассмотрены как «третьи места», организующие неформальную коммуникацию. В качестве кейса они рассматривают, как на стримы и их содержание повлияла пандемия коронавирусной инфекции 2020 года; выявляется, что стримы в том числе использовались как платформы для социальной взаимопомощи.

Исследования российского контекста

К блоку можно отнести тексты Александра Ветушинского, Андрея Муждаба и Алексея Царева, Егора Соколова.

Александр Ветушинский проводит критическое исследование, как в российском научном и околонучном контексте принято говорить о геймификации. Его вердикт таков: нынешние дискуссии отталкиваются от определения геймификации, распространенного в международной научной среде до 2015 года, гласившего, что геймификация — это «использование элементов гейм-дизайна в неигровых контекстах». С тех пор ситуация изменилась, и определение утратило релевантность. Автор предлагает новое определение («геймификация — это методология по использованию мета-игровых элементов и механик с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона») и обосновывает его уместность.

Андрей Муждаба и Алексей Царев в русле медиаархеологии исследуют кейс «Тетриса» как детища особенностей положения кибернетики и информатики в СССР. Основную особенность советского гейм-дизайна исследователи видят в том, что советский контекст не позволял использовать ЭВМ как средство для досуга, поэтому игры «упаковывались» в форму головоломок для умственной тренировки советских людей.

12

Егор Соколов исследует особенности дискурса российской игровой журналистики, связывающей насилие и компьютерные игры. Автор показывает, как риторическое выявление связи насилия и компьютерных игр является дискурсивным способом найти козла отпущения, что позволяет закрыть глаза на более существенные проблемы российского общества. Наибольшей эмоциональной убедительности этот прием достигает, апеллируя к детству и его гипотетической «порче» посредством игр.

Критические исследования отдельных видеоигр

В блок входят две работы: статья Степана Козлова и текст Александра Авагяна, Артема Калугина и Павла Кондрашова.

Степан Козлов предлагает рассмотреть *Death Stranding* как своего рода двойника гоббсовского «Левиафана»: если текст осуществляет спекулятивную концептуализацию Суверена и социального порядка, то игра — процедурную концептуализацию. Сама идея интригует: видеоигры могут быть способом философствования. Козлов утверждает, что концепция *Death Stranding* не просто повторяет гоббсовскую теорию, но вводит два новых концепта: Суверен-без-тела и третьего состояния помимо естественного и гражданского — состояния памяти, опосредующего первые два.

Александр Авагян, Артем Калугин, Павел Кондрашов рассматривают кейс *Stardew Valley*. Игра задумывалась как критическое высказывание против разрушения капитализмом локальных со-

циальных отношений, хозяйств и экосистем. Авторы вводят понятие материально-нарративного диссонанса, который позволяет прояснить, каким образом материальность медиума (в том числе видеоигр) способна противоречить высказыванию, которое медиум выражает.

Рекомендация для цитирования:

Ветушинский А.С., Салин А.С. (2020) Game Studies в России: год восьмой. *Социология власти*, 32 (3): 8-13.

For citations:

Vetushinskiy A.S., Salin A.S. (2020) Game Studies in Russia: Eight Year. *Sociology of Power*, 32 (3): 8-13.

Поступило в редакцию: 29.09.2020; принято в печать: 03.10.2020

Received: 29.09.2020; Accepted for publication: 03.10.2020