

## РЕЦЕНЗИИ / BOOK REVIEWS

---

### **МАТРИЦА И СКВОЗЬ НЕЁ**

Рецензия на коллективную монографию  
«Медиафилософия XII. Игра или реальность?  
Опыт исследования компьютерных игр» / Под редакцией В. В. Савчука.  
Санкт-Петербург, 2016.  
ISBN 978-5-9907824-7-1

**А. В. Говорунов**

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия  
agovorunov@rambler.ru

Рецензируется коллективная монография «Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр». Монография представляет собой попытку построения самостоятельной философской дисциплины, занимающейся исследованием компьютерных игр. В монографии обсуждаются как собственно философские и методологические проблемы, так и правовые, этические, социальные и экзистенциальные аспекты исследования игр, а также рассматривается ряд частных сюжетов в развитии игр, представляющих особый интерес для исследователей.

**Ключевые слова:** медиафилософия, медиареальность, компьютерная игра, технофобии, агрессия.

---

### **MATRIX AND THROUGH IT**

Collective monograph review  
“MediaPhilosophy XII. Game or reality?  
Research experience in the study of computer games”.  
Ed. by V. V. Savchuk.  
St. Petersburg, 2016.  
ISBN 978-5-9907824-7-1

**Alexander Govorunov**

Saint Petersburg State University, Russia  
agovorunov@rambler.ru

Collective monograph “MediaPhilosophy XII. Game or reality? Research experience in the study of computer games” is being reviewed. The book is an attempt to develop an independent philosophical discipline of game studies. Besides philosophical and methodological issues in such discipline authors

explore juridical, ethical, social and existential aspects of the problem. Also, some more specific topics of special interest to computer games researchers are discussed.

**Keywords:** mediaphilosophy, mediareality, computer games, technophobia, aggression.

DOI 10.23951/2312-7899-2019-1-196-203

Ещё совсем недавно – на памяти нынешнего поколения – на компьютерные игры смотрели свысока, видя в них ещё одно, пусть закономерное и неизбежное, но всё же досадное дитя технической цивилизации. И хотя сам феномен игры со времен Хэйзинги завоевал себе достойное место в культурологической и философской рефлексии, компьютерные игры на этом фоне выглядели как нелюбимое дитя: они увлекают и захватывают, но в итоге остаётся чувство досады на потраченное время, которое можно было употребить куда разумнее. В отличие от игр прежних эпох, за которыми тянется мощный культурный, психологический, драматический и философский шлейф – они могли включать в себя тончайшую игру нюансов, требующих недюжинной эрудиции, остроты психологической реакции или, напротив, жесточайшего умения управлять своими эмоциями (вспомним пресловутое poker-face – непроницаемое лицо игрока в покер), – компьютерные игры долгое время были просты и понятны: стоит только поддаться увлечению игрой, и ты надолго погружаешься в совершенно бессмысленное занятие по достижению поставленной игрой цели: собрать, догнать, поубивать, накопить... Поэтому и первые реакции были настолько снисходительно-пренебрежительные. Но как быстро компьютерные игры проявили свой характер! Как быстро они заявили свои права на то, чтобы быть не только значительным экономическим событием, но и событием культурным, вполне самостоятельной психологической сферой, и даже заставить по-новому звучать ряд фундаментальных философских вопросов: вспомним незабвенную «Матрицу» и порождённый ею взрыв интереса к философскому статусу понятия реальности и её видов, включая и виртуальную, конечно.

Рецензируемая монография, представляющая собой результат многолетней работы коллектива Лаборатории исследования компьютерных игр (ЛИКИ) Центра медиафилософии при Институте

философии СПбГУ (рук. К. П. Шевцов, А. С. Ленкевич), несомненно, выступает как серьёзный вклад в эти штудии. Аналитика компьютерных игр – это популярная сфера академических и прикладных исследований; их изучением сегодня занимаются многочисленные представители собственно игрового сообщества и гейм-дизайнеры, а также экономисты, психологи, философы, культурологи, юристы, педагоги и специалисты в области этики. Вместе с тем, по мнению авторского коллектива, настало время выделения данного предметного поля в самостоятельную дисциплину. Данная монография ЛИКИ ставит принципиальную задачу разработки методологии такой дисциплины в качестве отдельного направления философии (В. В. Савчук. С. 12).

Вообще вопрос о дисциплинарном обособлении той или иной теоретической области возникает тогда, когда прежние когнитивные языки уже не дают возможности полноценного исследования новых предметных областей. В этом отношении вопрос о том, действительно ли необходимо дисциплинарное обособление исследования компьютерных игр, как это утверждают авторы и редакторы данной монографии, всё же, на мой взгляд, остаётся открытым. Но ясно другое: как и во всяком междисциплинарном исследовании, не только объединяющем представителей различных сообществ, но и оперирующем различными языками описания данной предметной сферы и даже различными онтологиями, вопрос об основаниях соорганизации существенно разнородных дискурсов очень важен. Междисциплинарность создаётся не столько присутствием представителей разных исследовательских областей в одном пространстве или под одной обложкой, сколько выстраиванием общей матрицы, общей локальной онтологии предметной сферы. Игра (в том числе и компьютерная игра) – событие сложное, многоуровневое, во многом разнонаправленное; и очевидно, что эти характеристики в дальнейшем будут только усиливаться. А потому существует опасность попасть в ловушку ложной системности рассмотрения, когда рассуждение ведётся по принципу: с одной стороны так..., но с другой всё совершенно иначе. Авторам монографии удалось избежать подобной ловушки.

Книга состоит из 4 глав, в которых представлены основные направления исследования: философские основания компьютерной игры, спектр локальных срезов игры (экономика, социология, юридические и этические аспекты), игра как сфера социальных отношений и как система коммуникации и, наконец, субъект игры – собственно фигура геймера.

Интересные идеи присутствуют у авторов во всех разделах. Но, в силу заявленной в монографии позиции, первая глава – исследование философских оснований игры – представляет особый интерес, поскольку она должна задать тон всей программе изучения игр.

Что же говорят философы? Каковы методологические рамки и предпосылки исследования игры? Важной частью анализа этой сферы оказывается рассмотрение ряда оппозиций, некоторые из которых в итоге объявляются преодоленными (например, столь значимое для классического модерна противопоставление природы и культуры, естественного и сделанного). Однако нужно учитывать, что их место занимают другие оппозиции.

В споре натуралистического и конструктивистского понимания реальности игры окончательно побеждает конструктивистская точка зрения. Вопрос о соотношении реального и виртуального в режиме жёсткой оппозиции практически снят: всякая человеческая реальность рассматривается как сконструированная. Сейчас доминирует идея «множества различных миров локальных реальностей», а «главное противоречие возникает не между игрой и реальностью, а между игрой и игрой, каждая из которых может увлекать в свой мир, но не может претендовать на полноту его описания» (А. Д. Митрофанова. С. 80–81). Правда, вывод оказывается не слишком новым: игра – это не «как оно есть на самом деле», и не «мир фантазий», и не «серьёзная взрослая деятельность» против «детской возни», игра – это моделирование как принцип (А. Д. Митрофанова. С. 98–99). Один из общих выводов авторов монографии: при анализе игры бессмысленно «давать оценки игровому опыту как “реальному” или “нереальному” для личности и социальных отношений», гораздо продуктивнее «различать механизмы, посредством которых индивиды получают опыт конструирования своей идентичности» (Л. Ю. Яковлева. С. 120–121).

Ещё один важный методологический момент представлен в контексте оппозиции двух стратегий исследования игр: людологии и нарратологии. Значительно огрубляя, можно сказать, что людологи указывают на принципиальную недостаточность традиционных культурологических, семиотических и психологических языков исследования и настаивают на необходимости выработки самостоятельного языка для изучения компьютерных игр. Нарратологи же, напротив, утверждают, что степень самобытности и специфичности компьютерных игр всё же не настолько велика, чтобы мы в существенной мере отказались от традиционных гуманитарных

дискурсов. И в этом смысле компьютерная игра, хоть и несёт в себе целый ряд совершенно специфических черт, всё же не выходит из того поля, которое уже очерчено многими десятилетиями изучения игр и сюжетов, связанных с тонкими нюансами взаимодействия и взаимным перетеканием «естественных» и «искусственных» реальностей (что так знакомо нам по исследованиям театра, кино и литературы). В этом отношении компьютерная игра – ещё одна специфическая сфера современной культуры, каких много (О. В. Сергеева, с. 256–257).

Можно сказать, что однозначной позиции по этому вопросу среди авторов монографии нет. В работе представлены, по сути, обе позиции. Для первой позиции важно, что компьютерная игра – это прежде всего *игра*. Это позволяет соотнести стратегии её исследования с давней традицией понимания феномена игры, а все особенности связать с общим господством техники в современную эпоху. Стратегия исследования игр строится на пересечении этих двух уже широко освоенных в современной культуре традиций.

Для представителей другой позиции (она в большей степени представлена теми из авторов, кто непосредственно вовлечён в процессы создания игр или же глубоко погружён в игровые сообщества) акцент ставится на том, что это именно *компьютерная* игра, что, следовательно, коренным образом меняет все контексты её бытования и понимания. На мой взгляд, аргументация тех авторов монографии, которые близки к этой позиции, говорит, скорее, о степени их увлечённости предметом, нежели о разработанном и последовательном обосновании своей точки зрения.

Следующая важная оппозиция, которая закладывает основания дальнейших исследований: серьёзное ли дело игра или несерьёзное. Это сложная и коварная оппозиция, поскольку за ней стоит вопрос об экзистенциальной укоренённости игры в мире человека. С одной стороны, если понимать игру как условное пространство / время, ограниченное определёнными правилами, то она явно онтологически беднее, чем бытие-в-мире, и потому есть занятие несерьёзное (хотя и с существенно разной степенью такой несерьёзности). Но из истории других игровых пространств (например, театра и спорта) нам хорошо известно, что на определённом уровне игра вполне уверенно перетекает в сферу серьёзного и экзистенциально значимого занятия, оказываясь главным делом и содержанием всей жизни человека. Так и компьютерная игра имеет явную тенденцию вырастать за пределы собственно игровой сферы. Она довольно агрессивно осваивает новые сферы деятельности через их геймифи-

кацию. Пока что геймификация – это ещё один способ задействовать во вполне социально значимых сферах деятельности (образование, бизнес, межличностные отношения) дополнительные нематериальные стимулы; однако перспективы (как, впрочем, и ограничения) этой тенденции очевидно заслуживают внимания.

Конечно, невозможно было бы обойти вниманием тему страхов, которые вызывает игра. К этому тематическому полю относятся прежде всего сам феномен игровой аддикции, опасения дополнительной агрессии, которую вызывает слишком глубокое погружение в опыт насилия в динамических шутерах. Здесь разные авторы также приходят к близким выводам: само негативное восприятие компьютерных игр и проблемы агрессии явно преувеличены. Да, повсеместное распространение различных гаджетов, конечно же, меняет социальные и психологические формы коммуникации. Да, конечно, там можно разглядеть опасности и угрозы, часть из которых надуманные, а часть – вполне реальные. Но ведь такая ситуация возникала в истории с освоением каждого нового значительного медийного средства (О. В. Сергеева, § 14).

Игра усложняется. И это касается не только технических требований, качества визуализации и увлекательности сюжета. Игра осваивает и те сферы, которые находятся как бы вне игры. Это игры без сюжета, «атмосферные» игры, игры-созерцания. Это и более сложная работа с темпоральными характеристиками игры, обострённое чувство времени. Современные игры осваивают те сферы, которые прежде были игре совершенно не под силу. Так, один из параграфов монографии исследует возможности экзистенциального вопрошания в игре (А. А. Косенко, § 4), что явно выводит игру на принципиально новый уровень. Впрочем, не следует переоценивать эти тенденции. Подавляющая часть игр всецело находится в области развлечения.

В этом отношении культурная траектория развития компьютерных игр во многом напоминает историю кино и телевидения, которые начинались как прежде всего продукт развития технологий, но при этом как «низкий» жанр искусства, от которого ждали в основном банальных развлечений и ничего более. Но кинематограф, а вслед за ним и ТВ (пусть с соответствующими оговорками), сумели подняться до уровня высокого искусства. Так и компьютерные игры: за несколько десятилетий они (хотя бы некоторые из них) смогли не только стать значительной сферой экономики в области развлечений, но и дорасти до уровня высокого искусства (или, по крайней мере, такая тенденция наблюдается).

К сожалению, размеры рецензии не позволяют остановиться на многих других интересных и подчас неожиданных аспектах игры, которые исследуют авторы монографии. Авторы рассматривают правовые, этические аспекты игры, соотношение игры и реальных исторических событий (особенно в области военной истории), анализируют социальные и экономические структуры, которые выступают важной частью современной игровой сферы. Причём некоторые рассуждения имеют явно провокативный характер, как, например, определение геймера как «доширак»-субъекта, или «субъекта быстрого приготовления» (А. С. Ленкевич, с. 352–358).

Авторы обращают внимание на парадоксальные моменты в развитии игр, когда технические ошибки в играх – так называемые глитчи – в ряде ситуаций обыгрываются как самостоятельные игровые и эстетические события (А. Р. Латыпова, § 15). Ещё один парадоксальный сюжет – развитие так называемых «мазокор» игр, где задаётся необычно высокий уровень сложности прохождения в противоположность стандартной ситуации, обычно подстраивающейся под возможности пользователя, чтобы обеспечить игре массовость (и коммерческий успех). Игры «мазокор» либо задают столь высокий уровень сложности, что игра превращается в сплошное мучение, либо вообще устроены так, что их главным содержанием оказывается насмешка или даже откровенное издевательство над игроком в его ожидании дойти до какого-то определённого и понятного ему финала. Такая вот ирония (М. М. Скоморох, § 21).

В приложении к монографии публикуются новые переводы статей известных авторов в области исследования игр: И. Рассенса, Р. Скалли-Блэйкера и М. Фюллера (пер. Д. А. Колесниковой, О. С. Макшановой, М. М. Скоморох), что, несомненно, добавляет красок в палитру исследования.

Под конец ещё немного критики. Подчас стиль письма авторов воспринимается как чрезмерно серьёзный. Право же, говоря об игре – как несерьёзном или серьёзном деле, – не стоит быть столь уж убийственно серьёзными. Но это, конечно, личные особенности восприятия рецензента.

Подводя итог, можно сказать, что появление данной монографии (как и в целом деятельность ЛИКИ) – заметное событие в исследовании игр. Помимо того, что здесь в рамках общего пространства встречаются представители различных исследовательских сообществ, которые выявляют разные взаимопересекающиеся, взаимодополняющие и, вместе с тем, в чём-то оппонирующие друг другу срезы этого большого тематического поля, в монографии в явной

форме ставится вопрос об основаниях и методах междисциплинарной интеграции с целью создания самостоятельной дисциплины, занимающейся исключительно изучением компьютерных игр. Современный опыт развития междисциплинарного диалога показывает, что сам по себе факт заявленного (и не факт, что осуществлённого) взаимодействия разнообразных областей знания ещё не гарантирует действительного прорыва в познании сложноустроенных многоуровневых событий. На действительную интеграцию можно надеяться только тогда, когда отдельным предметом внимания становятся способы взаимодействия и соорганизации различных исследовательских подходов, каждый из которых прежде работал в рамках своего автономного тематического поля с характерной для него системой целей и ориентиров. Подлинная интеграция возможна лишь тогда, когда различные региональные онтологии преодолевают свои границы и образуют единое дискурсивное пространство. Именно такая (довольно значимая, на мой взгляд) попытка, наряду с отдельными весьма интересными частными сюжетами, представлена в рецензируемой монографии.

*Материал поступил в редакцию 12.10.2018*