

КОНФЛИКТОЛОГИЯ

УДК 130.3

*С. С. Буглак, А. Р. Латыпова, А. С. Ленкевич,
К. А. Очеретяный, М. М. Скоморох*

ОБРАЗ ДРУГОГО В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ*

В статье представлена одна из тем, разрабатываемых сотрудниками Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ), — образ Другого (Чужого, Иного, Врага и т. п.) в компьютерных играх. Представляя собой новую форму эстетического, культурного, социального, ком-

Буглак Сергей Сергеевич — геймдизайнер, аналитик компьютерных игр, заместитель заведующего Лабораторией исследований компьютерных игр, Центр медиафилософии, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Латыпова Алина Раилевна — секретарь семинара «Визуальные практики», Центр медиафилософии, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Ленкевич Александр Сергеевич — соруководитель семинара Лаборатории исследований компьютерных игр, Центр медиафилософии, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Очеретяный Константин Алексеевич — кандидат философских наук, ученый секретарь Центра медиафилософии, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9; ocherk.on@yandex.ru

Скоморох Маргарита Марковна — ст. аналитик Лаборатории исследований компьютерных игр, Центр медиафилософии, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Buglak Sergey S. — game designer, computer game analyst, deputy head of the Laboratory of Computer Games Research, Center for Mediaphilosophy, St Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

Latypova Alina R. — secretary of the Visual Practices seminar, Center for Mediaphilosophy, St Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

Lenkevich Aleksandr S. — co-director of the Laboratory of Computer Games Research seminar, Center for Mediaphilosophy, St Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

Ocheretyanniy Konstantin A. — PhD, academic secretary of the Center for Mediaphilosophy, St Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation; ocherk.on@yandex.ru

Skomorokh Margarita M. — Senior research associate of the Laboratory of Computer Games Research, Center for Mediaphilosophy, St Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

* Статья написана при финансовой поддержке гранта РНФ 16–18–10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2017

муникативного опыта, компьютерные игры становятся причиной изменения привычных нам повседневных практик. Многие процессы, протекающие в общественной жизни (производство, труд, обучение, отдых, коммуникация), приобретают медийно-игровые формы. За счет процедуры переноса игровых механик в неигровые контексты (этот процесс носит название «геймификация») опыт компьютерных игр транслируется в те области, в которых, как многие полагают, нет ничего игрового — в сферу войны, боли, насилия, телесных переживаний. В конечном счете именно через игру начинают формироваться многие современные социальные отношения. Так, пространство MMORPG зачастую становится лабораторией, в которой оттачиваются социальные навыки, происходит первое столкновение с другим и задаются контуры возможной intersубъективности. В игре человек даже более незащищен, чем на сцене, в реалити-шоу или на поле боя, ведь он не столько прячется за маской, сколько раскрывается навстречу другому, чтобы игра состоялась. Чтобы игра началась, мы позволяем Другому — пусть даже объективированному в форме правил — захватить наше существо. В статье представлены примеры того, как в играх конструируется образ Другого, как само игровое пространство, медийное поле игры, порождает определенные этические нормы и способы отношения к Другому, как складывается кодекс игрового поведения и т.д. То, как мы видим друг друга, определяется в инстанциях медиа — и игры в этом контексте становятся все более влиятельными, что не может быть проигнорировано современными гуманитарными дисциплинами, тем более изучающими медиареальность. Библиогр. 33 назв.

Ключевые слова: компьютерные игры, медиа, исследования компьютерных игр, game studies, Другой, образ Другого, дополненная реальность, геймификация.

S. S. Buglak, A. R. Latypova, A. S. Lenkevich, K. A. Ocheretyanyi, M. M. Skomorokh

THE IMAGE OF THE OTHER IN COMPUTER GAMES

The article covers one of the topics explored by the researchers of the Laboratory of Computer Games Research — the image of the Other (Alien, Different, Enemy, etc.) in computer games. Being a new form of aesthetic, cultural, social, and communicative experience, computer games are beginning to influence our everyday practices. Many of the processes in social life (production, labour, education, rest, communication) become mediated and playful. Game mechanics are used in non-game contexts (this process is called “gamification”), and due to this procedure, the experience of computer games is transmitted to the areas that are considered to entirely lack playfulness: war, pain, violence, corporeal feelings. All in all, nowadays many social relationships are formed by the game. For instance, the space of MMORPG often becomes a laboratory, where social skills are perfected, the first encounter with the other occurs, and the contours of new intersubjectivity are set. In games humans are even more unprotected than on the stage, in a reality-show, or on the battlefield because they cannot hide themselves behind the mask and have to open their face in front of the other to make the game happen. To begin the game, we let the Other (even if objectified in the form of rules) occupy our being. The article considers the examples of how the image of the Other is constructed in games, how the game space, the media field of the game, engenders certain ethical norms and ways of gaming behaviour. The way we look at each other is determined by media, and in this sense, the game becomes more influential. This fact cannot be ignored by the social sciences, especially by those who explore media reality. Refs 33.

Keywords: computer games, media, game studies, the other, the image of the other, augmented reality, gamification.

В современной философии компьютерные игры и связанные с ними социальные, культурные, ментальные и телесные трансформации все чаще становятся актуальной точкой приложения исследовательских усилий¹. Поскольку именно

¹ См., напр., работы: [1–13] и др. См. также монографию, выпущенную по итогам первой в России научно-исследовательской конференции, посвященной компьютерным играм [14], и тематический выпуск журнала «Логос», посвященный game studies [15]. Кроме того, статьи и материалы по теме можно найти на сайтах. URL: <http://gamestudies.org> и <http://gamestudies.ru>

здесь — в области соединения социальных практик, систем мысли и медиатехнологий — формируются новые этические, эстетические, социальные и политические ценности, новые экономические модели — так называемый игровой (ludic) капитализм (А.Р. Гэллоуэй), — открываются ранее неизвестные идеологические аппараты медиа, зарождается новый тип субъекта с уникальной телесностью, политической и социальной ориентацией, культурным багажом. Здесь появляются необычные типы коммуникации, информации, интерпелляции. К примеру, в США работа с играми является одной из частей патриотической программы популяризации армии. Ведь после прохождения игры в игроке остается след от нее, схожий с тем, который оставляют книги и фильмы, но более «материальный» в силу того, что игрок действовал сам, чтобы получить этот опыт, — призрак бойца. Сам по себе этот след от игры не делает из геймера солдата, но образ армии обретает для него привлекательные черты. Более того, в игре человек, возможно, даже более беззащитен, чем на поле боя, ведь он раскрывается навстречу другому, чтобы игра состоялась. Как замечает Маршалл Маклюэн, «игра — это машина, которая может быть приведена в действие лишь при условии, что игроки согласны на какое-то время стать марионетками» [16, с. 271]. Компьютерные игры отсылаются на актуальные международные события, социальные конфликты, войны, экономические, спортивные, культурные и научные явления, встраиваются в образовательные проекты и т.п., формируя новые контуры (и аналитическую программу для понимания) современности. Так, бельгийская индустрия *LuGus Studios* выпустила компьютерную игру «Битва за Донецк» в знак протеста против войны на Украине (см. подробнее: [17]). Нельзя не отметить и другую игру — *The War of Mine* польской студии *11 bit studios*, в которой игроку приходится управлять группой людей, выживающих в разрушенном войной городе. Аудитория, которую охватывают игры (и которая постоянно расширяется²), ориентируется в информационных координатах изнутри игрового поля, что зачастую ускользает от внимания самих пользователей³.

В процессе игры (как в наиболее распространенной в современном мире форме коммуникации компьютера и человека) трансформируется сама реальность. Все больше процессов, происходящих в общественной жизни (производство, труд, обучение, отдых, коммуникация), приобретает медийно-игровые формы. Этот процесс, захватывающий все области культуры, получил название «геймификация». Например, оставление «чек-инов» (меток территориального позиционирования — пользователь отмечает, в каком месте он пообедал, принял душ, переночевал, за что впоследствии может получать баллы от тех или иных компаний, кафе, гостиниц) в социальной сети *Foursquare* носит игровой (геймифицированный) характер. В 2016 г. студия *Niantic* предложила новое развлечение на основе определения местоположения (GPS) — ловлю покемонов в игре *Pokémon Go*, что радикально трансформировало знакомое нам повседневное пространство. На привычных

² На данный момент насчитывается более 1,2 млрд игроков (см. подробнее: [18]).

³ Ср.: «Игра “играет роль” катализатора сплочения общества и регулирует его морально-этическое поведение. Нельзя не заметить, например, необходимости деконструкции способов идеологического воздействия на формирование американской версии Второй мировой войны, отношения к исламским странам, России, третьему миру в конкретных играх (см., например, игры *Red Alert*, серию игр *Call of Duty* и *Assassin's Creed*)» [14, с. 306].

улицах скрываются покемоны, увидеть которых можно только с помощью специальных гаджетов и приложений. Эти устройства можно сравнить с телескопами и микроскопами периода расцвета новоевропейской науки, которые открыли для человечества новые миры — ландшафты планет и микромир, населенный ранее неизвестными существами — микробами. Если Левенгук охотился за бактериями, то пользователи современных медиа — за Чармандерами и Пикачу. Наша реальность все более срастается с игровой⁴. Стоит ли игнорировать этот факт или лучше воспользоваться преимуществами, которые доступны в этой новой реальности? Так, например, владельцы кафе стали использовать инструменты игры *Pokémon Go* для привлечения в свое заведение покемонов, вслед за которыми приходят и новые посетители. Иными словами, эти воображаемые существа, действующие только в так называемой дополненной реальности, меняют стратегии поведения пользователей и тех, кто, возможно, далек от компьютерных игр, но хотел бы извлечь из них пользу. В современном мире, где война приобретает информационный характер, а поля сражений заполняют дистанционно управляемые машины; где внимание хирурга в процессе операции фокусируется на экране, а в тело пациента вторгается не рука со скальпелем, но манипуляционный технический аппарат; где управление транспортным средством все чаще передается компьютеру, а физиологическую (межполовую) коммуникацию вытесняет киберсекс, — анализ компьютерных игр и диктуемых ими коммуникационных, телесных, инструментальных «практик» как никогда прежде актуален.

Преодолев пренебрежительное отношение к «детским» развлечениям, компьютерным и видеоиграм, академический дискурс (по крайней мере, в Европе и Америке) в 1990-е годы сфокусировался на разработке актуальных проблем этой зоны культуры. Попытка найти адекватные новой реальности методы анализа вылилась в создание на рубеже 1990–2000 гг. гуманитарной дисциплины *game studies* (исследования игр), теоретики которой, предлагая адаптацию старых (антропология, культурология, социология, нарратология, медиатеория и пр.) и разработку новых (напр., людология, процедурная риторика и герменевтика) подходов⁵, анализируют феномены геймификации (перенос игровых технологий на неигровые практики), эстетизации действительности, социализации через MMORPG (*WoW*, *Aion*, *Lineage II*), виртуальные миры (*Second Life*, *Minecraft*) и др. В последнее время и в России появились исследовательские группы, включенные в аналитику *ludus*-реальности (центры и лаборатории Москвы, Петербурга, Екатеринбурга, Самары, Волгограда, проявившиеся на фоне двух научных конференций, проведен-

⁴ Примечательно, что Роже Кайуа, один из первых исследователей игр, указывает на опасность смешения игр и реальности. Более того, Кайуа полагает, что подобное смешение, нарушение границ игры ведет к искажению ее принципов: «Игра есть по сути своей отдельное занятие... всякая контаминация с обычной жизнью грозит ее искажением и разрушением самой ее природы» [19, с. 76]. Кайуа полагает, что нарушение игровых конвенций вслед за перенесением игровой деятельности в область повседневной жизни влечет за собой и отказ от цивилизации. По его мысли, игры «в идеальных, жестко ограниченных условиях» позволяют творчески удовлетворить первоначальные инстинктивные импульсы, сводящиеся к состязанию, стремлению к удаче, симуляции, головокружению [19, с. 85–86]. Надо признать, что игры с «дополненной реальностью» не в полной мере стирают границы между игрой и жизнью, скорее они делают эти границы чрезвычайно гибкими и прозрачными, поэтому эти изменения не столь губительны для игр, как того опасался французский мыслитель.

⁵ См., напр.: [20]. См. также обзор истории дисциплины и ее проблем: [21].

ных Центром медиафилософии и Лабораторией исследований компьютерных игр в Санкт-Петербурге в 2013 и 2014 гг.⁶). Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) выгодно отличается от многих аналогичных проектов тем, что опирается в работе не только на разработки gamestudies-теоретиков, но и на (медиа) философский фундамент⁷.

В современной ситуации, когда ни производители информации и технологий, ни пользователи еще в полной мере не осознали последствий компьютерных и кибервойн, скрытых форм медианасилия и террора, вновь актуальной становится фигура аналитика, критика (в кантовском смысле), философа (в вечном). В компьютерных играх мы имеем дело не только с фиксацией, регистрацией и схватыванием образа Другого (вариант: Чужого, Врага), но и с его производством. Само насилие меняется под влиянием технологий компьютерных игр. Поскольку компьютерные игры — пассионарные медиа, каковым свойственны и агрессивные формы воздействия на восприятие, кажется вполне легитимным применить к ним аналитику немецкого философа Дитмара Кампера в отношении природы насилия. Кампер отмечает неубедительность утверждения, что «насилие всегда архаично и принадлежит природе человека» и, как следствие, может быть преодолено [22, с. 59]. Напротив, цивилизованная современность пронизана насилием: «Варварское и монструозное, кажется, возрастает в той мере, в какой все стремятся к гуманности и правам человека» [22, с. 59–60]. Можно сказать, что насилие трансформируется (приобретая неочевидные формы: седирование, нормализация и др.) вместе с человеком, и добавить, что происходит это не без влияния медиа. Развивая проект М. Фуко, Кампер особо выделяет роль визуальных медиа в процессах дисциплинации, воспитания и наказания. Инвестируя в визуальную открытость и очевидность, «люди мирятся с тем, что они теряют многомерную телесность своей жизни» [22, с. 63]. Вверив себя Другому — своему же объективированному через медиа коллективному взгляду-надсмотрщику, — люди «сами приговаривают себя к тому, чтобы существовать только на поверхности образов» [22, с. 63]. Так и игры, аккумулировав в себе технологии оптических, акустических, кинестетических медиа, вырабатывают комплекс нормирующих,

⁶ Весной 2013 г. в Центре медиафилософии (СПбГУ) создана Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ, заведующий — кандидат философских наук, доцент Константин Павлович Шевцов), объединившая гуманитариев, программистов, нарративных дизайнеров, геймеров и геймдизайнеров в исследовании компьютерных игр и сопутствующих им феноменов (геймификация, трансформация восприятия геймера, трансформация субъективности и телесности и т. д.). В июне 2013 г. Центр медиафилософии и ЛИКИ провели первую в России научно-исследовательскую конференцию, посвященную исследованию компьютерных игр «Компьютерные игры — театр активных действий», в которой приняли участие как российские, так и зарубежные исследователи. С сентября 2013 г. Лаборатория проводит регулярный научно-исследовательский семинар. В ноябре 2014 г. Центром медиафилософии и ЛИКИ была проведена вторая научно-исследовательская конференция по теме компьютерных игр «Компьютерные игры как способ конституирования социальной реальности». В рамках конференции «Медиасреда: поле битвы или стихия взаимопонимания?» (30–31 октября 2015 г.) Лабораторией организована секция «Компьютерные игры: от колонизации виртуальных миров к формированию повседневности». На различных конференциях в Санкт-Петербурге, Москве, Волгограде, Екатеринбурге, Улан-Удэ, Самаре и т. д. сотрудники ЛИКИ регулярно устраивают круглые столы, презентации, выступают с докладами, посвященными аналитике той или иной проблемы компьютерных игр.

⁷ С работой ЛИКИ можно ознакомиться на сайте «ВКонтакте» (https://vk.com/lik_i_lab) или на сайте Центра медиафилософии (http://mediaphilosophy.ru/lik_i/).

своего рода дисциплинирующих (приучающих к определенным моделям поведения), образующих геймера практик. Игры производят новые формы насилия: к примеру, к ним относится необходимость регулярного нажатия на кнопки ради выполнения квеста (этот момент иронично обыгран в игре *The Stanley Parable*, где игроку предлагается несколько часов нажимать на кнопку, чтобы спасти младенца от бушующего пламени). Под влиянием игр насилие трансформируется, приобретая дополнительные неочевидные формы, выходящие за рамки игровой действительности. Дело не в том, что кто-то хватается за оружие и выходит на тропу войны, переиграв в шутеры: подчиненными игровой логике оказываются наши рутинные действия — завтрак, поход в магазин, сдача экзаменов и др. В пределе насилие выворачивается наизнанку, агрессия превращается в экстаз: «Новому порабощению... уже нет нужды использовать форму насилия, современный его образ собирается по контурам увлекательного соблазна, добровольности участия, интерактивности: человек сидит безотлучно и по своей воле наблюдает за экраном» [23, с. 309–310]⁸.

Игры используются как инструмент тренировки солдат в США. Тренировка некоторых функций солдата, например командного взаимодействия, не делает различий между тем, где она происходит — на плацу или внутри *Battlefield desert combat*⁹. Этот обучающий потенциал различен во многих компьютерных играх — одни обучают тому, что предъявляется напрямую: обучившись командному взаимодействию, тактике и стратегии, игрок получает именно это, или же, изучив копию трассы внутри гоночной игры, он повышает шансы пройти ее вне игры. Способность к контролю множественных процессов остается неизменной, переносясь из игры в игру, и вне игр. Известно множество случаев, когда игроки компьютерных игр уходили играть на биржу или в покер и имели там значительный успех, потому что требуемая способность была идентична той, которой учат игры. Можно привести и более очевидный пример: компьютерные игры учат виртуозному обращению с компьютером, а ведь со времен Маклюэна мы знаем, что любое расширение чувственности меняет и наше восприятие.

В разнообразных онлайн-играх, построенных на взаимодействии между пользователями, — *Guild Wars 2*, *TERA*, *Arborea*, *EVE Online*, *League of Legends*, *Dota 2* и т. д. — сталкиваются представители разных культур, и различия между ними, а также ожидания друг от друга преломляются в контекстах игры. На игровой стиль Другого проецируются политические и культурные мифы, в результате чего возникают такие фигуры, как корейский геймер, русский геймер, китайский голдфармер и пр. В частности, в игре *Eve Online* существует миф о русском геймере — любое агрессивное, напористое и — нередко — вероломное поведение приписывается пресловутому «русскому геймеру». Истоки этого мифа коренятся как в специфическом игровом стиле «русскоязычных гильдий», образующих сильные, агрессивные блоки в игровой вселенной, так и в травматическом опыте холодной войны. Нельзя не вспомнить в связи с *Eve Online* и террористическое поведение

⁸ Ср. также: «Медиа оказываются в роли социальной антиматерии: абстрактная социальность медиааудитории является сегодня самым всеобъемлющим типом социальной общности, обеспечивающим преимущества “психологической позиции соглядата (общество обеспокоенного глаза) и нашей культурной позиции как туристов в обществе зрелищ”» [24, с. 12].

⁹ Онлайн-игра, дающая игроку возможность очутиться на театре боевых действий.

самого многочисленного в этой вселенной игрового альянса *Goonswarm*, который временами объявляет очередной «век террора», атакуя мирные торговые корабли, шахтеров на планетах и т. п., вырезая целые галактические секторы. Ситуация игры, актуализируя миф, позволяет ему развиваться и обрести новыми коннотациями. При этом некоторые конфликты имеют сугубо игровое происхождение, как, например, противостояние между расами в *World of Warcraft*, *Aion*, альянсами в *Eve Online* и т. п.

Чужой неизбежно возникает в компьютерной игре из соединения культурных стратегий и игровых механик, социальных запросов и игровых задач (сразиться и победить), агонального духа и нарратива, игрового *telos'a* и телесного (по крайней мере на уровне погружения в аватар) взаимодействия: он необходим как функция, как инстанция, формирующая субъективность игрока (через образ другого выстраивается образ себя), вписывающая агональный конфликт в рамки повествования и — шире — в люидифицированную реальность тела. Враг, воплощаемый в нейтральной расходной единице, «человеке без лица» (безликом террористе, инопланетном монстре, солдате вермахта и т. п. — в зависимости от сеттинга и/или жанра), вплетен в процесс производства игровой реальности, тиражируемой — в процессе геймификации — в практиках повседневной жизни. Восприятие противника, опосредованное нарративом и игровыми «схемами» тела, вплетается в ткань (авто)биографического (внутреннего) опыта геймера. Из него произрастают новые формы понятий чести, справедливости, достоинства (равно как и бесчестия, низости, позора).

В игре *Dark Souls* сформировался устойчивый (на уровне долженствования) образ поведения игрока, «обладающего честью». При вторжении в чужой мир (акт агрессии против другого игрока, доступный в многопользовательском режиме) существует негласное правило — поклониться перед поединком (своеобразный вызов на дуэль). Это совершенно не значимый с точки зрения геймплея момент, сотканный из обрывочных представлений о рыцарстве и взаимоуважении, который может быть истолкован и в качестве хитрой манипуляции со стороны геймдизайнера, который умышленно отнял у игроков речь и оставил в качестве единственного коммуникационного инструмента «язык жестов» тела-аватара. В этой игре есть и другая поведенческая особенность, присущая «обладающему честью»: во время дуэли на Арене (Арена — специальное дуэльное пространство, предусмотренное в игре) после поклона игрок может опустошить бутылку с «эстусом» (восстанавливающим зельем). Это действие бессмысленно с точки зрения геймплея — оно не увеличивает, но радикально снижает шансы игрока на победу (он не только лишает себя возможности восстановиться, но и подставляется под удар, пока опустошает бутылку). Единственное рациональное обоснование этого действия — тяга к прекрасному: воин без бутылки не станет отбегать в сторону, скрываться от противника, чтобы выгадать время и выпить восстанавливающей жидкости, исцелиться от ран. Битва с ним не превратится в игру в догонялки — она может получиться красивой. Радикальность этого жеста низвергает тех, кто не способен на него, в разряд презренных. Если «презренный» напал на игрока, опустошающего бутылку, он может победить; если посреди битвы он начал отбегать в сторону, чтобы восстановиться, он может победить. Но это не будет иметь значения, потому что он уже расписался в своей слабости и трусости. Зрители

(а наблюдающих за поединком немало — веб-трансляция игрового процесса довольно популярна) осудят его независимо от результата¹⁰.

Вопрос требующий исследования — как и откуда появляются такие негласные (не предусмотренные геймдизайнерами) правила? Как формируются образ Другого в игре и правила взаимодействия с ним? В какой мере эти «схемы» трансформируют наше социальное пространство? Может ли Другой быть одомашненным, как раньше, в докомпьютерную эпоху, были одомашнены дикие животные? То, как мы видим друг друга, определяется в инстанциях медиа, которые, сшивая коммуникационные ряды, разделяют человеческие массы. «Если, как утверждает Лакан, видеть означает показывать себя Другому, выставляя напоказ, то в основе этого видения должна лежать мгновенная потеря другого, и по-настоящему пугающая потерянности в отсутствие другого. Только в этот момент мы и могли бы присвоить себе чужой взгляд, так чтобы воспроизвести его в уникальном событии собственного видения. <...> Субъект может состояться, лишь заполнив фатальный разрыв в другом» [26]. И эта трансляция себя в «пространство» Другого, как можно предположить, осуществляется посредством медиа. На данный момент ведущей инстанцией медиальной регуляции являются компьютерные игры, в которых, как в техноэстетических инкубаторах, зреет семя новой телесности, новой культурной, (меж/над)национальной идентичности, новые формы номадизма, государственности, новые методы идеологического воздействия¹¹ и т.д. Тело геймера как комплекс инструментальных телесных практик в эпоху дигитальных медиа становится архетипическим форматом телесности, парадигмальной моделью всякого тела, существующего в медийной реальности¹². Игры становятся одним из способов доступа к сути сущего — от обнаружения социально-политических проблем¹³ и способов художественного высказывания¹⁴ до обретения личностной

¹⁰ Помимо обращения к прекрасному в играх, можно отметить и попытки исследователей зафиксировать «людическое возвышенное», проявляющееся на стыке неопределенности игры (ее открытости, нелинейной архитектуре, а иногда даже недоработанности) и мастерства геймера. Игровая разметка, формируемая (относительно) непредсказуемым геймплеем, позволяет игрокам совершенствовать навыки, что делает «тайну» ключевым моментом как для возможности проявления мастерства в игре, так и для раскрытия людического возвышенного. Подробнее см.: [25].

¹¹ Ср. также: «Подлинная игра исключает всякую пропаганду. Она содержит свою цель в самой себе. Ее дух и ее атмосфера — радостное воодушевление, а не истерическая взвинченность» [27, с. 336]. Если Й. Хейзинга еще полагает, что игра находится вне идеологических координат, то мы, к сожалению, вынуждены констатировать, что игровые и идеологические порядки во многих современных играх тесно переплетены. При этом в играх же формируются и практики ускользания и сопротивления идеологическим машинам: играя за разные стороны и в разные игры, человек привыкает смотреть на мир шире, чем пред(по)лагается продукцией идеологов и пропагандистов.

¹² См. подробнее: [28–30].

¹³ Так, игра «12 сентября» геймдизайнера и gamestudies-теоретика Гансало Фраски обращает внимание на проблемы терроризма и насилия: для борьбы с террористами в ней приходится использовать бомбы, убивающие множество мирных жителей: чем выше смертность среди них, тем больше появляется новых террористов.

¹⁴ Вероятно, широко известно, что ряд классических компьютерных игр в 2012 г. включены в Музей современного искусства в Нью-Йорке. Годом ранее Национальный фонд поддержки искусств США официально признал видеоигры искусством (об играх как новой форме искусства см. подробнее: [31–32]).

завершенности¹⁵, нового языка¹⁶ и формирования определенной этической позиции¹⁷. Обращение к этой «горячей» (игровой) зоне культуры, разработка стратегий сопротивления ludus-паразитам, методов использования потенциала игровых медиа являются решающими в дискурсе современных гуманитарных дисциплин.

Литература

1. Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
2. Bolter J. D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts Institute of Technology Press, 2000. 312 p.
3. Frasca G. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Unpublished Masters Thesis. Atlanta, GA: Georgia Institute of Technology, 2001 // [Ludology.org](http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf). URL: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (дата обращения: 07.09.2016).
4. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 248 p.
5. Galloway A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.
6. Dovey J., Kennedy H. W. *Game Cultures. Computer Games as New Media*. New York: Open University Press, 2006. 184 p.
7. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology Press, 2007. 464 p.
8. Wark M. *Gamer Theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007. 240 p.
9. Nitsche M. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. 320 p.
10. Galloway A. R. *The Interface Effect*. Polity Books, 2012. 200 p.
11. Juul J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games (Playful Thinking series)*. The MIT Press, 2013. 176 p.
12. Ryan M.-L. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory* // Jstor. URL: <http://www.jstor.org/stable/3685793> (дата обращения: 07.09.2016).
13. Bogost I. *How to Talk about Videogames*. University Of Minnesota Press, 2015. 208 p.
14. Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. 328 с.
15. Логос. 2015. Т. 25, № 1 (103). URL: <http://www.logosjournal.ru/arch/79/logos-79.pdf> (дата обращения: 07.09.2016).
16. Маклюэн Г. М. *Понимание Медиа: Внешние расширения человека*. М.: Кучково поле, 2011. 464 с.
17. Ализар А. Компьютерная игра «Битва за Донецк». [Geektimes.ru](http://geektimes.ru/post/247658/). URL: <http://geektimes.ru/post/247658/> (дата обращения: 07.09.2016).
18. Takahashi D. *More than 1.2 billion people are playing games* // VentureBeat. URL: <http://venturebeat.com/2013/11/25/more-than-1-2-billion-people-are-playing-games/> (дата обращения: 07.09.2016).
19. Кайуа Р. *Игры и люди. Маска и головокружение* // Кайуа Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. М.: ОГИ, 2007. С. 31–204.

¹⁵ В каком-то смысле этому способствуют почти все игры. Можно, напр., обратить внимание на игры инди-разработчика Дж. Ропера. Так, в игре *Passage*, исполненной в минималистичном — «пиксельном» — стиле игроку дается возможность, двигаясь от левого края экрана к правому «прожить жизнь». Двигаться между препятствиями легче в одиночку, но в самом начале игрок имеет возможность приобрести пару (спутник, естественно, осложнит движения, но выбор способа прохождения остается за игроком). В конце игры, как бы далеко стареющий аватар ни прошел, его ждет смерть. На сегодняшний день имеется немало игр, призывающих игрока о чем-либо подумать — например, как в данном случае, задуматься о жизни и смерти (*Memento mori*).

¹⁶ О влиянии языка компьютерных игр на формирование повседневности см.: [33].

¹⁷ В игре *One Chance*, для прохождения которой есть всего одна попытка, игроку дается выбор: спасти человечество от смертельного вируса, найдя вакцину, или провести время перед концом света с семьей. В игре *The Papers, Please!* приходится работать на контрольно-пропускном пункте тоталитарного государства, выдавая документы беженцам, отлавливая шпионов, определяя, кому жить, а кому умереть, выбрасывая «жребии человеческого».

20. Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative // Ludology.org. URL: <http://ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 07.09.2016).
21. Богост Я. Видеоигры — это бардак // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 292–319.
22. Кампер Д. Взгляд и насилие // Кампер Д. Тело. Насилие. Боль / под ред. В. В. Савчука. СПб.: Изд-во РХГА, 2010. С. 58–64.
23. Савчук В. В. Как полноценно проиграть жизнь? // Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. С. 292–312.
24. Грякалов Н. А. Фигуры террора. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. 169 с.
25. Vella D. No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime // Game Studies. The international journal of computer game research. July 2015. Vol. 15 (1). URL: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> (дата обращения: 07.09.2016).
26. Шевцов К. П. Продолжение в другом. Реконструкция медиапространства // Исследовательский центр медиафилософии. URL: <http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/other109/footnote-97> (дата обращения: 07.09.2016).
27. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: АСТ, 2004. С. 7–339.
28. Очеретяный К. А. Изобретение тела геймера // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 252–274.
29. Ленкевич А. С. Игровая приставка медиа // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 225–234.
30. Латыпова А. Р. Забыть Game Studies, или Почему геймеру не нужна инструкция по сборке? // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 235–251.
31. Денешек А. В. Homo illudens: видеоигры как новая форма искусства // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 153–158.
32. Скоморох М. М. Перформансы в онлайн-играх: к вопросу об отношениях между видеоиграми и искусством // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. С. 142–152.
33. Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // Медиафилософия IX. Языки медиафилософии. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. С. 131–136.

Для цитирования: Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ Другого в компьютерных играх // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. 2017. Т. 33. Вып. 2. С. 242–253. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212

References

1. Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press Publ., 1997. 216 p.
2. Bolter J. D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts Institute of Technology Press, 2000. 312 p.
3. Frasca G. Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Unpublished Masters Thesis. Atlanta, GA, Georgia Institute of Technology Publ., 2001. *Ludology.org*: [website]. Available at: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (accessed 07.09.2016).
4. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA, MIT Press Publ., 2005. 248 p.
5. Galloway A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press Publ., 2006. 160 p.
6. Dovey J., Kennedy H. W. *Game Cultures. Computer Games as New Media*. New York, Open University Press Publ., 2006. 184 p.
7. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology Press, 2007. 464 p.
8. Wark M. *Gamer Theory*. Cambridge, MA, Harvard University Press Publ., 2007. 240 p.
9. Nitsche M. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA, MIT Press Publ., 2008. 320 p.

10. Galloway A. R. *The Interface Effect*. Polity Books Publ., 2012. 200 p.
11. Juul J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (Playful Thinking series). The MIT Press Publ., 2013. 176 p.
12. Ryan M.-L. Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *Jstor*: [website]. Available at: <http://www.jstor.org/stable/3685793> (accessed 07.09.2016).
13. Bogost I. *How to Talk about Videogames*. University Of Minnesota Press Publ., 2015. 208 p.
14. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [*Mediaphilosophy X. Computer Games: Research strategies*]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014. 328 p. (In Russian)
15. *Logos*, 2015, Vol. 25, no. 1 (103). Available at: <http://www.logosjournal.ru/arch/79/logos-79.pdf> (accessed 07.09.2016). (In Russian)
16. McLuhan H. M. *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniia cheloveka* [*Understanding Media: The Extensions of Man*]. Moscow, Kuchkovo pole Publ., 2011. 464 p. (In Russian)
17. Alizar A. *Komp'iuternaia igra "Bitva za Donetsk"* [*The Computer Game "Battle for Donetsk"*]. Available at: <http://geektimes.ru/post/247658/> (accessed 07.09.2016). (In Russian)
18. Takahashi D. More than 1.2 billion people are playing games. *VentureBeat*: [website]. Available at: <http://venturebeat.com/2013/11/25/more-than-1-2-billion-people-are-playing-games/> (accessed 07.09.2016).
19. Kaiua R. Igry i liudi. Maska i golovokruzhenie [Man, Play and Games. Mask and Vertigo]. *Igry i liudi; Stat'i i jesse po sociologii kul'tury*. Moscow, OGI Publ., 2007, pp. 31–204. (In Russian)
20. Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology.org*: [website]. Available at: <http://ludology.org/articles/ludology.htm> (accessed 07.09.2016).
21. Bogost Ia. Videoigry — eto bardak [Video Games Are a Mess]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014. pp. 292–319. (In Russian)
22. Kamper D. Vzglad i nasilie [Vision and Violence]. *Telo. Nasilie. Bol'*. Ed. by V. Savchuk. St. Petersburg, RHGA Publ., 2010, pp. 58–64. (In Russian)
23. Savchuk V. V. Kak polnotsenno proigrat' zhizn'? [How to Play the Life to the Utmost]. *Mediafilosofia. Pristup real'nosti*. Saint Petersburg, RKhGA Publ., 2013, pp. 292–312. (In Russian)
24. Griakalov N. A. *Figury terrora* [*Figures of Terror*]. St. Petersburg, St. Petersburg University Press, 2007. 169 p. (In Russian)
25. Vella D. No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies. The international journal of computer game research*, July 2015, vol. 15 (1). Available at: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> (accessed 07.09.2016).
26. Shevtsov K. P. Prodolzhenie v drugom. Rekonstruktsiia mediaprostranstva [The Continuation in the Other. Reconstructing the Media Space]. *Issledovatel'skii tsentr mediafilosofii*: [website]. Available at: <http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/other109/footnote-97> (accessed 07.09.2016). (In Russian)
27. Huizinga J. Homo Ludens. Opyt opredeleniia igrovogo elementa kul'tury [Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture]. *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnia*. Moscow, AST Publ., 2004, pp. 7–339. (In Russian)
28. Ocheretiani K. A. Izobretenie tela geimera [Inventing the Body of Gamer]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014, pp. 252–274. (In Russian)
29. Lenkevich A. S. Igrovaia pristavka media [The Game Console of Media]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014. pp. 225–234. (In Russian)
30. Latypova A. R. Zabyt' Game Studies, ili Pochemu geimeru ne nuzhna instruktsiia po sborke? [Leaving Game Studies Behind, or Why the Gamer Doesn't Need an Assembly Instruction?]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014, pp. 235–251. (In Russian)
31. Deneshek A. V. Homo illudens: videoigry kak novaia forma iskusstva [Homo Illudens: Video Games as a New form of Art]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014, pp. 153–158. (In Russian)
32. Skomorokh M. M. Performansy v onlainovykh igrah: k voprosu ob otnosheniiakh mezhdru videoigrami i iskusstvom [Performances in Online Games: Revisiting the Question of the Relationship between Video Games and Art]. *Mediafilosofia*, vol. X. Komp'iuternye igry: strategii issledovaniia [Computer

Games: Research strategies]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva Publ., 2014, pp. 142–152. (In Russian)

33. Buglak S. S. Vtorzhenie iazyka komp'iuternykh igr v pustyniu Real'nogo [The Language of Computer Games Invading the Desert of the Real]. *Mediafilosofii*, vol. IX. Jazyki mediafilosofii. St. Petersburg, RHGA Publ., 2013, pp. 131–136. (In Russian)

For citation: Buglak S. S., Latypova A. R., Lenkevich A. S., Ocheretyanyi K. A., Skomorokh M. M. The image of the other in computer games. *Vestnik SPbSU. Philosophy and Conflict Studies*, 2017, vol. 33, issue 2, pp. 242–253. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212

Статья поступила в редакцию 22 ноября 2016 г.

Статья принята в печать 15 декабря 2016 г.