

На правах рукописи



БЕЛЯЕВА Ульяна Павловна

**КУЛЬТУРНО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКАЯ ФЕНОМЕНОЛОГИЯ
ВИДЕОИГР**

09.00.13 – Философская антропология, философия культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Белгород – 2020

Работа выполнена на кафедре философии и теологии
ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский
университет»

Научный руководитель

Кутоманов Сергей Алексеевич, кандидат философских наук, доцент,
доцент кафедры философии и теологии ФГАОУ ВО «Белгородский
государственный национальный исследовательский университет»

Официальные оппоненты

Полякова Ирина Павловна, доктор философских наук, доцент,
профессор кафедры философии, проректор по учебно-воспитательной работе
ФГБОУ ВО «Липецкий государственный технический университет»;

Бараниченко Наталья Васильевна, кандидат философских наук,
проректор ГБОУ ВО «Белгородский государственный институт искусств и
культуры».

Защита состоится «28» декабря 2020 г. в 12.00 на заседании
диссертационного совета по защите докторских и кандидатских диссертаций
БелГУ.09.01. по философским наукам на базе НИУ «БелГУ» (308600 г.
Белгород, ул. Преображенская, 78).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте: НИУ
«БелГУ» (308015 г. Белгород, ул. Победы, 85)

Автореферат разослан «__» _____2020 г. и размещен на сайте
НИУ «БелГУ» (<http://www.bsu.edu.ru>).

Учёный секретарь
диссертационного совета
кандидат философских наук



С.В. Резник

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Игра является имманентной частью культуры, множества ее как символических, так и утилитарно ориентированных практик. Более того, по мнению Й. Хейзинга, генеалогия игры выходит за рамки культуры, имея свои основания уже в мире природы. Элементы игровой деятельности сопровождают человека на всех этапах жизни, выступая ее значимой составляющей.

С конца XX в. начинается активное проникновение в культуру и повседневную жизнь человека компьютерно-цифровых технологий, которые существенно меняют дизайн многих традиционных культурных форм и практик, а также создают пространство для радикальных антропологических трансформаций. Именно в это время возникает феномен видеоигр как разновидность виртуально-цифровой экранной культуры, первоначально ориентированный исключительно на развлекательные функции. Однако видеоигры быстро переросли этот формат, заявив о себе как о много более многогранном явлении. Уже сейчас они способствуют генерации новых социокультурных практик и расширению границ антропологической идентичности, а также, обладая уникальным виртуально-интерактивным процедурным инструментарием, становятся пространством экспликации нового понимания творчества, жизни, свободы, художественно-эстетических ценностей, политических и этических смыслов. Одновременно видеоигры несут в себе множество культурных и антропологических рисков и неопределенностей. Так, они принципиально деконструируют понятия человеческой телесности и личностной уникальности, аватаризируя и размывая самоидентичность человека.

К сожалению, общественное восприятие видеоигр и сегодня во многом ангажировано их «развлекательной родословной», а также многими психологическими и этическими мифами. В то же время, отечественный философский научно-академический дискурс как правило смотрит на

видеоигры с изрядной долей подозрения и даже пренебрежения, зачастую полагая их слишком профанным объектом для серьезного изучения.

Соответственно, с одной стороны, современная культурно-антропологическая значимость феномена видеоигр, а с другой – сохранение множества как научно-исследовательских предубеждений, так и повседневно-бытовых стереотипов, актуализируют важность философского рассмотрения видеоигр в контексте культурной и человеческой размерности.

Степень научной разработанности проблемы. Несмотря на сравнительную новизну видеоигр как объекта научного рассмотрения, можно выделить сразу несколько исследовательских групп, в рамках которых ведется разработка отдельных вопросов, связанных с темой нашей диссертации.

С учетом того, что видеоигры концептуально относятся (пусть и с некоторыми оговорками) к классу игровых феноменов, в первую очередь, необходимо отметить ряд авторов, исследующих игру в целом, ее культурный, социально-коммуникативный и антропологический статус. Заметный вклад в разработку обозначенной темы внесли Б.В. Марков, П.С. Гуревич, М. В.М. Розин, М.Ф. Овсянников, В. О. Пигулевский, М.Н. Липовецкий, Ю.М. Лотман, В.А. Кравченко, И.П. Ильин, Л.Н. Столович, А.А. Тахо-Годи, И.Е. Берлянд, Т.А. Апинян, А.С. Баранов, Л.А. Белоглазова, Л.Ю. Культенко и Р.Р. Ильясов.

Кроме собственно игрового класса, видеоигры по способу своего существования и актуализации относятся к разновидности форм виртуальной реальности. В этой связи особый интерес представляют многочисленные современные философские и культурологические исследования виртуальной реальности В.В. Бычкова, Н.Б. Маньковской, Л. Мановича, Б. Массуми, Н.А. Носова, Г.И. Рузавни, М.В. Саркисян, П.М. Фишова, Ф. Фуртай и С.С. Хоружия.

Наконец, работы, посвященные непосредственно исследованию видеоигр, можно поделить на несколько дисциплинарных групп в зависимости от специфики и акцентуации их предметного рассмотрения.

Как наиболее релевантную теме нашего исследования, необходимо отметить группу работ философской и культурологической направленности. В них применительно к видеоиграм поднимаются отдельные вопросы онтологического, социокультурного, этического, антропологического и религиоведческого порядков. В частности, серьезная сравнительная аналитика проведена в рамках исследования мифологических оснований видеоигр. Наиболее существенные публикации вышли за авторством Д.А. Беляева, Е.В. Галаниной, А.В. Асланова, А.В. Маслихина, В.С. Бабиновича, С.В. Борисовой, А.С. Ветушинского, Д.В. Галкина, И.Е. Гутмана, М.В. Каманкиной, П.В. Лапшина, Т.Ф. Ляпкиной, Е.О. Самойловой, А.С. Салина, А.А. Сухова, К.С. Шарова и К.П. Швецова.

Значимое место в научном дискурсе о видеоиграх занимают работы, исследующие искусствоведческие аспекты их содержания. В них акцентируется внимание на соотношении видеоигр и кино, а также на специфике построения художественного нарратива и способов его подачи в контексте обязательных процедурных практик. Эти темы получили специальное рассмотрение в работах Н.А. Маренич, А.А. Деникина, Н.А. Мошкова, А.А. Пережогойной, М.Л. Теракопьян, А.А. Титоренко и И.И. Югай.

Помимо этого, необходимо назвать отдельный социально-гуманитарный сегмент аналитики видеоигр, где последние рассматриваются с политологических, социологических и исторических позиций. В них исследуются вопросы преломления в видеоиграх политики памяти, достоверности исторических реконструкций, новой социальной идентичности, трансляции политических идеологий и мифов. В этом проблемном поле работают В.С. Бастрыкин, С.И. Белов, А.Е. Белянцев, О.Е. Гришин, Д.А. Иглин, Е.О. Самойлова, В.А. Калмыков, К.В. Яблоков, М.А. Бочанов, В.В. Кириченко, С.О. Осекин и С.Ю. Черных.

Также, нельзя не упомянуть о работах психологической и педагогической направленности. В них анализируются возможные риски и развивающие возможности, заключенные в видеоиграх, а также вопросы широкой

геймификации. Этим исследовательским сюжетам посвящены работы Е. Быкова, А.М. Демильхановой, Ю.М. Евстигнеевой, К.С. Никитиной, О.В. Егорова, Л.В. Зиновьевой, А.В. Иванова, Н.А. Куликовской, В.А. Помелова и С.А. Шапкина.

И наконец, следует отметить наработки отечественных ведущих центров по исследованию видеоигр – семинары и конференции, организованные Московским центром исследования видеоигр при философском факультете МГУ им М.С. Ломоносова и Лабораторией исследования компьютерных игр при Институте философии СПбГУ.

В зарубежном научном дискурсе за последние 10 лет сформировался внушительный пласт работ, посвященных социально-гуманитарному исследованию видеоигр. Так, анализируя современную базу изданий, входящих в Web of Science Core Collection, нам удалось обнаружить более 300 публикаций авторов по данной теме. Большинство из них находятся в рамках таких широких исследовательских программ как cultural studies (A. Bazac, S. Bartel, S. Patridge, W. Rehg, R. Seddon, K. Tullmann, M. Willis), history studies (Y. Rochat, A. Elliott, C. Carden, R. Crooks, D. Spring, J. Aurell) и political studies (M. Lakomy, D. Bos, G. Meibauer, C. Raymond, D. Shim, R. Saunders, L. Pauwels, J. Mercille, N. Robinson). Содержательно многие работы носят практикоориентированный характер с весьма зауженным предметным фокусом.

Количественно внушительное число авторов, занимающихся исследованием видеоигр, в первую очередь указывает на актуальность и исследовательскую востребованность данного объекта рассмотрения, но отнюдь не должно создавать иллюзию исчерпанности темы. Во-первых, подавляющее большинство публикаций по нашей теме имеют статейный формат, что объективно ограничивает объем рассмотрения и заставляет ограничивать предметную область. Во-вторых, содержательно примерно половина русскоязычных статей носит формально дескриптивный и даже реферативный характер, ограничиваясь описанием отдельных феноменов без помещения их в проблемно-исследовательский контекст. Наконец, в-третьих,

по содержанию некоторых публикаций заметно, что их авторы имеют внешнее, стороннее и иногда весьма поверхностное представление о конкретных видеоиграх, их реальном игровом процессе и нарративном дизайне. Мы же в данном случае, помимо опоры на значительный теоретический фундамент, имеем возможность привнести в исследование опыт реальных практик непосредственной вовлеченности в объект рассмотрения. Соответственно, очевидна необходимость в специальной, целостной культурно-антропологической аналитике феномена видеоигр.

Объект диссертационного исследования: *виртуально-цифровая экранная технокультура.*

Предмет исследования: *видеоигры как культурно-антропологический феномен.*

Цель диссертационной работы: *исследование троп культурно-антропологического конституирования видеоигр.*

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих **задач исследования:**

- выявить основные дискурсы и концептуальные основания философской экспликации видеоигр;
- реконструировать генеалогию и пути генезиса культурной легитимации видеоигр;
- установить художественно-эстетическую модальность антропологического измерения видеоигр как части современной экранной культуры;
- определить социокультурные практики и аксиологические матрицы видеоигрового пространства, конституирующие феномен Homo VideoGamer.

Теоретические и методологические основы исследования. Теоретической базой диссертации стал широкий спектр трудов, относящихся к основным этапам развития философской мысли. Мы опирались на отдельные труды Платона и Аристотеля, посвященные вопросам онтологии и эстетики, на учение о бытии Эриугены, на тексты П. Абеляра и Ф. Аквинского, относящиеся

к экспликации понятия виртуальности, на теорию познания и онтологию Д. Бэркли и И. Канта, на игровые концепции Й. Хейзинга, Ф. Шиллера и Э. Берна, на культурологические изыскания М. Бахтина и М. Элиаде, на философско-антропологические идеи М. Шелера и Х. Плеснера, на экзистенциальную философию Другого М. Хайдеггера и, наконец, на штудии теоретиков постмодернизма Ж. Делеза и Ж. Бодрийяра.

Методологический инструментарий исследования обусловлен сложным технокультурным характером объекта и предмета диссертационной работы, что определило единый комплекс методологических подходов и принципов – культурно-цивилизационный, диалектический, деятельный и аксиологический, с опорой на которые проводилось научное исследование. Свое рассмотрение мы основывали на принципах единства исторического и логического, социокультурной и исторической обусловленности человеческих практик.

В целом, в зависимости от рассматриваемого аспекта феномена видеоигр, а также локальных исследовательских задач, корректируется методологический инструментарий диссертационной работы, одновременно сохраняя целостность и единство исследовательского нарратива. Синтез обозначенных принципов и методов позволил осуществить интегральное исследование культурно-антропологической феноменологии видеоигр.

Научная новизна исследования конкретизируется в следующих аспектах:

1. Выявлены основные модальности и концептуальные основания философской экспликации видеоигр, а также сформулировано их динамически-интегральное определение.

2. Реконструирована генеалогия и этапы развития видеоигр в широком культурном контексте с учетом наличия перманентного диалога технической эволюции видеоигр с их многовекторным социокультурным освоением.

3. Установлены художественно-эстетические и творческие потенциалы интерактивно-цифрового взаимодействия человека с видеоигровыми вселенными.

4. Определены наиболее существенные социокультурные практики и ценностные матрицы видеоигровых миров, конституирующие социальную антропологию Homo VideoGamer.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Любая значимая философская стратегия экспликации видеоигр – *нарратологическая, людологическая, субъектоцентристская (антропологическая)*, носит редуционистский характер. Под влиянием постмодернистской философии складывается концепция *множественных онтологий* видеоигр, конституирующая невозможность их универсальной сущностной определенности. Мы выделяем пять основных онтологических концепт-структур видеоигры – программист, игровой актер (геймер), программный код, виртуальный мир игры, аппаратная платформа. На основе контекстуальных аналогий с историко-философским дискурсом, конструируется *динамическая модель* онтологического существа видеоигр. Видеоигру можно определить как виртуально-интерактивную и иммерсивно-мультимедийную практику, осуществляющуюся человеком в рамках программной системы правил, внешне заданной программистом, и аппаратных ограничений.

2. Видеоигры демонстрируют значительную динамику обживания различных культурных сфер. Изначально появившись в виде побочных, узкоспециализированных экспериментальных и тестовых программ, они быстро превращаются в значимый феномен повседневно-досуговой культуры экранных развлечений, оказываясь частью массовой культуры. С начала XXI в. видеоигры становятся одним из экономических лидеров и локомотивов развития всей IT-индустрии. Они заявили о своих претензиях на признание их видом цифрового искусства и спорта, а также способствовали появлению новых форм социальной организации и коммуникации, множеству околоигровых субкультурных феноменов, практик геймификации и специализированных научно-исследовательских программ.

3. Человек, находясь в непосредственной контактности с видеоигровыми реальностями, оказывается в уникальном художественно-эстетическом континууме. В нем реализуются интерактивно-синтетические арт-практики, вбирающие в себя художественно-образную грамматику и архитектонику кинематографа, театра, живописи и музыки. Здесь человек становится субъектным актуализатором и непосредственным участником формирования четырех измерений эстетической экспрессии: визуального, нарративного, звукового и процедурного. Геймер получает опыт виртуально-цифрового погружения в особые интерактивно-процедурные и метатекстуальные художественные структуры, основывающиеся на развитой драматургии, оригинальном арт-дизайне, философской глубине и сюжетной нелинейности. *Ното VideoGamer, благодаря процедурности, имманентной любой видеоигре, обретает новое измерение творческой свободы индивидуально-субъектного соавторства в построении уникальных форм художественно-образной выразительности.*

4. Ядро социальной антропологии Ното VideoGamer складывается в ситуации вовлеченности человека в этически окрашенные виртуальные практики, а также усвоении исторических и политических программ, интегрированных в видеоигры. Внутренние правила этически интерактивных видеоигр зачастую основываются на традиционных морально-нравственных ценностях, осуждая или отрицательно маркируя социально ненормативное поведение. *Виртуальный статус Ното VideoGamer позволяют актуализировать трансгуманистическое измерение проблем встречи Я и Другого, различения человеческого и увидеть направления постчеловеческого существования, где деконструируются понятия жизни, смерти, свободы, индивидуального времени и смысла деятельности.* Одновременно видеоигры концептуально разрушают метанарративность истории, мифологизируя и редуцируя основания ее динамики, тем самым постмодернистски трансформируя историческое сознание человека. Актуальное политическое мировоззрение Ното VideoGamer формируется из синтеза идей антисоветизма,

экспансионистского америкоцентризма и необходимости культурной вестернизации.

Теоретическое и научно-практическое значение исследования определяется актуальностью философского исследования феноменологии видеоигр, выявляющей и раскрывающей ее широкие культурно-антропологические основания. Феномен видеоигр, будучи заметной и динамично развивающейся частью современной экранной культуры, ощутимо влияет на антропологическое переформатирование человека, обживание им виртуально-цифровой среды существования с ее технологическими возможностями и экзистенциальными рисками. Помимо этого, в видеоигровых практиках и нарративах находят свое преломление художественно-эстетические и этические ценности, морально-нравственные паттерны, стратегии политики исторической памяти и актуальные идеологические концепты.

Материалы исследования могут быть использованы при разработке содержания учебных курсов философского цикла, культурологии, искусствоведения, истории, политологии и социологии, а также специальных дисциплин социально-гуманитарной направленности.

Личный вклад автора заключается в анализе и систематизации философских дискурсов экспликации видеоигр; определении основных онтологических концепт-структур видеоигры; реконструкции культурно-контекстуального генезиса видеоигр. В научный оборот введено новое динамическое определение видеоигр и антропологическое понятие Homo Video-Gamer, в котором раскрывается специфика философского понимания человеческого существования в ситуации активной погруженности в видеоигровые миры.

Личный вклад диссертанта очевиден в актуализации темы, формировании источниковой базы, разработке методологического инструментария, обосновании теоретической и научно-практической значимости работы, а также

подготовке публикаций, отражающих ход и результаты исследования культурно-антропологической феноменологии видеоигр.

Апробация работы. Материалы и результаты диссертационного исследования получили апробацию в форме докладов и сообщений на научно-практических конференциях различного уровня: XII Международная научно-практическая конференция «Социально-гуманитарные проблемы современности: человек, общество и культура» (Красноярск, 2018); VIII Всероссийская научно-практическая конференция с международным «Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации» (Липецк, 2018); XXI Международная научно-практическая конференция «Научное творчество XXI века» (Красноярск, 2019); XV Международный форум «Задонские свято-тихоновские образовательные чтения “Русская словесность как основа русского мира”» (Липецк, 2019); XXIII Международная научно-практическая конференция «Научное творчество XXI века» (Красноярск, 2019); Научно-практическая конференция молодых ученых «Риски и уязвимости современной социокультурной трансформации» (Липецк, 2020).

Положения и выводы диссертационной работы в разное время использовались в преподавании дисциплин социально-гуманитарного цикла в ФГБОУ ВО «ЛГПУ им. П.П. Семенова-Тян-Шанского».

По теме диссертации опубликовано 11 научных работ, в том числе 8 статей в журналах, рекомендованных ВАК РФ, а также 1 статья в журнале, входящем в базы данных Web of Science и Scopus. Получено свидетельство о государственной регистрации объекта интеллектуальной собственности (программы для ЭВМ).

Диссертационная работа обсуждена на заседании кафедры философии и теологии ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет» и рекомендована к защите.

Структура диссертационной работы определена общей концепцией исследования, а также логикой решения поставленной цели и задач.

Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения и библиографического списка.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность выбранной темы, характеризуется степень ее научной разработанности, фиксируется основная источниковая база исследования, определяются объект, предмет, цель и задачи работы, ее теоретико-методологические основания, формулируются научная новизна диссертационного исследования, положения, выносимые на защиту, теоретическая и практическая значимость, отражаются личный вклад автора и апробация результатов работы.

Первая глава «Феномен видеоигр в контексте философии и современной культуры» посвящена анализу семантических троп философской экспликации видеоигр и их утверждению в широком пространстве современной культуры. Критически анализируются актуальные подходы к определению онтологии видеоигр в исследовательской программе *game studies*. Также реконструируется история и динамика культурного генезиса видеоигр.

В *первом параграфе «Дискурсы философской экспликации видеоигр»* осуществляется философская реконструкция и критический анализ сложившихся в *game studies* модальностей сущностного определения видеоигр, а также формулирование стратегии и оснований их авторской экспликации.

Большинство существующих в отечественном исследовательском поле определений видеоигр обладают общим знаменателем – акцентуацией на виртуальном характере и свойстве их существования. Поэтому теоретический абрис определения видеоигр выявляется через экспликацию топоса компьютерно-цифровой виртуальной реальности. В нем с опорой на концепцию виртуалистики Н.А. Носова, философские штудии Ж. Делеза и теорию потока М. Чиксентмихайи формулируются базовые характеристики виртуальности – порожденность, актуальность, интерактивность и вовлеченность.

Философский дискурс о видеоиграх имеет несколько концептуальных стратегий экспликации их онтологии. Первично в рамках зарубежных *game*

studies сформировалось две исследовательские программы – *нарратологическая*, базирующаяся на принципах лингвистического постструктурализма и аналитико-литературоведческой традиции, и *людологическая*, основывающаяся на игровой концепции Й. Хейзинга и институциональной парадигме. Первая рассматривает видеоигры как разновидность повествовательной структуры, пусть и имеющей нетипичные риторические элементы – в первую очередь, процедурность и интертекстуальность, но остающейся в границах нарративной определенности. Соответственно видеоигра понимается в качестве программно созданной и экранно визуализированной интерактивной истории, виртуально-иммерсивного текста. Людологическая оптика акцентирует внимание на игровой (процедурной) составляющей как набору правил и их агональном исполнении, сводя определение видеоигр к типологической вариации игры вообще.

Далее в философском дискурсе о видеоиграх совершается «коперниканский переворот», включивший субъекта (игрока/геймера) в парадигму дефинирования видеоигр. Получает распространение линия субъектно-ориентированной экспликации, фундированной берклианской и кантианской онтологией. Она утверждает невозможность актуального существования видеоигры вне игрока, определяя ее эпифеноменом геймера.

По сути каждая из этих стратегий экспликации редуцировала понимание видеоигр исключительно до повествовательно-риторической, процедурной или субъективно-эмпирической структуры, предельно формализуя их определение.

Наконец, Я. Богост, доказывая локальную легитимность разнофокусного выделения природы видеоигр, приходит к пониманию их онтологии как принципиально неустранимого на уровне рациональных артикуляций «бардака» и неформализуемой связанности сущностно инаковых элементов, являющих парадоксальное бытийное единство. Это определение явно стыкуется с риторическими тропами философии Ж. Делеза и Ж. Бодрийара, дискурсивно легитимируя видеоигры как феномен культуры постмодерна. На ее основе отечественные исследователи А.С. Ветушинский и Е.В. Галанина

формируют теорию множественных онтологий видеоигр, исключая возможность их универсальной сущностной определенности. Этот подход вполне адекватен для исследования специфики отдельных видеоигр, но совершенно не направлен на осмысление феномена видеоигры в его целостности. Здесь происходит некорректная подмена с поиска абсолютных, универсальных структур и принципов существа видеоигры на экспликацию частных игровых архитектур. Все это абсорбирует и семантически размывает изначальную интенцию на философское осмысление онтологии видеоигр.

В попытке выработать стратегию комплексного понимания феномена видеоигры мы, основываясь на известных их модусах существования, выявляем пять основных онтологических концепт-структур, фундирующих феноменологию любой видеоигры. Ими выступают *программист*, *игровой актер (геймер)*, *программный код*, *виртуальный мир игры* и *аппаратная платформа*. Проводя контекстуальные аналогии с онтологическими концепциями Платона и Аристотеля, обозначенные концепт-структуры видеоигры можно соотнести с такими категориями античной интеллектуальной традиции как феноменальное бытие, божество-двигатель, бог-демиург, логос, форма и материя.

Мир игры – это то, что пусть и виртуально, но существует и непосредственно является, поэтому может отождествляться с феноменально сущим. Игрок в этой модели выступает как своеобразное божество, приход и действия которого, во-первых, актуализируют и конкретизируют весь игровой мир, во-вторых, детерминируют внутриигровое время, как правило обусловленное волевыми актами геймера. Одновременно игрок выступает субъектом экспликации логоса как внутриигровой необходимости, вмещающей в себя игровые правила, конечные цели и смыслы. При этом следует учитывать, что геймер сущностно не создает мир игры, а лишь делает его виртуально реальным, осуществляя потенции, заложенные программистом в операционном коде игры. Соответственно, геймдизайнер в этой ситуации оказывается богом-демиургом, фундаментальным игровым субъектом. Он помышляет идею игры

через язык программирования, являющийся здесь своеобразной «информационной материей», создающей цифровую матрицу «игрового тела». Однако после ее создания программист на манер первичного божества гностиков, «оставляет» игру как потенцию, ожидающую приход «младшего божества» – игрока. Платформа же выступает в роли модуляторного формообразователя, который облекает «информационную материю» в виртуальные феномены.

Все это порождает несколько фреймов бытия видеоигры, отчасти сравнимых со структурой мироздания в онтологии Эриугены, где можно выделить четыре уровня природы: «несотворенная и творящая» – программист, язык программирования и отчасти геймер, «сотворенная и творящая» – игровой мир, «сотворенная и нетворящая» – операционный код, «несотворенная и нетворящая» – платформа.

На основе данных рецепций мы конструируем динамическую модель онтологического существа видеоигр, где последние можно определить как интеграл виртуально-интерактивных и иммерсивно-мультимедийных практик, осуществляющихся человеком в рамках программной системы правил, внешне заданной программистом, и аппаратных ограничений.

Во *втором параграфе «Культурно-историческое конституирование видеоигр»* реконструируется культурно-диалоговый генезис феномена видеоигр, а также этапы расширения их социокультурного ареала и сферы институционализации.

В культурно-историческом развитии видеоигр можно выделить три основных этапа, которые характеризуют и маркируют как собственно их технологическую эволюцию, так и обживание социокультурного пространства с выходом за собственно область компьютерной виртуальной реальности.

На первом – условно архаическом (1958-83 гг.) этапе видеоигры сначала появились (в 50-60 гг. XX в.) исключительно как побочные, узкоспециализированные эксперименты и тесты в рамках закрытых научно-исследовательских лабораторий и технических институтов по личной

инициативе отдельных ученых-энтузиастов. Только с 1972 г. начинается коммерческое проникновение видеоигр в массовую культуру как экранно-электронного развлекательного продукта. Первые игровые практики носили публичный характер, так как осуществлялись на аркадных автоматах, установленных в местах массового досуга.

Формируется два основных географических центра видеоигровой индустрии – США и Япония. Уже к 1982 г. «Atari» – пионер на рынке видеоигр, стала одним из крупнейших производителей электроники в мире, а ее наиболее популярная консоль «Atari 2600» за 6 лет была продана тиражом около 40 миллионов экземпляров. Это делает видеоигры заметным феноменом повседневно-досуговой культуры экранных развлечений.

На втором этапе (1983-1993 гг.) видеоигры преодолевают региональную ограниченность, становясь уже вполне легитимным явлением массовой культуры. Компания «Nintendo» оказывается лидером видеоигрового рынка, сумев продать по всему миру более 100 миллионов экземпляров консоли «Nintendo Entertainment System». Персонажи наиболее популярных видеоигр обретают культовый статус. Так, протагонист «Super Mario Bros.» – Марио обгоняет по узнаваемости «идола» американской массовой культуры – Микки-Мауса.

Получает распространение практика выпуска видеоигр по известным художественным фильмам и мультфильмам, что формируется пока еще монологический дискурс. В его рамках игры делают первые шаги по освоению и адаптации видеотекстов под формат интерактивно-экранных повествований.

Успех двух наиболее технологически новаторских видеоигр 1993 г. – «Doom» и «Myst», стал серьезным стимулом для увеличения динамики внедрения передовых компьютерных технологий (рост вычислительных мощностей CPU и использование CD-ROM) в сегмент индивидуальных домохозяйств.

В начале 90-х гг. произошел следующий важный шаг на пути широкого общественного конституирования видеоигр, когда по итогам слушаний в

Конгрессе США создается «Entertainment Software Rating Board» – комиссия по рейтингованию видеоигр. Возрастное маркирование стало нормативным регулятором содержания видеоигрового контента и ввело его в правовое поле.

На третьем этапе (1994-н/в) происходит революционный технологический рывок в развитии аппаратных платформ, что открыло видеоиграм множество графических возможностей для реализации разнообразных дизайнерских решений, а также способствовало усложнению нарративов и драматургии повествования.

На корпоративном уровне индустрия видеоигр в середине 90-х – начале 2000-х гг. была серьезно переформатирована. В этот сегмент рынка приходят один из мировых лидеров по производству бытовой электроники компания «Sony» и софтверный компьютерный гигант – «Microsoft». Совокупный объем продаж игровых систем трех ведущих компаний за первое десятилетие XXI в. составил более 300 миллионов экземпляров. Далее, после смартфон-революции в сфере телефонии огромный импульс в развитии получает сегмент мобильных видеоигр, занимающий на сегодня более половины всего игрового рынка.

На фоне интенсификации развития интернета с начала XXI в. особую популярность приобретают сетевые (многопользовательские) видеоигры, вовлекая сегодня в свои игровые сессии сотни миллионов людей. Одновременно усиливается социальная составляющая гейминга. Видеоигры приобретают статус особого рода массовой коммуникации, в которой трансакции опосредованы контекстуальными рамками виртуальной вселенной. В тоже время на их основе сформировалось отдельное спортивное направление – киберспорт, уже институционализированное во многих странах Европы и США.

Другой тенденцией современного этапа истории культурного обживания видеоигр стало создание их киноэкранизаций. Одновременно продолжилась и обратная практика – сопровождение многих киноблокбастеров видеоигровыми адаптациями, выступающих частью маркетинга и мерчендайзинга массового сегмента киноиндустрии. Знаковым для коммерческой составляющей

видеоигровой индустрии стал 2015 г., когда последняя по совокупному обороту средств обогнала кинематограф.

Последние десятилетия активно формируется субкультурное пространство «околоигровых феноменов», т.е. всей совокупности культурных явлений и артефактов, связанных семантическими и визуальными отсылками к виртуальным игровым вселенным. Например, субкультуры косплея и летсплея. Также видеоигры сегодня все чаще становятся объектом мультикультуральных дискуссий, различных манифестаций толерантности и борьбы за права меньшинств. Наконец, показательное распространение *геймификации* как практики применения видеоигровых механик и элементов геймплея в формально неигровых сферах социокультурной реальности. Геймификация имеет явные перспективы в образовании, науке, может эффективно применяться как мотиватор в управленческом администрировании и фактор динамики досуговой деятельности. Все это способствовало легитимации видеоигр в научном дискурсе в рамках исследовательской программы *game studies*.

Вторая глава «Культурно-антропологические практики и дискурсы в видеоиграх» посвящена экспликации процедурно-нарративных элементов видеоигровых активностей, обладающих значимым культурным смыслом и способных оказать заметное влияние на переформатирование ключевых антропологических характеристик, формирую концепт *Homo VideoGamer* как актуальную разновидность «цифрового человека».

В первом параграфе **«Антропологическое измерение видеоигр в пространстве современной экранной культуры: художественно-эстетический аспект»** раскрываются модальности феноменальной проявленности художественных элементов в структуре видеоигровых практик, влияющих на формирование *Homo VideoGamer* как нового эстетического субъекта топоса современной виртуально-цифровой культуры.

Экранная культура, наряду с речевой и письменной, стала принципиально новым этапом в истории существования семантически-трансляционных форм

культуры. В художественно-эстетическом измерении это привело к видеореволюции, позволившей экранным форматам легитимироваться в современном искусстве. В этом контексте видеоигры занимают особое место, являясь как заметной частью актуальной экранной культуры, так и по-своему уникальным пространством осуществления художественных практик и получения эстетического опыта. Несмотря на продолжающиеся академические дискуссии относительно правомочности квалификации видеоигр как искусства, они уже официально имеют такой статус во многих странах Западной Европы и США.

Видеоигры, как эстетический феномен, синтезируют в себе элементы множества традиционных искусств – живописи, литературы и музыки. Кроме того, на художественно-морфологическом и нарративно-композиционном уровнях очевидно влияние на видеоигры кинематографа. Исходя из феноменологии видеоигр, можно выделить в них несколько художественно-эстетических измерений – *визуальное, нарративное, звуковое, процедурное*. Динамическое единство их реализации в рамках конкретной игры позволяло сформировать оригинальный эстетический континуум субъектной включенности человека в художественные практики.

С точки зрения изобразительной стилистики визуальная эстетика видеоигр прошла три этапа развития форм наглядности: геометрический абстракционизм, двухмерный мультипликационизм и трехмерный анимационизм. Для каждого периода характерен свой уникальный визуальный дизайн графических объектов с учетом реализации принципа *art direction*, направленного на выстраивание архитектоники внутреннего согласования всех экранно-стилевых решений. Видеоигры продемонстрировали, что могут оперировать предельно широким спектром визуальных концепт-форм – от стилизации под комикс, мультфильм или детский карандашный рисунок до фотореализма и футуризма.

Появляются видеоигры, которые целенаправленно позиционируются как художественно-изобразительные game-инсталляции: «Тургор» (2008),

«Journey» (2012) и «Ōkami» (2006). Они делают акцент на трансляции визуальных образов, имеющих в совокупности некоторый философский подтекст, создавая у Homo VideoGamer эстетически-рефлексивное впечатление и пространство интерактивно-изобразительного сотворчества.

В измерении нарративной эстетики видеоигры быстро эволюционировали от номинально-мотивационных сюжетов до объемных драматических постановок, наполненных сложными характерными персонажами и основывающихся на динамически нелинейной фабуле.

Во многом под влиянием развития сюжетной составляющей видеоигр, начинается их институциональное закрепление как художественного феномена и вида искусства. Формируется целый жанр видеоигр, ориентирующийся на кинематографические принципы подачи нарратива и ставящий во главу угла именно сюжетный элемент игры, получивший название «интерактивное кино». Подобные нарративно нелинейные игры превращают концепт-форму кинематографического повествования со сложной режиссурой и экранной постановкой в субъектно ориентированный рассказ, сюжетные тропы которого актуализируются человеком-геймером.

Видеоигры подчас наполнены богатыми интертекстуальными включениями «прецедентных текстов», т.е. культурно значимых литературных источников, усиливающих художественно-экспрессивное участие человека в виртуальном пространстве. Также встречаются весьма оригинальные видеоигровые адаптации/переосмысления литературных произведений, в которых Homo VideoGamer превращается в художественного деконструктора.

Звуковая эстетика видеоигр опирается, во-первых, на широкий спектр классических музыкальных композиций, творчески инкорпорированных в геймплей, во-вторых, на синестезийные практики процедурной работы со звуком как составной частью антропологии виртуального мира.

Процедурная эстетика выступает связующей структурой для всех традиционных художественных элементов, внося определяющий вклад в создание подлинно оригинального художественного содержания видеоигр. Она

оказывается проводником диалога всех образных элементов игры с человеком, создавая по-своему уникальный процедурный континуум субъектного художественно-эстетического бытийствования Homo VideoGamer в экранной реальности.

С поправкой на конкретную видеоигровую вселенную с ее внутренними механиками, человек обретает иномерное своему предыдущему опыту существования в референтной реальности пространство свободы (возможностей и средств) выражения собственных художественных интенций. Все это способно актуализировать глубокие антропологические изменения, принципиально преобразить художественную субъектность человека, превратив его в нового эстетического актора и со-творца.

Во *втором параграфе «Феномен Homo VideoGamer в контексте социокультурных практик и ценностных матриц видеоигровых миров»* анализируются сферы этической нормативности, исторического сознания и политической идеологии, формирующие социальную антропологию Homo VideoGamer.

Любой этический дискурс о видеоиграх должен учитывать, что существуют две основные стратегии различения моральных виртуально-игровых практик – экстравиртуальная и интравиртуальная. В силу доступности широкое распространение получил экстравиртуальный способ этического определения видеоигр. Одновременно он в значительной степени игнорирует или принципиально некорректно трактует базовые игровые характеристики (например, принцип «магического круга»), а поэтому его использование в научных дискуссиях обладает сомнительной эвристической ценностью, профанируя game studies.

При интравиртуальном этическом различении видеоигр важнейшим и по-своему онтологическим фактором является техническая характеристика строения программно-цифрового кода, математически содержащего в себе все возможные игровые активности. Он позволяет классифицировать все видеоигры на этически *нейтральные*, в которых принципиально невозможен

нравственно окрашенный выбор, так как геймплей строится на фиксированном наборе изначально заданных линейных способов взаимодействия с игровым миром, и *интерактивные*, где программно предусмотрена возможность реализации нелинейных активностей, имеющих моральное наполнение.

Игры содержат систему интерактивных корреляций между этически окрашенными поступками и реакции на них окружающего виртуального мира. При этом существует программно созданная этическая матрица, в рамках которой осуществляется реагирование на морально-нравственные практики геймера. В большинстве подобных игр человеку явно или имплицитно предлагается избирать социально нормативные поведенческие стратегии. Более того, зачастую «онтологически», т.е. на уровне интерфейса и игровых механик, физически ограничивается возможность осуществления девиантных действий.

Природа существования виртуально-игрового мира, которой технологически имманентна репетитивность, обратимость любого действия и взаимодействие с виртуальными аватарами, создает принципиально иномерный бытийный континуум цифрового человеческого существования. В нем актуализируется новую экзистенциальную ситуацию диалога с Другим, которым может являться как аватар реального человека, так и искусственный интеллект. Это в свою очередь поднимает вопросы различения человеческого и самоидентичности в ситуации виртуально-игрового существования Homo Video Gamer. Сам формат реализации моральных ситуаций и активностей деконструирует их основания, виртуализируя понятия ответственности, этической памяти и свободы выбора человека. Все это оказывается частью новой, во многом постмодернистски ориентированной поведенческой матрицы Homo VideoGamer.

Одновременно с середины 00-х гг. XXI столетия исторические нарративы все чаще становились частью игровых повествований, внося свой заметный вклад в формирование социальной антропологии «цифрового человека». Все без исключения «исторические видеоигры» развивают у геймера принципиально новую модель восприятия истории. Актуализация игровой

процедурности и интерактивности, которые чужды строгой исторической достоверности и фактологической аутентичности, позволяют Homo VideoGamer стать (в виртуально-компьютерных мирах) историческим актором, способным менять значимые события прошлого. Это подспудно легитимирует возможность авторского вмешательства в исторический текст, деконструируя его метанарративность. Именно здесь наиболее очевидны становятся постмодернистские мотивы влияния видеоигр на историческое сознание Homo VideoGamer.

Зачастую одновременно с исторической составляющей в видеоиграх присутствует определенная политическая или идеологическая программа. Большой интерес вызывают имплицитные, нарративно контекстуальные политические послания, которые непосредственно не маркируются, но оказывают заметное влияние на формирование политического мировоззрения Homo VideoGamer.

Примечательны устойчивые положительные и отрицательные образы в видеоиграх, имеющих политическое смысловое измерение. К условным «героям», как правило, относятся американцы или коллективные организации, выступающие аллюзией на Североатлантический Альянс. Именно они олицетворяют «силы добра», борющиеся за «свободу и демократию». Их действия всегда морально оправданы и легитимны. Образ актуального врага конкретизируется как правило в «плохих русских» и в условных арабомусульманских террористах. Но в любом случае «враг» характеризуется как военно-агрессивный актер, угнетающий мирное население и стремящийся к тотальной власти. Также видеоигровые нарративы часто наполнены антисоветской риторикой, которая может переноситься и на образ современной России.

Данный набор «врагов» и их характеристик прямо коррелирует с устоявшимися в Западном мире за последние 100 лет представлениями о военно-политических и идеологических угрозах. Видеоигры в данном случае

выступают медиумом этих стереотипных геополитических концептов, закрепляя их в политическом сознании нарождающегося Homo VideoGamer.

Особняком стоят видеоигры с имплицитными политико-идеологическими посланиями, которые являются частью внутриигровых правил. К примеру, в серии «Civilization» существуют определенные параметры достижения победы, которые в целом укладываются в две основные стратегии – военно-политического принуждения и культурно-экономической гегемонии. Каждая из них в основе обладает агрессивной направленностью, предполагая подавление политического суверенитета и культурной идентичности других стран. Наличие таких правил игры создает вполне очевидную экспансионистскую модель понимания целей и поведенческих практик в геополитическом пространстве. Одновременно в «Europa Universalis» вестернизация подается как наиболее эффективная модель государственного развития, а все другие стратегии неизбежно приводят к обязательным внутриигровым штрафам.

Все это формирует политическое мировоззрение Homo VideoGamer, ядром которых выступают америкоцентристские ценностные установки, внешне прикрытые мультикультуральными проявлениями, состоящими из многочисленных культурных стереотипов, упрощений и мифов.

В **заключении** подводятся обобщенные итоги работы, формулируются выводы и намечаются перспективы дальнейшего развития основных идей исследования.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Статьи в ведущих рецензируемых журналах, рекомендованных ВАК

1. Актуальные youtube-дискурсы о видеоиграх // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 177-180. (0,3 п.л.).
2. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 181-184. (0,3 п.л.)
3. Историко-философские стратегии экспликации видеоигр // Современные исследования социальных проблем. 2019. Т. 11. № 2-2. С. 79-82. (0,3/0,15 п.л.) (в соавторстве).
4. Социальные программы и практики в видеоигре «The Sims»: философский аспект // Современные исследования социальных проблем. 2019. Т. 11. № 1-3. С. 55-60. (0,4/0,2 п.л.) (в соавторстве).
5. Видеоигры в философско-религиозном дискурсе// Современные исследования социальных проблем. 2019. Т. 11. № 2-3. С. 39-42. (0,3/0,15 п.л.) (в соавторстве).

6. Художественно-эстетическое содержание видеоигр как интерактивного медиума экранной культуры // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том. 9. № 1А. С. 119-126. (0,8/0,3 п.л.) (в соавторстве).

7. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Том. 10. № 2А. С. 99-105. (0,8/0,3 п.л.) (в соавторстве).

8. Теория мономифа и универсальные концепты в повествовательной структуре видеоигр // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том. 9. № 2А. С. 114-120. (0,8/0,3 п.л.) (в соавторстве).

Статьи, индексируемые в Scopus и Web of Science

9. Discourses and Semantic Tropes of the Philosophical Explication of Video Games // Problemos. 2019. Vol. 96. pp. 172-183. (*Scopus & Web of Science*) (1/0,5 п.л.) (в соавторстве).

Объекты интеллектуальной собственности

10. «Game Studies. Программно-презентационный курс по философии видеоигр». Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2020618948. Дата государственной регистрации в Реестре программ для ЭВМ: 10.08.2020.

Статьи в других научных изданиях

11. Виртуальная реальность в актуальном философском дискурсе // Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации: Материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 9-10 ноября 2018 г. Липецк: ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. С. 112-115. (0,35 п.л.).

12. Процедурная риторика в контексте видеоигровой дискурсивности // Риски и уязвимости современной социокультурной трансформации: Материалы научно-практической конференции молодых ученых (29 апреля 2020 года, г. Липецк): сборник научных трудов. Москва: ИНФРА-М, 2020. С. 25-28 (0,3 п.л.).