

ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЕОИГР

ВЫПОЛНИЛ: ЗУБРИЛИН АРТЁМ АНДРЕЕВИЧ

ГРУППА: ФК-340007

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ: СУХОВ А.А.

ВВЕДЕНИЕ:

- Исследования видеоигр (англ. Game studies) изучают видеоигры. В ряде европейских стран именуются людологией (от лат. ludus — «игра»; λόγος — «знание»), однако данное понятие более узкое. Дисциплина не имеет специфического метода познания или специфического понимания что является собой видеоигра. Исследование игры происходит в междисциплинарном поле, состоящем из пересечения методов познания таких наук, как информатика, психология, социология, антропология, философия, искусствоведение и литературоведение, медиаведение, коммуникации, теология, и некоторых других.



- Философия видеоигр – молодая и бурно развивающаяся область научных исследований.
- Дисциплина зародилась в США в 1980-е годы как часть исследований медиа, практически сразу после распространения видеоигр.
- К концу 1990-х за изучение компьютерных и видеоигр активно взялись европейские исследователи – именно тогда дисциплина получила свое нынешнее имя, а в 1999 году в Дании был открыт первый научно-образовательный центр, посвященный исследованиям видеоигр, Center for Computer Games Research, который дал исследованиям серьезный толчок.

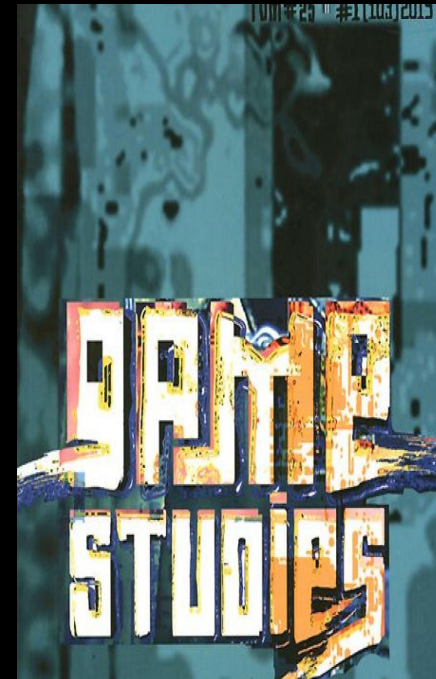
- Сейчас популяризацией философии видеоигр активнее всего занимается Digital Games Research Association, которая ежегодно проводит конференции и фестивали.
- В России философией видеоигр занимаются на философском факультете МГУ и созданный на его базе Московский центр исследования видеоигр.
- Цикл Research Hub откроет лекция сотрудника центра Александра Ветушинского. На лекции речь пойдет о том, почему без изучения видеоигр невозможно понять современную массовую культуру, как видеоигры перешли в эпоху постэскапизма, и каким образом они могут менять нашу жизнь и уже меняют ее.

ИСТОРИЯ:



- Попытки изучения и анализа игры как одного из процессов человеческой деятельности европейскими философами предпринимались с начала 1900-х годов, среди них можно выделить француза Роже Кайуа и голландца Йохана Хёйзингу с трактатом *Homo Ludens*.
- Философия же видеоигр зародилась в 1980-х годах в США в рамках изучения компьютеров как медиа в дисциплине медиаведения, в рамках исследований упор делался на поиск и систематизацию сходства компьютера и других медиа.

- В конце 1990-х уже в Европе компьютерные игры стали изучать как игры, дисциплина получила название (англ. *Game studies*), название устоялось. В 1999 году в Дании был открыт научно-образовательный центр — *Center for Computer Games Research*, в 2001 году увидел свет первый рецензируемый научный журнал — *Game studies*



- Также стали образовываться и открываться научные центры по всему миру. В середине 2000-х была организована ведущая в данном вопросе международная организация *Digital Games Research Association (DiGRA)*, которая занимается популяризацией философии видеоигр, проводя конференции, симпозиумы, фестивали.
- Наибольшую популярность и исследовательскую активность дисциплина имеет в США и Западной Европе. В России при философском факультете СПбГУ есть Лаборатория компьютерных игр, также данной дисциплиной занимаются на философском факультете МГУ.

МЕТОДОЛОГИЯ

**YOUR
BRAIN
ON
GAMES**



- В начале 1990-х процесс изучения видеоигр происходил в рамках нарратологии (согласно этому подходу, все культурные объекты суть не что иное как тексты), то есть игра изучалась как некий организованный текст, ключевую роль в котором играет нарратив.
- К середине 90-х стало очевидно, что данный подход не оптимален, ибо описание сюжета игры не дает полной картины процессов. В конце 90-х был выдвинут подход к изучению видеоигры как геймплея, включающего в себя правила игры, которым она подчиняется, вместе с вариативностью и соревновательностью (подход получил название «людология»), однако, согласно изучению игр по данному методу, ряд игр были одной игрой, скажем все RPG.

- Постепенно стало очевидно, что оба подхода дают знания о игре, но эти знания неполны и до сути добраться не позволяют.
- Так появился нередукционистский подход, который гласит: игру следует познавать разными методами на разных этапах изучения.



- Американец Ян Богост в своей статье «Беспорядочность видеоигр» выделил 5 основных уровней познания, не отрицая при этом, что их может быть больше. Это были следующие уровни:
- Первый уровень — уровень восприятия, изучающий психологию игрока.
- Второй уровень — интерфейс, изучающий все то, что игрок видит глазами. Третий уровень — уровень функции, это то, чего игрок не видит, но то, что позволяют реализовывать правила игры.
- Четвёртый уровень — это код, то есть изучение игры как компьютерной программы.
- Пятый уровень — уровень платформы, на которой эта игра игроку подаётся и её изучение. При этом все уровни равнозначны в процессе изучения.

ВИДЕОИГРЫ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ УЧЕНЫХ.



- Сегодня Game studies занимаются психологи, философы, литературоведы, исследователи кино.
- Что же такое видеоигра по мнению всех этих людей? Кажется, что все просто: видеоигра — это то, что происходит по ту сторону экрана. Однако видеоигра зависит не только от картинки на экране, но и от того, насколько человек вовлечен в процесс игры.
- Получается, что видеоигра — это всегда момент встречи человека с виртуальным миром. «С другой стороны, нельзя забывать, что игра — это просто программа, — рассказывает Ветушинский, — Видеоигра написана на языке цифрового кода, и возникает вопрос: насколько принципиально все то, что мы видим на экране?»

- Еще один исследователь мог бы возразить, что ни картинка, ни процесс игры, ни код не существуют сами по себе. Игра всегда запускается на компьютере или консоли, и существуют примеры, когда одна и та же видеоигра, запущенная на разных консолях, выглядит совершенно по-разному.
- Так, может, нельзя изучать видеоигры, не рассматривая материальные носители, на которых их запускают? По словам Ветушинского, все эти подходы одинаково важны, и, более того, ни один из них не может претендовать на статус лучшего исследования. О различных взглядах на природу видеоигр смотрите в третьей части курса «Game studies»

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

- 1. Арсет Эспен. Кибертекст: перспективы эргодической литературы. — Johns Hopkins University Press, 1997. — ISBN 0-8018-5579-9.
- 2. Balkin Jack M. The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds. — New York University Press, 2006. — ISBN 978-0-8147-9971-0.
- 3. Bogost Ian. Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism. — MIT Press, 2006. — ISBN 978-0-262-02599-7.
- 4. Ветушинский А. URL - http://www.logosjournal.ru/arch/79/103_3.pdf
- 5. Bolter Jay David. Remediation: Understanding New Media. — MIT Press, 2000. — ISBN 978-0-262-52279-3.