

Самойлова Елена Олеговна, Шаев Юрий Михайлович

### **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ВИРТУАЛЬНЫЙ НАРРАТИВ**

В данной статье феномен компьютерных игр рассматривается с онтологических, философских позиций. Компьютерные игры, по мнению авторов, относятся к виртуальному нарративу и имеют свои уникальные особенности и характеристики. Авторы выделяют временные и пространственные особенности виртуального нарратива на материале компьютерных игр. Согласно мнению авторов, виртуальный нарратив представляет собой сложный и неоднородный феномен, который должен быть исследован с различных позиций.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2016/2/42.html](http://www.gramota.net/materials/3/2016/2/42.html)

Источник

### **Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 2 (64). С. 171-173. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2016/2/](http://www.gramota.net/materials/3/2016/2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

## GENESIS OF RATIONALITY AS A PHENOMENON OF SOCIO-CULTURAL SITUATION OF ANTIQUITY

**Salimgareev Dmitrii Vladimirovich**  
*Kazan State University of Culture and Arts*  
*demiyrgiys@mail.ru*

The article examines the genesis of rationality in the framework of ancient tradition. The development of the metaphysical idea of rationality is in dependence on certain socio-cultural conditions. The intellectual revolution of transition to rational notional thinking was exercised due to the peculiarities of the city-state life of the ancient society. It is concluded that ancient thought gave the contemporary West European civilization an idea of the sanity of a man and the world, which served as a foundation for the further rational understanding of the Universe.

*Key words and phrases:* antiquity; genesis of rationality; socio-cultural conditions; Ancient Greece; Socrates; Aristotle; ancient conception of logos nature; city-state.

УДК 115.4

### Философские науки

*В данной статье феномен компьютерных игр рассматривается с онтологических, философских позиций. Компьютерные игры, по мнению авторов, относятся к виртуальному нарративу и имеют свои уникальные особенности и характеристики. Авторы выделяют временные и пространственные особенности виртуального нарратива на материале компьютерных игр. Согласно мнению авторов, виртуальный нарратив представляет собой сложный и неоднородный феномен, который должен быть исследован с различных позиций.*

*Ключевые слова и фразы:* виртуальный нарратив; культура; виртуальная реальность; субкультуры; массовая культура.

**Самойлова Елена Олеговна**

**Шаев Юрий Михайлович**, к. филос. н., доцент

*Пятигорский государственный лингвистический университет*

*blu\_sky\_angel@mail.ru; existentia20065@yandex.ru*

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ВИРТУАЛЬНЫЙ НАРРАТИВ

*Исследование выполнено в рамках гранта Президента РФ «Онтология виртуального пространства» МК-1139.2014.6, государственного задания «Исследование знака и смысла в структуре дискурса виртуального пространства» (проект № 2695).*

Термин «виртуальная реальность» использовался еще до появления информационных и компьютерных технологий, однако наибольшее распространение он получил в XX веке именно с изобретением оных. Созданная при помощи новейших технологий виртуальная реальность придала данному термину новые значения. «Сконструированная виртуальная реальность есть искусственная реальность, создаваемая техническими средствами, продуцирующими новое пространство для самоопределения человека внутри системы» [3] – такое определение виртуальной реальности дала А. А. Трофимова. Согласно автору, виртуальная реальность – это особый процесс, который объединяет психику человека и информационно-компьютерные технологии, т.е. особое человеко-машинное взаимодействие.

Виртуальная реальность является своего рода «дополнительной реальностью» для человека, в которой он может «прожить» множество жизней, стать кем угодно, путешествовать куда захочет. Человек в виртуальной реальности – своего рода «путешественник-летописец», от его лица ведется повествование (главный герой), он «видит» мир виртуальной реальности «изнутри» и на время становится его частью.

Чаще всего к виртуальной реальности относят компьютерные игры и игры на приставках, игры на различных типах гаджетов. Согласно нашему мнению, виртуальную реальность стоит рассматривать не только с технических позиций, которые, безусловно, важны, но и с онтологических. Тогда виртуальная реальность становится особым пространством, в котором функционируют различные виртуальные нарративы. Известный факт, что в основе любой компьютерной или другой игры или анимационного фильма лежит не только хорошая графика, но и интересный сюжет, геймплей, привлекательные герои, т.е. особый виртуальный нарратив. Благодаря виртуальному нарративу процесс человеко-машинного взаимодействия идет более продуктивно, что способствует «погружению» человека в виртуальное пространство.

Компьютерные и игры на приставках являются яркими представителями виртуального нарратива, так как именно в них он получает свое максимальное развитие. Над созданием одного такого нарратива зачастую трудится целая команда историков, культурологов, сценаристов, чтобы нарратив был максимально продуманным и интересным, и, как следствие, игра получила бы максимальный рейтинг (а не стала «дном» по рейтингу игроков).

Один из известных исследователей компьютерных игр или так называемых *game studies*, Эспен Аарсет, считает, что игры не являются подвидом кино или литературы, и, следовательно, применение принципов и методов изучения, характерных для исследования данных дисциплин, ошибочно. Они будут предоставлять неполную или искаженную информацию об игровом феномене [5, p. 25].

Более того, стоит отметить, что понятие «виртуальный нарратив» включает в себе не только сюжет игры, но и сам геймплей, т.е. игровой процесс в целом. Стоит пояснить разницу между сюжетом игры и виртуальным нарративом. Сюжет заключается в последовательности определенных событий: например, игроку, чтобы спасти мир, необходимо преодолеть препятствия и сразиться с боссом. Нарратив же предполагает последовательность игровых действий (пойти, принести, сразиться), которые вплетены в общий игровой сюжет.

Виртуальный нарратив компьютерной игры способствует погружению игрока в виртуальную реальность и в первую очередь объясняет игроку историю этого мира, рассказывает ему, какой глобальной цели он должен достичь. Одной из задач виртуального нарратива является вовлечение игрока в различные второстепенные квесты, которые могут не влиять на основной ход событий, но развлекать их. Нарратив объясняет игроку правила виртуальной реальности: куда игроку можно пойти, а куда нет; рассказывает о главных неигровых персонажах, подсказывает интересные приемы и комбинации ведения боя и т.д. Несмотря на такое количество задач, виртуальный нарратив должен поддерживать интерес игрока к игре, напоминая ему видеовставками, сюжетными развилками о его основной цели.

В зависимости от типа компьютерной игры та или иная задача может усложняться в несколько раз, или наоборот, вовсе отсутствовать. Например, в серии игр “Dragon Age” количество побочных квестов не просто развлекает насыщенный ход игры, но некоторые из них напрямую оказываются связаны с ее основной сюжетной составляющей. И наоборот, в игре “The Sims” сюжет как таковой и вовсе отсутствует, а игра базируется на мелких заданиях, которые ставит перед своим игровым персонажем сам игрок, а не придуманная заранее сюжетная линия. Здесь не будет задачи напоминания о главной цели игры и пояснения о сущности виртуального мира и его персонажах.

В каких-то играх могут быть реализованы все задачи виртуального нарратива, в каких-то – только некоторые из них. Однако практически во всех играх новичку объясняются способности его игрового персонажа, рассказывается о кнопках управления и дается краткая характеристика миру. Все это позволяет говорить о слиянии сюжета и геймплея в единый виртуальный нарратив.

Изначально в компьютерных играх был только один линейный нарратив, т.е. игрок должен пройти определенное количество уровней и препятствий, чтобы убить босса / получить приз / спасти принцессу. Примерами таких игр могут считаться старые “old school” игры, например, “Mario”, “Pacman” и др.

Современные компьютерные игры, наоборот, придерживаются нелинейной концепции, т.е. имеют древовидную структуру. В таких играх на протяжении всего сюжета игроку предстоит делать выбор в своих поступках/ответах, что в дальнейшем отразится на финале самой игры. Так, в современных нелинейных играх может быть до 16-ти концовок. Примерами таких игр могут послужить: “Heavy Rain”, “Beyond Two Souls”, “Fahrenheit”, “Fable”, серия игр “Witcher”, серия игр “Mass Effect”, серия игр “Gothic”, серия игр “Fallout” и др.

О структурах виртуального нарратива подробно писал руководитель “Piston Games” И. Кузнецов, который выделил следующие его типы [1]:

1. модель ожерелья – это виртуальный нарратив с одним заранее определенным концом. Несмотря на то, что сам нарратив кажется интерактивным и игрок в нем обладает свободой воли, – это все только видимое, так как свободу игрока ограничивают «бусины» – сюжетные элементы. Каждая такая «бусина» ведет к следующей, и так до конца игры. Примерами таких игр могут стать: “Halo”, “StarCraft”, “Prince of Persia: Sands of Time”;

2. ветвящаяся модель – это самая дорогостоящая и сложная модель нарратива. В рамках данной модели можно создать нарратив с одним или несколькими концовками, с несколькими альтернативными сюжетными линиями. Зачастую игроки, выбирая тот или иной путь развития сюжета, не «отыгрывают» своего героя, не «думают» о том, как бы он поступил, а выбирают наиболее легкий и эффективный путь. «Такая ситуация получила развитие после того, как для игр с ветвящимся нарративом стали делать сиквелы – сценаристы были вынуждены признавать какую-то одну концовку правильной и во второй части начинать именно с нее, тем самым объявляя все остальные варианты ложными» [Там же]. Примерами игр с ветвящимся сюжетом могут послужить: “Mass Effect”, “Prince of Persia: Warrior within”, “Heavy Rain”, “Last of Us”, “Deus Ex” и др.;

3. модель «Парк развлечений» – игрок может путешествовать по вымышленному миру, проходя мини-квесты, которые зачастую не связаны с основным сюжетом. После прохождения основной игры с одной или несколькими концовками игрок может продолжать играть в игру, проходя мини-квесты. К данному типу относятся такие игры, как “Elder Scrolls”, «Корсары» и др.;

4. модель «Строительных блоков» – игрок сам конструирует историю своего героя. Например, в игре “The Sims” игрок вправе сам «создать» своего персонажа, выбрав ему соответствующую внешность, жилье, семью и т.д.

Как мы можем судить, автор приводит достаточно полную типологию структур виртуального нарратива, однако стоит заметить, что он не разделяет данные структуры на пространственные и временные, в связи с этим нам кажется возможным предложить свою классификацию виртуального нарратива, основываясь на вышеупомянутой.

Временная структура виртуального нарратива может быть следующей:

1. структура «Цепочка» – одно событие следует за другим. Игра может быть как линейной, так и нелинейной, в игре отсутствуют флешбеки или перемещение во времени. Примерами таких игр могут быть: серия игр “Grand Thief Auto”, “Obscure”, “Siberia” и др.;

2. структура «Возврат в прошлое» – события происходят как в настоящем, так и в прошлом вымышленного мира или виртуально-реального мира. Например, в игре “Assassins Creed” игроку предстоит путешествовать как по Италии эпохи Возрождения, Америке эпохи Великих открытий, так и в современном мире;

3. структура «Прыжок в будущее» – события или фрагменты событий разворачиваются в настоящем и будущем времени. В игре “Life Is Strange” главной героине Макс Кофилд являются видения из будущего, и благодаря им она может менять настоящее, спасая жизни близких ей людей;

4. структура «Кассета» – у игрока есть возможность управлять временем, изменяя ход событий и упрощая себе прохождение игры. Так, в серии игр “Prince of Persia” главный герой при помощи песков времени и волшебного кинжала способен отматывать время назад и замедлять его, тем самым справляясь с различными препятствиями.

Пространственная структура виртуального нарратива может носить следующий характер:

1. структура «Открытый мир» – игрок может путешествовать по миру, выполнять задания как по сюжету, так и проходя различные мини-квесты. Действия игры происходят в одном мире, отсутствуют предметы, способные перемещать героев в пространстве. Примеры игр данного типа: “Fable”, «Корсары» и др.;

2. структура «Купол» – игрок перемещается только по заданному сюжетом пространству, без возможности делать «лишние» шаги в «сторону». К таким играм чаще всего относятся линейные игры, например, серия игр “Prince of Persia”, “Keepsake”, “Obscure”, серия игр “Half-life” и др.;

3. структура «Песочница» – в ней игрок сам конструирует свое игровое пространство и персонажей, как в вышеупомянутой игре “The Sims”;

4. структура «Перемещение» – игрок может путешествовать по различным «мирам» внутри виртуального пространства. Эти перемещения могут осуществляться посредством специальных артефактов, порталов, специальных возможностей самих героев и т.д. Примерами данного типа перемещений могут послужить следующие игры: “Doom”, “Half-life” и т.д.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что виртуальный нарратив представляет собой совокупность сюжетной линии и элементов геймплея. Он может подсказывать игроку, какие действия он должен совершать в дальнейшем, чтобы пройти игру, направлять его по сюжетной линии. Современный виртуальный нарратив в большинстве своем не линейен и имеет различные пространственные и временные структуры, которые могут быть тесно переплетены между собой, образуя единое целое. В нашем исследовании мы выделили четыре пространственные: «Открытый мир»; «Купол»; «Песочница»; «Перемещение»; и четыре временные структуры: «Цепочка»; «Возврат в прошлое»; «Прыжок в будущее»; «Кассета». Они могут сочетаться и комбинироваться различными способами, а следовательно, виртуальный нарратив, наделенный какой-то одной структурой, просто не существует. Таким образом, виртуальный нарратив представляет собой сложный неоднородный феномен, сочетающий в себе сюжетные и игровые особенности той или иной игры, ее пространственно-временные характеристики.

#### *Список литературы*

1. **Кузнецов И.** Эволюция нарратива: как видеоигры навсегда изменили способы повествования сюжета [Электронный ресурс]. URL: <http://theoryandpractice.ru/posts/2128-evolyutsiya-narrativa-kak-videoigry-navsegda-izmenili-sposoby-повествоvaniya-syuzheta> (дата обращения: 20.11.2015).
2. **Самойлова Е. О., Свионтковская С. В.** Виртуальный дискурс: история и современность // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2014. № 3. С. 91-93.
3. **Трофимова А. А.** Онтологическая специфика виртуальной реальности [Электронный ресурс]. URL: [http://refereed.ru/ref\\_c95d3ffc3b1584cf6c5ec9cc2560a611.html](http://refereed.ru/ref_c95d3ffc3b1584cf6c5ec9cc2560a611.html) (дата обращения: 20.11.2015).
4. **Шаев Ю. М.** Феномен интерсубъективности как измерение виртуального пространства // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2013. № 4. С. 298-300.
5. **Espen A.** Computer Game Studies, Year One // Game Studies. 2001. Vol. 1. Issue 1.

#### COMPUTER GAMES AS VIRTUAL NARRATIVE

**Samoilova Elena Olegovna**

**Shaev Yurii Mikhailovich**, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor

*Pyatigorsk State Linguistic University*

*blu\_sky\_angel@mail.ru; existentia20065@yandex.ru*

The article examines the phenomenon of computer games from ontological, philosophical viewpoints. According to the authors, computer games refer to virtual narrative and have their own unique features and characteristics. The paper identifies the spatial and temporal features of virtual narrative by the material of computer games. The researchers consider virtual narrative as a complex and heterogeneous phenomenon, which should be investigated from different viewpoints.

*Key words and phrases:* virtual narrative; culture; virtual reality; subcultures; mass culture.