

РЕЦЕНЗИЯ

на статью авторов: *Буглак С.С., Латыпова А.Р., Ленкевич А.С., Очеретяный К.А., Скоморох М.М.*

«ОБРАЗ ДРУГОГО В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ»

Тема статьи злободневна. Именно здесь, в области «Компьютерных игр», скрытой от прямого взора знатока классической культуры, формируются новые способы ее — культуры — бытования, именно здесь, в электронном игровом поле, задаются основания нашей чувственности, а равно — и бесчувственности, именно здесь преобразается сам человек и все формы его взаимодействия с миром. Недаром многие аналитики новых медиа подчеркивают, что именно в игровой среде раскрывается потенциал медиареальности, более того, можно предположить, что именно игры в немалой степени ответственны за тот образ реальности, который мы имеем на сегодняшний день. Ведь не секрет, что игровые технологии проникают во все сферы жизни общества, что интерфейсы наших мобильных телефонов, планшетов, компьютеров, электронных почт, цифровые панели автомобилей и прочие гаджеты во многом сформированы под влиянием запросов компьютерных игр. Иными словами, именно в играх отрабатывается что-то новое, что после становится общим местом, чем-то естественным и уместным. Даже старые медиа, такие как телевидение и кино, все более и более геймифицируются.

Но в самих играх до сих пор видят что-то несущественное, подозрительное, сомнительное, что-то детское и пустяковое. Пренебрежительное, а иной раз — негативное, отношение к этому культурному феномену характерно не только для средств массовой информации, но и для серьезной академической науки, хотя с момента публикации классической книги Й. Хейзинги «*Homo Ludens*» (1938), посвященной аналитике игр в культуре, прошло уже почти восемь десятилетий. До сих пор феномен игры не получил надежной «прописки в бытии». Но были и те, кто вслед за Хейзингой предпринимал попытку исследовать игры: Роже Кайуа, Фридрих Юнгер, Х.-Г. Гадамер и др. Более того, в Европе и Америке уже более двух десятилетий существует академическая дисциплина *Game Studies*, занятая исследованиями именно компьютерных (а не только традиционных) игр. В последнее время попытки создания исследовательских коллективов имеют место и в России — и их отличает желание подойти к данному феномену не только с культурологической, но и с философской точки зрения. На синтез указанных аналитических оптик претендует и рецензируемый текст.

Компьютерные игры представляют собой новый приступ реальности — новую форму эстетического, культурного, социального, коммуникативного и т. д. опыта. Они

становятся причиной изменения привычных для нас повседневных практик. За счет процедуры переноса игровых механик в неигровые контексты, т. е. путем геймификации, 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 привычки, пристрастия, социальные отношения. Так, пространства MMORPG зачастую становятся лабораториями, в которых оттачиваются социальные навыки, происходит первое столкновение с другим и задаются контуры возможной интерсубъективности. В игре человек даже более беззащитен, чем на сцене, в реалити-шоу или на поле боя, ведь он не столько прячется за маской, сколько, как замечается в статье, раскрывается навстречу другому, чтобы игра состоялась. Чтобы игра началась, мы позволяем Другому — пусть даже объективированному в форме правил — захватить наше существо. В тексте статьи представлены примеры того, как в играх конструируется образ Другого, без которого не может быть нас самих, как само игровое пространство, медиальное поле игры, порождает определенные этические нормы и способы отношения к другому, как складывается кодекс игрового поведения и т. д.

Стоит отметить, что представленный в статье материал не во всем четко структурирован: узкая тема, заданная в названии (Другой в компьютерных играх), порой разворачивается в размышление об играх вообще, а порой, напротив, сужается до частных случаев. Использованный материал, действительно, может быть включен в более широкое исследование, в котором механизмы формирования образа Другого будут детальнее описаны и глубже проработаны. Несомненным достоинством статьи является попытка концептуализации этой новой — интерсубъективной — реальности, которую представляют собой компьютерные игры. 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.

Я определенно рекомендую статью к публикации.

Докт. филос. наук,
проф. Савчук В.В.



*Документ подготовлен вне
рамки исполнения функций
обязанности.*

*Текст документа размещен
в открытом доступе на сайте
СЭБЭ по адресу <http://sebe.ru/science/expert.html>*

Савчук В.В.
Исполнительный директор
по науке
Кимоскина С.Е.
30.08.2016

