

Поздняков А. В.,
кандидат философских наук, доцент
доцент кафедры логики, философии и методологии науки,
Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева

Филонов В.Р.,
студент философского факультета, Орловский государственный
университет имени И.С. Тургенева

Компьютерная игра: между творчеством и развлечением

В данной статье авторы рассматривают компьютерные игры с позиции их функциональности как элемента культуры. Не отрицая важной развлекательной функции компьютерных игр, авторы в тоже время стремятся выделить такие их особенности, которые бы позволили говорить о них, как о продукте современного вида творчества.

Ключевые слова: компьютерная игра, видеоигра, творчество, развлечение, открытый мир, песочница.

Pozdnyakov A.V.,
Candidate of Philosophy, Associate professor,
Department of logic, philosophy and methodology of science,
Orel State University named after I.S. Turgenev

Filonov V.R.,
student of the Faculty of Philosophy,
Orel State University named after I.S. Turgenev

Computer game: between creativity and entertainment

In this article, the authors consider computer games from the perspective of their functionality as an element of culture. Without denying the important entertainment function of computer games, the authors at the same time strive to highlight such features that would allow us to talk about them as a product of the modern form of creativity.

Keywords: computer game, video game, creativity, entertainment, open world, sandbox.

К середине 2000-ых компьютерные игры стали набирать огромную популярность среди населения разных стран мира и прежде всего среди молодежи. В настоящее время спрос на электронное развлечение с каждым годом растет, а создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов развлекательной индустрии наравне с кино и музыкой. Во многих странах игровая индустрия занимает значительное место во многих экономиках

стран мира (США, Япония, Канада). Так, например американская игровая корпорация Electronic Arts заработала чистой прибылью за 2015 около 800 млн. долларов [8]. Такой суммы хватит на два годовых бюджета среднестатистической субъекта в РФ [1]. Компьютерные программы стали играть большую роль в жизни человека, начиная с малых лет.

Трудно представить нашу планету без различных компьютеров, игровых консолей и подобной техники. Однако, мы не будем раскрывать историю возникновения компьютерных игр, достаточно отметить, что они прошли недолгий, но бурный путь развития от незамысловатого плода творческой мысли программистов до настоящих шедевров в своем жанре. Но до сих пор существуют сложные вопросы в отношении творческого потенциала компьютерных (видео) игр. Это приводит к серьезным спорам среди специалистов. Достаточно вспомнить бурную полемику американского кинокритика Роджера Эберта со сторонниками идеи придать компьютерным играм отдельный жанр художественного творчества и статус искусства, среди которых были английский режиссер Клив Баркер, профессор дизайна Массачусетского технологического института Джон Маеда и многие другие [9]. И до сих пор можно встретить противоречивое отношение к видеоиграм, как среди специалистов, так и простого обывателя, иногда неприкрыто отрицательное, порой тенденциозное. Поэтому главной нашей задачей становится все же дать ответ на важный вопрос: что такое компьютерная игра – коммерциализированная форма развлечения или все же вид творчества.

Начнем, пожалуй, с определений. Под развлечением в исследовательской литературе понимается такая деятельность, которая направлена на получение удовольствия. Развлечение - это проведение досуга, выраженного в игре, физических упражнениях или других формах. В философии же это слово получило более сильный смысловой акцент, сначала у Паскаля и вплоть до нашего времени: это «любая попытка, предполагающая перенос духовного внимания с проблем, поставленных условиями человеческого существования» [3, с.369]. Как мы можем видеть, развлечение является необходимой функцией игры на ряду с когнитивной, моделирующей (т.е. связывающей действительность с нереальным), развивающей и психотехнической (перестраивающей психику игрока для усвоения больших объемов информации). В данном случае сомнений не возникает, что компьютерная игра вбирает в себя все необходимые признаки игровой деятельности.

Куда сложнее обстоит вопрос с творческим компонентом компьютерной игры. Для этого следует дать необходимое определение. Под творчеством понимается процесс деятельности, создающий качественно новые материальные и духовные ценности или итог создания объективно нового. Основным критерий, отличающий творчество от изготовления (производства), — уникальность его результата, а также выражение автором в конечном результате своей деятельности каких-то аспектов своей личности [7].

В случае с данным критерием искушенные геймеры да и серьезные исследователи, такие как Деникин, Машков, Югай, Моррис, Роллингз, сходятся к единому мнению о значимости новаторских процессов при создании

игрового шедевра, что в свою очередь делает игру топовой, востребованной порой на протяжении длительного времени. Однако это связано не только с развитием технических средств, необходимых для воссоздания качественного художественного образа, но и с креативным мышлением автора или группы авторов игры [5, с.160]. Ибо помимо того, что КИ представляет собой игровой процесс, она еще содержит очень важный для нее компонент – художественный, так как ставит перед собой не только игровые или соревновательные, но еще и «изобразительные и выразительные задачи». С появлением в игре такого компонента как сюжет и графика, эти задачи стали проявляться еще ярче. Существуют игры («S.T.A.L.K.E.R.», «World of Warcraft»), под влиянием которых, создавались целые субкультуры и большие фанатские сообщества.

Стоит отметить, что компьютерная игра вполне соответствует характеру и приоритетам современной культуры в целом: последняя все более тяготеет к визуальным формам, которые составляют и основу любой компьютерной игры; в постмодернизме современную культуру называют симуляционной, в компьютерной игре также используются симулякры. В современной культуре явно возрастает значимость игрового компонента, предполагающего раскрытие творческих способностей людей, их воображения, в этом смысле компьютерная игра, часто связанная с вариативностью поведения, непредсказуемостью конца, перебором возможных моделей, способов действий, и т. д. вполне адекватна приоритетам современной культуры [6, с. 206].

Техническая сторона игр раскрывает как развлекательный, так и творческий момент. Развлечение в играх создается все более развивающейся графикой, эффектами, звуковым сопровождением, реалистичностью в некоторых проектах. Также стоит обратить внимание что, творческое в играх раскрывается через свободу действий, принятия выбора, способы самоидентификации в игре и, безусловно, участие в самом проекте. Игры стали уже нечто большим, чем просто развлечением. Творческий аспект содержит в себе функции эстетической и интеллектуальной самореализации, развития логического и ассоциативного мышления.

Через игры разработчики уже пытаются выразить себя или дать возможность создать свой мир. Мимолетная «аркадная эпоха» быстро прошла, где главной задачей игр как раз было «набивание» очков опыта, победа над соперником, выигрыш любой ценой. Далее настал новый этап, где творческий потенциал игры в том числе компьютерной, порой можно смотреть как взаимоотношение или диалог между игроком и автором игры.

Игровой процесс содержит продуманную организацию элементов таким образом, что они способны вызывать чувства и эмоции, но игры, которые действительно запоминаются, это те, которые требуют соучастия, не победы — ваша задача сложить историю, совсем как в литературе, а вовсе не выиграть [2,с.90]. Сейчас много людей, которые запускают какую либо компьютерную игру, хотят себя ощутить в другом мире или по крайней мере эстетически насладится графикой, музыкальным сопровождением и игровой механикой. Сюжеты и графика первых игр были примитивны, но задевали глубинные

струны психики. Многие в этих «виртуальных мирах» казалось правильнее и благороднее, чем в человеческой повседневности. Игра ставит геймера перед выбором, в том числе и моральным, за кого играть, за разбойников или рыцарей, за «злодея» или за «героя». Во многих играх предоставляется возможность выбора сословия, навыков и склонностей персонажа – аристократ, солдат, изгнанник, монах, волшебник, вор, и пр. Только игроку решать, по какому пути он пойдет, в зависимости от своих собственных предпочтений. Геймер сам придумывает «своего героя», конструирует его таким, каким хочет видеть сам игрок, а не принимать данность компьютера. Таким образом, компьютерные игры в жанре открытого мира, погружая игрока в виртуальный мир, могут активизировать способности воображения человека, что в свою очередь положительно влияет на формирование креативной личности [6, 208].

Развитие игровой индустрии способствует росту требований игроков к разработчикам игр. Помимо оригинального сюжета и качественного графического исполнения сегодняшние геймеры хотят видеть в играх наличие свободы в действиях и таких игровых возможностей, которые позволяли бы игроку самому формировать историю жизни своего персонажа. Данные возможности мы можем встретить в таких играх, геймплей которых содержит элементы так называемого «открытого мира» (*Open world*).

Открытый мир представляет из себя особенную структуру игрового пространства, позволяющую свободное перемещение геймера по ее уровням. От других видов игровых пространств ее отличает детальная проработанность, как в графическом, так и в сюжетном плане, масштабность, нелинейность, вариативность и атмосферность (т.е. способность создавать ощущение соучастности тому, что происходит на экране). Целью игры становится исследование уголков виртуальной вселенной, сопровождаемое решением игровых задач по тому алгоритму действий, который выстроит для себя сам геймер [4].

Например, открытый мир может представлять собой отдельный уровень игры или весь мир игры, заданный разработчиком как открытое пространство, где из одной точки в другую можно добраться множеством различных путей, а не только одним определенным путём, как в линейных играх. Open-world игры строятся на том, чтобы игроки получали захватывающий игровой опыт благодаря собственным решениям и действиям, генерировали случайных врагов и территорию. Это специалистами в игровой индустрии расценивается как существенный шаг в сторону правильного развития данной отрасли. В чём сходятся все исследователи искусственного интеллекта, так это в том, что будущее игрового дизайна с открытым миром будет определяться не столько огромным количеством предоставленного игроку сценарного материала, сколько его сотрудничеством с компьютером с целью совместного создания свежей персональной истории.

Также к открытому миру дополняется еще жанр игр - «песочницы» (англ. *sandbox*), который очень часто может дополнять своим функционалом открытый мир. Понятие близко классической детской игровой песочнице. Жанр

«песочница» имеет упор на очень развитых функциях игры-конструктора. В зависимости от игры, можно разбирать почти все игровые объекты и ландшафт на ресурсы, и создавать из них новые объекты (англ. *crafting*). Песочница может не ставить перед игроком каких-то определённых целей, делая его единственной задачей само пребывание или выживание в игровом мире и его исследование и созидание. В таких играх создание мира и его заполнение объектами происходит не вручную, а в автоматическом режиме. Этот подход позволяет создавать потенциально неограниченные по размерам открытые миры, так как они генерируются случайным образом. Термин «игра-песочница», появился примерно в 2013 году и получил популярность по игре «Minecraft».

Как мы можем видеть, творческий аспект проявляет себя как в авторском проекте игры, так и в самореализации геймера. В отличие от кино и музыки, где зритель или слушатель обретает роль пассивного реципиента, любая компьютерная игра может быть представлена в виде текста, а точнее кибертекста, который интерпретируется играющим. Но практика интерпретации геймера отличается, скажем, от практики интерпретации пассивного зрителя или читателя. Если у последних интерпретационный процесс происходит в голове, то у игрока помимо этого, он осуществляется через управление и изменение самого кибертекста [5,с.164]. Когда человек читает роман, он осознаёт новые смыслы, интерпретируя текст. Когда же геймер играет в видеоигру, он создаёт новые «тексты», трансформируя виртуальный мир и объекты на экране. Игра в такой момент становится инструментарием для создания геймером собственного сюжета со своими смыслами.

И так, как мы можем видеть, в компьютерной игре ярко выражены два основных компонента: развлекательно-игровой и творческий. Не все компьютерные игры хороши и качественны в своем роде, поистине гениальных и самобытных продуктов не так уж и много. Это способствует тому, что на сегодняшний день компьютерные игры и простыми обывателями и некоторыми специалистами чаще всего воспринимаются всего лишь как способ развлечения, как набор заданных схем, которые следует бездумно исполнять. Но, между тем, на видеоигры следует смотреть с оптимизмом, как на средство, способное развивать в человеке инновационное мышление, а также формировать его креативные способности. В свою очередь, подобная точка зрения подводит к более значимому вопросу: о необходимости переосмысления сути продуктов игровой индустрии, а также о неизбежности признания, по крайней мере, некоторых компьютерных игр не просто в качестве элемента современной мировой культуры, но и в качестве продукта или даже в качестве инструмента творческого процесса.

Список литературы:

1. Агрова И. Бюджет Орловской области [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://ria57.ru/economy/40373/> (дата обращения 05.09.2018).

2. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. М.: Эйдос, 2013, с. 90-96.
3. Дидье Жюлиа. Философский словарь. М.: Международные отношения, 2000.
4. Открытый мир // Свободная энциклопедия «Википедия» [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B8%D1%80 (дата обращения 15.04.2018).
5. Поздняков А.В., Сорока И.А. Компьютерная игра как вид интерактивного искусства // Современная эпоха: Необходимость мировоззренческого творчества. Коллективная монография. Орел: ООО ПФ «Картуш», 2017, с. 155-166.
6. Помелов В.А. Креативный потенциал компьютерных игр в контексте формирования инновационного мышления // Вестник Кемеровского государственного университета, 2014; 2(4), с. 206-209.
7. Творчество // Сайт словарей и энциклопедий «Академик» [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/28233> // (дата обращения 05.09.2018).
8. Electronic Arts Inc. Common Stock (EA) Quote & Summary Data [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.nasdaq.com/symbol/ea>
9. Roger Ebert vs. Clive Barker // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://gamefront.online/roger-ebert-vs-clive-barker/>

References:

1. Agrova I. Byudzhet Orlovskoj oblasti – URL: <http://ria57.ru/economy/40373/> – (accessed 05.09.2018).
2. Denikin A. A. Mogut li videoigry byt' iskusstvom? // Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kul'tury, no 2(11), 2013, pp. 90-96.
3. Otkrytyj mir // Svobodnaya ehnciklopediya «VikipediYA» - URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B8%D1%80 – (accessed 15.04.2018).
4. Pozdnyakov A.V., Soroka I.A. Komp'yuternaya igra kak vid interaktivnogo iskusstva // Sovremennaya ehpoxa: Neobhodimost' mirovozzrencheskogo tvorchestva. Kollektivnaya monografiya, Orel, 2017, pp. 155-166.
5. Pomelov V.A. Kreativnyj potencial komp'yuternyh igr v kontekste formirovaniya innovacionnogo myshleniya // Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta 2014; no 2(4), pp. 206-209.
6. Tvorchestvo // Cajt slovarej i ehnciklopedij «Akademik» - URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/28233> – (accessed 05.09.2018)
7. Electronic Arts Inc. Common Stock (EA) Quote & Summary Data
8. URL: <https://www.nasdaq.com/symbol/ea> – (accessed 05.09.2018).

9. Roger Ebert vs. Clive Barker. [Электронный ресурс]. - URL: <https://gamefront.online/roger-ebert-vs-clive-barker/> – (accessed 15.04.2018).