

УДК 316

*М. С. Дмитренко*

**Game Studies: становление, эволюция и перспективы новой области научных исследований**

**Аннотация:**

В статье рассматриваются традиционные определения термина «игра» в классическом её понимании и сопоставляются с термином «видеоигра». Кратко обозревается история появления и развития видеоигр за рубежом и в России. Описываются первые попытки изучения видеоигр с точки зрения академических дисциплин. Анализируется Game Studies как новая область научных исследований, её зарождение и развитие как за рубежом, так и в России. Определяются векторы для дальнейшего изучения и развития видеоигр и Game Studies как научного направления.

**Ключевые слова:** Game Studies, лудология, компьютерная игра, видеоигра, исследование видеоигр.

**Об авторе:** Дмитренко Михаил Сергеевич, Государственный университет «Дубна», магистр кафедры социологии и гуманитарных наук; эл. почта: [dms32rus@yandex.ru](mailto:dms32rus@yandex.ru)

**Научный руководитель:** Багдасарьян Надежда Гегамовна, Государственный университет «Дубна», доктор философских наук, профессор факультета социальных и гуманитарных наук, заведующий кафедрой социологии и гуманитарных наук; эл. почта: [nbagda@mail.ru](mailto:nbagda@mail.ru)

**История появления, развития и изучения видеоигр**

Игра старше культуры, так как понятие культуры, во всём многообразии своих определений, предполагает человеческое сообщество, тогда как животные не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Животные играют точно так же, как люди [6, с. 1]. Как писал О. Финк, «игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие... Игра якобы изначально не расположена к мышлению, она избегает понятия, теряет свою

непринужденность, свою нерушимую импульсивность, свою радостную невинность, когда педант и буквоед хотят набросить на нее сеть понятий. Игра чужда понятию» [10, с. 382].

Й. Хейзинга описывал игру следующим образом: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [11, с. 41]. С момента зарождения в 1950-х гг. и на протяжении долгого времени видеоигры практически не противоречили традиционному пониманию того, каков есть и чем занят «человек играющий». Это хорошо заметно, например, при попытке использовать по отношению к видеоиграм теоретические построения, предложенные в 1958 г. Р. Кайуа в работе «Les jeux et les hommes» для игр докомпьютерной эпохи [8, с. 114].

Экономические стратегии, ролевые игры, квесты, градостроительные симуляторы, симуляторы традиционных настольных игр (шахмат, покера, нардов) и множество других жанров не сопротивляются описанию в терминах Кайуа. Вышеперечисленные и многие другие игры вполне соответствуют предложенной Кайуа классификации форм игровой активности: состязательности (agon), азарта (alea), подражания (mimicry) и вертиго (vertigo, ilinx). Однопользовательские режимы видеоигр также не были чем-то качественно новым: игры для одного человека (пасьянс и пр.) существовали задолго до видеоигр, хотя были не столь многочисленны [8, с. 115].

Первыми компьютерными играми считаются игры «ОХО» (1952), «Теннис для двоих» (1958), «Spacewar!» (1961), сама же индустрия ведет свой отсчет с 1966 г., с выпуска аркадной игры «Periscope» компанией Sega. С тех пор компьютерные игры развивались и росли совместно с развитием технологий, попутно взаимно обогащаясь [7, с. 18]. Первые видеоигры выпускались на консолях – специальных приставках, т.е. развитие индустрии шло параллельно с развитием информационных технологий. В период 1960-1980 гг. видеоигровая индустрия переживала бурный рост, особенно в технологически развитых странах США, Европы и Японии. Уже тогда стал виден мощный экономический потенциал этой индустрии развлечений [7, с. 18].

История Российских видеоигр началась в СССР в 1984-1985 гг., когда москвич А. Пажитнов разработал первую российскую видеоигру «Тетрис», которая была основана на том, что геометрические фигуры на экране падали, а заполненные игроком ряды исчезали. Эта игра очень скоро стала весьма популярной не только на родине, но и за

рубежом. В 1989 г. Н. Скрипкин создал весьма конъюнктурную по тем временам компьютерную игру «Перестройка». Игрок должен был провести лягушку-«демократа» через болото, перепрыгивая с лилии на лилию, при этом стремясь не утонуть и не быть съеденной другой лягушкой-«бюрократом». Игра пользовалась успехом у потребителей. В 1991 г. российская компания Gamos выпустила успешные логические видеоигры «7 Colors» (1991) и «Цветные линии – Color Lines» (1992). Стартовавшая в том же 1991 г. фирма Nikita в 1990-х выпустила развивающие видеоигры «Вундеркинд», «День рождения», «Анатомик», «Путешествие по Европе», аркадную игру «Охотник на дороге», «Твиггер», «Волшебный сон» и др. Ей удалось выйти на зарубежный рынок, и с 1999 г. переключиться на онлайн видеоигры, сотрудничая при этом с телеканалом ТНТ. С 1993 г. на рынок видеоигр вышла компания «Бука», ставшая не только распространителем игровых приставок Sega, Nintendo, Sony, но и производителем собственных игр [9, с. 137].

Предпосылки появления Game Studies или, как ещё иногда называют данную область исследований, лудологии, возникают в начале XX в. В 1938 г. Й. Хейзинга опубликовал работу «Homo Ludens» («Человек играющий»), посвященную не столько видеоиграм, сколько феномену игры в целом. Однако именно в ней автором были заложены основные принципы, характеризующие игры, которые нашли отражение в современной концепции видеоигр:

- 1) доступ к игре свободен, сама игра и есть проявление свободы;
- 2) игра не является «обычной» или «реальной» жизнью;
- 3) игра отличается от «обычной» или «реальной» жизни как местоположением, так и продолжительностью;
- 4) течение игры и ее смысл заключены в ней самой;
- 5) игра устанавливает порядок и есть порядок;
- 6) игра требует абсолютного и полного порядка;
- 7) игра никоим образом не связана с материальным интересом и не может приносить никакой прибыли [11, с. 45].

Первые же исследования видеоигр относятся к 1980-м гг. Работы тех лет посвящены медиасоставляющей компьютерных игр и их маркетингу (продвижению). Закрепление за новым направлением статуса полноценной дисциплины произошло значительно позже. Процесс формирования лудологии как отдельной научной дисциплины, изучающей видеоигры, проходил в несколько этапов [14, с. 119].

Так, в 1999 г. в Дании появился научный и образовательный центр Center for Computer Games Research. В 2001 г. в свет вышел первый выпуск международного рецензируемого журнала «Game Studies» (название которого и стало впоследствии наименованием целой новой области исследований), изданием которого занимались Лундский Университет (Швеция) и ИТ-университет в Копенгагене. В течение последующих нескольких лет был выпущен ряд других международных научных рецензируемых журналов, посвященных видеоиграм: американские «Games and Culture» и «Eludamos», канадский «Loading...», голландский «International Journal of Role-Playing», польский «Homo Ludens» и британский «The Computer Games Journal». Кроме того, в США было открыто несколько научных центров, занимающихся изучением видеоигр — New York University Game Center при университете Нью-Йорка, MIT Game Lab при Массачусетском технологическом институте, Center for Game Science при Вашингтонском университете [14, с. 119].

Завершающим этапом в формировании Game Studies как академической дисциплины, изучающей видеоигры, стало основание в 2006 г. организации DiGRA (Digital Games Research Association), целью которой стали изучение и популяризация (проведение различных тематических мероприятий) компьютерных игр. В сфере интересов DiGRA находится широкий спектр вопросов и проблем, связанных с видеоиграми: начиная от научных теорий и заканчивая социологическими исследованиями [14, с. 120].

Вслед за созданием DiGRA в 2008 г. на базе Калифорнийского университета в Санта-Крузе была основана еще одна организация — SASDG (Society for the Advancement of the Science of Digital Games). В состав SASDG вошли представители как научной сферы, так и IT-компаний, например К. Фостер, занимающий должность руководителя по связям с университетами в Microsoft. Еще одной организацией, оказывающей значительное влияние на развитие изучения видеоигр, стала HEVGA (Higher Education Video Game Alliance), созданная при поддержке американской ассоциации производителей программного обеспечения и компьютерных игр ESA (Entertainment Software Association). Основная задача HEVGA заключается в создании образовательной платформы, которая подчеркнет культурную, научную и экономическую значимость изучения и применения видеоигр в колледжах и университетах, а также внедрит в академическую систему программы по подготовке квалифицированных кадров [14, с. 120].

Первые попытки научного осмысления и исследования видеоигр как отдельного медиа или культурного феномена учеными из стран СНГ были предприняты в начале 2000-х гг. Вплоть до настоящего времени подавляющее большинство исследований в области компьютерных игр на постсоветском пространстве проводится российскими учеными. Исследователями видеоигр на территории СНГ, например, являются М. Б. Игнатъев, изучающий соотношение видеоигр с актерской игрой, Л. В. Баева, изучающая особенности субкультуры игроков, И. В. Бурлаков, А. Е. Пилюгин и Г. Г. Кузнецов, рассматривающие истоки и содержание феномена видеоигр с позиции психоанализа и выявления архетипов коллективного бессознательного. Большинство работ носит сугубо гуманитарный характер, при этом можно выделить преимущественно два аспекта, в рамках которых проводятся данные исследования: философия и психология [14, с. 120].

#### **Game Studies как новая область научных исследований**

Game Studies — молодая и амбициозная область научных исследований. Буквально за одно десятилетие из локальной инициативы сотрудников Копенгагенского университета информационных технологий исследования видеоигр превратились в полноценный интеллектуальный тренд, а сами видеоигры стали объектом ничуть не менее привлекательным и легитимным, чем кино или современное искусство [3, с. 42].

Начало «академической карьеры» игр было положено Копенгагенским университетом информационных технологий, при поддержке которого в 2001 г. стал выходить первый тематический научный журнал «Game Studies». Затем исследования видеоигр распространились по Северной Европе: в 2003 г. в том же университете начал функционировать первый научно-образовательный центр компьютерных игр, тогда же в Финляндии возникла Ассоциация исследователей цифровых игр (DiGRA). К концу десятилетия game studies превратились в глобальный тренд, вышедший за пределы Европы [4, с. 9].

В России об академических исследованиях видеоигр впервые заговорили в 2012 г. Именно тогда независимо друг от друга стали складываться три основных сообщества по изучению видеоигр: одно — сетевое (речь о первом тематическом блоге на русском языке — [gamestudies.ru](http://gamestudies.ru)), два других — в Москве и Санкт-Петербурге. Московский и петербургский кружки формировались студентами философских факультетов самых консервативных российских вузов — МГУ и СПбГУ [4, с. 9].

Годом рождения российских game studies следует считать 2013 г., когда Центр медиафилософии СПбГУ провел первую российскую конференцию, посвященную видеоиграм («Компьютерные игры — театр активных действий»). Дни ее проведения (20–22 июня) можно признать датой рождения российских исследований видеоигр. Именно тогда стало ясно, что исследователей в России гораздо больше, чем казалось, и уже начали складываться собственные школы — санкт-петербургская и московская, в итоге обозначившие себя как Лабораторию исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и Московский центр исследований видеоигр (Moscow Game Center, MGC) соответственно [4, с. 9].

В исследованиях видеоигровых практик можно условно обозначить несколько направлений: во-первых, это исследования практик внутри видеоигр, будь то поведение игроков в многопользовательских играх или процесс решения головоломок. Во-вторых, исследования практик, осуществляемых посредством видеоигр, например геймификация. В-третьих, исследования видеоигр в качестве социокультурных практик; сюда же можно отнести исследования видеоигр как вида досуга, как вида спорта или же исследования видеоигр как таковых – например, через противопоставление видеоигры как практики (например, геймплей) видеоигре как тексту (например, сюжет). Однако, данные направления не следует считать независимыми [8, с. 114].

Взглянув на видеоигру с социально-философской точки зрения, следует отметить, что элементами, вызывающими интерес к игре, служат не только реалистичная трехмерная графика и иные мультимедийные возможности игрового продукта. Практически каждая видеоигра обладает собственной историей, внутренней логикой и зачастую – выраженным сюжетом. Безотносительно и независимо от качества и эстетики предлагаемого контента, но с определенной долей вероятности всё же можно утверждать, что фактическим элементом привлечения потенциального игрока выступают архетипы персонажей и повествовательные мифологические конструкции (сюжет в целом, история игрового мира, история отдельных персонажей и т.п.) [13, с. 126].

Виртуальное игровое пространство обладает тремя ключевыми характеристиками, определяющими восприятие игры как особой виртуальной реальности:

1. Автономность. Погружение посредством геймплея, сюжета и др. и переключение внимания игрока с реальной предметной повседневности на символическое пространство компьютерной технологии. Использование наушников, виртуальных шлемов и других устройств делает это погружение более полным [12, с. 99].

2. Управление вниманием игрока с помощью организации стимулов игрового пространства. Компьютерная игра – это своеобразная виртуальная среда обитания, со своими правилами, законами и стимулами к действию. Набор стимулов направлен на то, чтобы максимально активизировать внимание игрока и сконцентрировать его на происходящем в виртуальном пространстве. Такими стимулами могут быть: время и темп игры; пространство игрового действия; цели и возможности, предоставляемые игроку; эмоциональная нагрузка и событийная насыщенность; эстетическое влияние на игрока [12, с. 100].

3. Взаимосвязь и взаимообусловленность игровой среды и двигательной-аффективной реакции игроков. То есть, насколько правила игрового мира определяют действия геймеров и какое количество степеней свободы и инициативы им предоставляется. В этом контексте стоит выделить два типа игр, которые условно можно назвать «играми активного вовлечения» и «играми инициативного вовлечения» [12, с. 100].

Игры активного вовлечения предполагают определенный набор стимулов, что постоянно мотивирует игрока продолжать играть. Тем самым компьютерная игра, по сути, конструирует ситуацию, описанную в экспериментах К. Левина, Ж. Пиаже и исследованиях Л. Выготского: сама игровая ситуация прямо побуждает продолжать игровое действие. К опыту такого типа в первую очередь относятся насыщенные графикой и интенсивностью действия игры аркадного типа, шутеры, экшены и пр. [12, с. 100].

Игры инициативного вовлечения носят не непосредственно-предметный, а символический характер. Действие в ситуации, которая разворачивается в воображаемом поле, приводит к тому, что игрок научается определяться в своем поведении не только непосредственным восприятием вещи или непосредственно действующей на него ситуацией, но и смыслом этой ситуации. В играх инициативного вовлечения основной интерес игрока нацелен на интерпретацию происходящего, возможность сотрудничества с другими участниками игрового процесса и творческое достраивание игрового мира. К играм подобного типа относятся текстовые многопользовательские игровые миры, сетевые симуляторы, игры стратегического действия, ролевые игры и пр. [12, с. 100].

С точки зрения юриспруденции, право может налагать ограничения на реализацию творческих замыслов разработчиков компьютерных игр, а может предоставлять им новые возможности за счет институционализации бывших ранее нереализуемыми на практике

форм взаимодействия. И право, и правила игры представляют собой формальные системы, а нередко — и формальные модели социальной жизни. Можно сказать, что и в основе юридической логики, и в основе игровой механики лежит один и тот же принцип, основанный на разного рода формализованных алгоритмах [1, с. 220].

При разработке виртуального мира с этой точки зрения всегда возникает дилемма — какое «регулирование» оставить на уровне кода, а какое вынести на уровень виртуальных социальных отношений между игроками. Например, в работе американского юриста Л. Лессига «Лошадиное право: какой урок может преподнести киберправо», «самобытность» предмета интернет-права, или «киберправа», обосновывается в том числе тем, что только в этой области может быть полноценно изменены сами принципы архитектуры регулируемого пространства — подход, невозможный в реальном мире, в котором законы физики неподвластны законодательству. Именно такой подход чаще всего и прослеживается в онлайн играх, особенно если речь идет об отношениях, складывающихся вокруг «виртуальной» собственности. Например, в крупных коммерческих проектах — «Everquest II», «World of Warcraft» и т. п. — в большинстве случаев данные отношения регулируются на уровне кода. Иными словами, игроки не могут изменить данное правило и не могут его не соблюдать в виртуальном мире — это главное, но принципиально единственное отличие норм «виртуального права» (правил игры) от «реальных» правовых норм [1, с. 222].

Теория другого классика англоязычной юриспруденции, Г. Харта, предполагает, что в юридическом разрезе общества существует две группы норм, условно называемые первичными и вторичными. Первичные нормы регулируют правила поведения с субстанциальной точки зрения — это нормы материального права, предусматривающие правила поведения как таковые (императивные нормы, определяющие обязательный вариант поведения, и диспозитивные нормы, предусматривающие правило поведения на случай, если стороны сами не установили иное в допустимых пределах). Вторичные нормы — это правила признания, правила изменения и правила суда. Правила признания определяют порядок легитимации всех правовых текстов, например то, что обязательными для всех являются только те тексты, которые приняты представительным органом в установленном порядке. Правила изменения устанавливают порядок внесения изменений в существующую правовую систему таким образом, чтобы эти изменения также были легитимными. Правила суда определяют порядок разрешения юридических конфликтов [1, с. 223].

Таким образом, в теории и философии права лежит гигантский нереализованный потенциал для гейм-дизайна. Создание компьютерной игры или виртуального мира само по себе можно рассматривать как своего рода создание правовой системы внутри уже существующей правовой системы, от которой она зависит [1, с. 224].

Если же анализировать видеоигру с точки зрения литературы, то можно заметить, что компьютерная игра воплощает в себе текстуальные характеристики (сюжет, описания предметов, задания и т.п.), порождая вербальные структуры (диалоги, реплики, фразы и т.п.) с целью создания эстетического эффекта. Так, например, согласно Й. Аарсет, компьютерная игра является разновидностью текста и имеет ряд общих черт с литературными текстами, а именно:

- 1) вся литература в каком-то роде оказывается неопределенной, нелинейной и в разной степени предстает для разных читателей;
- 2) читатель должен сделать выбор для придания тексту смысла;
- 3) текст по своей сути не может быть нелинейным, так как читатель может прочесть его только лишь в одной последовательности [5, с. 68].

### **Направленность использования видеоигр в современной социальной действительности**

Видеоигры сегодня – это не только развлечение, они активно применяются при обучении языкам, истории, географии, искусству, естественным наукам. Однако широкую аудиторию привлекает в видеоиграх именно интерактивное развлечение, зрелищность, увлекательность сюжетов [9, с. 141]. В духе постмодернистских тенденций современные видеоигры вобрали в себя практически весь зрелищный арсенал сказок и мифов, комиксов, жанрового кинематографа (экшен, фантастика, триллер, детектив, комедия, мелодрама, эротика и пр.). При этом «служебная роль мифологического» в современных компьютерных играх как скрытого языка бессознательного роднит их со стилистикой сновидения. Отсюда – все большая популярность психоаналитических трактовок игр, основанных на отождествлении естественной виртуальности сновидений с массово-рыночными версиями виртуализации сознания [9, с. 142].

Важный аспект, связанный с видеоиграми – их социальная коммуникативность, возможность играть в группе, обмениваться информацией о видеоиграх в сетях, форумах, чатах. Для видеоигровой коммуникации характерно:

– разнообразие форм виртуального мира, копирующих реальный мир или погружающих игрока в мир фантастики, что побуждает развитие творческого мышления, деятельности;

– обратимость действий, совершаемых в виртуальной среде, избавляющая человека от страха совершить ошибку;

– анонимность людей, вступающих в добровольное геймерское общение в соцсетях, которая соблюдается настолько, насколько это приемлемо для них [9, с. 142].

Среди основных свойств виртуальной культуры видеоигр (как продукта глобализации) можно отметить:

– объединение людей в новые субкультуры, формы общения;

– формирование новых типов отношений, характеризующихся многополюсностью, демократичностью, широкой социальной и культурной дифференциацией;

– психологическую, творческую свободу проявления человека в виртуальной среде;

– активное использование возможностей, которых нет у человека в реальной жизни [9, с. 142].

Видеоигры способны развивать следующие способности человека:

– навыки работы с трехмерными и двухмерными пространствами;

– внимание (селективность и распределение);

– объем рабочей памяти;

– логическое и стратегическое мышление (в играх определенных жанров);

– пространственное мышление.

Чаще всего геймеры принимают взвешенные, обдуманые решения, но также готовы идти на риск, что может быть полезно в бизнесе [9, с. 142].

Современная компьютерная игра может стать связующим звеном между студентами и преподавателями, сократить культурный, в том числе образовательный, «разрыв» между новыми «цифровыми» поколениями и поколениями, становление которых происходило в «докомпьютерную эру». Практика компьютерной игры позволяет получить универсальные навыки, например, ускорить адаптацию к различным интерфейсам. Очевидно, что сообщество геймеров гораздо быстрее овладевает новыми программами, лучше ориентируется в ресурсах глобальной сети и в целом представлено более опытными пользователями персональных компьютеров и мобильных устройств, чем люди, не вовлеченные в компьютерные развлечения. Ознакомление преподавателей с

компьютерными играми также повысит их пользовательский уровень и позволит понять, чем увлекаются студенты, какой «контент» может вызвать неподдельный интерес аудитории и стать системообразующим элементом методики edutainment («игразование») [2, с. 324].

Непринужденная, неформальная атмосфера общения в игровой реальности и даже по поводу игровой реальности позволяет в значительной мере устранить социально-психологические барьеры между преподавателями и студентами, снизить уровень отчуждения. Стремление преподавателя разделить интересы и увлечения студентов, говорить с ними на языке интернет-культуры, игровой культуры заслуживает уважения. Не следует забывать и о том, что личный авторитет преподавателя есть важнейший фактор, определяющий и восприятие учебного материала, и результаты обучения [2, с. 324].

«Играование» в целом является концепцией, соответствующей ускоряющемуся развитию современного общества, стремительной смене социальных структур и технологических укладов производства, быта и т. д. В условиях техногенной цивилизации требования к квалификации таковы, что педагогическая наука исходит из необходимости обучения на протяжении всей жизни специалиста. Соответственно, от человеческой психики требуются большая пластичность, восприимчивость, детская открытость новым знаниям — эти качества обеспечиваются, прививаются и воспроизводятся игровыми практиками, в том числе использованием методик edutainment в образовании. В то же время для новых поколений наиболее значимы, доступны и привлекательны игры не «во дворе», а в виртуальной реальности, в игровых вселенных, создаваемых с помощью технологий связи, хранения и обработки данных [2, с. 324].

Таким образом, представляется возможным выявить несколько серий популярных видеоигр, содержание игрового процесса которых будет соответствовать и отражать область применения в образовательной деятельности. Например, всемирно известная серия игр «Total War» (2000-наст. вр.) может быть полезна при изучении всеобщей истории, военной истории Древней Греции и Рима, а также философии войны. Серия «S.T.A.L.K.E.R.» (2007-2009 гг.) от украинских разработчиков из «GSC Game World» применима для изучения философии (а именно таких её направлений, как футурология и философская антропология), экологии и безопасности жизнедеятельности. А серия игр «BioShock» (2007-2013 гг.) от небезызвестного К. Левина использоваться в изучении

философии, философской антропологии, этики и политологии. Примеров подобного применения видеоигр в образовании ещё очень много [2, с. 325].

Наиболее перспективными направлениями в изучении и развитии концепции «игроизации» представляются следующие:

- сравнительные исследования традиционных (докомпьютерных) методик обучения с edutainment-методиками, основанными на использовании приложений;
- разработка новых edutainment-методик на основе специализированных приложений;
- разработка виртуальной образовательной среды, которая будет выполнять функции игрового и обучающего приложения в виртуальных пространствах (в том числе с использованием технологии VR), библиотеки, сети для обмена данными, платформы для конференций и дистанционного обучения [2, с. 326].

Описанная выше концепция «Edutainment» («Играования») - одна из немногих, которая позволит развивать и проводить исследования в рамках Game Studies в дальнейшем. Также за последние несколько лет исследования в рамках Game Studies в целом набирают обороты.

Недавно к исследованиям в области видеоигр (помимо уже существующих в СПбГУ Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) при Центре медиафилософии и Moscow Game Center (MGC) при кафедре философии МГУ им. Ломоносова) подключился Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ). Весной 2016 г. на базе РГГУ при участии Московского центра исследований видеоигр прошла общероссийская научная конференция «Религия и мифология в видеоиграх», а также было организовано два семинара «Видеоигры и гендер», основной темой которых стала сексуальная объективация в виртуальной реальности, выражающаяся визуально, нарративно и поведенчески (пользователями). В декабре 2016 г. в МГУ состоялась конференция «Как философствовать видеоиграми?», в рамках которой были представлены доклады, посвященные философским идеям, представленным и реализованным в серии игр «Metal Gear», «Bioshock», моральному выбору в играх жанра RPG и истории, как она показана в стратегиях в реальном времени, т. е. к философии и психологии в изучении видеоигр присоединилась также и культурология. В свою очередь, вопросы из области создания видеоигр до сих пор остаются мало изученными учеными из стран СНГ [14, с. 121].

Таким образом, видеоигры — сложный объект, всестороннее исследование которого не может быть исчерпано методами и средствами одной отдельно взятой отрасли научного знания. Являясь по существу новой формой искусства, видеоигра представляет собой и особенным образом функционирующий текст, и интерактивное кино, и цифровое медиа. В рамках исследования видеоигр можно анализировать визуальный ряд, историю (сценарий) и игровую механику, можно изучать программный код и техническую спецификацию (ведь любая видеоигра — это компьютерная программа) [14, с. 121].

Сложность и многозначность игры как объекта научного изучения диктуют необходимость проведения исследований на стыке различных научных дисциплин и требуют соединения теории и практики. Только использование комплексных научных подходов позволит наиболее адекватным образом оценить заложенные в играх идеи и то влияние, которое они оказывают на жизнь отдельного человека, на общество и на современную культуру [14, с. 121]. Game Studies продолжают. И если говорить языком геймеров, то исследования видеоигр — это многопользовательская игра с открытым миром и огромным пополняемым арсеналом инструментов, в которую можно играть вечно, так как невозможно пройти до конца [3, с. 58].

#### **Библиографический список:**

1. Архипов В. Правила игры как нормативная система или что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // Логос. 2015. Т. 25. №1. С. 214-225.
2. Векленко П. В. Методика Edutainment: интеграция неспециализированных игровых приложений в учебную деятельность // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2021. Т. 26. №3 (86). С. 322-328.
3. Ветушинский А. С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. Т. 25. №1 (103). С. 41-60.
4. Ветушинский А. С. Game Studies в России: год восьмой / А. С. Ветушинский, А. С. Салин // Социология власти. 2020. Т. 32. №3. С. 8-13.
5. Гаврилов В. В. Специфика нелинейного сюжетопостроения в компьютерно-игровом пространстве // Филологические науки. Вопросы теории и права. 2017. №8 (74) в 2 ч. Ч. 1. С. 67-69.
6. Кириллова Д. С. Искусство игры // Общество: философия, история, культура. 2016. №2. С. 30-32.

7. Николаев Н. И. История видеоигровой индустрии: первый кризис / Н. И. Николаев, И. В. Николаева // *Magyar Tudományok Journal*. 2019. №36. С. 18-21.
8. Подвальный М. А. Интерактивность и интерпассивность геймеров в видеоигровых практиках // *Вестник РГГУ. Серия «История, Филология. Культурология. Востоковедение»*. 2018. №8 (21). С. 112-133.
9. Федоров А. В. Краткая история компьютерных игр в России // *Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогика*. 2013. №4. С. 137-148.
10. Финк О. Основные феномены человеческого бытия / пер. с нем. А. В. Гараджа, Л. Ю. Фуксон. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация». 2017. 432 с.
11. Хёйзинга Й. *Homo Ludens. Человек играющий* / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха. 2011. 416 с.
12. Царева А. В. Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // *Дискуссия: журнал научных публикаций*. 2016. №8 (71). С. 97-102.
13. Шкаев Д. Г. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии // *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 3, Философия: реферативный журнал*. 2018. Т. 4. №34. С. 123-129.
14. Шпаковский Ю. Ф. Разработка видеоигр: проблемы современных исследований / Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк // *Труды БГТУ*. 2017. Серия 4. №1. С. 118-122.

***Dmitrenko M. S. Game Studies: formation, evolution and prospects of a new field of scientific research***

The article discusses the traditional definitions of the term "game" in its classical sense and compares it with the term "videogame". The history of the appearance and development of video games abroad and in Russia is briefly reviewed. The first attempts to study video games from the point of view of academic disciplines are described. Game Studies is analyzed as a new area of scientific research, its origin and development both abroad and in Russia. The vectors for further study and development of video games and Game Studies as a scientific direction are determined.

**Keywords:** Game Studies, ludology, computer game, videogame, videogame research