

RU

## Перспективы анализа видеоигр с применением концепта когнитивно-деятельностного антропологического типа

Клюев А. А., Ключева Е. Н.

**Аннотация.** Цель исследования - обозначить теоретические основания применения методологии когнитивно-деятельностного антропологического анализа к медиапродуктам, в частности видеоиграм. В статье акцентируется внимание на двух факторах рассмотрения видеоигры и опыта игрока в них: нарратологическом и людологическом аспектах, введенных в практику анализа видеоигр Э. Аарсетом и Й. Юлом соответственно. Научная новизна заключается в предложении и обосновании новой методологии для анализа медиапродуктов и антропологических моделей в них с учетом опоры на классические работы. В результате исследования показано, что когнитивно-деятельностный антропологический подход может выступать одной из дополнительных теоретических оптик при анализе видеоигр и позволяет проводить более глубокий анализ опыта игрока и влияния медиа на его ценностные и этические установки.

EN

## Cognitive-Pragmatic Anthropological Analysis of Video Games

Klyuev A. A., Klyueva E. N.

**Abstract.** The paper justifies the thesis that cognitive-pragmatic anthropological approach can be applied to analyze media products, in particular, video games. The article emphasizes two aspects of studying video games and player's experience: narratological and ludological (E. Aarseth, J. Juul). Scientific originality of the research lies in the fact that relying on fundamental ludological works the authors propose the methodology to analyze media products and their anthropological models. As a result, it is shown that cognitive-pragmatic anthropological approach offers a new theoretical perspective for studying video games and allows a deeper analysis of player's experience and the influence of media environment on his value and ethical attitudes.

### Введение

Современное состояние медиaprостранства изобилует формами возможного приобщения к культурно-содержанию человеческого опыта. Вариативность медиа как никогда велика и продолжает расти с развитием технологий. Актуальность темы обусловлена всевозрастающей ролью видеоигр в рамках медиaprостранства и все большим вовлечением людей в освоение этого типа медиации и передачи смыслов культуры. При возрастающем влиянии, тем не менее, наблюдается разрозненность способов анализа и интерпретации как статуса видеоигры в системе медиа, так и ее влияния. Сформированным и углубляющимся остается разрыв между людологическим и нарратологическим способами анализа видеоигр, что в перспективе приводит к принципиально разным языкам описания и моделирования одного медиа. Важным в такой ситуации видится нахождение синтетического способа описания опыта и моделей восприятия данного медиа в антропологическом разрезе. В качестве методологии исследования авторы используют классические наработки анализа видеоигр, предложенные Э. Аарсетом и Й. Юлом, переосмысляя их через концепт когнитивно-деятельностного антропологического типа. Теоретической базой исследования выступают работы теоретиков медиа Л. Мановича, О. Грау, М. Маклюэна, исследователя видеоигр Я. Богоста, основателя нарратологического подхода к исследованию видеоигр Э. Аарсета и людологического подхода Й. Юла. Немаловажным остается обращение к классическим работам по антропологии К. Леви-Стросса и Дж. Кэмпбелла. Практическая значимость исследования заключается в том, что предложенная методологическая рамка может быть использована при проведении дальнейших исследований видеоигр, направленных на выявление их влияния на человека в ценностном и этическом направлениях.

## Основная часть

В конце XX – начале XXI века классические типы медиации, такие как речь, письмо, изображение, дополняются новыми полимедийными феноменами, появляются социальные сети, видеохостинги, видеоигры и многое другое. Если классические медиа освоены с теоретических позиций в работах многих авторов двадцатого века, которые смогли выработать специфический и когерентный объекту язык, то относительно современных форм медиа эти подходы уже не так эффективны в контексте их объяснительной силы (Манович, 2018). Кроме того, параллельно этому произошли тектонические методологические изменения и в области социогуманитарного философского осмысления медиапроцессов (Бабаева, Ключев, 2017; Ключев, 2019). С одной стороны, теоретиками медиа стали высказываться идеи о пост-медиаальном подходе к изучению проблемы новых медиа (Манович, 2018), с другой стороны, немаловажным дополнением стало поступательное проникновение в медиа-теорию методологических принципов и установок из акторно-сетевой теории и объектно-ориентированной онтологии (Богост, 2015). Небезосновательными остаются также и медиаархеологические исследования, позволяющие понять развитие медиапрактик в исторической динамике, с обращением на себя внимание устойчивым метапаттерном медиации (Грау, 2013).

К разряду новых медиа – понятию, активно развивавшемуся в рамках работы Л. Мановича «Язык новых медиа», – относятся видеоигры (или компьютерные игры), занимающие на современном этапе развития технологий существенное место среди прочих средств медиации (Манович, 2018). Видеоигры проделали довольно стремительный и большой скачок от нишевого увлечения группой энтузиастов до распространенного способа рекреации детей и подростков и, в конечном итоге, к медиа, распространившемуся среди людей всех возрастов и социальных групп. Действительно, такое движение характеризуется тем, что видеоигры предоставляют возможность специфически нового освоения реальности и передачи опыта этой реальности. Оливер Грау в своей работе «Эмоции и иммерсия» характеризует видеоигры как наиболее иммерсивную (вовлекающую участника) медиапрактику (Грау, 2013).

Совершенно очевидно, что видеоигры являются прямыми наследниками игр классических, специфика и роль в культуре которых рассматривалась в ряде работ, наиболее значимыми и фундаментальными из них являются работы Йохана Хейзинги «Homo Ludens» (Хейзинга, 2015) и Роже Кайуа «Игры и люди» (Кайуа, 2007).

Исходя из наработок Й. Хейзинги и Р. Кайуа, можно сделать первый вывод – вся культуротворческая деятельность может быть адекватно рассмотрена через оптику методологии анализа игровой и метаигровой деятельности. Этот подход в широком смысле можно обозначить как людологический в применении к анализу феноменов культуры. Культура принципиально содержит такие элементы, которые гомологичны по структуре и свойствам элементам игровой деятельности, а соответствующий анализ, примеры которого представлены в работах Й. Хейзинги и Р. Кайуа, позволяет детальнее и в большем теоретическом приближении их проанализировать.

Второй вывод – игровая деятельность есть неотъемлемая часть жизни Человека, сопровождающая его с момента появления культуры, а возможно и предшествовавшая ей. В этом смысле важным для нас становится понимание не только механизмов классической игры и тех методологических предпосылок, которые закладывает для ее анализа философия игры Й. Хейзинги и социология игры Р. Кайуа, но и та техно-технологическая новация, произошедшая с игрой в момент ее трансформации в видеоигру. Будучи составной частью культуры с момента зарождения последней, игра представляет собой и способ освоения человеком окружающего мира, и включение мира в свою орбиту взаимодействия, восприятия и понимания. В игре возможно осуществление сценариев и способов взаимодействия, реализация которых, до тех пор, пока они включены в игровую среду, не приводит к разрушительным или опасным последствиям. Таким образом, игра – это еще и специфический способ подготовки и отработки взаимодействий с миром, выработки навыков и паттернов когнитивно-деятельностного присутствия человека в мире.

В наиболее общем смысле игру можно воспринимать как совокупность действий игрока и реакции его оппонента или игрового мира на эти действия. При этом игрок понимает и знает, что, совершая действие, он приближается к цели игры – победе. Игровой мир стоит понимать широко в том смысле, в котором его понимает Й. Хейзинга: как совокупность особых правил, места и времени игры (Хейзинга, 2015). Современные видеоигры представляют собой большое разнообразие форм и воплощений игровой практики на технико-технологической основе. Видится важным выделить некоторые основные направления в оптике осмысления игрового опыта и результатов этого опыта, которые выходят за границы игры.

Каждая видеоигра, будь то абстрактная головоломка или претендующая на правдоподобие и реалистичность ролевая игра, обязательно содержит в себе элемент презентации объектов своей собственной реальности (Cole, 2018). Нужно отметить, что сам способ презентации игрового мира не является очевидным и схватываемым на лету с теоретической точки зрения. Глубокие и обоснованные вопросы вызывают проблемы «искусственных элементов», восполняющих неполноту чувственного опыта игрока, важными и не до конца решенными видятся вопросы интерфейса, выполняющего в свою очередь роль репрезентирующего элемента в отсутствие достаточной сенсорной информации у «аватара» игрока (Videogame Studies..., 2011). Сама способность видеоигры в контексте презентации своего содержания в полисенсорном формате вызывать ощущение реальности и вовлекать игрока в игровую деятельность до потери контроля над своим телом является проблематизируемой точкой (Videogame Studies..., 2011). Опосредованное взаимодействие живого игрока с виртуальным игровым миром определяет необходимость обратить внимание на способ презентации игрового мира

и способ репрезентации самого игрока, включенного в функционирование этого мира. Как уже было отмечено, для этого могут быть использованы техно-технологические средства разных уровней: во-первых, манипуляторы, с помощью которых живой игрок осуществляет контроль и управление своими действиями в виртуальном мире – джойстики, клавиатура, компьютерная мышь, иные средства; во-вторых, средства вывода аудио-визуально-кинестетических данных, поступающих из пространства виртуального мира от классических экранов (мониторы персональных компьютеров, дисплеи мобильных устройств и т.д.) и звуковых колонок до разных форм устройств виртуальной реальности (например, шлем виртуальной реальности); в-третьих, искусственные элементы Heads-Up Display (англ. система интерфейса, предоставляющая всю необходимую информацию на экране, находится поверх основного изображения), восполняющие сенсорную неполноту игрока, сообщая важную информацию о состоянии аватара. Это без сомнения важные элементы, определяющие способы восприятия и взаимодействия игрока с игровым миром, но в рамках данного исследования не представляется возможным к ним обратиться.

В контексте же текущего исследования принципиальным видится обращение к раскрытию когнитивно-деятельностного типа репрезентации игрока в рамках видеоигры. Постановка задачи в когнитивно-деятельностном ключе существенно ограничивает область исследования и не претендует на построение всеохватывающей модели. Сосредоточение интереса и оптики исследования направлены на прояснение презентации антропологических моделей игрока (Calleja, 2011). Таким образом, основное рассмотрение сосредотачивается на том, с каким именно образом себя и отношений «я-мир» сталкивается игрок в рамках нарративно насыщенных видеоигр, преимущественно ролевых, а также какие модели поведения и миропонимания принимает на себя игрок посредством вовлечения в игру.

Способ презентации игрока в видеоигре тесно связан с тем, каким именно формируется его образ. В данном контексте под понятием «образ» подразумевается не символическая или визуальная составляющая, которые в свою очередь могут представлять отдельный интерес, но тот способ существования в мире игры, который определен для персонажа игрока. При этом сам персонаж игрока, как бы парадоксально это не звучало, может и не быть каким-либо образом специфически персонифицирован или артикулирован, а оставаться «по умолчанию». То есть сущностным видится способ освоения и понимания мира игры, но не то, каков персонаж в своих особых визуальных или иных индивидуальных характеристиках.

Для обозначения позиции такого отношения к анализу действующего актора выделим два направления, определяющих потенциальную возможность таксономии: во-первых, когнитивная составляющая – то, каким образом воспринимается и структурируется мир; во-вторых, деятельностная – то, каким образом происходит взаимодействие с собой и миром. Когнитивно-деятельностная модель позволяет проанализировать многообразие презентаций игрока в игровых мирах, не сосредотачиваясь на необъятном спектре частных особенностей. Тем не менее такой подход определенно остается до некоторой степени абстрактным и, как и всякое возможное основание для таксономии, может быть дополнен и уточнен в каждом отдельном случае.

Вторым немаловажным моментом, который с необходимостью должен быть привнесен в размышление о типах понимания и деятельности игрока в пространстве видеоигры является то, что во всех возможных (на данный момент) вариациях презентации игрока в игровом мире эта презентация неразрывно связана с антропологическими моделями (Леви-Стросс, 2001). Не антропологическая модель присутствия и презентации игрока в видеоиграх с нарративной составляющей видится либо невозможной, либо крайне маловероятной. Это значит, что всякая модель презентации игрока в видеоигре будет опираться на базовые антропологические принципы, извлеченные и адаптированные из других культурных, медиальных и иных источников. Будучи извлеченными из культурного фона, антропологические качества и элементы могут претерпевать сборки и пересборки, но само количество таких элементов и качеств ограничено полем человеческой культуры и человеческого способа понимания и деятельностного отношения с миром.

Таким образом, предлагается на основе вышесказанного обратиться к синтетической концепции когнитивно-деятельностного антропологического типа с тем, чтобы провести предварительную модельную таксономию возможных презентаций и функционирования игрока в видеоигре с тем, чтобы определить возможные пути для анализа медиальных практик видеоигры в контексте медиатеории.

Говоря о возможности определения когнитивно-деятельностного антропологического типа в рамках видеоигры, важно отметить, что реализация и определение этих типов адекватно рассматривать с позиции их активного взаимодействия с миром и его освоения. При таком подходе может наблюдаться условная дихотомия в модельном построении: с одной стороны, игрок, оперирующий в рамках представленного когнитивно-деятельностного антропологического типа, с другой – игровой мир, в котором и с которым это операторное взаимодействие происходит. Действительно, определенное напряжение непременно присутствует уже только потому, что игрок, несмотря на то, что включен в игровой мир настолько, насколько в этот мир вписан его игровой аватар, на самом деле остается за пределами игрового мира, оставаясь в своем физическом теле, интенционально схватывая присутствие границы между миром действительным и виртуальным.

Однако в пространстве видеоигры дихотомическое разделение сменяется скорее диалектическим единством. То есть сохраняется определенная степень напряженности и противонаправленности во взаимоотношениях персонажа игрока и игрового мира, но они необходимо должны быть, пусть и в парадоксальном виде, когерентны друг другу. Как бы ни были абсурдны или нереалистичны законы и правила игрового мира, игровой персонаж способен существовать в нем, и игрок посредством этого персонажа-аватара может устойчиво контактировать с миром игры. Это важная особенность в том смысле, в котором она указывает на: с одной

стороны, неразрушимую когерентную связь между игровым персонажем и миром, в который он вписан, и с другой стороны, на связь игрока и этого персонажа, ведь только посредством него он может с миром игры взаимодействовать.

Принципиально важным здесь становится момент отсутствия нейтральности опосредования. Персонаж – это не просто перенос игрока в виртуальный мир, не специфический способ преломления игрового мира через аватара и интерфейс. Персонаж – это модель действующего лица, обладающая довольно высокой степенью автономии от игрока, его желаний, ценностных установок и др. Именно в персонаже игрок сталкивается с когнитивно-деятельностным антропологическим типом, который персонаж в себе выражает. Выражает он его не всегда конкретно, не во всех деталях, но в форме модели когнитивно-деятельностных паттернов, доступных игроку в видеоигре. Через когнитивно-деятельностный тип персонажа игрок опосредует свой опыт взаимодействия с миром игры и тем самым проживает опыт иной когнитивной и деятельностной антропологической структуры. Именно на этом позволяет сосредоточить внимание когнитивно-деятельностный анализ антропологических типов, ведь, выявив встроенные в игру паттерны взаимодействия, возможным становится оценить степень и форму их влияния на формирование картины мира человека.

Способ взаимодействия игрока с миром, правила его существования, законы и динамические паттерны принято обозначать словом – механики; последовательность, связность, правдоподобность – нарративной составляющей или нарративом игры (Юл, 2015; Aarseth, 1997). Применительно к анализу видеоигр сложилась тенденция концентрировать фокус внимания на одной из этих двух составляющих. В контексте фиксации на нарративной составляющей появился подход с характерным названием – нарратологический, а в том случае, когда главенствующая роль отводится механикам, подход обозначается как людологический. Так, внедрение когнитивно-деятельностного анализа никоим образом не противоречит ни людологическому, ни нарратологическому подходу.

С позиции нарратологического исследования на первый план выходит когнитивная составляющая, то есть то, каким именно образом устроен мир игры, как в этот мир встроен персонаж, каковы предпосылки, основания и возможные действия персонажа с миром, а также, что немаловажно, какие последствия будут иметь те или иные действия. По сути, нарративная составляющая видеоигр отражается в когнитивно-антропологическом анализе в разрезе схватывания и удержания мира игры в целом, его связности и последовательности в отношении персонажа и, как следствие, игрока. Скелет развития сюжета в отношении главного героя (аватара игрока) встроен в универсальную модель развития героя, предложенную еще Дж. Кэмпбеллом в книге «Тысячеликий герой» (Кэмпбелл, 2019), и во многом представляет собой универсальную антропологическую модель героя. Тем не менее стоит отметить, что существует высокая степень вариативности, если не в контексте структуры повествования, то в разрезе тех ценностей и этических установок, которые этот герой исповедует.

С позиции людологической раскрывается специфическая медийная особенность видеоигр, а именно активная деятельностная составляющая игрового процесса. Именно посредством взаимодействия с игровыми механиками, то есть воплощенными в деятельностном аспекте правилами и закономерностями игры, осуществляется возможность контакта игрока и игрового мира, который, как уже было отмечено, фиксирован в той или иной форме нарратива.

## Заключение

В связи с двуединством теоретической оптики рассмотрение опыта игрока с позиции когнитивно-деятельностного антропологического типа представляется достаточно основательным и информативным с позиции построения теоретической модели и таксономии возможных вариаций представленности когнитивных и деятельностных референтов в пространстве видеоигры. Именно через осознание специфического устройства мира и его когнитивного освоения через нарратив, а также деятельностного освоения в процессе взаимодействия с этим миром на уровне механик видеоигры и возможно сопричастие игрока и, в определенном смысле, «вчувствование» жизненного опыта определенного антропологического типа. Такое «вживание» в определенный когнитивно-деятельностный антропологический тип, в свою очередь, не проходит бесследно, ведь видеоигра, являясь одной из многообразия форм медиа, оставляет след определенного сообщения: смыслов и позиций, заложенных в логику функционирования предложенного когнитивно-антропологического типа.

## Источники | References

1. Бабаева А. В., Ключев А. А. Особенности геймификации при работе с трудовыми ресурсами: философский аспект // Вестник Мининского университета. 2017. № 4 (21).
2. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. Т. 25.
3. Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. СПб.: Эйдос, 2013.
4. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
5. Ключев А. А. Специфика телевизионного сериала в контексте репрезентации проблематики technology studies: философский аспект // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия «Познание». 2019. № 2 (89).
6. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2019.

7. Леви-Стросс К. Структурная антропология / пер. с фр. Вяч. Вс. Иванова. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001.
8. Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017.
9. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015.
11. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. Т. 25.
12. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
13. Calleja G. In-Game: From Immersion to Incorporation. Cambridge: MIT Press, 2011.
14. Cole A. Categories of representation: Improving the discussion and depiction of diversity // TEXT Special. 2018. № 53.
15. Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication / ed. by M. Evans. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2011.

#### Информация об авторах | Author information

**RU****Клюев Артем Андреевич<sup>1</sup>**  
**Клюева Елена Николаевна<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup> Нижегородский государственный педагогический университет имени К. Минина**EN****Klyuev Artem Andreevich<sup>1</sup>**  
**Klyueva Elena Nikolaevna<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup> Minin Nizhniy Novgorod State Pedagogical University<sup>1</sup> [artemklyuev1@gmail.com](mailto:artemklyuev1@gmail.com), <sup>2</sup> [elena1elena2@gmail.com](mailto:elena1elena2@gmail.com)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 14.09.2021; опубликовано (published): 29.10.2021.

**Ключевые слова (keywords):** видеоигра; людология; нарратология; когнитивно-деятельностный антропологический тип; video game; ludology; narratology; cognitive-pragmatic anthropological type.