

5.7.7 – Социальная и политическая философия

Научная статья

Research article

УДК 123.1

<https://doi.org/10.26907/2079-5912.2023.6.138–145>

Диалектика свободы в игровом пространстве

Бабанова А.И.

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Казань, ул. Кремлевская, д.18 корп. 1, Российская Федерация*

Аннотация. Под диалектикой свободы мы понимаем внутреннее противоречие и взаимодействие противоположных терминов, описывающих игровую реальность. Игра и свобода, на первый взгляд – это два несовместимых феномена. Игра – это форма деятельности, в которой субъект придерживается правил для достижения цели. Свобода – это категория, которая определяет пограничный статус вещей. Мы выдвинем противоположный тезис: именно в пределах игрового пространства формируется свободная воля. Данная проблематика обретает свою актуальность ввиду растущей популярности сферы видеоигр и геймдизайна. С развитием цифровых технологий люди стали проводить больше времени в виртуальном пространстве, а отдыхать и общаться – в видеоиграх. Видеоигра – это цифровой продукт, в котором четко выражены антропологические качества – в игре цель и действия построены вокруг игрока и для игрока.

Так как игра является культурным творением человека, она не может обойтись без участия свободы. Свобода – это духовный след человека в игровом пространстве. Более того, в сущности игры уже заложена идея свободы: природная тяга человека к преодолению границ и самого себя. Может ли игровое пространство отразить подлинную человеческую свободу?

Ключевые слова: игра, игровое пространство, цифровая свобода, игрок, игровой нарратив.

Для цитирования: Бабанова А.И. Диалектика свободы в игровом пространстве. *Казанский социально-гуманитарный вестник. 2023;6(63):138–145.*

The dialectic of freedom in the game space

Babanova A.I.

Kazan Federal University, Kazan, 420008 Russia

Abstract. By the dialectic of freedom, we understand the internal contradiction and interaction of opposite terms describing the game reality. At first glance, play and freedom are two incompatible phenomena. A game is a form of activity in which the subject adheres to the rules to achieve a goal. Freedom is a category that defines the borderline status of things. We will put forward the opposite thesis: it is within the limits of the game space that free will is formed.

This issue is becoming relevant due to the growing popularity of the field of video games and game design. With the development of digital technologies, people began to spend more time in virtual space, and relax and chat in video games. A video game is a digital product in which anthropological qualities are clearly expressed – in the game, the goal and actions are built around the player and for the player.

Since the game is a cultural creation of man, it cannot do without the participation of freedom. Freedom is a person's spiritual footprint in the game space. Moreover, the idea of freedom is already embedded in the essence of the game: a person's natural desire to overcome boundaries and himself. Can a game space reflect genuine human freedom?

Keywords: game, game space, digital freedom, player, game narrative.

For citation: Babanova A.I. The dialectic of freedom in the game space. *The Kazan Socially-Humanitarian Bulletin*. 2023;(6(63)):138–145 (In Russ.)

Введение

Сегодня видеоигры набирают огромную популярность. Этот факт тесно связан с развлекательным характером игр. Владельцы игровых продуктов активно привлекают игроков в виртуальное пространство, получая финансовую выгоду. И это неудивительно, человек по природе – зависимое существо. Мы знаем множество случаев дурного влияния азартных игр в современное время. Тем не менее, сегодня существует множество жанров настольных и видеоигр, отличающихся целями и типами впечатлений. Например, современные казуальные игры рассчитаны на снятие стресса и расслабление после трудовой деятельности, что гарантируется за счет минимальных простых действий и спокойной атмосферы.

Широкий спрос на игры оказал сильное влияние на тенденции в сфере игровой индустрии. Разработчики стали интересоваться, какой компонент в видеоигре больше всего затрагивает эмоциональный спектр игрока. Стали появляться новые вопросы: какие факторы влияют на эмоциональное ощущение игрока внутри игры? Что игрок хочет получить от игры? Какой уровень свободы необходим игроку для комфортного существования в игровом пространстве? Успех любой видеоигры

зависит от правильного ответа на эти вопросы – в какой компонент необходимо вложить ресурсы, чтобы игра оказала наибольшее влияние на общество? Необходимо акцентировать внимание на правилах игры.

Об игре как о культурной деятельности начали говорить ещё в начале 20 века. Среди авторов можно выделить Й. Хейзинга и Р. Кайуа. Начиная с 80-х годов 20 века с возникновением первых персональных компьютеров, появляются видеоигры. Создание видеоигр является событием культурного масштаба, так как впервые за несколько тысяч лет, игры приобрели иную платформу для существования – теперь игры существуют в цифровом пространстве. О видеоиграх начали говорить, их начали исследовать. В Европе была сформирована новейшая междисциплинарная область – «Game studies».

На первом этапе game studies существовал в рамках нарратологии. Игра анализировалась с точки зрения комплексного текста как культурного объекта, оказывающего влияние на человека и общество. Игровой нарратив является центральным объектом исследователя Т. Гриппа, который сформулировал 4 уровня подачи нарратива в игре [1]. Тем не менее, такая трактовка игры считается довольно ограниченной, так как в качестве объ-

екта исследования берется один из аспектов – нарратив, игра как история. Данный аспект не может охватить весь масштаб сущности феномена игры.

Ключевым аспектом игры являются интерактивные механики, которые являются связующим звеном между нарративом и игроком. Второй этап развития game studies был посвящен игровым механикам, выраженным в правилах, вариативности и соревновательности. Данный подход также был некорректным в изучении целостной картины игры, так как охватывал изучение однотипных игр, преимущественно с развитой геймплейной частью. Тем не менее, данного подхода в своем исследовании придерживается разработчик видеоигр С.Суинк.

В исследовании видеоигр возник нередукционистский подход: игру необходимо исследовать различными методами в зависимости от аспекта изучения. Этот подход получил большую популярность и используется по сей день. Игра базируется на двух центральных аспектах: геймплей и нарратив. Разделение данных аспектов нарушает целостность игры. Родоначальником данного подхода является американский исследователь Я. Богост. В разное время данный подход закладывали в основу своего исследования такие авторы как: Э. Кастронова, Е. Хирози, Дж. Мартин, К. Бургун, К. Хиллис.

Результаты и обсуждения

Проблема свободы в игровом пространстве довольно обширная и тесно связана с вопросами философской антропологии. В процессе исследования мы сформулировали несколько аспектов, связанных с процессами выражения свободной воли человека в игре. Эти процессы составляют диалектику игровой свободы.

Может ли человек контролировать процесс погружения в игру?

Исследователь С. Суинк считает, что процесс погружения возникает в тот

момент, когда игрок перестает воспринимать игровую консоль как часть физического реального мира. В отношении игрока игровая консоль – это руль автомобиля. Теперь реальный физический предмет обретает некий символизм, становится репрезентантом игры посредством игрока. Такое изменение статуса предмета похоже на процесс социализации природных объектов – когда в руках человека обычный камень приобретает производственный характер и становится ценным ресурсом [2, с. 38-40].

По мнению японского исследователя Хирози Есида, в момент погружения игрок находится на границе между состоянием «это просто игра» и «серьезным повседневным миром». И это погружение знаменуется интересным эстетическим опытом сродни просмотру картины в музее. Преодолев пограничное состояние погружения, игрок начинает чувствовать виртуальный мир. Автор считает, что когда мы переживаем вымысел, то этот вымысел становится реальностью [3, с. 22-24].

Исследователь М.Ниче считает, что большую роль в процессе контролирования играет самоидентичность личности игрока с персонажем, которым он управляет. Первоначально игрок проходит этап знакомства со своим персонажем. Это является важным этапом погружения в игру, так как персонаж представляет собой аватар игрока. Если не будет единства между игроком и персонажем, то процесс восприятия игрового сюжета будет нарушен. Трудность заключается в том, что игрок не может воспринять персонажа как самого Я, персонаж – это скорее некий чужой, который вселился в сознание игрока. Также автор приводит аналогию с тряпичной куклой или марионеткой. Игроку трудно осуществить смену статуса от наблюдателя к полноценному участнику действий. Поэтому различные действия и выборы могут лишаться своей драматичности

[4, с. 3-4]. Эффективным решением является управление персонажем от первого лица. В этом случае персонаж представляет собой временную проекцию игрока, выражающего свои личные стремления. Проще воспринимать персонажа от первого лица, так как это наш привычный ракурс восприятия мира.

В процессе рассуждения мы задались вопросом: может ли процесс погружения прерваться философской рефлексией? Суть погружения заключается в том, что игрок в этот момент находится в подобии вакуума, в котором сознание человека отделяется от реального мира. Иначе говоря, человек лишается твердой почвы, уходит в себя. Всякое философское рефлексирование о сути предмета может нарушить заданный фокус восприятия и обратить погружение вспять. У нас появились сомнения по поводу возникновения философской деятельности внутри игры. Об игре можно философствовать как об объекте наблюдения, но игрок как участник действия, лишен философского статуса.

Занимает ли игрок модель поведения из жизни?

Центральный тезис исследователя Эдварда Кастронова заключается в утверждении, что жизнь – это сплошная игра. Дело в том, что наша жизнь состоит из цепочек действий и целей, при преодолении которых мы получаем различные достижения. И в этом смысле жизнь приобретает соревновательный характер, так как люди соперничают между собой во многих сферах деятельности. Такова природа человека. Вот откуда создатели игр черпают идеи игровых механик.

Автор сравнивает нашу бесконечную Вселенную с механикой игры Перплексус: прозрачный шар, содержащий маленький мир дорожек, ступеней и туннелей. Механика этой игры очень напоминает повседневный ход нашей жизни: мы ставим перед собой цель,

придумываем пошаговую стратегию и достигаем этой цели [5].

К. Бургун дает собственное определение: игра – это система правил, в которой участники конкурируют между собой, принимая неоднозначные решения. Конкуренция присутствует и в однопользовательской игре, просто игрок соревнуется не с другим игроком, а с самой игрой и её правилами. Игра всегда предполагает некое противостояние и затрачивание усилий на поиск эффективных путей достижения цели. А неоднозначность решений характеризует выбор игрока как совсем не идеальный, как и в реальной жизни, этот выбор очень естественный, основанный на незнании и ошибках. Именно в момент принятия решений игра предстаёт в роли тяжеловесной вселенной, которая усложняет игровой процесс, заставляет игрока поволноваться [6, с. 22].

Игра – это другой уровень переживания жизни. Т. Грипп считает, что, прежде всего, игроку необходимо погрузиться в историю и понять своё место в ней. Главным результатом прохождения игры является отдача игрока. Чтобы была отдача, необходима такая история, которая напоминает игроку собственную жизнь [1]. Так и в литературе – читатель получает наибольший душевный отклик от сюжетов, поднимающих актуальные проблемы его жизни или окружающего мира. Поэтому важным элементом видеоигры является драматический выбор, затрагивающий определённый спектр ощущений игрока.

Об эмоциональных ощущениях говорит и С. Суинк. Эмоции тесно связаны с некоторыми возможностями и выборами, которые игрок может совершить по ходу игры. Как правило, эмоциональный спектр увеличивается, когда человек встает перед драматическим выбором. А уже драматический выбор порождает подлинную свободу, так как подталкивает игрока

к созданию собственной стратегии. Поэтому игровой нарратив и его интерактивность, соучастие игрока в сюжете очень важны для захвата внимания [2, с. 35–40].

И.Гранич и соавторы считают, что игрок заимствует модель поведения из реальной жизни. И этот факт нужно учитывать разработчикам видеоигр. Игры обладают огромным потенциалом, потому что создают виртуальные жизненные ситуации. Являясь участником выдуманных ситуаций, игрок учится создавать эффективные стратегии и привыкает к чувству ответственности. К тому же, различные головоломки развивают внимательность и комбинаторику. Хорошим преимуществом является право на ошибку. Таким образом, игры дают большую свободу действий и лишают человека страха сделать ошибку [7, с. 71–72].

Но стоит ли соглашаться с тем, что игра похожа на нашу жизнь? Дело в том, что игра преследует характер добровольности, позволяя игроку принять или отказаться от правил. Напротив, жизнь лишена такого выбора, человеку суждено нести тяжелое бремя свободы выбора и ответственности. Именно игровой детерминизм гарантирует человеку отдых от обременяющей свободы. Иначе говоря, игра – это воссоздание жизненной ситуации, но без наличия подлинного выбора. Парадоксально, что отказ от свободы – это внутреннее противоречие, которое предполагает постоянное желание человека сталкиваться с драматическим выбором. Так как в жизни драматический выбор приобретает фатальный трагичный характер, то в игровом сюжете драматический выбор затрагивает только личность персонажа, а не реального игрока. Кроме того, игра не оказывает фатального воздействия на жизнь человека, потому что всякое событие можно переиграть, обратиться вспять.

Где проходит граница между свободой и правилами?

С.Суинк поднимает и другой немаловажный вопрос: в каких частях игры дать игроку свободное управление? И будет ли это подлинная свобода или только её видимость? Самое главное, заметит ли сам игрок, ощутит ли эту свободу действий [2]? Например, игровой процесс могут разделять кат-сцены – это игровые сцены, в которых ограничен или практически отсутствует геймплей, по аналогии со сценой в фильме. Именно отсутствие геймплея вырывает игрока из состояния погружения. Игрок становится наблюдателем, но не активным участником действий. От него ничего не зависит, он лишается всякого выбора, а значит, о свободе и речи быть не может. Кат-сцены – это границы игровой свободы. Можно предположить, что свобода начинается там, где заканчивается кат-сцена. Тем не менее, есть сценаристский трюк: кат-сцена маскируется под игровой процесс, когда у игрока отнимают управление, но он продолжает быть личностью персонажа. И не всегда понятно, в какой момент кат-сцена заканчивается и начинается свободный режим, когда игрок наконец может «пошевелиться». Иногда эту пограничность выдает легкое дерганье игровой камеры. Нужно ли намекать игроку о его свободе или он сам ощутит её?

На этот счёт есть и другое мнение. Так, А. Эрл считает, что человек, погружившись в виртуальное цифровое пространство, автоматически обретает большую свободу действий, так как лишается своего физического тела, которое его ограничивало [8]. Парадокс заключается в том, что с освобождением приходит больший контроль над цифровой личностью. Дело в том, что цифровое пространство является добровольным обществом, в котором действует закон согласия, предполага-

ющий исключение нарушения чужой свободы. Автор считает, что общество стремится контролировать индивида и в цифровом пространстве, поэтому различными способами выдает ложную свободу выбора за подлинность. Люди часто дают своё согласие на обработку данных или оставляют электронную почту на различных ресурсах. Именно так индивиды отдают рычаг контроля обществу. Проблема цифровой свободы проявляется и в видеоигре: как различать подлинную свободу и ложную? В каком моменте игра предоставляет возможность игроку создать собственную стратегию, а где только видимость выбора?

Напротив, А. Мазалек и группа исследователей считают, что, игрок лишается всякой свободы, потому что исключает свое физическое тело в игровой деятельности. Сущность игрока (как и человека) заключается в полноценном взаимодействии тела и сознания. Так как игра, как правило, воссоздает виртуальную ситуацию от лица материального существа, то и конечности должны осуществлять движения в такт игре [9]. Цифровые технологии в нынешнем десятилетии сделали шаг вперед, создав технологию VR. VR очки и ручные контроллеры обеспечивают наибольшее погружение в игру в режиме 360 градусов. Тем не менее, проблема продолжает быть актуальной, так как контроллеры пока не научились задействовать ноги в игровой деятельности. К тому же, VR очки лишают человека видения реальности (в буквальном смысле), игрок может потеряться в пространстве, что опасно. Этот факт воздействует на уровень сосредоточенности игрока.

По мнению исследователя Ф. Майра, игра – это не статичный объект, а событие или процесс, который возникает вместе с появлением в ней игрока. Изначально игра зависит от пребывания в ней человека, а значит,

игрок способен преодолевать правила игры и привносить новое. Человек в буквальном смысле оживляет мертвый программный код, превращая его в видеоигру. Стоит отметить, что сам момент добровольности погружения в игру и принятия её правил предполагает момент отказа от этих правил. Таким образом, игрок с самого начала способен своими силами задавать новые правила, порождать новые стратегии [10, с. 315].

Вывод

В современном мире видеоигры являются популярной культурной сферой. Большое количество людей предпочитает в качестве отдыха освободиться от своей реальной личности и погрузиться в виртуальный игровой мир. Такой досуг неизбежно порождает ряд закономерных вопросов и проблем. Пока еще не до конца понятно, как игра влияет на личность игрока. Популярной темой в мировом СМИ является игровая зависимость, даже установлен официальный психический диагноз. По результатам некоторых исследований пребывание в играх действительно оказывает некоторое негативное влияние на нейронные процессы головного мозга. Но такая проблема возникает в случае полного замещения реальной жизни игрой, полное исключение социализации. Игра может быть удачным методом ухода от реальности. Тем не менее, игра имеет ряд преимуществ и является отличным дополнением к реальной жизни. Благодаря воссозданию различных виртуальных ситуаций и возможности поучаствовать в них, человек может переживать такие жизненные события, которые имеют достаточно фатальный характер в случае ошибочности действий. Именно поэтому игры могут быть полезными в социальной сфере. Например, можно создать интерактивную ситуацию, в которой игроку нужно

спастись от пожара в квартире. Знание удачно закрепляется на практике. Игры являются удачной платформой для практической деятельности.

Заключение

Сегодня посредством видеоигр крупные корпорации выражают идеологические взгляды, формируя социальные тенденции в общественной жизни. Такой эффект обеспечивается за счет четкого понимания взаимодействия игрока с игровыми механиками. Именно поэтому мы рассматриваем

видеоигры с точки зрения антропологического аспекта свободы. Игрок – это главное действующее лицо игры, поэтому важно понимать его возможности и слабости. Сущность игры выражается через диалектику свободы – достижение выигрыша путем преодоления игровых правил с помощью создания различных тактик и стратегий. Свобода выражается не в отсутствии правил, а именно в способности адаптироваться под правила игры творческими и оригинальными методами.

Список литературы / References

1. Грип Т. 4 слоя нарративного дизайна [Электронный ресурс] // Игры безумия: официальный блог Frictional Games. – URL: <https://frictionalgames.blogspot.com/2014/04/4-layers-narrative-design-approach.html> (дата обращения: 25.11.2023).

Grip T. (2014). 4-layers, A Narrative Design Approach. In *the Games of Madness: Official blog of Frictional Games*. <https://frictionalgames.blogspot.com/2014/04/4-layers-narrative-design-approach.html>. (In Russ.)

2. Суинк С. Ощущение игры и восприятие человека. *Ощущение игры: руководство геймдизайнера по виртуальным ощущениям*. 2009;(2): 35-60.

Swink S. (2009). Game feel and the perception of a human. In: *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. 2009;(2):35-60). Morgan Kaufmann Publishers. (In Russ.)

3. Йошида Х. Игра как диалектика между правилом и свободой. *Ритсумейканские исследования в области языка и культуры*. 2014; (26(10)): 19-27.

Yoshida H. (2014). Game as a Dialectic between Rule and Freedom. *Ritsumeikan Studies in Language and Culture*. 2014; (26(10)): 19-27. (In Russ.)

4. Ниче М., Макбрайд П. Персонаж в вашей руке. Кукольный театр для управления игрой // Конференция: Ас-

социация исследователей цифровых игр (DiGRA). – 2018:1-16.

Nitsche M., McBride P. (2018). A Character in your Hand. Puppetry to inform Game Controls. *Conference: Digital Games Research Association (DiGRA) 2018:1-16*. (In Russ.)

5. Кастронова Е. Жизнь – это игра: что геймдизайн говорит о состоянии человека. – Блумсбург, 2020: 213 с.

Castronova E. (2020). *Life Is A Game: What Game Design Says about the Human Condition*. Bloomsburt. (In Russ.)

6. Бургун К. Концепция игры. *Теория игрового дизайна: новая философия понимания игр*. 2013; (1): 1-17.

Burgun, K. (2013). The concept of game. In: *Game design theory: a new philosophy for understanding games* (1, pp. 1-17). Taylor&Francis Group. (In Russ.)

7. Гранич И., Энгельс Р., Лобель А. Преимущества видеоигр. *Американский психолог*. 2013; (69 (1)): 66-78.

Granic I., Engels R., Lobel A. (2013). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1). doi: 10.1037/a0034857. (In Russ.)

8. Эрл А. Свобода и контроль в эпоху цифровых технологий. *Человеческие дела*. 2020; (30): 570-576.

Erol A. (2020). Freedom and Control in the Digital Age. *Human Affairs*, 10. doi: 10.1515/humaff-2020-0050 (In Russ.)

9. Мазалек А., Чандрасекхаран С., Ниче М., Уэлш Т., Клифтон П., Квитмейер А., Пир Ф. Я в игре: воплощенный кукольный интерфейс улучшает управление аватаром. *История публикаций*. 2010; (1): 129-136.

Mazalek A., Chandrasekharan S., Nitsche M., Welsh T., Clifton P., Quitmeyer A., Peer F. (2010). I'm in the game: embodied puppet interface improves avatar control. *Publication History*, 1. doi: 10.1145/1935701.1935727 (In Russ.)

10. Майра Ф. Вхождение в игру: проведение междисциплинарных исследований игр. *Читатель теории видеоигр*. 2009; (2): 313-329.

Mayra F. (2009). Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies. In: Perron B., Wolf M (eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 313-329). New York: Routledge. (In Russ.)

Информация об авторе

Бабанова Анжелика Игоревна, аспирант, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, кафедра общей философии. Author ID ; ORCID ID, e-mail: angel290899@gmail.com

Information about author

Babanova Anzhelika Igorevna, postgraduate student, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications, Department of General Philosophy. Author ID ; ORCID ID , e-mail: angel290899@gmail.com

Поступила в редакцию 25.11.2023; поступила после доработки 8.12.2023; принята к публикации 12.12.2023

Received 25.11.2023; Revised 8.12.2023; Accepted 12.12.2023