

Game Studies: эволюция видеоигр и их академическое осмысление

Научный руководитель – Танюшина Александра Александровна

Васильева Марианна Вадимовна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: starscreams.lady@yandex.ru

Доклад посвящён анализу становления и развития видеоигр и исследований, им посвящённых. Рассматривается путь видеоигр от первых интерактивных компьютерных систем 1950–1960-х годов (Tic-Tac-Toe, Tennis for Two, Spacwar!) до современного этапа, ознаменованного "казуальной революцией", расширением аудитории за счёт инди-разработок и новых технологий. Внимание уделяется кризису индустрии 1983 года, его причинам и последствиям, а также последующему возрождению благодаря Nintendo Entertainment System (NES) и установлению новых стандартов качества в игровой сфере.

Академическое осмысление видеоигр оформилось в конце 1990-х в рамках Game Studies — междисциплинарных исследований, посвящённых играм как культурному явлению. Важным этапом стало появление понятия эргодической литературы, введённого Эспеном Аарсетом в работе "Cybertext" (1997), где видеоигры рассматриваются как автономные системы правил и взаимодействий, не обязательно подчиняющиеся нарративным структурам. Нарратологический и людологический подходы, оформившиеся также в конце 1990-х (Джанет Мюррей, Йеспер Юль, Гонсало Фраска), обозначили фундаментальный спор о природе видеоигр и их отношении к повествованию. Американский философ Генри Дженкинс в 2004 году предлагает компромиссную позицию, признающую сосуществование игровых и нарративных элементов, что на сегодняшний день является основой большинства исследований в данной области.

Game Studies рассматривает видеоигры в том числе через призму эстетики. Китайская исследовательница Жань Цао вводит концепцию видеоигр как "денкбилдера" — гибридной формы искусства, размывающей жанровые и дисциплинарные границы, сопротивляющейся систематизации и отражающей неуловимость и хаос игровой свободы. Американский философ Аарон Смэтс, в свою очередь, аргументирует художественную значимость видеоигр с помощью исторической, эстетической, институциональной и экспрессивной теорий искусства. Новозеландский философ Грант Тавинор критикует подход и конкретные примеры, приводимые Смэтсом, подчёркивая уникальность интерактивной природы видеоигр и отличая их от таких промежуточных художественных форм, как машинима.

Источники и литература

- 1) Ветушинский А. С. Игродром: Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. Москва: Эксмо, 2020.
- 2) Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997.
- 3) Cao J. The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Toward a Critical Aesthetic Theory of Video Games. Games and Culture, 18(3), 2023, 322–338.
- 4) Frasca G. Ludology Meets Narratology. Helsinki: University of Helsinki, 1999.

- 5) Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44, 118-130, 2004.
- 6) Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- 7) Mäyrä F. *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications, 2008.
- 8) Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- 9) Tavinor G. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.