

«Имперская, Советская, Российская: традиция исследования игровых практик человека от Плеханова до наших дней»

Научный руководитель – Смирнов Владимир Алексеевич

Кушнир Артем Андреевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра современной социологии, Москва, Россия

E-mail: kushnir-artem@bk.ru

Исследования видеоигр и видеоигровой культуры на сегодняшний день являются обширным междисциплинарным направлением, разработку которого ведут специалисты в области философии, психологии, социологии, религиоведения и других гуманитарных дисциплин. В рамках соответствующих теоретико-методологических дискуссий наиболее распространенной стала точка зрения, согласно которой зарубежные исследователи, особенно из стран Западной Европы и США гораздо глубже ознакомлены с проблемой [1]. Однако "цифровой поворот" в исследовании игровой деятельности человека произошел относительно недавно в историческом масштабе, приблизительно в конце XX столетия. В этой связи особое внимание, как представляется, имеет смысл обратить на отечественную интеллектуальную традицию, являющуюся непрерывной несмотря на все политические потрясения.

Имперский период (до 1917 г.): одним из первопроходцев, обратившим внимание на игровую деятельность человека стал известный ученый, общественный деятель и революционер Г.В. Плеханов. В работе "Письма без адреса" [2] исследователь анализирует работы зарубежных авторов, и полемизируя с ними, приходит к выводу что утилитарная деятельность человека предшествует игровой. Пытаясь провести границу между трудом и игрой, Плеханов настаивает на том, что проведение водораздела между двумя столь разными видами деятельности человека критически важно для понимания генезиса искусства, а вместе с этим ставит под сомнение общеизвестную на тот период времени схему, классифицирующую народы на пастушеские, охотничьи и земледельческие.

Советский период (1917-1991 г.г.): данный период подарил целую плеяду исследователей, внесших значительный вклад в развитие игровой проблематики. Стоит отметить таких авторов как Н.П. Аникеева, О.С. Газман, С.А. Смирнов, Ю.П. Азаров, М.В. Кларин, С.А. Шмаков, Н.А. Терентьева, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, Л.С. Выготский и наконец Д.Б. Эльконин. В наиболее общем виде, на метатеоретическом уровне данная традиция характеризуется: материалистическим пониманием игровой деятельности, историзмом, а так же отведением ключевой роли воображению. Особенное внимание заслуживает сборник "Игры народов СССР" [3], ключевую роль в составлении которого сыграл В.Н. Всеволодский-Гернгросс (1933). Это было одно из первых фундаментальных исследований, в рамках которого была произведена каталогизация и систематизация крайне обширного эмпирического материала. Еще один фундаментальный труд, заслуживающий отдельного внимания, был выполнен Л.С. Выготским [4], который исследовал роль игры в психическом развитии ребенка. Следует упомянуть и Д.Э. Эльконина, который в работе "Психология игры" [5] рискнул выдвинуть тезисы о социальности игры по своему происхождению, и о социальности игры по своему содержанию. Основными единицами игры, по мнению исследователя, являются роль и действия, с нею связанные, а так же воображение, возникающее в игре. Как представляется, социологическое прочтение данной работы может быть более чем актуально в контексте "цифрового поворота", и последовавшей за ним

переоценки роли воображения и пересмотра ключевых положений классических теорий действия.

Российский период (1992г. - н.в.): данный период органично совпал с "цифровым поворотом". После определенных социально-политических потрясений, вызванных распадом СССР и соответствующей трансформацией интеллектуальной культуры, в начале 10-х г.г. XXI столетия начали появляться первые отечественные исследования игровой деятельности человека, основной фокус которых был направлен на видеоигры и видеоигровую культуру. В 2013 году в центре медиафилософии СПбГУ была проведена первая конференция, посвященная видеоиграм, ставшая официальной точкой отсчета традиции отечественных Game Studies, и породившая целую плеяду молодых исследователей [6]. Несмотря на все сложности, с которыми пришлось столкнуться неопытным в аппаратных интригах молодым энтузиастам, традиция исследования видеоигр состоялась, и остается только пожелать успехов исследователям в их начинаниях.

Источники и литература

- 1) Шкаев Д. Г. Философия компьютерных игр // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 3, Философия: Реферативный журнал. 2018. №4
- 2) Плеханов Г.В. Письма без адреса; Искусство и общественная жизнь / Послесловие и примеч. У. Гуральника. - Москва: Гослитиздат, 1956. - 248 с.
- 3) Игры народов СССР: сборник материалов, составленный В. Н. Всеволодским-Гернгросс, В. С. Ковалевой и Е. И. Степановой ; с введ. В. Н. Всеволодского-Гернгросс и предисл. Н. Маторина. — Москва ;, Ленинград : Academia, 1933. — LXIII, 563 с.
- 4) Выготский Л.С. Психология развития ребенка. — М : Изд-во Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. — 512с.
- 5) Эльконин Д.Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
- 6) Афанасов Н.Б. КНОПКА «СТАРТ» НАЖАТА. GAME STUDIES ПРОДОЛЖАЮТСЯ // Galactica Media: Journal of Media Studies . 2021. №4.