

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ВИД ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

*Работа представлена кафедрой режиссуры мультимедиа
Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов.
Научный руководитель – доктор философских наук, профессор Т. Е. Шехтер*

В предлагаемой статье рассматривается феномен компьютерной игры, ее общие свойства и природа, принципы художественной практики. Функционирование в электронных коммуникационных средах, созданных с использованием симуляционных механизмов воздействия, открывает новые возможности для художественной деятельности, которая не может быть повторена другими средствами.

The phenomenon of a computer game, its general features and principles of artistic practice are considered in the article. Functioning in electronic communication environments, created with the use of simulated mechanisms of influence, discovers new opportunities for art activity, which cannot be repeated by other means.

Формы виртуальных миров, в которых ведется сегодня человеческая жизнедеятельность, многообразны. Процесс развития глобальных компьютерных сетей постепенно приводит к переводу все больших форм человеческой деятельности¹ в виртуальную реальность и преобразованию культуры в целом. Виртуализация стала чертой современного общества. Широкое использование новых информационных и телекоммуникационных технологий, электронных средств массовой информации для моделирования различных форм виртуальных реальностей, освоение этих реальностей политикой, экономикой, управлением, финансами, наукой, культурой и другими сферами жизнедеятельности общества² привело к образованию особой разновидности культуры – виртуальной культуры (ВК).

Виртуальную культуру следует понимать как часть общей культуры, проявление культурной деятельности в целом. В этом смысле ВК имеет черты, общие для всей культуры³, которая понимается как характеристика материального и духовного уровня развития определенных общественно-экономических формаций, конкретных обществ, народностей и наций, а также как специфическая сфера деятельно-

сти (например, культура труда, быта, художественная и т. д.).

Виртуальная культура функционирует в электронных коммуникационных средах, созданных с использованием симуляционных механизмов воздействия. Полнота представления информации в созданных средах стремится к моделированию реальности бытия. Виртуальная коммуникационная среда характеризуется информационной насыщенностью и мультимедийностью представляемого материала, сетевым способом распространения информации, диалогичностью (и полилогичностью), активностью реципиента, индивидуализацией получаемой информации, отсутствием физической локации, свободой пространственного и временного упорядочивания событий и явлений.

Использование виртуальной среды для художественной практики породило множество жанров, область функционирования которых ограничена сферой электронных технических средств, а способ художественной деятельности не может быть повторен другими средствами. На сегодняшний день можно говорить о выделении в рамках художественной культуры отдельной области – виртуальной художественной культуры.

Виртуальная художественная культура – это совокупность жанров, погружающих зрителя в концептуально новое пространство произведения с помощью симуляции и интерактивности, на основе технических средств. Концептуальная новизна ее заключается в возможности произвольно структурировать пространство, создаваемое людьми. Ключевым свойством виртуальности является иммерсия⁴, т. е. включение зрителя в пространство произведения, реализуемое посредством двух основных механизмов: симуляционности⁵ и интерактивности. Симуляция здесь не означает копирования существующей реальности. Моделирующая функция используется для осмысления и пересоздания реальности, что значительно расширяет саму область творчества, в которую теперь включается выбор фундаментальных характеристик реальности в соответствии с творческим замыслом, в то время как реальная культура пользуется уже существующими возможностями, заложенными в физических свойствах используемого материала, в соответствии с основополагающими природными законами⁶.

Характерно, что даже классические формы, такие как графика, фотография, при переносе в виртуальную среду дополняются возможностями виртуальной пластики. Так, статические плоские изображения с помощью компьютера обретают объем, на их основе создается движущееся изображение, добавление интерактивных средств управления дает зрителю возможность организовывать просмотр⁷. Искусство, функционирующее в виртуальной реальности, ориентировано не на отражение жизни, а на создание своего инобытия. Одним из жанров художественной практики в виртуальной реальности, наглядно демонстрирующим уникальные возможности новых условий творчества, является компьютерная игра.

Под компьютерной игрой (*англ.* computer game) мы понимаем организованное в соответствии с правилами игры художественное виртуальное пространство, ис-

пользующее для организации игрового процесса компьютерную программу. Виртуальному пространству, создаваемому компьютерной игрой, наиболее точно соответствует определение, предложенное культурологом В. М. Розиным. Он рассматривает виртуальную реальность как «специфический вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности»⁸. Использование термина «символическая» в отношении виртуальной реальности означает, что она создается «текстом», «системой знаков». К таким виртуальным реальностям относятся как те, что созданы человеком, так и те, что возникают спонтанно, например сновидения. Виртуальная реальность компьютерной игры использует мультимедийные возможности аппаратных средств и организует игровой процесс посредством программного обеспечения, а поскольку это художественная реальность, она создается также и системой знаков.

Компьютерная игра стремится объединить в рамках одного произведения художественную и игровую деятельность. Ставя изобразительные и выразительные задачи, компьютерные игры при этом обладают классическими свойствами игры, выделенными Й. Хейзингой, а именно: они являются свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью, не обуславливаются никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой, протекают в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами⁹.

В содержании художественного произведения, принадлежащего жанру компьютерной игры, эта специфика проявляется следующим образом: во-первых, любой процесс (спортивная игра, управление самолетом, военное сражение), произведение,

избранное за основу игрового состязания, подлежит неизбежной трансформации для выделения ясных правил игры, соотнесения действий, совершаемых в реальной жизни, с возможностями внешних устройств компьютера и решением графического интерфейса игры, а также для сохранения психологической атмосферы игры, требующей легкости и зрелищности. Во-вторых, компьютерные игры как жанр массовой культуры удовлетворяют потребность зрителя в фантастических и гипертвпечатлениях, свойственных современному состоянию массовой культуры¹⁰. Новизна в удовлетворении этих потребностей заключается в использовании способности симуляционных механизмов достоверно и убедительно задавать виртуальным средам любые качества (свойства объектов, форму вещества и энергии и фундаментальные законы) в связи с нематериальностью их существования¹¹.

Отмеченные факторы сказываются и на функциональном проявлении компьютерной игры. Для классификации ее социальных функций наиболее точно подходит классификация, разработанная известным отечественным философом М. С. Каганом¹². Одним из первых М. С. Каган обратил внимание на коммуникативную функцию произведения искусства, подразумевая под ней не просто передачу художественной информации, но своеобразную модель человеческого общения. В художественной деятельности он различал несколько форм общения: «общения художника с миром и с создаваемыми им образами, общения этих образов друг с другом, общения читателей, зрителей, слушателей и с образами, которыми населена художественная реальность, и с их творцами-художниками»¹³. Являясь первичной, коммуникативная функция реализуется во время контакта зрителя с произведением искусства, а остальные функции (просветительская, воспитательная и гедонистическая)¹⁴ проявляются вследствие этого контакта.

Компьютерная игра целиком построена на контакте со зрителем (в форме игро-

вой активности), а все остальное либо является результатом этого контакта, либо приготавливает его, либо оформляет. Компьютерная игра существует только в настоящем времени (не воспроизводится в заранее подготовленной зафиксированной форме) и только в процессе общения игрока с произведением (автором произведения по сути) или другими игроками. Интерактивные и симуляционные механизмы игры позволяют продуцировать разные формы общения автора со зрителем, зрителя с произведением, зрителя со зрителями и даже автора с автором, поскольку понятие авторства в некоторых играх значительно отличается от классического (принятого).

Таким образом, комплекс ее функций подчинен целям организации игрового пространства-времени и правил, их проявление ограничено состязательной или ролевой формой жанра. Любое произведение, процесс или объект, кладущиеся в основу игры, должны быть представлены как модель, имеющая набор параметров: цель игры, правила игры, условие победы, в них должно быть выявлено игровое усилие, на котором будет основываться игровая ситуация (азарт, соревнование, проявление ловкости, быстроты реакции, знаний, памяти, аналитических способностей и пр.). Функции игры направлены на удовлетворение потребностей в разрядке, развлечении, впечатлении и самоутверждении.

Специфика выразительных средств компьютерной игры определяется их синтетической природой, объединяющей различные компоненты, а также техническими возможностями реализации. Как синтетическая форма, компьютерная игра наследует богатые возможности выразительных и изобразительных средств пластических и исполнительских искусств (кинематографические, сценографические, графические и т. д.). Полнота их использования во многом обусловлена аппаратными и программными возможностями современной техники. Опираясь на данные за более чем 40-летний период становления и разви-

тия технико-технологической базы компьютерных игр, можно утверждать, что они прошли значительный путь в развитии возможностей для полноценного использования изобразительных и выразительных средств. Отражение «потребностей и свойств человеческой души»¹⁵ в компьютерных играх идет как в направлении освоения возможностей классических видов искусств, так и в открытии новых форм, связанных с интерактивностью и симуляционными механизмами. Так, например, изменение характера интерактивного управления, передающее состояние персонажа, – способ выразительности, которого нет у других видов искусства.

Среди характерных свойств виртуальных сред в компьютерной игре наиболее ярко проявляются:

Информационная насыщенность – в компьютерную игру закладывается больше информации, чем необходимо зрителю для однократного прохождения игры. Есть задания, которые можно не выполнять, места, в которые игрок может не заглядывать, поскольку они не совпадают с главной линией. Зачастую писатели и сценаристы делают несколько вариантов развития сюжета, финала, композиторы пишут по «5–6 разных по напряженности вариантов одной и той же темы»¹⁶. В играх есть возможность увидеть происходящее не через одного персонажа, а играть за противоборствующие стороны или за разных персонажей.

Являясь целостным текстом, компьютерная игра при этом содержит сообщения с несколькими уровнями значений: художественный текст, правила игры и интерфейс. Художественный текст эмоционально насыщен, эстетически богат, его язык аллегоричен и аллюзивен¹⁷. Правила игры включают в себя сопроводительную информацию к игре, важную для ее установки на компьютер, и правила, по которым игра происходит. Интерфейс включает в себя программную часть вместе с системой управления и графическое решение представления вербальной и иконической информа-

ции¹⁸. Поскольку используемая информация разнопланова, она выражается разными типами знаков: изобразительными, выразительными, словесными и условными. Некоторые коды и каналы передачи сообщений игроку заимствованы из экранных искусств (звуковой ряд, монтажные техники, чередования планов с различными ракурсами), принцип построения интерфейса, как знаковой системы, сходен с компьютерными программами. Информационная насыщенность приводит к использованию многооконного интерфейса, окна которого, отражая отдельную информацию, меняют свое содержание и вид в зависимости от действий, произведенных в другом окне, пиктограмм, горячих клавиш, сложных разветвленных меню.

Сетевой способ распространения информации в компьютерной игре касается двух аспектов. Во-первых, формы представления информации. Компьютерная игра использует не только последовательно-линейные, но и сложные пересекающиеся структуры. Такая форма коммуникации позволяет представлять разнообразный, многосторонний материал, дает возможность представления разных точек зрения, разных ракурсов, разных личностных позиций, с использованием разных каналов восприятия.

Во-вторых, структуры взаимосвязи участников коммуникации в этой игре. Сетевая структура означает равенство всех участников коммуникации. Сообщения и медиа-тексты распространяются по принципу «паутины», от индивида к индивиду. Противоположна ей иерархическая структура, в которой главенствующую роль играет автор, диктующий игроку условия и содержание коммуникации. Поведение игроков в многопользовательских играх не ограничено жесткими авторскими правилами и допускает максимально полилогическую форму общения. Роль авторов игры в этом случае сводится к программированию, поддержке сервера, регистрации участников игры.

Компьютерная игра *расширяет возможности и содержание коммуникации* людей. Она объединяет управление коммуникацией, передачу информации, коммуникацию и общение, в формах монолога, диалога и полилога, создает среду для формирования субкультур. Так, однопользовательская игра организована как интерактивный диалог пользователя (автора по сути) с игрой, в котором раскрывается содержание. В свою очередь, многопользовательские игры обеспечивают объединение игроков в совместное сотворчество или соревнование.

Активность зрителя, участника игры, его свободная деятельность является главным содержанием игры¹⁹. В зависимости от правил игры активность участника может принимать самые разные формы: творчества, сотворчества, исполнения роли, соревнования, обучения, обретения символического опыта, преодоления игровых препятствий, исследования и пр.

Индивидуализация получаемой информации достигается интерактивными возможностями, предоставляющимися игроку (настройки, выбор направления развития сюжета, развитие персонажа, проживание собственной истории игры) и особенностью восприятия – зритель ощущает себя находящимся внутри художественного пространства и получает личный символический опыт.

Управляя временной последовательностью событий и явлений, игроки получают

возможность переигрывать эпизоды игры, сохранять важные результаты, отменять неудачные шаги, использовать функции замедления, ускорения, остановки, сохранения, возврата времени. Эти возможности реализуются в воспитательной и просветительской функциях игры, поскольку возможность проб и повторов создает условия для освоения получаемой информации. Игроки могут исправлять ошибки, проверять свою правоту на практике либо менять свои решения. Повторяемость и многовариантность совершаемых в компьютерной игре действий превращает игру в «своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности»²⁰. Компенсаторная функция использует возможность управления временем для достижения психологической релаксации человека, поскольку смерть и потери, происходящие в игре, не являются необратимыми.

Таким образом, становится возможным утверждать, что в рамках виртуальной художественной культуры формируются жанры, открывающие новые возможности для художественной деятельности. Значимое место среди них занимает компьютерная игра. Своим развитием (нелинейная драматургия, средства взаимодействия зрителя со средой, приобщение зрителя к новому языку, развитие его художественного мышления) она становится важным фактором модернизации и развития языка современного искусства.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Емелин В. Виртуальная реальность и симулякры // www.geocities.com

² Негодаев И. А. Информатизация культуры. Ростов-на-Дону: Книга, 2003.

³ Кравченко А. И. Культура // Культурология: Словарь. 2-е изд. М.: Академический Проект, 2001. С. 270–271; Флиер А. Я. Культура // Культурология. XX век: Энциклопедия. СПб.: Университетская книга; Алетейя, 1998. Т. 1. С. 336–338.

⁴ Негодаев И. А. Информатизация культуры. Ростов-на-Дону: Книга, 2003. С. 388.

⁵ Худякова Л. А. Кинематограф и эволюция его интерпретаций // Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Материалы научной конференции. 20–21 октября 1999 г. Тезисы докладов и выступлений. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 1999. С. 89–91.

⁶ Культурология: Учеб. пособие для вузов / Под ред. А. А. Радугина. М.: Alma mater, 2001. С. 52–50.

⁷ Художественный рынок: Вопросы теории, истории, методологии / Т. Е. Шехтер, А. В. Карпов, С. М. Грачёва и др.; СПб.: СПбГУП, 2004.

⁸ Розин В. М. Технологии виртуальных реальностей // Традиционная и современная технология (Филос.-методол. анализ) / РАН. Ин-т философии / Отв. ред. В. М. Розин. М., 1999. С. 163.

⁹ Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс – Традиция, 1997. С. 32.

¹⁰ Генис А. Чудеса в решетке. «Гарри Поттер» для взрослых // Звезда. 2006. № 1. С. 30–41.

¹¹ Новые аудиовизуальные технологии: Учеб. пособие / Отв. ред. К. Э. Разлогов. М.: Едиториал УРСС, 2005. С. 459.

¹² Каган М. Социальные функции искусства. Л.: Знание, 1978; Каган М. С. Философия культуры. СПб.: Университет, 1996. С. 145; Каган М. С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. М.: Политиздат, 1988; Каган М. С. Морфология искусства. Л.: Искусство, 1972; Каган М. С. Искусство: Большая советская энциклопедия: В 30 т. Т. 10. / Гл. ред. А. М. Прохоров. 3-е изд. М.: Советская Энциклопедия, 1972. Ива-Италики. 1972. С. 475–477.

¹³ Каган М. С., Эткин А. М. Общение как ценность и как творчество // Вопросы психологии. 1988. № 4. С. 25–33.

¹⁴ Каган М. С. Лекции по марксистско-ленинской этике и эстетике. С. 278–293.

¹⁵ Бурлаков И. В. НОМО GAMER. Психология компьютерных игр. М.: Класс, 2000. С. 85.

¹⁶ Там же. С. 124.

¹⁷ Боров Ю. Б. Эстетика: Учебник. М.: Высшая школа, 2002. С. 160.

¹⁸ Агеев В. Н., Узилевский Г. Я. Исследование гипертекстовых систем с позиции конечного пользователя // Пользовательский интерфейс: исследование, проектирование и реализация. 1993. № 4. С. 7–24.

¹⁹ Хейзинга Й. Указ. соч.

²⁰ Тимофеева Л. П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Дис. на соис. учен. степени канд. филос. наук: 24.00.01/ Тамбовский гос. ун-т. Тамбов, 2004.