

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

(повне найменування вищого навчального закладу)

Філософський факультет

(повне найменування інституту/факультету)

Кафедра культурології

(повна назва кафедри)

Дипломна робота

бакалавра

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

На тему: «Компьютерные игры как феномен современной культуры»

«Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури»

"Computer games as a phenomenon of modern culture"

Виконала: студентка денної форми навчання
напряму підготовки 6.02010

Культурологія

Трішкіна Марія Сергіївна

Керівник к. філос. н., доц. Белянская О.Ю. 

Рецензент д. філос. н., проф. Богатая Л.Н. _____

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ 7 від 18.05.2017 р.

Захищено на засіданні ЕК № 2

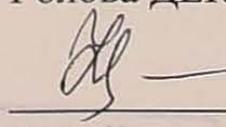
протокол № 42 від 27.06.2017 р.

Оцінка добре 13185
(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувач кафедри


Соболевська О.К.

Голова ДЕК


Ушакова К.В.

Одеса – 2017

План:

Введение.....	3
Глава 1. ОСНОВНЫЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	
1.1.Игра как культурная универсалия.....	8
1.2. Развитие мира компьютерных игр в рамках массовой культуры.....	15
Глава 2. ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ	
2.1. Компьютерная игра как новая форма мифа.....	24
2.2. Специфика субъекта компьютерной игры.....	30
2.3. Компьютерные игры как инструмент культурного развития...36	
Основные выводы.....	42
Список использованной литературы.....	45

Введение

Актуальность исследования. Данная дипломная работа посвящена специфике компьютерных игр как новому культурному феномену. Компьютерные игры стали логическим продолжением информационного общества и в последние два десятилетия их популярность все возрастает. Первые виртуальные игры появились более тридцати лет назад, и не смотря на их колоссальное значение в развитии современной культуры они не получили достаточного теоретического рассмотрения внутри философской и культурологической проблематик. Основной аспект, который встречается в оценке роли компьютерных игр – это их негативизация путем связывания игры с источником агрессии у молодых людей. Такой подход противоречит научному исследованию. Слабым местом в исследовании феномена компьютерных игр в масштабе их социального и культурного влияния, является проблема определения компьютерной игры как таковой. Трудности определения кроются вовсе не в том, что компьютерная игра это новое явление, а в том, что понимание игры как таковой, как поведенческий и культурный феномен в науках культурологического цикла стал достаточно устоявшимся, при этом его приходится менять вследствие специфики субъекта и его поведенческих особенностей в процессе игры.

Так же достаточно затруднительно определить место компьютерной игры в структуре современной культуры. Эта проблема так же актуальна, потому, что появившись сравнительно недавно, компьютерные игры заняли огромную часть сферы досуга. Поведение игрока как субъекта игрового процесса изменилось, понимание целей игры изменилось, произошла значительная трансформация понимания значения игры в культуре.

Уже в восьмидесятые годы прошлого столетия наблюдается возрастание уровня научного интереса к феномену компьютерных игр, не с точки зрения их технической составляющей, а с точки зрения влияния на повседневное поведение игроков и значительные игровые тенденции в трансформации культуры. При этом не было достигнуто никаких серьезных научных

результатов, которые бы открывали особое измерение для компьютерной игры как части культуры. Большинство результатов носили умозрительный, субъективный характер и раскрывали лишь несколько небольших аспектов проникновения игры в культуру, что актуализирует исследование феномена компьютерных игр в современности. На сегодняшний день исследование должно базироваться на уже существующих разнообразных наработках в области психологии и социологии, с добавлением в них философско-культурологического осмысления, которое позволяет объединить разнообразные наработки в один единый метаконструкт компьютерной игры.

Так же существует необходимость подходить к феномену компьютерной игры с позиций культурной антропологии. Необходимо провести различие между игрой в стандартном понимании и более сложной структурой поведения, которая базируется на компьютерной игре. Ведь в системе компьютерной игры при антропологическом подходе, начинают прослеживаться элементы иных не игровых, культурных реалий. Так, например, компьютерные игры обнаруживают черты присущие искусству, сталкиваются с проблемой искусственного интеллекта, виртуальной симуляции. Так же компьютерная игра, как произведение масштабное, может трактоваться как культурный текст, а по степени современного влияние на культуру и распространение трендов компьютерные игры сравнимы с кинематографом и литературой.

Более того, быстрое распространение компьютерных игры, их многомиллионные аудитории игроков, разнообразие сложностей и моделей сюжетов, которые они предлагают, сделало компьютерные игры частью повседневной культуры для многих людей, что позволяет их рассматривать как феномен повседневности. Так же благодаря ним сформировалось множество субкультурных течений, которые так же нуждаются в осмыслении и классификации. Все указанные проблемы исследования компьютерных игр как культурного феномена, делают их изучение и исследование крайне актуальным.

Степень разработанности проблемы. Очевидно, что исследования природы и функций компьютерных игр насчитывают не более трех десятилетий своей истории. Наиболее развитые теоретические построения принадлежат исследователям США, Западной Европы, Японии и Южной Кореи, что связано с быстрой, ранней и очень широкой компьютеризацией указанных обществ. Так как сфера медиа-развлечений в странах постсоветского пространства, к которым принадлежит и Украина, сравнительно невелика, то соответственно и отечественных исследований, в этой области сравнительно немного.

Среди русскоязычных исследований проблематики компьютерных игр стоит отметить работы Е. П. Белинской, который исследовал соотношение виртуальных игр с литературными произведениями, В.В. Бычкова, который сосредоточил свое внимание на исследовании игровых субкультур, И. В. Бурлакова, И.Е. Гутмана и А.Ю. Левады, которые сосредоточили свое исследование игр на их психоаналитическом анализе и вычленении игровых архетипов. Конечно последние указанные авторы, находясь в рамках исследовательских инструментов психологии, а не культурологии, но в их размышлениях присутствует достаточно очевидный уклон в культурную антропологию.

С середины 90-х годов прошлого столетия, количество специализированных работ по исследованию компьютерных игр, растет. В частности на это подтолкнул и симпозиум, который был проведен в Санкт-Петербурге под названием «Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры», по результатам этого симпозиума до 2000 года издавались весьма интересные сборники материалов.

С середины 2000-х годов наблюдается некая переориентация исследователей с выдвижения гипотез и теоретических построений на эмпирический анализ пространства компьютерной игры, ее влияния на специфику функционирования культуры. Эмпирический подход наиболее характерен для работ Э. Кафай, Л.С. Гоца, С.О. Выгонского.

Объектом дипломного исследования выступают компьютерные игры.

Предметом дипломного исследования являются компьютерные игры как специфический феномен современной культуры, который объединяет в себе характеристики многих культурных реалий.

Цель работы заключается в представлении компьютерных игр как важнейшей и неотъемлемой части современной культуры, которая оказывает на последнюю не менее значительное влияние, чем кинематограф, литература или телевидение. Так же предполагается провести раскрытие культурно-преобразующего потенциала компьютерных игр.

Исходя из цели дипломного исследования, в нем предполагается решить ряд **следующих задач**:

1. Проанализировать игру как культурную универсалию, базируясь на работах представителей классической философии и культурной антропологии;
2. Рассмотреть компьютерную игру как новую форму мифологии в современном мире;
3. Проанализировать специфику развития мира компьютерных игр в рамках массовой культуры;
4. Выделить специфические черты субъекта компьютерной игры и понять его отличия от субъекта классического игрового процесса;
5. Проанализировать потенциал компьютерных игр как инструмента культурного развития;

Методология исследования. Основная база для исследовательской методологии содержится в культурологических подходах относительно символических и интеллектуальных возможностей игрового процесса в виртуальной реальности. Наиболее весомыми в данном исследовании является герменевтический и аналитический подходы. Первый служит инструментом вскрытия смыслов субъективного переживания игровой ситуации, второй позволяет соотнести эти смыслы и состояния с общим состоянием

современной культуры и проанализировать степень влияние трансформации игрового сознания на развитие культуры. Так же в дипломной работе планируется задействовать общенаучные методы исследования. Среди них анализ, синтез и аналогия.

Структура дипломного исследования. В соответствии с целями и задачам исследования, а так же требованиями, которые предъявляются к дипломным работам, исследование состоит из введениях, двух глав (шесть подразделов, основных выводов и списка использованной литературы, который насчитывает 33 источников.

причисляются автором к искусству которое использует виртуальное пространство как художественный ресурс для удовлетворения потребности в эстетическом. Таким образом, компьютерные игры позволяют современному индивиду пережить новый эстетический опыт: «если традиционное искусство опиралось на миметический и символический принципы выражения и эстетического созерцания, то в виртуальной реальности они как бы полностью отсутствуют или существенно модифицированы. Человек не изображает, не выражает и не созерцает нечто, но реально живет и действует в виртуальной жизненной среде по особым правилам игры» [4, с. 345].

Таким образом, компьютерные игры - это часть зарождающейся новой культуры, рождении которой мы можем наблюдать сегодня и которая использует инструменты новейших находящихся в авангарде информационных, электронных и коммуникационных технологий. Это новая культура столь разительно и радикальна отличается от предыдущей своей формы, что ее вполне справедливо можно называть «посткультура», исходя из тех тенденций трансформации социальных отношений и индивидов в целом, которые сегодня только намечаются. Осознание этого непривычного культурного образа, для современного исследователя может быть подобно футурологическому прогнозу, потому исследования посвященные новейшим компьютерным и виртуальным средствам взаимодействия и развлечения, всегда должны быть ориентированы на будущую перспективу.

Основные выводы

Проанализировав игру как культурную универсалию, базируясь на работах представителей классической философии и культурной антропологии, мы выделили три пары антиномий, которые характеризует специфику и содержание игры. Игра непознаваема, но всегда узнаваема. С одной стороны, индивид не может не узнать игровой процесс, он всегда его определяет и

автоматически отделяет от повседневного неигрового существования. С другой стороны игра, не смотря на очевидность присутствия, не поддается рациональному анализу и оценке, невозможно выделить ее основные эмоциональные рычаги и секреты популярности. Игра одновременно является изначально заданным и находящимся в процессе становления. С одной стороны, так как игра обладает экзистенциальными основаниями она присутствует в человеческой жизни, ровно столько, сколько и культурная жизнь. С другой стороны у игры нет четкого заданного сценария, она всегда находится в пространстве вероятностей и вариативностей. Даже воспроизводя игру по четкому сценарию, каждый раз игра будет обновляться и демонстрировать новое отличное от предыдущего опыта содержание, она вечно находится в процессе своего создания и никогда не может быть завершена. В игре воплощаются идеи свободы, но игра четко регламентирована. Люди играют в игры, потому что в них возможна реализация личной свободы в преображенном, желанном мире. Играть по чьему-то указанию никогда не получится. При этом игра всегда четко должна следовать правилам, которые регламентируют ее течение – правила, определяют состав участников, основные цели, пути их достижения и оценку победителя. Даже порядок и время игры регламентированы, но при этом она свободна. В этой последней паре антиномий, по нашему мнению, заключается вся суть игрового процесса.

Проанализировав специфику развития мира компьютерных игр в рамках популярной культуры мы определили, что жанровое развитие компьютерных игр постоянно увеличивало количество диссоциаций, которые возникали при их культурном включении. В конечном счете, развитие компьютерных игр в рамках популярной культуры открывает вопросы, связанные с искусственным интеллектом, развитием экранного искусства, коммуникации с виртуальным Другим, непосредственным вхождением в роль игрока. При этом открывается ряд вопросов связанных с культурными рецепциями компьютерных игр в современной культуре, среди которых мифологичность игрового сюжета,

определения субъекта компьютерной игры и общие тенденции развития компьютерных игр в будущем. Рассмотрение этих вопросов может приблизить исследование к пониманию особенностей компьютерных игр как феномена современной культуры.

Рассмотрев компьютерную игру как новую форму мифологии в современном мире было обнаружено, что фэнтезийные игры базируются на постоянной смене идентичности, и предполагает приобретение игроком в процессе продвижения в игровом пространстве нового межкультурного опыта. Этому способствует привлечение в сюжет игры элементов мифологии и сакральных ритуальных чувств, которые черпаются из самых разнообразных культурных традиций. Именно этот аспект новой мифологичности делает игры главным претендентом на культурное влияние в сфере развития транскультуры и новой глобальной культуры.

Выделив специфические черты субъекта компьютерной игры, мы пришли к заключению, что, несмотря на то, что присутствует огромное разнообразие мотивации и причин, по которым субъект становится участником игрового процесса, от попыток воплотить свой идеальный образ, желание выплеснуть агрессию, получить некоторое азартное влечение и до обычного поиска возбуждения адреналина, есть общий для каждого субъекта компьютерной игры момент – технологическая возможность создать виртуальный образ который обладает внешней псевдосубъективностью, скрывая или напротив, выявляя подсознательные желания субъекта игрового процесса. Выполняя процесс соединения с символическим образом – персонажем игры, субъект получает возможность беспрепятственно отыгрывать скрытые фантазмы и желания своего подсознания, которые в реальном мире неосуществимы по причине их нереальности, запретности, нехватки финансовых или временных ресурсов. Таким образом, субъект игрового процесса получает широчайшие возможности личной репрезентации, которые вне игры могут присутствовать лишь в сновидении,

но игра обладает большей степенью рационального включения и контроля над происходящими событиями.

Проанализировав потенциал компьютерных игр как инструмента культурного развития мы пришли к заключению, что компьютерные игры - это часть зарождающейся новой культуры, рождении которой мы можем наблюдать сегодня и которая использует инструменты новейших находящихся в авангарде информационных, электронных и коммуникационных технологий. Это новая культура столь разительно и радикальна отличается от предыдущей своей формы, что ее вполне справедливо можно называть «посткультура», исходя из тех тенденций трансформации социальных отношений и индивидов в целом, которые сегодня только намечаются. Осознание этого непривычного культурного образа, для современного исследователя может быть подобно футурологическому прогнозу, потому исследования посвященные новейшим компьютерным и виртуальным средствам взаимодействия и развлечения, всегда должны быть ориентированы на будущую перспективу.

Список использованной литературы:

1. Белинская Е.П. Интернет и идентификационные структуры личности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://inetpsy.ru/2011/02>
2. Бурлаков И. Homo Gamer: Психология компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.modernlib.ru/books/burlakov_igor/homogamer
3. Бурлаков И. Компьютерные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.cyberpsy.ru/2011/02/burlakov-i5>.
4. Бычков В.В. Письмо № 70 // Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – С. 336–346.
5. Ведьмак. – Материал из Википедии – свободной энциклопедии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki>
6. Ведьмак. Официальный сайт игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.thewitcher.com>.
7. Выгонский С. О психологической тайне игры Doom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.sciencer.ru/compgames/59546>
8. Гадамер Х. Г. Истина и метод / Х. Г. Гадамер. М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
9. Гоц Л.С. Рынок сновидений в культуре постмодерна. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.ec-dejavu.ru/m-2/Market_Dreams.html
10. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.dissercat.com/content>
11. Какую роль играют видеоигры в вашей жизни? [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://www.empirebw.ru/board/loviversion/inact.php?30484html>.
12. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. – М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003. – 211 с.

13. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия / Ю.А. Левада // Системные исследования. 1984. – С. 269-281.
14. Новости [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.securitylab.ru/news/267039.php> за 10 мая 2006.
15. Платон. Собрание сочинений. В 4 т. / Под общ. ред. А. Ф. Лосева, — М.: Мысль. 1990—1994. – С.567-711
16. Пропп В. Морфология волшебной сказки / Владимир Пропп – М.: Лабиринт, 2006. – 128 с.
17. Разлогов К.Э. Что строим: крепость или автострады? Об актуальных направлениях культурной политики в государствах – участниках СНГ // Феномен идентичности в современном гуманитарном знании: К 70-летию академика В.А. Тишкова. – М.: Наука, 2011. – С. 151–167.
18. Самохвалов В.П. Психоаналитический словарь и работа с символами сновидений и фантазий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:[http:// www.svitk.ru /004/_book](http://www.svitk.ru/004/_book)
19. Секс и насилие в компьютерных играх — все получили, что хотели // [http:// www.membrana.ru/articles/global/2002/12/23/215900.html](http://www.membrana.ru/articles/global/2002/12/23/215900.html)
20. Сигов К.Б. Человек вне игры и человек играющий. Введение в философию игры / К.Б. Сигов // Философская и социологическая мысль. 1990. — №4. — С. 31-47. — №10. — С. 46-62.
21. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / пер. А. Гараджи // Проблема человека в западной философии. М.:Наука, 1988. — С. 357–403.
22. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. / Общ. ред. и послесл. Г.М.Тавризян. М.: Прогресс, -1992. - 464с.
23. Число пользователей Facebook приближается к миллиарду [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.osp.ru/news/2012/0427/13012>
24. Шиллер Ф. Избранные произведения/под редак. Н.Н. Вильмонта М.: Радуга, 1984. - 592 с.

25. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер
// Собр. соч.: В 6 т. М, 1959. Т. 6. —С. 241.
26. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / пер. В.
Резник, А. Погоняйло—СПб.: Симпозиум, 2006. —544 с.
27. Baillie-de Byl, P. Programming Believable Characters For Computer Games
// Game De-velopment Series, Charles River Media – №5. – 2004. –Р. 27-
34
28. Dragon Age: Origins [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:<http://draconage.bioware.com>
29. Ewalt D.M. In Pictures: 10 Future Classic Games [Электронный ресурс]. –
Режим доступа: URL: <http://www.forbes.com/2008/02/08/>.
30. Manovich L. The language of New Media. – Boston: MIT Press, 2001. – 184
с.
31. Marketplace: Online “gold farming” more than a Game [Электронный
ресурс]. – Режим доступа: URL:
<http://marketplace.publicradio.org/show/2007/07/09/PM200707097.html>.
32. Myhr B.L. Virtual Societies: A Journey of Powertrips and Personalities – A
Dramaturgical and Ethnographic Study of Winnipeg s original Life-Action
Vampire the Masquerade Role-Playing Game Community. // UMI
Dissertation Abstracts. – Winnipeg, University of Manitoba, 1999.
33. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital
Culture Ed. by David Trend (Blackwell, 2001).