

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Изменение типов видеоигр в зависимости от устройств для игры: экспертное знание и теоретические подходы.

Колозариди П.В.¹, Коньшева Д.С.²

*1 - Государственный университет - Высшая школа экономики, Социологический факультет, 2 - НИУ-ВШЭ Национальный Исследовательский Университет Высшая Школа Экономики, Социология, Москва, Россия
E-mail: Poli.kolozaridi@gmail.com*

Актуальность исследования

Для современного российского контекста разговор о видеоиграх как предмете научного интереса – нов и необычен. В мировой научной практике исследования игр или Games Studies уже имеют непродолжительную, но объёмную историю и легитимность в научных кругах. Но разговор о видеоиграх невозможно провести без соотнесения опыта, лишь прямым переводом имеющегося научного материала. Для того, чтобы в отечественной среде зарубежный опыт был актуален и релевантен, необходимо уточнить, в каком контексте тема видеоигр находится сегодня. При этом поле исследования игр меняется под воздействием индустрии, как и сама индустрия претерпевает изменения из-за внешних условий.

Цели и задачи

Цель настоящего доклада – выявить зависимость изменений в типах и жанрах видеоигр от развития технологических устройств. Для того, чтобы реализовать эту цель, мы ставим ряд **задач**:

1. Первичная классификация видеоигр, включая обзор возможных устройств, используемых для игр
2. Обзор теоретических подходов к выявлению динамики развития игр в связи с развитием устройств
3. Выяснение тенденций изменения в развитии устройств у представителей индустрии
4. Соотнесение научного и экспертного мнения в отношении зависимости и проверка гипотезы.
5. Определение, как полученное знание может быть применимо при актуализации в России международного опыта исследования видеоигр

Гипотезой данной работы является предположение о том, что появление и распространение новых мобильных устройств (мобильные телефоны, смартфоны, планшеты) меняет подходы к игровым жанрам и взаимодействию пользователя с игрой.

Если данная гипотеза верна, то для актуальной современной дискуссии многие из научных исследований релевантны в большей степени как исторические.

Предметом данного исследования является трансформация жанров и типов видеоигр, **объектом** – материалы, отражающие данную трансформацию, как полученные с

помощью кабинетного исследования, так и выявленные в интервью с представителями индустрии. **Методология** получения экспертных оценок – неформализованные глубинные интервью с представителями игровой индустрии России. Полевая часть исследования проходит в период 25.02-15.03 2013 года.

Первичная классификация видеоигр, включая обзор возможных устройств, используемых для игр

Исходя из этих обозначенных направлений исследования мы обращаем внимание на следующие виды классификации видеоигр:

- По жанрам: Action, Симуляторы/Менеджеры, Стратегии, Приключения, Музыкальные игры, Ролевые игры, Головоломки, Традиционные и настольные, Текстовые.
- По количеству игроков: Одиночные англ. singleplayer. Однопользовательская игра рассчитана на игру в одиночку, против компьютера. Многопользовательские англ. multiplayer. Рассчитаны на игру нескольких человек (обычно до 64) по локальной сети или Интернету. Многопользовательские на одном компьютере англ. Hot Seat, Splitscreen. Hot seat — игра по очереди на одном компьютере. Многопользовательские оффлайн-игры. Некоторые жанры (спортивные менеджеры, пошаговые стратегии и т. д.) могут работать в таком формате: игроки делают ходы и отсылают результат через веб или электронную почту. Массовые онлайн-игры англ. Massively multiplayer online game; Наиболее часто встречающиеся жанры — настольные и ролевые игры (MMORPG). Из обычных многопользовательских игр выделяется жанр MUD — текстовые онлайн-игры.
- По платформам: персональные компьютеры, игровые консоли/приставки, мобильные телефоны и КПК. На основании количества платформ, на которых работает игра, существует следующее разделение: Мультиплатформенные/Многоплатформенные игры (вышедшие на двух и более платформах) Одноплатформенные игры (вышедшие только на одной платформе — платформенные эксклюзивы).

Исходя из этой классификации, мы предполагаем, что развитие различных типов находится во взаимной зависимости с платформой, однако выделяем материальный фактор как возможный инициатор развития игровых типов и жанров.

Обзор теоретических подходов к выявлению динамики развития игр в связи с развитием устройств

Видеоигры являются предметом научного интереса для ряда гуманитарных дисциплин. **Общепринятый язык гуманитарного описания пока только создаётся, и существует в различных дисциплинах. Сегодня существуют три основных вида гуманитарных подходов: исследования культурного и социального влияния видеоигр, изучение действия игровых практик на отдельного человека и прикладные разработки, касающиеся изменения самих игр. Отдельное направление Games Studies пытается объединить эти три подхода. Также исследование игр включает изучение процессов игрофикации, то есть проникновения игровых элементов в разные институциональные сферы. Также видеоигры становятся предметом работы учёных и инженеров,**

занимающихся разработкой и анализом, так называемых, «серьёзных игр», то есть технологий обучения на моделях и симуляционных схемах, используемых в играх. С помощью таких серьёзных игр проводят, например, подготовку военных и рыночные исследования.

Исследования игр отличаются от других исследований в сфере ИКТ сильной гуманитарной и социальной ориентированностью. Большое количество исследователей интернета и кибер-культуры (за исключением Media Studies) было техническими специалистами (Dias, 2011). Хотя исследователи игр и занимаются интеграцией своих исследований с прикладными разработками, они более ориентированы на темы социальных практик, чем технологических достижений и их следствий. Для того, чтобы понять, что происходит в сфере исследования видеоигр, необходимо обратить внимание на учёных, которые являются основоположниками этой сферы. Джеспер Джуул, Иан Богост, Эрик Циммерман и ряд других исследователей в своих биографических описаниях подчёркиваются как академические достижения, так и проектные работы. Иан Богост является также изобретателем, Эрик Циммерман – основатель компании Gamelab, а также ряда игровых проектов, Джеспер Джуул участвовал в разработке ряда видеоигр. Они также ведут активную публичную жизнь, высказываются в собственных блогах, выступают в качестве колумнистов в изданиях широкой тематики. Таким образом, основные работы, посвящённые видеоиграм, созданы людьми, чья деятельность так или иначе интегрирована с игровой индустрией и связанными с ней технологиями.

Исследование видеоигр сконцентрировано сегодня вокруг нескольких исследовательских центров (издательские и исследовательские проекты в Масачусетском технологическом институте, Game Centre в Университете Нью-Йорка, Копенгаген, некоторые исследования Института Интернета в Оксфорде), журналов (Games Studies, Games and Culture, Simulation and Gaming, Digital Creativity etc.) В свою очередь, критическое направление исследований направлено на развитие социального и экономического направления игровых технологий (Дайер-Витефорд и де Пойтер, Барбрук).

Все упомянутые подходы предполагают рассмотрение как отдельных жанров, так и индустрии игр как таковой. В последнем случае под индустрией понимаются в первую очередь игры на персональном компьютере и только в последние несколько лет появляются исследования игр на мобильных платформах. Мы полагаем, что эта проблема недостатка исследований при широком распространении игровых практик на мобильных платформах может стать важной темой для исследования игр в международном контексте, в том числе, включая российских исследователей.

Литература

1. Черных, А. И. Виртуальные расширения человека: новые основы культуры и бизнеса : препринт WP14/2012/04 [Текст] / А. И. Черных ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2012. – 32 с

2. 2. Вестник Челябинского государственного университета. 2012. No 2 (256)//Филология. Искусствоведение. Вып. 62// З. М. Чемодурова « Проблема типологии игр» С. 132.
3. 3. Aarseth, Espen (2001). "Computer Game Studies, Year One."Game Studies 1, no.1 (July 2001). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
4. 4. Crookall, David. Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline Simulation Gaming 2010 41: 898 (<http://sag.sagepub.com/content/41/6/>
5. 5. Dias, Patricia, Today's Internet as Research Object: Towards Setting a Common Ground for Internet Studies (<http://ssrn.com/abstract=1889216>)
6. 6. Dyer-Witheford, Greig de Peuter, Nick. Games of empire: Global capitalism and video games. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2009. <http://nms.sagepub.com/content/14/3/541.full>
7. 7. Eskelinen, Markku (2001) 'The Gaming Situation'. Game Studies, 1(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
8. 8. Juul, Jesper "Games telling stories?"In Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (eds.): Handbook of Computer Game Studies. MIT Press 2005. <http://www.gamestudies.org/gts/>
9. 9. Juul, Jesper: A clash between game and narrative. M.A. Thesis. 1999. <http://www.jesperjuul.dk/thesis>
10. 10. Juul, Jesper. "Introduction to Game Time / Time to play". In Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds.): First Person, Cambridge: MIT Press 2004.
11. 11. Lowood, Henry. Shall We Play a Game: Thoughts on the Computer Game Archive of the Future. Stanford University, Oct. 2002. <http://www.stanford.edu>
12. 12. Radoff, Jon (February 16, 2011). "Gamification". Radoff.com. <http://radoff.com>
13. 13. Robertson, Margaret . "Can't Play Won't Play". Hideandseek.net. <http://www.hideandseek.net/play-wont-play/>
14. 14. Roig, Antoni; San Cornelio, Gemma; Ardèvol, Elisenda; Alsina, Pau; Pagès, Ruth. Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies , Volume 15 (1): 89
15. 15. Rutter, Jason; Jo Bryce (2006). Understanding Digital Games. Sage. ISBN 1-4129-0033-6. http://www.uk.sagepub.com/upm-data/9768_36401ch1.pdf
16. 16. Taylor, Laurie "When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player,"in Game Studies: the International Journal of Computer Game Research 3.2 (Dec. 2003): <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>.