

## ПЕРСПЕКТИВИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У МЕДІА-КУЛЬТУРІ XXI СТ.

*Розглянуто економічні, політичні, соціально-професійні й ціннісно-особистісні перспективи новітнього покоління комп'ютерних ігор, котрі в медіа-культурі XXI ст. стають реальними, об'єктивними не тільки в самому ігровому процесі, але й поза ним.*

**Ключові слова:** *ігра, комп'ютерні ігри, медіа-культура.*

*Рассмотрены экономические, политические, социально-профессиональные и ценностно-личностные перспективы новейшего поколения компьютерных игр, которые в медиа-культуре XXI ст. становятся реальными, объективными не только в самом игровом процессе, но и вне его.*

**Ключевые слова:** *игра, компьютерные игры, медиа-культура.*

*In the paper has been examined the economic, political, socio-professional and personal perspectives of the latest generation of computer games that turn them in the media-culture of XXI centuries into the ultimate real, objective, not only in the gameplay, but also outside it.*

**Key words:** *game, computer games, media-culture.*

Наукове зацікавлення комп'ютерними іграми активізується в міру того, як вони поширюються на нові сфери життя сучасного суспільства, посилюється їх вплив на найрізноманітніші культурні явища, збільшується кількість та соціальний склад гравців, нарешті, дедалі примарнішою стає межа між віртуальною та фізичною реальністю на початку XXI ст. Такий усесторонній та успішний поступ відбувається не тільки завдяки вдосконаленню медійних технологій, але й їх використанню для постійного розвитку структури та художнього змісту комп'ютерних ігор, ще реалістичнішого представлення анімаційного середовища, професійного «оживлення» сценарних персонажів й якіснішого «озвучення» ігрових подій [6]. Крім того, попри виразну казковість сюжетів, героїв і НПС (non player character), уведених для пропонування завдань, інформації та інших корисних відомостей, змістовно комп'ютерні ігри насправді відображають глибинно-архетипові структури і проблеми людського буття, вкорінені в найдавніших міфах, ритуалах, традиціях та важливих соціальних структурах — церкві й армії [3].

У результаті спеціальних наукових досліджень, зокрема, засвідчено, що комп'ютерна гра є жанром художньої творчості. Інтегруючи сучасні художні тенденції, вона відкриває нові — інтерактивні — форми взаємодії глядача з мистецьким середовищем для більшої художньої виразності [15], являє собою новий етап розвитку екранних мистецтв [6, с. 6]. Чимало цікавих праць присвячено психологічним аспектам комп'ютерних ігор, які у своїй сукупності часто претендують на новий науковий напрям — кіберпсихологію [1, 4, 7].

Передусім, через емпіричні спостереження осіб із певним ігровим досвідом досліджуються механізми долучення гравців до комп'ютерних ігор і зворотного впливу на їх психологічний стан. Ідеться, зокрема, про агресивні потяги, які у віртуальному ігровому просторі набувають форми «конструктивної», обмеженої правилами агресії, покликані адаптувати гравця до конфліктних і стресових ситуацій з реального життя [8].

Однак, поза всяким сумнівом, провідним є культурологічний аналіз комп'ютерних ігор, що пов'язано із доведеним ще Й. Хейзінгом фактом неусуненості ігрового елементу в культурі. Якщо в автентичній авторській версії, написаній в епоху повсюдного поширення тоталітарних режимів, цей компонент від XVIII ст. поступово втрачав своє значення [14, с. 195], в ситуації Постмодерну він знову став провідною формою культурного життя. Цей феномен цілком задовільно пояснив М. Маклюен у концепції розширення «соціальної людини та політичного тіла» за посередництва засобів масової комунікації [5, с. 119]. За О. Тоффлером у «Футуршоці», у прийдешньому постіндустріальному суспільстві поступ ЗМК буде переважно розвитком сфери послуг у формі віртуально-ігрової сфери гострих «відчуттів» [13]. Отже, є очевидним, що ігровий ренесанс безпосередньо пов'язаний із удосконаленням інформаційно-комунікаційних технологій у «цивілізації дозвілля».

Водночас, доречно очікувати, що новітні досягнення у сфері комп'ютерних ігор спричинять подальше їх проникнення й інтеграцію в саму структуру культури. Насправді, перші покоління комп'ютерних ігор 1980–2000-х рр. потрактовувалися (причому, цілком правомірно) лише з точки зору набуття символічного досвіду, спеціальних навичок, розширення кругозору тощо. Ці продуктивні результати підвищували самооцінку особистості, її здатність до вирішення складних і різноманітних завдань людського буття [12], хоча, зрозуміло, вкрай обмежено й суб'єктивно.

Останні ж покоління браузерних MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game), де величезна кількість гравців виконують ролі персонажів у вигаданому світі, не тільки тяжіють до поєднання традиційних різновидів комп'ютерних ігор (таких як «шутери»-«стрілялки» та «стратегії»). У найближчій перспективі завдяки очікуваному феноменові «повного занурення» вони претендують на створення нової віртуальної (але також — і культурної) реальності. Результатом її формування й взаєминам із фізичною реальністю присвячено новий літературний жанр ЛітРПП, який описує розвиток головного героя як успішного персонажа тієї чи іншої віртуальної комп'ютерної гри (зазвичай фентезійної, техно-магічної, постапокаліпсичної MMORPG) із постійним і детальним поданням набутих рівнів, ігрових характеристик, вікон інтерфейсу, магічних предметів тощо. Деякі представники цього жанру (Д. Рус, серія «Грати, щоби

жити») розглядають її в кіберпанківському дусі монструозної матриці, яка підпорядковує собі реальне життя. Інші (Д. Михайлов, серія «Домінування клану несплячих», В. Маханенко, серія «Шаман», А. Васильєв, серія «Файролл...») розуміють віртуальну ігрову реальність як рівноправного партнера й продовжувача справжнього життя.

**Мета** статті — розглянути перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. є. Для реалізації цього завдання використуватимуться дані соціологічних і психологічних спостережень із комп'ютерних ігор, матеріали ЛітРПГ-творів, а також експериментальний досвід автора в популярних ММОРПГ 2010-х рр.

Відразу слід зазначити, що сучасні комп'ютерні ігри поступово стають фактором економічного життя. На думку автора, головне в цьому разі — не вартість розробки, постійного оновлення та цілодобової підтримки й адміністрування в глобальному масштабі ігрових світів. Натомість, подальші поширення комп'ютерних ігор і поглиблення їх віртуальних можливостей з економічної точки доречні, по-перше, як мільйони нових робочих місць для людей, яким загрожує часткове чи повне безробіття через випереджаюче підвищення продуктивності праці в постіндустріальну епоху. При цьому віртуальні робочі місця матимуть таку ж привабливість, як і офісні вакансії, адже не пов'язані із важкою фізичною чи надто монотонною працею:

«Где-то в заснеженной Москве или Вологде щелкнули магниты фиксаторов, и стеклянная крышка саркофага вирткапсулы распахнулась, выпуская уставшего игрока из своего чрева. Распознав знакомые звуки, подняла голову и яростно завилыла хвостом собака, топот детских ножек слился с криком: «Мама, папка с работы вернулся!» Соскучившаяся за день жена чуть улыбнется, глядя на неуверенно проковылявшего к холодильнику мужа, слегка нахмурится, видя, как он жадно глотает холодное молоко прямо из пакета. «Все в порядке?» — спросит она. Не прекращая пить, тот согласно прикроет глаза, а через минуту, с трудом оторвавшись от горлышка, облегченно выдохнет и потреплет дочурку по волосам. «Все хорошо, солнышко, просто еще один трудный день на работе...» [9].

Рекрутування до роботи у віртуальній реальності дорослих і поступова заміна ними підлітків і молоді — нині найчисленнішою когорти професійних комп'ютерних гравців — автори ЛітРПГ-творів справедливо пов'язують зі стягненням високої щомісячної абонентської плати за користування віртуальними капсулами повного занурення, можливостями виведення «в реал» ігрових заробітків, продаж за справжні «гроші» унікальних ігрових артефактів, власних персонажів після досягнення ними високих рівнів, легалізацією віртуальної власності. Крім того, отримання постійного прибутку стає ймовірним лише за умови щоденного багатогодинного перебування в грі он-лайн та застосування складних ігрових моделей,

які потребують високого загальноосвітнього рівня, адже в кожній комп'ютерній грі, крім абонплати, є суттєві постійні ігрові витрати на зброю, одяг, магічні заклинання, еліксири тощо. Потенційними роботодавцями у віртуальних іграх нині є кланові об'єднання гравців, які змагаються за нові ігрові можливості («квести», «сценарії», «завдання»), привілеї, артефакти, території, зрештою, місця в ігровому рейтингу. Такі собі кланові перегони можуть стати як перенесенням конкуренції їх еліти із реального життя, так і бажанням через віртуальні ігрові перемоги досягти підвищення реального соціального статусу. Саме тому невігадані провідні клани «Драконів вічності» (drako.ru) вимагають як обов'язкову умову для своїх членів щоденну тригодинну онлайн гру, причому в конкретно визначений час. Інакше кажучи, явище (особливо поширене в Південній Кореї) професійного гравця (progamer) перетворюватиметься на масового «постійного гравця» з відповідними економічними наслідками.

По-друге, комп'ютерні ігри правомірно розглядати не просто як місце, де «прокручуються» величезні кошти, а як ефективний засіб стерилізації мільярдів незабезпечених грошей, надлишок яких уже спричинив найтяжчу після Великої Депресії світову фінансово-економічну кризу. Причому вагома частка прибутків прогнозується не тільки від регулярних обов'язкових ігрових витрат, а через т. зв. донат, себто купівлю забезпеченими гравцями ігрових привілеїв (від надпотужної зброї до можливості воскреснути після ігрової смерті через коротший проміжок часу). Для споживацької культури, носії якої лише третину коштів витрачають безпосередньо на життєві потреби, таке ставлення до уявлених цінностей не є чимось абсолютно фантастичним. За експертними підрахунками, найуспішніші й формально безплатні (free-to-pay) сучасні браузерні ігри (наприклад, «World of tanks») уже отримують від донату сотні мільйонів доларів на рік.

У політичному сенсі припущення про поділ віртуального простору на кластери за національно-державними ознаками й перенесення в нього геополітичного та релігійно-культурного протистояння є, на нашу думку, достатньо перебільшеними. Донині глобальні ігри з мільйонами фанів по всьому світові співіснують одна з одною, хоча насправді дуже часто локалізуються за соціокультурними критеріями. Тому пілотна книга в жанрі ЛітРПГ «Місячний скульптор» (Nam Heesung «The Moonlight Sculptor») не мала успіху в перекладах на англійську та російську мови (вийшли друком лише перші книги з понад 30 написаних) [16], а південнокорейським корпораціям, попри їх могутні технологічні можливості, поки не вдається ані привабити західних гравців східною екзотикою у своїх ММОРПГ, ані створити популярні комп'ютерні ігри за вестернізованими стандартами. Радше, саме фентезійність ігрових світів є тією компромісною ознакою, яка вможливає долучення до кола їх шанувальників

представників усіх рас, національностей, культур, держав, мов і релігій. Єдина, проте, в принципі, несуттєва перешкода в процесах подальшої мультикультурності й інтернаціоналізації комп'ютерних ігор — це проблема коректного та миттєвого машинного перекладу достатньо нюансованого спілкування їх користувачів безпосередньо в ігровому процесі.

Неодноразово зазначається, що віртуальна реальність у соціальному контексті формує новий тип особистості, наділяє його унікальними здібностями і креативними можливостями самореалізації:

«Я точно знав, що я хочу от своего персонажа. А хочу я в одиночку проходить квестовые инстансы. Обычно, для того, чтобы убить босса, главного монстра локации, необходимо минимум три героя: дамагер с высоким уроном, танк, прикрывающий дамагера своей широкой бронированной грудью, и лекарь, исцеляющий танка..., но я нашел другой вариант. Ваншотить, то есть убивать с одного удара или выстрела самых крутых монстров, мой герой, конечно, не будет. Но вот очень неприятный сюрприз им преподнести он сможет» [11].

Подібна індивідуалізованість ігрового процесу в перспективі має бути якнайповніше адаптована до особливостей різних вікових і соціально-професійних груп гравців. Наприклад, для підлітків і молоді, які ще не здобули освіти, комп'ютерні ігри доречно розглядати як новітній соціальний ліфт:

«Проблема в том, что мы просто живем в этом мире, наслаждаясь свободой, молодостью и неожиданным здоровьем. Висим по кабакам, заводим романы, рубимся на арене, возимся с дипломатией. Да, мы качаем нашу молодежь и фармим сами в среднем по три часа в день. А что тем временем делает сорвавшийся школьник или, не дай бог, игровой задрот? Они не вылазят из данжей! Получив возможность играть до тех пор, пока дым из ушей не повалит, они доказывают всем и вся свою крутизну, делая практически единственное что умеют, качаются. На выходе: шестнадцатилетние ануахи двухсотых уровней» [10].

На нашу думку, така версія соціального дорослішання відповідає західній ліберальній версії демократичного суспільства як суспільства заслуг, поступового просування щаблями соціальної драбини завдяки копійкій і наполегливій праці. Вона дійсно коректніша, ніж наявна ситуація із миттєвою й випадковою «треш популярністю», яку мала 2012 р., приміром, українська школярка Настя Фоменко, з'явившись на випускному вечорі в не надто пристойній сукні.

Для дорослих теж відкриваються певні можливості — у цьому разі для професійного самовдосконалення і соціальної мобільності. Наприклад, герой серії «Файролл...» А. Васильєва, журналіст Кіф Нікіфоров, завдяки успіхам в однойменній грі не тільки реалізує свій професійний потенціал (як головний редактор спеціалізованого

«Вісника Файролла»), але й отримує реальні життєві бонуси від корпорації «Радеон», що створила гру, саме через ігрові досягнення.

Соціальні функції комп'ютерних ігор забезпечуються постійним удосконаленням двосторонньої взаємодії геймера із певними гральними механізмами. Гравець матиме вільний вибір щодо класу свого персонажа, його військових і магічних здібностей, можливостей заняття численними виробничими професіями із забезпечення гравців потрібними їм ресурсами, а головне — характеристик свого героя (сила, стійкість, мудрість тощо). Натомість гра пропонуватиме гравцеві дедалі різноманітніші й змістовніші завдання, виконання яких забезпечуватиме його ігрове зростання:

«...как не крути любая ММОРПГ стоит на трех китах — боевка, выполнение квестов, продуманность мира. ПК, социалка, крафт, отыгрыш роли — это все производные. А вот без этих трех величин ММОРПГ мертва. Основа ММОРПГ конечно поединки, но просто мясо уже никому неинтересно. Простые квесты должны быть — они важны и для прокачки, и просто для попутного развлечения. Но основа — это сюжетные квесты, ведущие по канве игры. Эпические квесты давали возможность выполнить серьезные, многослойные задания и получить такую же серьезную награду — уважение и дружбу с неигровыми фракциями, эпические и раритетные предметы, которые в обычном игровом процессе получить было не просто трудно, но зачастую и невозможно. Скрытые же квесты представляли собой цепочку заданий, выполнив которую зачастую можно было получить нечто крайне полезное — например поддержку целых групп НПС, в том числе военную, предметы из сетовых комплектов или уникальные таланты» [2].

В іграх 2010-х рр. подібна «механіка» серйозно обмежена наявними комп'ютерними потужностями. Адже в ідеалі повноцінне «повне занурення» потребуватиме окремого штучного інтелекту для тисяч НПС, щоб забезпечити необхідну варіативність у квестах і повноцінність комунікації із живими гравцями. Тому на разі переважають достатньо одноманітні завдання («убий десять вовків»). Повторювані, стандартні ігрові ходи, безумовно, існуватимуть і в іграх з «повним зануренням», але подаватимуться вони як необхідна умова переходу до іншого ігрового рівня чи якості. Водночас винахідливість, нестандартність й ексклюзивність у пошуках квестових завдань та їх виконанні, як це належить «суспільству знань», додатково винагороджуватиметься.

Ще одним доволі ефективним механізмом, який забезпечуватиме активізацію геймплея (game play), ігрового процесу та його адаптацію до основних соціально-професійних і вікових груп гравців, уважимо конкуренцію за якість зброї, одягу, певних бойових та магічних навичок (skills). Складається ситуація, яка нагадує давньогрецькі агони, які сучасна масова культура давно перетворила на яскраві,

проте заздалегідь відрежисовані видовища. Однак із тією парадоксальною відмінністю, що речі, які у звичайному житті оцінюються за суто символічними показниками, в межах комп'ютерних віртуальних ігор набувають цілком реальних можливостей.

Проте в соціальних аспектах сучасних і майбутніх віртуальних комп'ютерних ігор наявні дві суттєві проблеми. Перша з них пов'язана із формуванням соціально неприйнятного типу професійного гравця — т. зв. «нагибатора». Його ігрова мета — задоволення не від процесу гри у взаємодії з іншими персонажами, а публічна й підкреслена демонстрація своїх надможливостей та переваг над ними, наприклад, у формі спеціалізації на вбивствах інших гравців у межах, дозволених правилами гри. Чималою мірою це явище пов'язане із базовими ціннісними орієнтаціями комп'ютерних ігор на повне домінування їх учасників над навколишнім світом.

Інша проблема — це зазначена вище проблема донату, без якої неможливо вирішити завдання технологічного вдосконалення ігор, навіть у режимі *pay-to-play*. Часто найщедрішими донаторами стають представники «золотої молоді», котрі завдяки реальним батьківським грошам поповнюють лави агресивних «нагибаторів». За нашими особистісними спостереженнями, в безплатних іграх серед донаторів багато представників середнього класу в продуктивному віці. Витрачання декількох (десятьків) доларів двічі-тричі на тиждень для комфортної гри вони вважають різновидом прийнятних «чоловічих розваг» (таких самих, як футбол, лазня чи автомобіль). Система донату псує настрій і нерви іншим гравцям, підриває довіру до соціальної справедливості. Щоправда експерти наполягають, що переваги донаторів завжди є не абсолютними, а відносними, певною мірою зрівноважуються іншою системою — рандому, довільного роздавання додаткових вагомих ігрових благ гравцям в ігровому процесі. Її можна порівняти із загальнообов'язковою лотереєю, де кожен є у виграші хоча би раз за гру.

При цьому слід наголосити, що сама по собі комп'ютерна гра не виховує людину як особистість, адже вибір жанру, ігрового класу, конкретної ігрової стратегії і тактики психологи напряму пов'язують із певними особистісними рисами [7]. Інша справа, що гра надає процесу особистісного становлення тієї самої варіативності і цілеспрямованості, яких часто бракує людині ХХІ ст. Наприклад, донатор може обрати шлях т. зв. агра, ПК-ра, вбивці інших гравців, а може — турнірного бійця, найманця, нарешті, «харкородного гравця» (*hard-core player*), зорієнтованого на проходження гри на максимальному рівні складності. Набутий у такий спосіб досвід є тим вагомим, якщо сучасна людина завдяки новітній системі *long life education* виховується відкритою до будь-яких інновацій.

Перспектива комп'ютерних ігор у медіа-культурі ХХІ ст. усе ж таки зумовлюється тим фактом, що раніше людина отримувала від

них, так би мовити, віртуальні результати, які спричиняли лише суб'єктивні відчуття самим фактом своєї наявності [4]. Означені вище економічні, політичні, соціально-професійні й ціннісно-особистісні аспекти MMORPG навпаки, постають цілковито реальними, об'єктивними не тільки в самому ігровому процесі, але й поза ним. Відтак, стає дедалі проблематичнішим не просто розрізнити між *life і tech*. Можна сміливо прогнозувати — чим досконалішими ставатимуть ігрові технології, тим екзистенційно насиченішим буде людське життя-в-ігрі. Утім, таке майбутнє є майже природним для культури, провідним динамічним фактором якої виявляються саме медіа в усьому різноманітті їх проявів.

### Список літератури

1. Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. — М. : Независимая фирма «Класс», 2000. — 144 с. — (Библиока психологии и психотерапии, вып. 86).
2. Васильев А. Акула пера в мире Файрролла [Электронный ресурс] / Андрей Васильев. — Режим доступа : <http://fibusta.net/b/348635/read>. — Загл. с экрана.
3. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.13 — религиоведение, философская антропология и философия культуры / И. Е. Гутман. — СПб., 2009. — 29 с.
4. Иванов М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов. — Кемерово, 2008. — 152 с.
5. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. — М. : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. — 464 с. С. 119.
6. Мошков Н. А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 — теория и история искусства / Н. А. Мошков. — СПб., 2011. — 27 с.
7. Омельченко Н. В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры : автореф. дис. ... канд. психолог. наук : 19.00.01 — общая психология / Н. В. Омельченко. — Краснодар, 2011. — 27 с.
8. Петрусь Г. Агрессия в компьютерных играх [Электронный ресурс] / Г. Петрусь. — Режим доступа : <http://old.computerra.ru/offline/2000/347/2605/>. — Загл. с экрана.
9. Рус Д. Долг. Играть, чтобы жить-3 [Электронный ресурс] / Д. Рус. — Режим доступа : <http://lib.rus.ec/b/463506>. — Загл. с экрана.
10. Рус Д. Клан. Играть, чтобы жить-2 [Электронный ресурс] / Д. Рус. — Режим доступа : <http://fibusta.net/b/338579/read>. — Загл. с экрана.
11. Суббота И. Темный Эвери. Лич [Электронный ресурс] / И. Суббота. — Режим доступа : <http://fibusta.net/b/336938/read>. — Загл. с экрана.
12. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 24.00.01. — теория и история культуры. — Тамбов, 2004. — 28 с.
13. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер ; пер. з англ. М. Султановой, Н. Цыркун. — М. : АСТ, 2008. — 560 с.



*Розділ 1. Теорія та історія культури*

---

14. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. — М. : Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.
15. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствовед. : 17.00.09 — теория и история искусства / И. И. Югай. — СПб., 2008. — 26 с.
16. Nam Heesung Лунный скульптор [Электронный ресурс] / Nam Heesung. — Режим доступа : [http://samlib.ru/b/b\\_i/lms\\_v1.shtml](http://samlib.ru/b/b_i/lms_v1.shtml). — Загл. с экрана.

*Надійшла до редколегії 04.09.2014 р.*