

о том, что жизнь эпизодического человека также представляет собой последовательность событий.

Второе возражение Стросону. Переживание себя как эпизодического человека тоже может быть одним из вариантов нарратива. Языковые конструкции, из которых складывается нарратив, влияют на восприятие себя и конституируют самость. Быть эпизодическим человеком — это социально приобретенный способ построения рассказа о себе.

Таким образом, контрпример Стросона с эпизодическими людьми не столько опровергает оправданность нарративного подхода для решения проблемы тождества личности, сколько указывает на то, что следует пересмотреть необходимые критерии для определения нарратива и выявить зависимость между языком и психологическим опытом.

Литература

1. *Schechtman M.* Staying Alive: Personal Identity, Practical Concerns, and the Unity of Life. New York : Oxford University Press, 2014. 225 p.

2. *Christman J.* Narrative Unity as a Condition of Personhood // *Metaphilosophy*. 2004. Vol. 35, № 5. P. 695–713.

3. *Strawson G.* Against Narrativity // *The Self?* / ed. by G. Strawson. Massachusetts : Blackwell publishing, 2005. P. 63–86.

4. *Волков Д. В.* Нарративный подход как решение проблемы тождества // *Вестн. С-Петербург. ун-та. Серия 17.* 2016. № 4. С. 21–32.

УДК 796.01+130.2+316.7

Дмитрий Олегович Кузьмин,
магистрант

Уральский федеральный университет

ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ПОГРУЖЕНИЯ В ИГРОВЫЙ ПРОЦЕСС: НАРРАТОЛОГИЧЕСКИЙ И АКТОРНО-СЕТЕВОЙ АНАЛИЗ (на примере современных видеоигр)

Статья посвящена исследованию видеоигр как альтернативной реальности, в которой возможны экзистенциальные переживания. Это возможно благодаря иммерсии и коммуникации игрока и игры

посредством персонажа. Для изучения этих феноменов были привлечены нарратологический и акторно-сетевой методы.

Ключевые слова: видеоигра; иммерсия; экзистенциализм; акторно-сетевая теория; нарратология.

Kuzmin Dmitry Olegovich,
Ural Federal University

EXISTENTIAL ASPECTS OF GAMEPLAY IMMERSION: A NARRATOLOGICAL AND ANT APPROACHES TO ANALYZING MODERN VIDEO GAMES

The article's topic is studying videogames as alternate realities that allow for existential experiences. This is possible due to immersion and player-game communication via the player character. To study these phenomenas, narratological and ANT methods were utilized.

Keywords: videogame; immersion; existentialism; actor-network theory; narratology.

В силу своей специфики как продукта массовой культуры (интерактивность), а также сравнительной новизны (немногим меньше полувека), видеоигры не получили полноценного рассмотрения с философских позиций. В частности, без внимания осталась проблема феномена иммерсии и слияние пространства игры и пространства объективной реальности. Такое восприятие дает возможность прочувствовать экзистенциальные переживания жизни и смерти в симулированной реальности.

Западная традиция философии видеоигр занимается исследованиями преимущественно в функциональном ключе, изыскания отечественной школы же имеют более фундаментальный характер. Тем не менее ни западная, ни отечественная школы философии видеоигр не исследовали видеоигры с позиций экзистенциализма.

Теоретическая значимость исследования заключается в исследовании игровой реальности как среды для экзистенциальных переживаний. Соответственно, осмысление феномена и процесса видеоигры будет проводиться с философской позиции экзистенциализма. Взаимодействие, обуславливающее экзистенциальное событие, будет

рассмотрено в контексте нарратологического и акторно-сетевого методов.

Целью исследования является рассмотрение экзистенциальных переживаний жизни и смерти в процессе погружения в мир современных видеоигр посредством нарратологического и акторно-сетевого анализа. Поставленные задачи: степень смещения восприятия себя как игрока и себя как персонажа, степень наследования атрибутов игрока персонажем; степень переживания поражения, вызванного смертью персонажа, влияние на игрока; процесс и результат коммуникации видеоигры и игрока (посредством персонажа) как акторов одного ранга.

Гипотеза исследования заключается в рассмотрении игрового процесса как экзистенции — настолько глубокого погружения игрока в виртуальный мир, что через своего персонажа он испытывает экзистенциальные переживания.

Поскольку исследование изучает взаимодействие игрока и игры (в форме персонажа), были задействованы две методологии: акторно-сетевой социологии Брюно Латура [1, 2] и нарратологии по методу Поля Рикёра [3]. Применение этих двух методологий в работе позволит осветить проблему как с позиции идентификации игрока и персонажа, так и с позиции взаимодействия двух равноценных акторов сетевой коммуникации.

На основе результатов акторно-сетевого анализа планируется подготовить ряд статей и выступлений в медиа, привлекающих внимание к социально значимым аспектам видеоигр. Планируется выпуск научно-просветительского материала, ставящего своей целью развенчание ряда мифов, касающихся видеоигр и игроков.

Литература

1. *Latour B. On Recalling ANT // Actor Network Theory and After. Malden, MA, 1999. P. 15–25.*
2. *Latour B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. N. Y., 2005. 301 p.*
3. *Ricoeur P. Time and Narrative // Chicago, IL. 1985. Vol. 2. 214 p.*