

## **Трансформация функций видеоигр в период пандемии**

Анализируется новая тенденция в реализации коммуникативной функции видеоигры в условиях пандемии. В новых обстоятельствах традиционные феномены медиакультуры не удовлетворяют в полной мере потребности в общении, и эта функция реализуется многопользовательскими видеоиграми. Приводятся примеры реализации коммуникативной функции видеоигр, выявляется роль этих игр как альтернативы вербальному общению.

*Ключевые слова:* коммуникация, пандемия, видеоигра, сетевые видеоигры, медиакультура, искусство

**P. A. Shipiguzov**

*Ural Federal University, Yekaterinburg*

## **Transforming the function of video games during a pandemic**

The paper analyzes the new tendency in realization of the communicative function of the video games under the pandemic conditions. Under new circumstances traditional media culture phenomena do not fully comply with the need for communication, and this function is implemented by multiplayer video games. The paper provides examples of implementing the communicative function of video games and reveals the role of these games as an alternative to verbal communication.

*Keywords:* communication, pandemic, video games, network video games, media culture, art

Долгое время видеоигры считались маргинальным элементом медиа и если и причислялись к сфере культуры, то чаще всего обвинялись в несерьезности, отсутствии авторского начала, киче и вульгарности. Однако сегодня стало общепринятым мнение, что видеоигра — это сложный и взаимосвязанный синтез идей и мыслей

автора, художественных приемов и техники. Несмотря на наличие в ней целей и механик, ограничивающих свободу игрока, видеоигра оставляет простор для творческой интерпретации [1]. Поэтому в данной работе мы будем исходить из представления о видеоигре как о полноценном феномене культуры.

Изначально задуманные как интерактивное и «карнавальное» развлечение, видеоигры по мере их развития интегрировали в себе все больше культурных текстов, приобретая новые функции и значения — от образовательных до мифологических [2]. Эпоха пандемии стала новым витком в развитии функционала видеоигр.

Как и любое другое искусство, видеоигры являются отражением реальности и способны предугадывать грядущие события. Игра *Death Stranding*, созданная японским гейм-дизайнером Хидео Кодзимой и вышедшая в 2019 г. эксклюзивно на консоль *Playstation 4*, предвосхитила проблемы, с которыми столкнулся мир, войдя в коронавирусную эпоху. По сюжету игры, в мире произошло явление, в результате которого люди оказались отделены друг от друга как в физическом, так и в ментальном плане. Это привело к тому, что человеческая раса оказалась на грани вымирания. Изолированные и отчужденные люди перестают видеть смысл жизни, ухудшаются показатели их здоровья, у них наступают тотальная апатия и деградация. Все это приводит к необходимости создания особых сетей.

Именно эта проблема, первоначально ставшая основой игрового сюжета, оказалась актуальной в период пандемии COVID-19. Мы можем также отметить общий эмоциональный упадок, который связан с нарушением привычного образа жизни и изоляцией. Оказавшись отрезанным от окружающего мира, а самое главное — от социума, человек чувствует апатию и впадает в депрессию из-за нехватки общения и взаимодействия с другими людьми [3]. Альтернативой привычным межличностным контактам может выступить взаимодействие в игровой среде, а именно сетевая видеоигра, то есть игра, в которую одновременно играет большое количество игроков, как правило, имеющих возможность определенным способом взаимодействовать друг с другом [4].

Жанр сетевых игр зародился довольно давно, и удивить сейчас наличием мультиплеера сложно. Мы пережили «партизанскую»

эпоху локального мультплеера, эпоху зарождения с *Ultima Online*, золотую эпоху и расцвет жанра *World of Warcraft*, и, конечно, застой и упадок, когда мультплеер добавлялся абсолютно в любую игру уместно и не очень, это потребовало от жанра изменения правил игры и пересмотра концепций, так мы вошли в пятую эпоху турнирных онлайн-игр (таких как *dota2*, *CS GO*, *Overwatch* и мн. др.). Параллельно развивалось еще одно ответвление, очень специфическое, но сохраняющее в своей механике основы своих предшественников, — так называемая система «ковенантов». Все эти жанры и поджанры определяет одна цель — дать игроку опыт совместной игры и больше инструментов коммуникации и взаимодействия. Достигается это взаимодействие разными инструментами, среди которых можно назвать чат, voice-чат, «эмодзи», поддержку различного ПО, механики игры, призванные объединять игроков с разными возможностями для достижения общих целей и многое другое.

На наш взгляд, здесь и зарождается альтернатива классическому вербальному общению. Попадая в виртуальное пространство, мы можем избежать некоторых проблем реального мира, в том числе изоляции и социального дистанцирования. Подобно виртуальным фонам в *Zoom*, можно выбрать себе удобное место и время, удобную форму одежды и даже звук, который будет нас характеризовать. Игра — это отличный способ соблюдать ритуалы повседневной жизни, используя механику игры и нарратив в качестве замены реальных атрибутов.

Удачным примером того, как люди во время изоляции пытаются вернуться к привычной жизни, служит опыт студентов второго курса ДГГУ, которые построили аудиторию в популярной игре *Minecraft* и проводили дистанционное обучение. Прочитируем слова инициатора этого эксперимента: «...мы быстро построили аудиторию, настроили сервер, получили от этого массу удовольствия и чувство единства, которого нам из-за дистанционного обучения, увы, не хватает» [5].

Таким образом, в период пандемии видеоигра приобретает новые функции. Многопользовательские видеоигры способны стать эффективным способом поддержания коммуникации между людьми в условиях самоизоляции. Возможность взаимодействия лежит

в основе самой игры и является ее ядром. Сетевые видеоигры за счет механизма взаимодействия игроков и реалистичности игрового пространства создают возможности для коммуникации и обладают высоким импакт-фактором, что положительно сказывается на ощущениях присутствия и реальности происходящего. Этот потенциал игры как культурного феномена не может быть проигнорирован и требует более тщательного исследования.

### **Библиографические ссылки**

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2. С. 90–96.
2. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа : автореф. дис. ... канд. фил. наук. СПб. : [Б. и.], 2009. 28 с.
3. Лубеницкая А. Н., Иванова Т. И. Мир уже никогда не станет прежним — пандемия нового тысячелетия : (Обзор литературы) // Омск. психиатрич. журн. 2020. № 2-IS (24). С. 16–22.
4. Многопользовательские игры: техническая реализация // Новые информационные технологии : [сайт]. 2020. URL: <https://pro-spo.ru/games/5592-kak-igrat-v-lokalnye-mnogopolzovatelskie-igry-onlajn-v-steam> (дата обращения: 20.10.2020).
5. Из-за коронавируса студенты ДГТУ слушали лекцию на платформе *Minecraft* // Панорама : информ. интернет-портал : [сайт]. 2020. URL: <https://www.panram.ru/news/education/iz-za-koronavirusa-studenty-dgtu-slushali-lektsiyu-na-platforme-minecraft> (дата обращения: 20.10.2020).