

**Построения миров видеоигр: прагматика плюрализма онтологий.**

**Научный руководитель – Ветушинский Александр Сергеевич**

*Одинцов Павел Сергеевич*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Москва, Россия

*E-mail: Odintsow.pav@yandex.ru*

Одним из основных коррелятов жанровой принадлежности видеоигры, набора возможных действий в её универсуме, интересов и ожиданий, которым она может соответствовать, является конфигурация онтологических предпосылок, заложенных в основе её структуры, а также способы их данности.

В соответствии с характером такой корреляции представляется возможным построение некоторого подобия двухслойных картографий. Их основная характеристика - многоосевые координаты, задаваемые различными онтологическими различиями в слое структуры игры и, соответственно, аксиологическими в слое интересов пользователей. Такие слои могли бы в своём соотношении продемонстрировать гомологичность совершения концептуальных ходов гейм-дизайнеров и возникающих в ответ на это реакций игроков. Условием же доступа к материалу анализа является действительное наличие «нередуцируемая друг к другу множественность виртуальных миров, каждый из которых может быть исследован независимо друг от друга»[2].

Уже на уровне способа раскрытия законов функционирования игрового мира обнаруживается некоторый спектр возможностей, выбор из которых, осуществляемый разработчиком игры, начинает формировать облик этой реальности. Существуют, с одной стороны, феноменально обнаруживаемые характеристики внутри игровой реальности, такие как наличие/не наличие границы пространства, присутствие/отсутствие иных игроков (single/multiplayer), линейность или цикличность времени. С другой стороны, эти и другие элементы данной конфигурации могут также раскрываться дискурсивными методами внутреннего или внешнего для самой игровой вселенной нарративного повествования, описывающими имманентные самой игре способы осмысления её космологии, космогонии, эсхатологии. Это позволяет получать удовольствие от процесса знакомства с законами функционирования нового мира как любителям расслабленного просмотра cut-сцен, так и ценителям метода проб и ошибок.

С точки зрения анализа самих онтологических черт игровых вселенных, важность которого была обозначена в частности Я. Богостом в его исследовании стадий изучения видеоигр[1], хотелось бы сразу подчеркнуть отсутствие претензии на исчерпывающее описание всего многообразия и дать лишь подобие концептуального инструмента-схемы, который в соответствии с практическими исследовательскими целями всегда может быть конкретизирован.

Итак, первым исследуемым объектом является небезызвестная World of Warcraft (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, разработанная и издаваемая компанией Blizzard Entertainment). Самым интересным для данного исследования феноменом этой игры является скачкообразное разветвление её внутренней вселенной и появления новых механизмов её функционирования: путешествия во времени, параллельные вселенные с параллельно же существующими версиями одних и тех же героев, взаимодействие между этими версиями. Такие периодические изменения и дополнения изначальных конститутивных посылок данного мира не могут не менять и всей её онтологии в целом. Если же

наблюдать за производимыми эффектами в сфере сообщества игроков, можно заметить сохраняющийся интерес к подразумеваемой каждым выходящим дополнением возможности завершения всей эпопеи, которая между тем каждый раз застывает в подвешенном состоянии и таким образом продолжает функционирование всей этой эпическо-мифологически-эсхатологической машины.

В другой популярной игре, Starcraft, (компьютерная игра в жанре стратегии в реальном времени) крайне интересным выглядит сосуществование замкнутой системы отдельно взятого мультиплеерного матча, которые каждый раз разворачиваются одинаково статично с точки зрения механики мира, но не совпадают один с другим в аспекте истории (это всё разные битвы) и одиночной компании, которая нарративно циклична (о чем нам повествуют так называемые Зел-Нага, хранители Великого цикла), но в плане механизмов наблюдаемого игроком мира претерпевает изменения, что выражается в появлении новых типов объектов, а также новых способов обращения с имеющимися объектами. В такой ситуации именно обращение к онтологии, а не к манифестируемым нарративам позволяет точнее соотнести характеристики мира и характеристики игрока, ведь не манифестируемая цикличность, а фактическая линейность позволяет более плавно войти в этот мир в режиме одиночной кампании. Точно также не подразумеваемые различия в месте и времени действия, а проявляющаяся статичность структуры замкнутого мира многопользовательского матча позволяет создать наиболее приемлемые условия для игроков, стремящихся к честному тактико-стратегическому противоборству, основанному на неполноте информации о намерениях противника, находящегося в таких же условиях. Наличным подтверждением такой корреляции выступает степень серьезности киберспортивных соревнований по Starcraft II (призовой фонд 2 000 000\2016WCS), (24SC2 : LotV).

Последней игрой, на которую хотелось бы обратить внимание, является Minecraft (компьютерная инди-игра в жанре песочницы с элементами симулятора выживания и открытым миром). Отличительной особенностью её является реализация потенциально безграничного пространства. В таких условиях неудивителен интерес к такой игре со стороны людей, нацеленных не на сюжет или достижение некоторой конечной цели, а на свободное творчество, ограниченное чем угодно, только не вещественными ресурсами окружающего игрока мира. Также интерес вызывает видимая интенция разработчиков на аналогичность их вселенной нашему окружающему миру, которая вместе с радикальным упрощением его физико-химических, технологических, социальных структур даёт шанс при сохранении многих общих онтологических соответствий переживать мир в масштабах, невозможных в аналогичной ситуации в обыденной жизни (строительство дома в одиночку, путешествия на огромные расстояния, шахты вглубь земли), что может заинтересовать субъектов, которые активнее всех познают окружающую действительность - детей, среди которых Minecraft, в соответствии с такой логикой, действительно широко распространён.

В качестве итога приведённого здесь анализа можно попытаться сконструировать в общих чертах схему, о принципах которой было сказано в начале и которая в перспективе могла бы составить некую альтернативу наработкам Бартла[3] и Ю Кай Чоу[4] в исследуемой области.

### Источники и литература

- 1) Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. № 1 (103). С. 79-99
- 2) Ветушинский А.С., Галанина Е.В. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда // Философия и культура. 2016. № 11. С.1511-1516
- 3) Bartle.R HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

- 4) Yu-kai Chou: Octalysis — complete Gamification framework [yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework](http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework)