

Компьютерная игра как способ коммуникации

Осекин Станислав Олегович

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

E-mail: stasosekin@gmail.com

Компьютерная игра как способ коммуникации.

При изучении феномена компьютерной игры в современном научном обществе по-разному подходят к определению его сущности. Популярным и довольно часто встречающимся в исследованиях вариантом является определение компьютерной игры как вида искусства. Менее исследованной гранью понятия компьютерной игры является понимание ее как способа коммуникации.

Из определения коммуникации Садохина А.П. мы можем извлечь три ее характеристики, которыми будем оперировать впоследствии: социальная обусловленность, достижение взаимопонимания как цель и соответствие ряду правил и норм как условие успешной коммуникации.

Современные компьютерные игры имеют тенденцию уходить в онлайн: практически каждая более-менее значимая игра сопровождается созданием, закреплением и поддержкой игрового сообщества (так называемого «комьюнити») на различных внутри- и внеигровых площадках. Запуск игры сопровождается созданием группы в социальных сетях, в результате чего появляется сформированное игровое сообщество, собранное в одном месте и объединяемое одним общим интересом - игрой. Элемент социализации как компонента компьютерной игры существенно повысил свою важность в последнее время и во многом является превалирующим в выборе игры: человек пойдет играть в ту игру, где его ждут друзья.

Итак, мы определили, что коммуникация является важным элементом игры, но является ли сама компьютерная игра видом коммуникации?

Для ответа на этот вопрос обратимся к классификации форм коммуникации. В современной коммуникативистике выделяются пять форм: внутриличностная, межличностная, внутригрупповая, массовая и межкультурная коммуникации. Разберем некоторые из этих видов коммуникации с точки зрения их отношения к компьютерным и видеоиграм.

Внутриличностная, или интраперсональная коммуникация, происходит внутри самого индивидуума: он является и посылающей, и принимающей информацию стороной. В одиночных компьютерных играх подобная разновидность коммуникации проявляется в разрешении внутриигровых конфликтов, отыгрывании одной из ролей персонажа и принятии противоречивых решений по ходу игры. Ключевую роль в самой возможности такой коммуникации играет уникальная особенность компьютерных игр - интерактивность.

Особо интересной с точки зрения отношения к компьютерным играм представляется коммуникация малых групп. В зависимости от жанра игрового проекта, количество игроков, участвующих в группе для достижения одной цели, варьируется: от двух человек для кооперативного прохождения одиночной игры до нескольких десятков для успешного рейда в онлайн-играх. Так, в игре «Dota 2» жанра «МОВА» (Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена»), происходит сражение пять на пять человек, целью которого является разрушение вражеской базы. Успешное завершение игры невозможно без слаженного взаимодействия игроков в коллективе из пяти человек, умения координировать свои действия относительно друг друга

и четкого понимания своей роли в команде. Подобным играм присущи все характеристики групповой коммуникации: так, игровой процесс, как и групповая коммуникация, основан на единых знаниях, сходных волевых усилиях, мобильности стремлений и общей ценности результата игрового процесса. Все участники игрового процесса, общаясь с помощью любого сервиса обмена мгновенными сообщениями, либо встроенным внутриигровым чатом, делятся с группой знаниями о текущем положении на игровом поле, потенциальных опасностях и возможностях, а также планируют свои совместные действия с целью достижения общезначимого результата совместных действий, который в данном случае становится совокупным результатом усилий каждой конкретной личности.

Использованное нами сопоставление применимо и для другого типа коммуникации - массовой. Наиболее наглядным примером в данном случае является ММО-игра. В ММО-играх игровой процесс происходит не только в рамках одного объединяющего игрового звена (клана, гильдии и так далее), но в основном проявляется во взаимодействии между этими звеньями. Так, в компьютерной игре «Lineage II» два крупных внутриигровых объединения, клана, численность которых достигает двухсот человек в каждом, могут как сообща пойти в рейдовый поход на эпического босса, которого нельзя уничтожить усилиями одного клана, так и бороться друг с другом за право обладания внутриигровой крепостью. Как вид массовой коммуникации, ММО-игра в данном случае предоставляет как технические средства, так и мотивацию для совершения процесса коммуникации большого количества людей.

В компьютерных играх ярко выражены три основных параметра массовой коммуникации. Массовость достигается за счет большого количества людей, находящихся на сервере ММО-игр: для уже упомянутой Lineage II это число достигает семи тысяч человек. Стихийность - за счет непредсказуемости событий, происходящих в игре, отсутствия какой-либо нормированности и регуляции игрового процесса. Анонимность же является одним из основных преимуществ всего игрового процесса ММО-игр, в которых реальный человек отыгрывает с тем или иным успехом различные виртуальные роли, оставаясь при желании в полной анонимности.

Итак, различные жанры компьютерных игр перенимают функции различных видов коммуникации, и рассмотрение игры с этой точки зрения имеет право на существование. Впрочем, следует отметить, что в современном информационном пространстве, в котором имеются все условия для того чтобы сформировать вид коммуникации практически из любой реальности, это не является чем-то удивительным.

Источники и литература

- 1) Садохин А.П. Введение в теорию межкультурной коммуникации: учебное пособие
- 2) Югай И.И. Компьютерная игра как новая форма художественного творчества. Современные аудиовизуальные технологии в художественном творчестве и высшем образовании
- 3) <http://gamestudies.ru/>
- 4) <http://compgames.philosophy.spbu.ru/>