

Г. Е. Сухов

Этноспецифические особенности русских и англоязычных компьютерных игр

На данный момент компьютерные игры (далее КИ) представляют собой бурно развивающийся культурный феномен, занимающий (или уже занявший) прочное место в молодежной культуре (и не только молодежной). Вопрос о принципиальной новизне этого явления не имеет однозначного ответа. С одной стороны, КИ имеют ряд уникальных особенностей (интерактивность), с другой – есть мнение, что КИ содержат весь социальный опыт, накопленный в культуре.

Как и любая форма творчества, КИ испытывают влияние различных внешних факторов (социальных, политических, экономических, этнических, культурных и множества других). Непосредственно такое влияние оказывается на игру разработчиками (носителями менталитета, образовавшегося под влиянием обозначенных факторов) во время ее создания. Логично предположить, что КИ несут в себе информацию, отражающую личностные и коллективные (этнические) особенности их создателей. Учитывая высокую реалистичность современных КИ во многих аспектах (графическое и звуковое оформление, физическая модель, смысловая нагрузка), можно говорить об убедительном отражении ими указанных особенностей. Некоторые из этих особенностей выражены очень ярко, другие предположительно можно обнаружить только при внимательном изучении доступного материала.

Из всех видов электронных развлечений КИ представляют особый интерес для науки, так как обладают максимальной информативностью и системной сложностью по отношению к другим электронным играм. Различия в характере развития КИ и других электронных игр весьма существ-

венны. Изучить и осмыслить весь доступный материал (игры для всех платформ) не представляется возможным.

Термин «компьютерная игра» имеет несколько значений. Во-первых, этим термином обозначаются все электронные игры независимо от «платформы» («платформа» – в данном контексте устройство для осуществления игры; например: персональный компьютер, различные «приставки», присоединяемые к телевизору (Sega, Dandy, X-Box, Play Station...), мобильные телефоны и т.д.). Во-вторых, термин «компьютерные игры» используется для обозначения электронных игр, платформой которых является только персональный компьютер.

Одной из наиболее актуальных и интересных тем в изучении электронных развлечений является вопрос об этноспецифических особенностях КИ. Компьютерные игры – форма творчества и самовыражения. Однако в отличие от такой формы самовыражения, как искусство, КИ имеют вполне конкретную задачу – приносить финансовую прибыль. Это налагает на дизайнеров и художников определенные обязательства, ограничивающие их личные пристрастия, наклонности и желания. Игра должна нравиться максимально широкой аудитории, что приводит к упомянутым ограничениям. Предположительно вследствие этого компьютерная игра может отражать личные творческие представления людей данного коллектива в меньшей степени, а характерные черты того народа, к которому принадлежит коллектив создателей игры – в большей степени. Так как если личные устремления можно осознать и обуздать, то общенациональные, находящиеся на уровне рефлексов и инстинктов – гораздо труднее. В подавляющем большинстве случаев КИ создаются по определенному шаблону, диктуемому современной конъюнктурой рынка, жанровой принадлежностью игры, политикой издателя и множеством других факторов. В результате можно обнаружить, что в различные периоды времени КИ различной этнической

принадлежности очень схожи друг с другом (например, в период с 2002г до данного момента выпущено огромное количество игр «по мотивам» Второй мировой войны). Однако при более внимательном рассмотрении можно обнаружить, что все вышеупомянутые факторы, приводящие к известной степени унификации игр, не затрагивают наиболее устоявшихся культурно-специфичных представлений разработчиков. Например, характерные черты главных героев КИ всегда этноспецифичны.

Наиболее показательным при изучении данного вопроса кажется сравнительный метод анализа, при котором аспекты исследуемых игр данной этнической принадлежности сравниваются с аналогичными аспектами данных игр другой этнической принадлежности. Подходить к исследованию этой проблемы можно с двух сторон. Во-первых, можно начинать исследование с выявления каких-либо общих особенностей компьютерных игр одной этнической группы и пытаться объяснить их известными этническими особенностями или говорить о частных, ранее не проявлявшихся или неисследованных. Во-вторых, можно производить обратное действие, то есть искать отражение известных особенностей в компьютерных играх одной этнической группы. Рационально использовать оба подхода.

Представляется, что все КИ можно разделить на 3 группы. К первой группе следует отнести все доступные КИ за весь период их существования. Однако следует учитывать тот факт, что в разных странах КИ начали производиться в разное время (В России – 10, в США – примерно 30 лет назад). Ко второй группе – ряд игр, предоставляющих максимальное количество информации (то есть игры с наибольшей системной и структурной сложностью). К третьей – ряд игр, либо ставших «культурным достоянием» игровой индустрии (например *Fallout*, *Warcraft*), либо приведших к возникновению какой-либо тенденции в развитии КИ (*Commandos: Behind Enemy Lines*). Таким образом, первая группа должна отражать историче-

скую динамику развития КИ. Игры второй группы должны наиболее ярко отражать этноспецифические особенности игр и служить точками отсчета при создании периодизации КИ. Третья группа игр (как группа «авторских работ») должна предоставить контрольную информацию, подтверждающую или опровергающую выводы, сделанные на основе анализа игр первой и второй групп.

Подобные исследования могли бы оказаться весьма полезными для разработки новых компьютерных игр, сделав процесс ориентирования продукта на какой-либо национальный рынок более легким и эффективным. Результаты таких исследований могли бы послужить для создания многопользовательских КИ (предназначенных для игры с большим количеством участников) или другого сетевого программного продукта, предоставляющего возможность более качественной межкультурной коммуникации в среде электронных информационных сетей. Также подобные исследования могут проиллюстрировать особенности национального менталитета в ранее не изученной сфере.