

УДК 007.51

**БИНАРНОСТЬ МЫШЛЕНИЯ ВНУТРИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА:  
ИГРА С КОМПЬЮТЕРОМ КАК ИГРА С «ДРУГИМ»**

Куценко А.А.

к. иск., доцент каф. культурологии и искусствоведения Мисюн А.В.

Одесский национальный политехнический университет, УКРАИНА

**АННОТАЦИЯ.** Статья посвящена рассмотрению бинарной природы игрового пространства. Автором предложен анализ виртуального пространства компьютерных игр на основе структур бинара, принципиального агонизма. Важным аспектом успешности игрового процесса выступает внутреннее принципиальное противостояние игрок - игрок или игрок - игра.

**Введение.** Бинарные оппозиции как структура мышления исследуются в разных сферах человеческой деятельности, но наиболее ярко этот тип мышления проявляется в игре, в том числе и игре компьютерной, где имеет свою специфику. Мышление внутри игрового пространства целиком и полностью состоит из бинарных оппозиций: свой – чужой, победа – поражение, игра – не игра, игровое пространство – неигровое пространство и прочих. Мы рассмотрим понимание игры Й. Хейзинга, Л. Витгенштейна и А. Вежбицкой как теоретическую основу для описания пространства компьютерной игры.

**Цель работы.** Выявление специфики игрового пространства компьютерной игры через рассмотрение принципиальной бинарности структуры игры в целом.

**Основная часть.** В современной гуманитарной науке на сегодня ни одно определение игры не может претендовать на абсолютную точность. Причем понимание игры у разных авторов может отличаться не только описанием устройства и функционирования игрового пространства, времени, игроков и других характеристик игры, но и наличием/отсутствием фундаментальных игровых оппозиций. Так, Л. Витгенштейн указывает на невозможность определения инварианта игры, а в качестве аргумента приводит необязательность наличия такой бинарной оппозиции, как «победа – поражение», ведь даже в футбол можно играть «не на счет», и тогда проиграть или выиграть невозможно. Й. Хейзинга писал о данной ситуации: «Мы играем и знаем, что мы играем». Задачей же инварианта игры является проведение границы в важнейшей бинарной оппозиции игры «игра – неигра», от которой зависят границы игрового пространства, времени игры, поведение игроков, внутриигровые процессы и прочее.

Вне зависимости от озвучивания правил, они всегда присутствуют в игре. Например, прерывание компьютерной игры, в отличие от игры «реальной», защищается как поражение не компьютером, а на уровне самооценки - самим игроком. Наличие только лишь одного игрока еще не делает оппозицию «победа – поражение» опциональной, ведь данная оппозиция основана на другой оппозиции, характеризующей освоение игрового пространства как «правильное – неправильное». Тогда и один игрок может выполнять предписанные задания «правильно – неправильно», но не вести счет. Выходит, что логика Л. Витгенштейна не учитывает важного параметра принципиальной бинарности самого игрового пространства и правил его прохождения, которые априори организуют «победу-поражение».

В компьютерной игре правила особенно позволяют нам интерпретировать любое их нарушение как поражение: «В каждой игре – свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире» (Л. Витгенштейн). Аргумент Л. Витгенштейна очень силен: чтобы проиграть или выиграть, нужно иметь противника, а в случае присутствия в игре одного единственного игрока проиграть или выиграть невозможно. Но уже само наличие правил способно определить даже одного единственного игрока как победителя или побежденного. Еще одним примером является пасьянс. Хотя и принято говорить, что «пасьянс не сложился», на самом деле это означает, что игрок его не сложил, то есть проиграл,

хотя противоборствующей стороны здесь вроде бы не было. Когда ребенок бросает мяч в стену, правила определяют игровой процесс.

Еще одним важным аспектом является интерпретация игровых результатов. Так, например, забитый гол сам по себе не приносит победы в игре. Победу команде в игре, как правило, приносит большее число забитых голов в определенный момент времени. Это значит, что количественные данные «победы – поражения» есть и в игре одного игрока с компьютером, но критерий их оценки не предусмотрен, то есть игнорируется, как и в случае с прерванной игрой и игрой «не на счет». В то же время Л. Витгенштейн предлагает классифицировать игры по принципу «фамильного сходства», А. Вежбицкая предлагает свои характеристики инварианта.

Важнейшую для построения удачной игры оппозицию представляет «игровое пространство – неигровое пространство». Игровое пространство очень подвижно и полностью регулируется правилами игры. Без игрового пространства не может быть игры, причем под пространством в данном случае понимается не только физическое пространство, но и временное. Й. Хейзинга называет единство игрового пространства «порядком»: «Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности». Именно эта особенность компьютерной игры делает ее успешной, выгодно отличая от принципиально «беспорядочного» мира.

Можно выделить три составляющие игрового пространства: физическое пространство, временное пространство и вера в игру. Соотношение этих составляющих регулируется правилами. Несоблюдение одного из перечисленных критериев игры, будь то составляющие игрового пространства или правила, приводит к «разрушению» игры. Игровое пространство гетерогенно по своей природе. Игроки всегда знают, когда обыденный мир сменяется игрой и наоборот.

**Выводы.** Бинарная оппозиция является фундаментальной структурой мышления внутри игрового пространства. Правила точно регулируют игру и игровое пространство, и если возникает третья сторона оппозиции, то игра рушится. Иногда оппозиция может состоять из трех сторон, например «победа – поражение – ничья». «Ничья» в данном случае противопоставляется равно как «победе», так и «поражению». Но и в данном случае такое тройное противопоставление будет исключительно бинарным, но состоящим из трех бинарных оппозиций: «победа – поражение», «победа – ничья» и «ничья – поражение». Разница заключается лишь в типе противопоставления. Исходя из этого факта, можно сделать вывод, что

Результаты этой работы будут использованы в проекте ЕС Erasmus+KA2 "GameHub: университетско-предпринимательское сотрудничество в игровой индустрии в Украине (№ 561728-ERP-1-2015-1-ES-ERPKA2-CBHE-JP) для разработки компьютерных игр.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Вежбицкая А. Семантические универсалии и базисные концепты. - М.: Языки славянских культур. - 2011.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования // Языки как образ мира. - М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 2003. - С. 220-546
3. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова — М.: Прогресс — Традиция, 1997.