ИГРОВЫЕ ФОРМЫ КОММУНИКАЦИИ
GAME FORMS OF COMMUNICATION

Знак: проблемное поле медиаобразования. 2024. № 4 (54). С. 93–100.
eISSN 2949-3641; ISSN 2070-0695 (print).
Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija. 2024;4(54): 93–100.
eISSN 2949-3641; ISSN 2070-0695 (print).

Научная статья
УДК 070; 4:028:82.09
DOI 10.47475/2070-0695-2024-54-4-93-100

ИГРА КАК СИМУЛЯЦИЯ: ФЕНОМЕНОЛОГИЯ И КУЛЬТУРНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Иван Дмитриевич Тузовский[1], **Наталья Львовна Зыховская**[2]
[1] Челябинский государственный институт культуры, Челябинск, Россия,
idtuzovsky@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-3381-6850
[2] Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия,
ladoga122@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-1697-2782

***Аннотация*:** Статья посвящена теоретическому анализу игры как культурного феномена с целью выработки новых теоретических рамок и методологической платформы исследования. Автор определяет основные проблемные зоны уже сформировавшихся и устойчивых подходов: дескриптивной дефиниции Й. Хейзинга и терминологического пессимизма Л. Витгенштейна. Автор предлагает интерпретировать игры как метод познания и отражения мира, реализуемый через симуляции первого (отражение объективной реальности) и второго (моделирование других симуляций) порядка. Выдвинутая гипотеза позволяет по-новому взглянуть на ключевые характеристик игр, таких как иммерсивность, интерактивность, симулятивность и диморфность.

Игру рассматривается как до сих пор не неманифестированную эпистемологическую традицию, сопоставимую с магией, религией и наукой. Автор акцентирует внимание на динамике изменения игровых методов в историческом и культурном контексте, анализирует современные геймдизайнерские практики, включая модульные и «legacy»-игры, демонстрируя эволюцию участия игроков в создании и модификации игровых систем.

Особое внимание уделено симулятивной природе игр, которая отличается от имитационных характеристик, присущих, например, различным видам искусства. Игры моделируют процессы реальности, предоставляя игрокам возможность активного взаимодействия и познания. Автор утверждает, что даже абстрактные игры сохраняют элементы симуляции через их связь с историческими прототипами или являются симуляциями второго порядка (симуляцией симуляций). Итоговые выводы подтверждают значимость игр как платформ для анализа культурных нарративов, образовательных процессов и формирования коллективного опыта. Работа предлагает новые фундаментальные теоретические рамки для исследований в области культурной теории игр.

Ключевые слова: игры, настольные игры, компьютерные игры, игровые исследования, людология

Благодарности: Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (совместно с органами власти Челябинской области), № 24-28-20177, https://rscf.ru/project/24-28-20177

Для цитирования: Тузовский И. Д., Зыховская Н. Л. Игра как симуляция: феноменология и культурный потенциал // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2024. № 4 (54). С. 93–100. doi: 10.47475/2070-0695-2024-54-4-93-100

Original article
A GAME AS A SIMULATION: PHENOMENOLOGY AND CULTURAL POTENTIAL

Ivan D. Tuzovsky[1], **Natalia L. Zykhovskaia**[2]
[1] Chelyabinsk State Institute of Culture, Chelyabinsk, Russia,

idtuzovsky@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-3381-6850
[2] South Ural State University, Chelyabinsk, Russia,
ladoga122@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-1697-2782

Abstract. The article is devoted to a theoretical analysis of games as a cultural phenomenon, aiming to develop new theoretical frameworks and a methodological platform for research. The author identifies key problem areas in existing approaches, focusing on J. Huizinga's descriptive definitions and L. Wittgenstein's conceptual pessimism. Games are proposed to be interpreted as a method of cognition and reflection of the world, realized through first-order simulations (reflecting objective reality) and second-order simulations (modeling other simulations). This hypothesis offers a fresh perspective on key characteristics of games, such as immersiveness, interactivity, simulativeness, and dimorphism.

Games are examined as an as-yet-unmanifested epistemological tradition, comparable to magic, religion, and science. The author emphasizes the historical and cultural dynamics of changes in gaming methods, analyzing contemporary game design practices, including modular and legacy games, showcasing the evolution of player involvement in the creation and modification of game systems.

Special attention is given to the simulative nature of games, which distinguishes them from imitative characteristics typical of various forms of art. Games model processes of reality, offering players opportunities for active interaction and cognition. The author argues that even abstract games retain elements of simulation through their connection to historical prototypes or represent second-order simulations (simulations of simulations). The conclusions confirm the significance of games as platforms for analyzing cultural narratives, educational processes, and the formation of collective experience. The study introduces new foundational theoretical frameworks for research in the field of cultural game theory.

Key words: games, board games, computer games, game studies, ludology

Acknowledgments: Supported by a RSF and Chelyabinsk Region), № 24-28-20177, https://rscf.ru/project/24-28-20177.

For citation: Tuzovsky I. D., Zykhovskaia N. L. (2024). A Game as a Simulation: phenomenology and cultural potential. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija*. 4(54): 83–92. (In Russ). doi: 10.47475/2070-0695-2024-54-4-93-100

Предуведомление

Я обязан предупредить читателя о двух особенностях данной статьи. Во-первых, мне придется использовать профессиональный и субкультурный сленг, связанный современными игровыми практиками. Вероятно, большинство терминов знакомы читателям, но во избежание недопониманий и в отсутствии зафиксированных в словарях значений, я постараюсь пояснить свое понимание в сносках, чтобы пользоваться с читателем единым тезаурусом.

Во-вторых, автор является не только ученым-культурологом, но и практикующим геймдизайнером, что неизбежно оказывает влияние на исследовательский подход. Однако отрефлексировать это влияние самостоятельно или определить имеет оно позитивное или же негативное значение не представляется возможным. Но предупредить об этом читателя – необходимо.

Введение

Игры являются загадочным предметом исследования. С одной стороны, налицо культурная и исследовательская традиция с как минимум почти столетней историей, в рамках которой игры считаются чем-то несерьезным (Хейзинга 2022). С другой стороны, современные авторы видят в играх огромный потенциал для позитивных социальных изменений (Макгонигал 2018). Не вдаваясь в подробности этого спора, заметим, что сами game studies, с одной стороны, являются уже «заслуженным» и далеко не новым направлением научных исследований в области философии, социологии и культурной антропологии. Их история начинается еще в XIX в., однако действительно переломным моментом считается 1938 г., когда голландский исследователь Й. Хейзинга публикует трактат «Homo Ludens» (Хейзинга 2022), до сих пор остающийся одной из наиболее цитируемых работ по игровой теории в области общественных и гуманитарных наук. Стоит сразу же заметить, что математическая теория игр, появившаяся в публичном пространстве научного дискурса несколькими годами позднее труда Хейзинга, также непосредственно связана с реальными игровыми практиками. Однако все же математики (кибернетики, информатики, etc.) рассматривают игры через призму собственной специфической исследовательской оптики, поэтому результаты из этой области знания не могут быть транслированы в гуманитаристику напрямую. Хотя миграция знания из теории игр в область практического геймдизайна происходит регулярно и тем прискорбнее, что каналы междисциплинарной трансляции до сих пор не налажены.

Вернемся к «хейзинговской революции». На практике подход голландского «отца-основателя» культурной теории игр оказывается весьма сомнителен, хотя бы потому, что 1) Хейзинга дает определение игры через перечисление ее феноменальных черт-критериев (а это весьма уязвимо для критики); 2) прямо в ходе своего исследования ученый фактически отказывается от всеобъемлющего использования собственных критериев и вместо этого неявным образом вводит два дополнительных критерия, которые становятся определяющими во всей второй половине трактата. Игра, по мнению, Хейзинга всегда обладает «несерьезной природой» и «соревновательна». Очевидно, что эти критерии несостоятельны, однако в

рамках одной публикации, нет возможности уделить критике достаточно времени. Поэтому я адресую читателя к статье «Анти-Хейзинга» (Тузовский 2023а; Тузовский 2024).

В целом, в той же самой канве оставались и Роже Кайуа, который опубликовал вторую по значимости и цитируемости работу (Кайуа 2007), и О. Финк (Финк, 1988).

В противовес голландскому исследователю, Л. Витгенштейн апеллировал к нерешаемости задачи определения понятия игры (хотя доказательство невозможности решения является весьма специфической процедурой, которую философ не провел) и к тому, что мы интуитивно можем определить, что является игрой, а что – не является на основании собственного опыта и родственно-генетического исторического сходства различных феноменов, которые мы и интерпретируем как игры (Витгенштейн 1945).

В результате к концу XX – началу XXI вв. сформировался «игровой пессимизм». Вторя Витгенштейну, отечественная исследовательница Е.К. Григорьева пишет, что «дать определение такому понятию как “игра” не так просто, как это может показаться на первый взгляд. С одной стороны, человек самостоятельно почти всегда может отделить “игру” от “неигры”, но, с другой стороны, создать дефиницию, которая бы безошибочно проводила эту черту за человека, оказалось невозможным. Нельзя сказать, что дефиниций игры не существует совсем, но можно с уверенностью настаивать на их неполноте» (Григорьева 2016). Другой отечественный исследователь – В. В. Костецкий доходит в своих рассуждениях до того, что игра вообще не является каким-либо феноменом (видом деятельности), а *качеством* деятельности (Костецкий 2002).

Признавая правоту австрийского философа и российской ученой в области утверждения неполноты существующих определений, нельзя согласиться с тем, что дать исчерпывающего определения невозможно.

Игра как симуляция

В качестве рабочей гипотезы примем, что под игрой мы понимаем «особый способ познания и отражения окружающего мира при помощи специально созданной иммерсивно-симуляционной системы».

Если разложить это определение на составные части, мы получим, что игра всегда связана с объективной реальностью, является одной из эпистемологических традиций (неманифестированных в отличие от науки или искусства), реализует свой эпистемологический потенциал через особенный игровой метод. Важными характеристиками игры являются иммерсивность, интерактивность, симмулятивность и диморфность.

Я считаю, что большая часть из этих тезисов нуждается в пояснениях.

Во-первых, обращу внимание, что игра **является одной из неманифестированных эпистемологических традиций**, наряду с традициями, манифестированными в этом качестве уже давно – магией, философией, религией, наукой и искусством. Это довольно смелое заявление, особенно с учетом того, что игра воспринимается как нечто мало значимое и несерьезное. Да, Хейзинга видит в ней «основание» или «источник» культуры, но он же вводит «несерьезность» в качестве ключевого критерия игры и сокрушается, признавая, что современные ему игры «вырождаются», поскольку становятся оскорбительно серьезны – футбольные или шахматные матчи и их исходы вряд ли можно счесть «несерьезным» делом для болельщиков и игроков. То есть, хотя голландский исследователь и титуловал игру почтенным званием «источника культуры», но все же рассматривает ее как нечто *в принципе* весьма малозначительное. Однако аргумент Фейерабенда (Фейерабенд 2007) в преломлении теоремы Томаса (Petersen, Wilson 2003) неумолим: эпистемологические традиции несопоставимы и если игры воспринимают игры со всей серьезности, то влияние игр весьма существенно. Для игрока игра столь же значима как часть его эпистемологической традиции, как значим воспроизводимый эксперимент на Большом адронном коллайдере для физика или двойное слепое рандомизированное плацебо-контролируемое исследование для медика, как значим опыт общения с духами посредством транса для сибирского шамана или специфическое видение мира К. Моне.

Во-вторых, необходим ряд пояснений относительно того, что **у игры есть особый метод**, **который** – точно так же, как научный или религиозный (как было показано П. Фейерабендом (Фейерабенд 2007) в его заочном споре с К. Поппером (Поппер 1983) **значительно менялся с течением времени**. «Научный метод» эпохи Э. Шрёдингера и С. Хокинга отличается от «научного метода» эпохи Г. Галилея и И. Ньютона, а художественный метод палеолитического охотника принципиально отличается от художественного метода М. Абрамович, пусть в основе того и иного действия и лежит некое «представление». «Игровой метод» или «игровые средства» сегодня – совершенно не то же самое, что «игровые средства» еще пятьсот или тем более три-четыре тысячи лет назад. Более того, автор как практикующий профессиональный геймдизайнер настольных игр должен заметить, что «игровой метод» (т.е. совокупность внутриигровых механик и метагеймовых средств, которые использует геймдизайнер для проектирования игрового опыта, который должен получить игрок) значительнейшим образом поменялся за последние 30 лет, в течение которых настольные игры вышли на актуальный пик своей культурной (и экономической значимости). Анализ видеоигрового опыта показывает, что в смежной с настольными индустрией, происходят в целом аналогичные подвижки (мы не касаемся очевидных визуально-технических изменений, связанных с увеличением вычислительных мощностей современных персональных компьютеров в сравнении с аналогичными устройствами тридцатилетней давности). Тем не менее, меняющийся с течением времени и

с развитием культуры вообще и конкретно игровой культуры игровой метод – это данность.

– **Игра иммерсивна и интерактивна**, т. е. вовлекает человека в свой процесс, создавая на некоторое время особую игровую суб-реальность, с которой человек может многоаспектно взаимодействовать. Иммерсивность определяется как **глубина погружения игрока в создаваемую игру реальность**, где: во-первых, **игровая субреальность** становится временно доминирующей над внешней реальностью; во-вторых, эмоциональная и когнитивная вовлечённость игрока достигает такого уровня, что он начинает воспринимать игровой процесс как значимый и подлинный, через многоаспектное взаимодействие (погружение происходит через сюжет, механику, визуальные и звуковые элементы).

Создание субреальности в познавательных целях – не ново само по себе. Мысленный эксперимент Максвелла (Maxwell 1872), создавшего микроскопических демонов броуновского движения для иллюстрации кажущегося парадокса Второго закона термодинамики также создает особую субреальность, как и мысленный эксперимент Б. Рассела (только вообразите вселенную, созданную невидимым летающим чайником!) (Russel 1952) или как создает субреальность текст литературного произведения или кинофильма. Однако действительная, а не фиктивная иммерсивность этого остается под вопросом. Мы не ощущаем последствий действий демонов Максвелла (к счастью!), а клоун Пеннивайз из романа «Оно» С. Кинга (Кинг С. Оно. М. : АСТ, 2017. 1216 с.) или ксеноморф из фильма «Чужой» (Чужой. 1979. URL: https://www.kinopoisk.ru/film/386/) могут напугать читателя и зрителя, но не могут причинить им вред. Иммерсивность игр качественно выше, поскольку вы напрямую взаимодействуете с созданной в них интерактивной субреальностью. Действительно, некоторые научные модели биологов, физиков и иных представителей естественнонаучного знания обладает интерактивностью… что делает их до некоторой степени играми (и в чем автор статьи не видит никакого противоречия, поскольку эпистемологические традиции в целом склонны к методическим и систематическим заимствованиям друг у друга). Иммерсивность игровой реальности была тонко прочувствована В. Пелевиным и продемонстрирована им средствами художественной литературы в повести «Принц госплана» (Пелевин В. Принц Госплана. М. : Эксмо, 2016. 320 с.). Любопытно здесь как раз то, что литература может *описать*, но не в состоянии *передать* опыт игровой иммерсивности.

Интерактивность в играх означает возможность игрока влиять на игровую среду и получать отклик от игровой системы. Она предполагает:

1. **Двусторонний обмен информацией**: игрок воздействует на мир игры (выбор действий, решений), а игра отвечает (результатами, изменениями окружения).
2. **Гибкость и вариативность**: игрок может выбирать пути, способы взаимодействия и даже изменять цели в ходе игры.

Особенностями игровой интерактивности являются обратная связь (игрок получает мгновенные отклики на свои действия, что способствует обучению и глубокому пониманию) и итеративность (т. е. циклический характер взаимодействия). Важно заметить, что интерактивность часто понимается как краткосрочная арка взаимодействия игрока и игровой системы. Однако в процессе развития геймдизайна появилась и долгосрочная интерактивность – так называемые «решения с последствиями». В этой ситуации игровой мир меняется бесповоротно в результате принятого игроком решения, что оказывает воздействие на течение всей оставшейся части игры.

– **Игра диморфна:** любое исследование игры должно включать в себя не только *игровой опыт участников*, но и *геймдизайнерский опыт ее создателя*. Особенно с учетом того, что во многих видах игр (например, во всех разновидностях ролевых игр – от детской игры в «дочки-матери» до вполне взрослой системы Dungeons & Dragons (Dungeons & Dragons. URL: https://www.dndbeyond.com/) эти две составляющие связаны *неразрывно*: само создание правил взаимодействия игроков друг с другом и / или игровой реальностью уже является игрой для ее участников.

Как практикующий геймдизайнер, я могу заметить, что сам процесс создания игры – это тоже своего рода игра (в данном случае – соло-игра). Геймдизайнер ставит перед собой задачу создать систему правил, по которой будут протекать взаимодействия игроков и игровых компонентов так, чтобы возникали «точки фана» (Костер 2018) и, одновременно, игра приобретала реиграбельность (интерес игроков к тому, чтобы сыграть в игру более 1 раза) и вариабельность (каждая игровая итерация должна быть до определенной степени уникальной).

Создание игры является если и не игрой-по-существу, то головоломкой или тем, что в английском языке имеет название «solving puzzle», процессом, который создает свою собственную «точку фана».

Мы не можем в рамках статьи рассмотреть вопрос о том, как неформализованные игры (например, большинство детских ролевых игр или феномен театральной игры) превратились в формализованные. Однако я считаю необходимым указать на то, что современный геймдизайн осуществляет осознанное движение в обратном направлении: сохраняя преимущества игр с закрытой системой правил, вводит игровые механики и метаигровые практики, которые фактически передают в руки игроков возможности *модификации* игры, т. е. создания собственных правил взаимодействия, которые фактически являются

урезанным геймдизайнерским опытом.

Кратко поясню использованный специфический термин: **метагейм** (metagame) – это понятие, обозначающее элементы, процессы или стратегии, находящиеся за пределами непосредственного игрового процесса, но влияющие на него. Метагейм включает в себя то, как игроки взаимодействуют с правилами, друг с другом и с самой игровой системой, выходя за рамки формально заданных механик и сценариев. Этот термин, первоначально возникший в теории игр (Howard 2023), часто используется в современном геймдизайне и исследованиях игровых сообществ.

Простейшим примером негативного метагейма, который трансформирует пользовательско-игровой опыт в геймдизайнерско-игровой опыт является нацеленность некоторых игроков на поиск уязвимостей и так называемых «поломов» в правилах. Неполнота и возможные внутренние противоречия в правилах, в случае нахождения их игроком (метагейм) дают ему дополнительные *внутри*игровые возможности. Примером позитивного метагейма того же рода являются так называемые «хоумрулы» (от английского home rules – букв. «домашние правила»). Это правила, которые игроки вводят самостоятельно, либо чтобы разрешить возникшую в ходе игры ситуацию непонимания какого-либо аспекта правил или заполнить пробел в случае неполных правил, либо чтобы улучшить игровой опыт с точки зрения самих игроков, а не создавшего игру геймдизайнера.

Для многих игр, особенно относящихся к категориям так называемых ККИ (коллекционные карточные игры. Первым и самым известным примером является проект Ричарда Гарфилда «Magic: The Gathering» (Garfield R., Iezzi D. Magic: The Gathering. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/463/magic-the-gathering)) и ЖКИ (живые карточные игры, например «Игра престолов» (Robert K. Merton. The Thomas Theorem and The Matthew Effect. URL: http://www.garfield.library.upenn.edu/merton/thomastheorem.pdf)) метагейм является базово-необходимой частью. Свой метагейм есть даже в классических настольных играх, таких как шахматы, шашки или го. В скобках замечу, что сам феномен метагейма является мощным ударом по одному из ключевых для Й. Хейзинги критериев определения игры – того, что игра существует только в пространственно-временной локальности, игровом хронотопе, и не создает ценностей за пределами этого хронотопа.

Однако метагейм возникает *спонтанно*, а нас интересует, как геймдизайн движется в сторону того, чтобы создавать игры, дающие игрокам возможность соучастия в создании игры:

1. Слабый вариант: модульные игры – проекты, которые состоят из базового набора правил и подключаемых к нему модулей. Игроки сами принимают решения, какие модули задействовать, а какие нет, таким образом определяя всю систему правил, по которой будут играть. Первоначально это реализовывалось через выпуск дополнений, где каждое представляло собой новую целостную подсистему, однако затем начали появляться дополнения, которые сразу состояли из нескольких модулей (например, дополнение «Коралловые рифы» (Tuzovsky I. Aquatica. Coral reefs. URL: https://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/404036/aquatica-coral-reefs) к игре «Акватика» (Tuzovsky I. Aquatica. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/283393/aquatica). В конечном счете, это привело к появлению игр, которые уже «на старте» представляли собой набор из базы и подключаемых модулей (например «Вечная зима» (Kordonskiy S. Endless Winter: Paleoamericans. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/305096/endless-winter-paleoamericans)). Я называю это «слабым решением», потому что игроки не *создают или конструируют* правила, а лишь выбирают, с какими конкретно решениями геймдизайнера будут играть.

2. Сильный вариант: legacy-игры. Так называется относительно недавно возникший класс настольных игр, где каждая сыгранная партия приводит к необратимому изменению игры. Основоположником жанра считается кооперативная игра «Пандемия. Legacy». В ней участники в роли нескольких профильных специалистов пытаются остановить распространение по миру смертельно опасных заболеваний. Оригинальная «Пандемия» (Leacock M. Pandemic. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/30549/pandemic) вышла в 2008 году (и тоже внесла большой вклад в развитие кооперативных евро-игр). К 2015 году она уже значительно устарела, поэтому от выхода «очередного дополнения» настольное сообщество не ждало ничего особенного. Вышедшая коробка «Наследия» (Leacock M., Daviau R. Pandemic Legacy: Season 1. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/161936/pandemic-legacy-season-1) осуществила жанровую революцию и создала новый игровой жанр: после каждой партии участники открывали конверт, который содержал инструкции и / или дополнительные компоненты, в том числе необратимо меняющие игру, например – наклейки на игровое поле, меняющие его топологию для игроков и т. д. Или указание уничтожить в прямом смысле слова одну из игровых карт (что делало в дальнейшем некоторые игровые действия навсегда невозможными). «Пандемия. Наследие», таким образом, стала игрой, которая может быть сыграна конечное число раз как legacy-игра, после чего она фактически превращалась в коробку «обычной» Пандемии… вот только значительно измененной самими игроками (потому что многие изменения зависели от результатов, которых достигли игроки в прошедшей партии). Хотя это также изменение игры, предзаданное геймдизайнером, однако в данном случае оно представляет собой *пространство вариантов*, *внутри которого игроки не выбирают произвольно, а достигают игровыми методами уникальных сочетаний*. Важно и то,

что legacy-механики непосредственно включены в игровой процесс. Это изменение игры ее участниками, вписанное в игру. Поэтому я обозначил такой вариант как «сильный».

Существуют также практики, когда геймдизайнеры включают в коробку с игрой несколько пустых заготовок для компонентов, чтобы игроки могли самостоятельно сделать их. Так, коробка «Эволюции» Д. Кнорре (Knorre D., Machin S. Evolution: The Origin of Species. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/71021/evolution-the-origin-of-species) содержит несколько «пустых» карт для свойств, которые смогут приобрести существа в ходе игры. А в коробке игры «Маленький мир» Ф. Кейяра (Keyaerts Ph. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/40692/small-world) есть несколько планшетов волшебных народов и их свойств. Парадоксальным образом, это далеко не самый популярный среди игроков способ соучастия в геймдизайне.

Симулятивная природа игры

Наконец последний тезис, вытекающий из определения и требующий пояснений, заключается в том, что игра **симулятивна**, т. е. всегда является воспроизведением некоей части реальности, включая воспроизведение доступных нам для понимания законов, механизмов и процессов, которые делают реальность таковой, каковой мы ее воспринимаем. Это важное отличие симуляции от имитации. То есть контексте вашей работы симуляция рассматривается как **модель реальности, которая воспроизводит её внутреннюю логику, законы и процессы**. Она отличается от имитации тем, что:

1. **Функционирует автономно** – правила симуляции создают самодостаточную систему, которая работает независимо от внешних вмешательств (за исключением действий игрока).
2. **Направлена на познание и взаимодействие** – симуляция позволяет игроку не просто наблюдать, но активно изменять её параметры и видеть последствия.
3. **Создание воспроизводимого опыта – ключевая цель симуляции**. Симулятивный опыт игры позволяет глубже понять законы, механизмы и процессы определённого сегмента реальности, который воспроизводится в конкретной игре.

Таким образом, симуляция – модель, работающая автономно по определенным правилам, в работу которой иммерсивно включенный игрок может вмешиваться в рамках этих правил, ее цель – воссоздать внутреннюю логику и законы действия. В то время как имитация – «симулякр», внешняя оболочка без внутреннего содержания, создаваемая с целью получить желаемый конечный образ и функционирующая по рельсово-сценарному принципу.

Возражения на тезис о симулятивности игр

Тезис о том, что *все* игры симулятивны представляется наиболее контринтуитивным. С одной стороны, сложно оспорить симулятивную составляющую градостроительных игр, таких как Tropico (Tropico – Official. URL: https://store.steampowered.com/developer/tropico), Cities: Skylines (Cities: Skylines – Official. URL: https://store.steampowered.com/curator/44768575), гоночных аркад или card-driven wargames как настольная игра «Мрачная борьба» про эпоху противостояние СССР и США, вошедшую в историю как «холодная война» (Gupta A., Matthews J. Twilight Struggle. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/12333/twilight-struggle). Симуляторы различного рода являются одним из наиболее обширно-представленных жанров игр. Но как быть с играми совершенно иными? Является ли *симулятором* серия action-игр Doom (Doom. URL: https://store.steampowered.com/curator/35501448) о том, как отважный морской пехотинец-«думгай» истребляет демонов, вырвавшихся из ада и атакующих то марсианскую базу человечества, то саму Землю? Может ли быть симуляцией серия игр Half-Life (Half-Life. URL: https://store.steampowered.com/developer/Half-Life), в которых харизматичный и молчаливый физик Гордон Фримен борется с нападением на землю сил инопланетного Альянса из другого измерения?

Да, если мы признаем, что *можно симулировать воображаемый, а не реально существующий или существовавший опыт*. В конце концов, любая «твердо-научная» историческая реконструкция также есть до определенной степени фантазия. Более того, возможно переформулировать эпистемологический подход И. Канта: мы в принципе взаимодействуем с миром через призму наших *представлений* о нем. Ноумен (вещь-в-себе) непознаваем, а то, что мы наблюдаем, анализируем, с чем взаимодействуем – это феномены. То есть конструируемые симуляции лежат с этой точки зрения в основе нашего познания и симуляция чего-то не существующего в реальности не является исключительной.

В эту логику можно уложить большинство иных жанров – игры-песочницы, «выживачи» (survival game), такие как Terraria (Terraria. URL: https://store.steampowered.com/app/105600/Terraria/) или Subnautica (Subnautica. URL: https://store.steampowered.com/app/264710/Subnautica) являются «симуляторами выживания» или «симуляторами открытого мира». RPG (role-playing game или «ролевые игры») тем более являются симуляцией, но – симуляцией одного конкретного персонажа или их группы. Продолжать перечислять можно очень долго.

Однако есть отдельный класс игр, которые на первый взгляд не укладываются в эту логику. Многие современные абстрактные игры, такие как GIPF (Burm K. GIPF. URL: https://boardgamegeek.com/

boardgame/527/gipf), Quoridor (Marchesi M. Quoridor. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/624/quoridor), большинство карточных игр, основанных на «классической» колоде, и многие другие, на первый взгляд ничего не симулируют. Однако при более внимательном изучении обнаруживается, что эти игры симулируют «классические настольные игры» древности, такие как шахматы, шашки, го и иные.

Я полагаю, что эти игры, очевидно, имели свою симуляционную составляющую, которая была утрачена или почти утрачена за тысячелетия их бытования в культуре. Шахматы, например, являлись вполне иммерсивно-симуляционным варгеймом до того, как совершенствование и изменение правил самих шахмат и изменение характера военных столкновений не привело к тому, что мы воспринимаем их больше как пространственно-комбинаторную задачу, чем симулятор сражения. Го, вероятно, были прародителем жанра и механики area-control, симулируя борьбу китайских царств за доминирование через строительство пограничных крепостей и захват опорных территорий. Аналогично, сегодня го является «абстрактом», т. е. следуя логике некоторых жанровых определений элегантной игрой без темы, в которой простота правил и механики компенсируется значительной глубиной. «Easy to learn, hard to master» или «легко освоить, сложно стать мастером» – таков нынешний слоган подобных игр. YINSH (Burm K. YINSH. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/7854/yinsh), Azul (Kiesling M. Azul. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/230802/azul) или Farlander (Künnap A. Farlander. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/10196/farlander) являются симуляцией второго порядка, они симулируют… симуляции, т. е. геймплей и механики классических игр древности.

Заключение

Резюмируя основные результаты теоретического исследования, можно с уверенностью сказать, что игры выступают как платформы для моделирования реальности. Это позволяет игрокам взаимодействовать с культурными и историческими контекстами, создает уникальные возможности для анализа культурных нарративов и стереотипов, а также для их переосмыслений. Исследования показывают, что *корректная* игрофикация образовательных процессов может значительно повысить мотивацию и вовлеченность участников, что подтверждает концепции активного обучения и конструктивистского подхода. Использование симуляционно-игровых механик в геймифицированной деятельности или симуляционных игр как инструмента культурно-просветительской деятельности через призму теории игр и социологии культуры позволяет значительно улучшить формирование коллективного опыта, навыков культурной и социальной кооперации.

Учитывая влияние цифровых технологий на повседневную жизнь, актуально исследовать, как симуляционные игры могут функционировать как инструменты культурного обмена и просвещения. Они позволяют не только развивать критическое мышление, но и углублять понимание сложных социальных и культурных явлений через *иммерсивный, итеративный и интерактивный* опыт. Иными словами, игра мотивирует игрока к переполучению нарративного и механического опыта вариативным образом, предлагая мотивации для поиска новых путей достижения цели и даже модификации самих целей. Это означает, что симулятивно-игровое познание потенциально будет наиболее устойчивым (за счет многократной итеративности) и глубоким (за счет интерактивности и обратной связи игровых симуляций).

Игроки могут осваивать сложные концепции, ставить эксперименты и наблюдать моделируемые игрой результаты изменений начальных и текущих параметров, получать мгновенную обратную связь и через нее оценивать эффективность собственных действий и глубину полученных знаний.

Важнейшим результатом является разработка теоретической платформы («игра как симуляция»), которая не только меняет исследовательскую оптику, но и модифицирует наши представления о сущности и характере геймдизайна.

Список источников

Витгенштейн Л. Философские исследования. 1945. URL: http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml (дата обращения: 15.10.2024).

Григорьева Е. К. Проблема определения понятия игры // Актуальные проблемы современной науки, техники и образования. 2016. Т. 2. С. 113–116.

Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М. : ОГИ, 2007. 304 с.

Костер Р. Разработка игр и теория развлечений. М. : ДМК Пресс, 2018. 288 с.

Костецкий В. В. Метафизика игры: отпредставления к понятию // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2002. Т. 2. № 2. С. 23–36.

Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / пер. Н. Яценюк. М. : Манн, Иванов и Фарбер, 2018. 384 с.

Поппер К. Р. Логика и рост научного знания (Избранные работы). М. : Прогресс, 1983. 605 с.

Тузовский И. Д. Анти-Хейзинга, или к вопросу о том, является ли игра основанием культуры // Челябинский

гуманитарий. 2023. № 1 (62). С. 69–77.

Тузовский И. Д. Анти-Хейзинга 2, или к вопросу об универсальном определении игры // Челябинский гуманитарий. 2024. № 2 (67). С. 84–90.

Фейерабенд П. К. Против метода. Очерк анархистской теории познания. М. : АСТ; АСТ-Хранитель, 2007. 413 с.

Финк О. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М. : Прогресс, 1988. С. 357–404.

Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. СПб : Азбука, Азбука-Аттикус, 2022. 400 с.

Howard N. Paradoxes of Rationality: Games, Metagames, and Political Behavior. MIT Press, 2023. 272 p.

Maxwell J. K. Theory of Heat. London : Longmans, Green, and co., 1872. https://www3.nd.edu/~powers/ame.20231/maxwell1872.pdf.

Merton R. The Thomas Theorem and The Matthew Effect // Social Forces. 1995. Volume 74, Issue 2. Pp. 379–422. https://doi.org/10.1093/sf/74.2.379.

Russell B. Is There a God? // The Collected Papers of Bertrand Russell, Volume 11: Last Philosophical Testament, 1943-68, ed. John G. Slater and Peter Kцllner (London: Routledge, 1997). 1952. Pp. 543–548. URL: https://www.personal.kent.edu/~rmuhamma/Philosophy/RBwritings/isThereGod.htm.

References

Wittgenstein, L. (1945). *Filosofskie issledovanija* [Philosophical Investigations]. Retrieved from: http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml (in Russ).

Grigoryeva, E. K. (2016). Problema opredelenija ponjatija igry [The problem of defining the concept of a game]. *Aktual'nye problemy sovremennoj nauki, tehniki i obrazovanija*, 2, 113–116. (in Russ).

Caillois, R. (2007). *Igry i ljudi; Stat'i i jesse po sociologii kul'tury* [Games and People; Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow: OGI. (Nation and Culture / Scientific Heritage: Anthropology). 304 p. (in Russ).

Koster, R. (2018). *Razrabotka igr i teorija razvlechenij* [Game Design and the Theory of Fun]. Moscow: DMK Press. 288 p. (in Russ).

Kostetsky, V. V. (2002) Metafizika igry: otpredstavlenija k ponjatiju [Metaphysics of the Game: From Representation to Concept]. *Izvestija Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gercena*, vol. 2, 2. 23–36. (in Russ).

McGonigal, J. (2018). *Real'nost' pod voprosom. Pochemu igry delajut nas luchshe i kak oni mogut izmenit' mir* [Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World]. Moscow: Mann, Ivanov, and Ferber. 384 p. (in Russ).

Popper, K. R. (1983). *Logika i rost nauchnogo znanija (Izbrannye raboty)* [The Logic and Growth of Scientific Knowledge]. Moscow: Progress. 605 p. (in Russ).

Tuzovsky, I. D. (2023). Anti-Hejzinga, ili k voprosu o tom, javljaetsja li igra osnovaniem kul'tury [Anti-Huizinga: Is Play the Basis of Culture?]. *Chelyabinskij Gumanitarij*, 1 (62), 69–77. (in Russ).

Tuzovsky, I. D. (2024) Anti-Hejzinga 2, ili k voprosu ob universal'nom opredelenii igry [Anti-Huizinga: On the issue about universal definition of the game]. *Chelyabinskij Gumanitarij*, 2 (67), 84–90. (in Russ).

Fink, E. (1988). Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija [Play as Symbol of the world and Other Writings]. *Problema cheloveka v zapadnoj filosofii*. Moscow.: Progress. 552 p. (in Russ).

Feyerabend, P. K. (2007). *Against Method: Outline of an Anarchist Theory of Knowledge*. Moscow: AST; AST-Khranitel. 413 p. (in Russ).

Huizinga, J. (2022). *Chelovek igrayushchiy* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture]. St. Petersburg: Azbuka, Azbuka-Attikus. 400 p. (in Russ).

Howard, N. (2023). *Paradoxes of Rationality: Games, Metagames, and Political Behavior*. MIT Press. 272 p.

Maxwell, J. K. (1872). *Theory of Heat*. London : Longmans, Green, and Co.. https://www3.nd.edu/~powers/ame.20231/maxwell1872.pdf.

Merton, R. (1995). The Thomas Theorem and The Matthew Effect. Social Forces, Vol. 74, Issue 2. 379–422.

Russell, B. (1952). Is There a God? *The Collected Papers of Bertrand Russell*, Volume 11: Last Philosophical Testament, 1943-68, ed. John G. Slater and Peter Kцllner (London: Routledge, 1997). 543–548. URL: https://www.personal.kent.edu/~rmuhamma/Philosophy/RBwritings/isThereGod.htm.

Информация об авторах

И. Д. Тузовский – доктор культурологии, доцент, профессор кафедры философии и культурологии, гейм-дизайнер Open Borders Studio, издательский дом «Мир Хобби»

Н. Л. Зыховская – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русского языка и литературы

Information about the author

Ivan D. Tuzovsky – Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Game Designer Open Borders Studio, Hobby World Publishing House

Natalia L. Zykhovskaia – Doctor of Philology, professor of the Department of Russian Language and Literature

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.
The authors declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 15.10.2024; одобрена после рецензирования 30.10.2024; принята к публикации 02.11.2024.
The article was submitted 15.10.2024, approved after reviewing 30.10.2024, accepted for publication 02.11.2024.