**Рецензия на выпускную квалификационную работу на степень бакалавра социологии Горгуцы Сергея Юльевича по теме Символические аспекты взаимодействия разработчиков и игроков компьютерных игр нарративного жанра**

Выпускная квалификационная работа Сергея Юльевича посвящена проблеме взаимодействия игроков и разработчиков компьютерных игр. Исследования компьютерных игр – новая дисциплина в российском академическом пространстве. Но несмотря на свою молодость, она уже приобрела внушительный научный вес: открываются исследовательские лаборатории (например, Лаборатория исследований компьютерных игр, Институт философии, СПбГУ) и центры (например, Московский центр исследований видеоигр при МГУ), исследователи из Екатеринбурга, Волгограда, Самары и др. городов уделяют внимание теме игр, публикуются статьи, монографии, тематические номера журналов, посвященные компьютерным играм, защищаются курсовые работы, дипломы, диссертации. И это неслучайно. Компьютерные игры более не частный случай забавы для детей, это индустрия развлечения. Одна шестая часть населения планеты (ок. 1,2 миллиарда человек на 2013 г.), как отмечает Сергей Юльевич на стр. 4, играет в компьютерные игры. Не стоит забывать и о коммерческом успехе игр, подчас связанном с бюджетами и сборами, превосходящими популярнейшие кинопроекты. Киберспорт получил значительное распространение в последние годы. Другими слова, не исследовать игры сегодня означает не обращать внимание на актуальнейшее явление современности, на пульсирующую и динамически развивающуюся область медиареальности. Как замечает медиафилософ, российский исследователь игр К.А. Очеретяный: «В эпоху цифровой культуры, когда сознание фрагментируется, чувство экранируется, а бытие человека приобретает дискретный формат, игры с той замкнутостью мира, вовлеченностью сознания и сосредоточенностью внимания, которые они предлагают, выступают радикальным способом собирания цельного человеческого существа из рассеянности в информационных потоках».

Что прежде всего следует отметить в предложенном к рассмотрению тексте? Сергей Юльевич демонстрирует широкий кругозор в поле исследований компьютерных игр, опираясь в своей работе на опыт наиболее влиятельных западных исследователей (Э. Аарсет, Я. Богост, Й. Юул, Г. Фраска и др.). В первой главе автор рассматривает основные теоретические единицы исследования: игру, игрока, разработчика. При этом игра понимается не как предмет взаимодействия игрока и разработчика, но как полноправный участник этого взаимодействия, актор. Данная позиция нетривиальна и указывает на понимание автором сложной природы компьютерных игр. Кроме того, Сергей Юльевич показывает, что знаком с одной из главных проблем в исследовании игр, перекочевавшей в российский контекст, с трудностью в определении компьютерной игры и очерчивании ее границ. В этой связи им приведен важный для дисциплины Game Studies спор людологов и нарратологов. Помимо аналитики основных действующих элементов в триаде игрок-игра-разработчик Сергей Юльевич обращает внимание на то, как игра и игроки представлены в общественном мнении (со ссылкой на работу отечественного исследователя Е.С. Соколова).

Вторая глава работы представляет собой практическое исследование взаимодействия игроков и разработчиков на примере игры «Мор. Утопия» (2005). В качестве методологической базы предлагается акторно-сетевая теория Б. Латура, позволяющая выстроить подход к сбору эмпирических данных таким образом, чтобы дать возможность акторам говорить самим за себя. Так, проанализированное в ходе работы интервью выявляет высокую степень дискурсивной закрепощенности респондента, при этом даются ответы на поставленные в рамках исследования вопросы касательно фиксации и интерпретации позиции разработчиков в отношении игры и игрока. Эмпирическими данными также выступают видеообзоры игр. Подробно разбирается позиция игроков в отношении игры и разработчиков. В целом содержание работы соответствует целям и задачам исследования. Выводы логично вытекают из анализа эмпирической базы. Глубинное интервью проведено в соответствии с заявленной методологией. Отдельно хочется отметить лаконичность и стилистическую гладкость изложения.

При этом в работе присутствуют и недостатки. В частности, Сергей Юльевич четко не прописывает терминологическое отношение между «компьютерной игрой» и «видеоигрой», используя при этом оба понятия. Очевидно, что в данном случае они понимаются в качестве синонимов, хотя в российском контексте существуют разные позиции на этот счет, так, отдельные команды исследователей выказывают симпатию тому или иному термину, отказываясь от другого. Также в работе слабо представлены результаты отечественных исследователей, уже работающих над определением концепта компьютерной (видео-) игры, Сергей Юльевич по преимуществу прибегает к зарубежной литературе. Остался не до конца ясным выбор нарративного жанра для прояснения особенностей взаимодействия разработчиков и игроков, особенно если учесть, что автор не занимает в чистом виде ни людологической, ни нарратологической позиции в отношении игр.

В заключении стоит отметить, что, несмотря на некоторые недочеты работы, Сергей Юльевич продемонстрировал глубокое понимание проблематики исследования компьютерных игр, знание методологии социологического исследования, применил весьма продуктивный для современной социальной науки принцип акторно-сетевой теории на практике. В этой связи рекомендую оценить данную выпускную квалификационную работу на «отлично».

Магистр социологии,

сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ)

при Центре медиафилософии

(Институт философии, СПбГУ) А.Р. Латыпова