

Н.К. ОРЛОВА

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ВИДЕОИГР В РОССИЙСКИХ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ СЕРИАЛАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ОРЛОВА Наталья Кирилловна – кандидат социологических наук, старший научный сотрудник Института социологии ФНИСЦ РАН, Москва, Россия (640410@mail.ru).

Аннотация. Видеоигры давно стали частью повседневной жизни, одним из популярных видов хобби, объединяющим миллионы людей по всему миру, бурно развивающейся индустрией, приносящей в общей сложности миллиардные доходы, объектом изучения для специалистов из разных областей знания. Не меньший интерес к ним проявляют также политики, религиозные деятели, педагоги, публицисты и т.д. СМИ и традиционные медиа (кино, литература) тоже участвуют в обсуждении видеоигр, тем самым внося свой вклад в производство и трансляцию связанных с ними смыслов и представлений. Не остались в стороне и мультипликационные сериалы для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Учитывая преимущественно негативный характер дискуссий о видеоиграх, циркулирующих в российском публичном пространстве, мы решили выяснить: как именно они репрезентируются в отечественных мультфильмах. Соответствуют ли эти репрезентации реальности или же представляют собой проекцию социальных страхов, типичных для видеоигровых дискурсов, ориентированных на взрослую аудиторию.

Ключевые слова: социальные представления • мультипликационные сериалы • видеоигры • изучение видеоигр • социальные страхи

DOI: 10.31857/S013216250007454-2

Постановка задачи. Мультфильмы занимают важное место в жизни детей. Наиболее востребованными у маленьких россиян и их родителей, согласно исследованию НИУ ВШЭ, оказываются российские сериальные мультфильмы, приобщение к которым происходит, как правило, в возрасте до трех лет¹. Общим для большинства современных отечественных мультсериалов является то, что в них моделируются социальные типы, отношения и ситуации, привычные любому ребенку. Нередко рассказанные в них истории содержат нравоучения, мораль и/или указание на то, «что такое хорошо и что такое плохо». Фактически они продолжают традицию советских мультфильмов, которые помимо развлекательно-гедонистической выполняли также воспитательную функцию. В силу этого основой для сюжета порой становятся ситуации, хоть и выходящие за рамки повседневного опыта ребенка, но имеющие, по мнению авторов сериала, важное социальное значение. Подобные эпизоды тоже содержат явные или неявные оценки поступков героев в нормативных терминах и предлагают социально приемлемую стратегию поведения для разрешения проблемной ситуации. Одной из таких значимых проблем, актуализируемых и репрезентируемых в российских мультсериалах, с недавних пор стало увлечение видеоиграми.

На протяжении всей истории дискуссий о видеоиграх в российском публичном пространстве их обсуждение имело (и продолжает иметь) преимущественно негативную

¹Шариков А., Айгистова Ю. Мультфильм как явление играет важную роль в процессе социализации детей // Коммерсантъ. 2015. 21 апреля. URL: <http://www.kommersant.ru/doc/2718286> (дата обращения: 17.10.2018). Подавляющее большинство опрошенных родителей сообщили, что показывать своим детям мультфильмы они начинают еще до достижения последними двухлетнего возраста. При этом воспринимать мультфильмы как сюжетные истории с персонажами малыши способны примерно с 2,5 лет.

направленность². Представители власти самого высокого уровня, религиозные деятели, журналисты, психологи, педагоги обвиняют их в пропаганде насилия, жестокости, экстремизма, стирании психологического барьера между реальностью и виртуальным миром, провоцировании у детей гиперактивности и синдрома дефицита внимания, угнетении способности к воображению и снижению уровня интеллектуального развития (см., напр.: [Кузнецова, 2014; Никитина, 2017; Соколов, 2015; Шаров, 2015]). Более того, увлечение видеоиграми объявляется разновидностью психологической зависимости³, сродни алкогольной или наркотической. Как следствие, они признаются опасными для психического и нравственного здоровья прежде всего подростков и молодежи и потому потенциальными объектами для запрещения или ограниченного доступа.

Учитывая, с одной стороны, претензии (явные или неявные) российских мультипликационных сериалов на выполнение воспитательной функции и, с другой – осуждающе-запретительный характер российских дискурсов, касающихся видеоигр, мы задались вопросом: как ситуация *играния*⁴ в видеоигры репрезентируется в отечественных мультсериалах? Аналитически в ней было выделено три ключевых компонента: 1) собственно *видеоигра* как культурный продукт, особый вид медиа и значимый объект, наделяемый положительными или негативными смыслами; 2) *геймер* как субъект, обладающий определенными психологическими, социальными и иными характеристиками, представитель геймерского сообщества и объект оценивания со стороны «других» (не-геймеров); 3) *гейминг* как специфическая практика взаимодействия с видеоигрой и разновидность досуговой деятельности. Каждая из компонент рассматривалась отдельно, после чего выделялись устойчивые тропы в репрезентации феномена видеоигр в целом в современных российских мультсериалах.

Эмпирическая база исследования. Эпизоды (т.е. отдельные серии), посвященные видеоиграм, встречаются в целом ряде отечественных мультсериалов. Отбор последних производился на основе разнообразных рейтингов популярных российских мультсериалов, выложенных в сети Интернет, а также программы передач детского телеканала «Карусель». Из всех серий для последующего анализа выбирались те, где *играние в видеоигры* служило ядром сюжета и главной темой для обсуждения между персонажами. Для их выявления просматривались полные списки названий вышедших эпизодов соответствующего сериала на предмет упоминания в них видеоигр, гейминга и т.п. Если название не позволяло однозначно соотнести эпизод с обсуждением видеоигровой тематики, но сам сериал при этом входил в число особо популярных, он отсматривался полностью. В итоге из числа анализируемых были исключены широкоизвестные «Лунтик» и «Фиксики», где отсутствуют серии, артикулирующие проблему видеоигр, но добавлены «Ангел Бэби» и «Приключения Баблс», пользующиеся относительно меньшей популярностью (табл.).

Кроме собственно представленных в табл. кейсов, к анализу были привлечены некоторые зарубежные мультсериалы и полнометражные анимационные картины (в том числе «Южный парк», «Симпсоны», «Мастера меча онлайн», «Геймеры», «Барби: Виртуальный

²См., напр.: *Хахалев С.* Депутат «Единой России» узнал, что 65% браков заканчиваются разводом, и предложил запретить Minecraft // DTF.ru. 2019. 23 мая. URL: <https://dtf.ru/life/51407-deputat-edinoj-rossii-uznal-cto-65-brakov-zakanchivayutsya-razvodom-i-predlozhit-zapretit-minecraft> (дата обращения: 26.07.2019); Патриарх Кирилл увидел в гаджетах угрозу для человека и государства // Интерфакс. 2018. 19 октября. URL: <https://www.interfax.ru/russia/634140> (дата обращения: 26.07.2019); *Сергеев С., Никифоров В.* Компьютерный шутер стал настоящим // Коммерсантъ. 2018. № 197. С. 4. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3780576> (дата обращения: 26.07.2019); *Ентус Н.* Запретить нельзя разрешить: как в России предлагалось ограничить распространение игр // DTF.ru. 2018. 15 октября. URL: <https://dtf.ru/games/29172-zapretit-nelzya-razreshit-kak-v-rossii-predlagalos-ogranichit-rasprostranenie-igr> (дата обращения: 09.11.2018). И эти примеры – лишь самая вершина айсберга.

³Это общемировая тенденция. Так, в мае 2019 г. ВОЗ утвердила новую редакцию Международной классификации болезней (МКБ-11), в перечень которых включила также зависимость от онлайн- и видеоигр (вступит в силу 1.01.2022 г.).

⁴Мы намеренно используем именно такой термин, не совсем привычный для русского языка, чтобы подчеркнуть *процессуальный* характер обозначаемой практики.

Таблица

Анализируемые кейсы с ситуациями игриания в видеоигры

Мультсериал	Эпизод	Год выпуска
«Смешарики»	«Игра»	2009
«Приключения Баблс»	«Игромания»	2014
«Барбоскины»	«Гончий пес»	2015
	«Игромания»	2015
	«Морской бой»	2015
	«Борьба за урожай»	2015
«Ми-ми-мишки»	«В игре»	2016
	«Game Over»	2016
«Маша и медведь»	«Игра окончена»	2016
«Ангел Бэби»	«Телефон»	2016

мир», дилогия «Ральф» и «Ральф против Интернета»), в той или степени затрагивающие тему видеоигр. Они интересовали нас в качестве фона, позволяющего вписать отечественные мультфильмы в общемировую социокультурный контекст.

Отобранные эпизоды рассматривались нами как своего рода текст (в широком понимании), к которому применим метод качественного анализа документов, и как *модель социальных и дискурсивных практик*, посредством которых не-геймеры стараются легитимизировать и реализовать символическую власть над геймерами, доступная изучению с позиций критического дискурс-анализа. Внимание уделялось не только вербальным реакциям героев, но и визуальной составляющей. Исследование носило поисковый характер с целью выявления социализирующей (и дисциплинирующей) роли медиа, воспринимаемого преимущественно в качестве развлечения.

Гейминг. Проводить свободное время за компьютерными играми, пытаются убедить своих зрителей отечественные мультфильмы, это либо *пустая трата времени*, либо *очень опасное занятие*. В первом (реже встречающемся) случае «осуждение» гейминга как разновидности досуга обосновывается через принимаемое в качестве само собой разумеющегося и не требующего доказательств противопоставление виртуальной (*ненастоящей*) реальности миру повседневности (в шюцевском понимании) – единственной реальности, за которой априори закрепляется статус подлинной, существующей на самом деле и потому действительно имеющей важное значение. В играх же, в отличие от реального мира, все происходит *понарошку*: это лишь *симуляция*, игровые успехи *иллюзорны* и не способствуют получению *осязаемых* выгод и/или *действительному* физическому и интеллектуальному развитию. Усилия, направленные на получение внутриигровых достижений, не имеют ничего общего с «трудолюбием» и «упорством», а сами они *лишены ценности* вне конкретной игры. «*Настоящая фермерша!*» – саркастически замечает Папа из «Ангел Бэби» по поводу виртуальных успехов Мама (ведь она достигла аж 78-го уровня и выиграла семь(!) золотых огурцов). «*Скажите спасибо моему трудолюбию*», – гордо отвечает та. «*Спасибо, конечно, – парирует их сын, – но причем тут трудолюбие?*»

Во втором случае (более распространенном) гейминг предстает вредной привычкой или даже пагубной зависимостью, сродни алкогольной и наркотической, наносящей вред психическому здоровью игрока и разрушающей его личность. Соответственно, увлечение видеоиграми подводится под рубрику девиации и/или патологии. Отправной точкой в аргументации здесь, как и в первом случае, становится противопоставление внутри- и внеигровой реальности. Однако затем времяпрепровождение за видеоиграми объявляется не бесполезным, а *ненормальным* на том основании, что уделять внимание и отдавать предпочтение чему-то *ненастоящему*, *несуществующему* «ненормально по определению». Но именно так и поступают геймеры с точки зрения *не-геймеров*, чей дискурс

относительно «важного» и «неважного» предстает в указанных мультфильмах доминирующим и определяющим. Откладывая в сторону действительно «важные» дела (домашние задания, спортивные тренировки, заботу о домочадцах и пр.), любители видеоигр всецело посвящают себя делам «неважным»: развитию игрового персонажа, прохождению игровых уровней, добыванию внутриигровых (т.е. «несуществующих») призов. При этом герои-геймеры, выступающие в качестве объектов оценивания, сами оказываются лишены возможности полноценно высказаться и репрезентировать свое понимание «важного» и «неважного». Данное обстоятельство позволяет усмотреть в мультсериалах инструмент символического насилия (П. Бурдьё), посредством которого детской аудитории навязывается видение и определение реальности, разделяемое не-геймерами, в качестве нормативного.

Независимо от того, объявляется ли гейминг бесполезной или опасной практикой, он преподносится как разновидность эскапизма и неконструктивный способ преодоления возникающих в реальной жизни трудностей и проблем посредством ухода от них или замещения иллюзией решения. «[Скоро] соревнования – надо подкачаться... Нет! Надо прокачаться⁵!» – восклицает медвежонок Кеша («Ми-ми-мишки», эпизод «В игре») и вместо полянки со спортивными снарядами бежит к ноутбуку, заменяя тем самым настоящие усилия, связанные с настоящими тренировками, их симуляцией. «Не расстраивайтесь, дружище, – успокаивает смешарик Лосяш своего огорченного товарища. – Я вам сейчас по старой дружбе такую штуку покажу, что вы сразу забудете о всех своих проблемах. Это в жизни проблемы, а здесь [т.е. в игре. – Прим. Н.О.] все очень просто. Главное – собирайте призы и сохраняйтесь чаще» (эпизод «Игра»).

Еще одной особенностью репрезентации гейминга в мультфильмах, тесно связанной с рассмотренными выше, оказывается утверждение о его абсолютной несоциальности (в веберовском понимании). Данная практика, как ее изображают российские мультипликаторы, исключает какое-либо социальное взаимодействие. Запуская игру, геймер остается с ней один на один. Даже если рядом с ним находятся другие субъекты, они словно не существуют для него, пока он играет (см., напр., эпизод «Телефон» из сериала «Три кота»). Выбор в пользу одиночного времяпрепровождения вместо совместного аксиоматически определяется как нечто «неправильное» или «нездоровое». «Дедушка, мы же играем», – пытается объяснить старику Лиза Барбоскина, почему сейчас ни она, ни ее братья не готовы с ним общаться. «В одиночку? Скучно вам, наверное. Пошли бы мяч вместе погоняли [выделено мной. – Прим. Н.О.]», – искренне недоумевает пожилой член семьи («Барбоскины», эпизод «Морской бой»).

В отличие от российских мультсериалов, настойчиво продвигающих идею о «несоциальности» видеоигр, японская и западная (в первую очередь американская) медиакультуры репрезентируют их преимущественно как мультиплеерные проекты. Там геймерам нередко отводится положительная роль героев-спасителей, совместный гейминг и онлайн-общение оказываются тесно связаны с офлайн-взаимодействием, а события, происходящие в виртуальных мирах, непосредственно влияют на судьбы персонажей, их отношения с родными и близкими, даже становятся фактором позитивных изменений в реальности по эту сторону экрана. В плане репрезентации социальности в играх среди отечественных мультфильмов исключение составляет лишь эпизод «Игромания» из «Приключений Баблс», где игрок может сравнивать набранное им количество очков с количеством, набранным лидером рейтинга. Соответственно, у него появляется мотив побить имеющийся рекорд и самому стать лидером.

Если увлечение компьютерными играми и гейминг – это бесполезное и/или опасное занятие, относящееся к категории «что такое плохо», то тогда, что такое «хорошо»? Отечественные мультсериалы предельно четко отвечают на данный вопрос. К «здоровым» формам игровой и досуговой деятельности они причисляют спортивные состязания и

⁵То есть значительно улучшить характеристики своего персонажа (аватара) в видеоигре. В данном случае герой мультфильма заменяет реальные тренировки игрой в спортивные симуляторы.

командные игры, живое (не опосредованное техническими средствами⁶) общение с друзьями и членами семьи, игры на свежем воздухе, настольные игры, чтение книг. Их заявленная «нормальность» либо выводится из их совместности, основывающейся на непосредственном контакте лицом к лицу (разнообразные коллективные игры), либо принимается за нечто само собой разумеющееся (чтение книг⁷). В ряде изученных кейсов адептами «здоровых» практик выступают представители среднего (родители) и старшего (дедушки, бабушки) поколений, в массовом сознании наделяемые естественным правом навязывать свое видение ситуации и оценки младшему поколению (см., например, эпизоды «Морской бой» из «Барбоскиных», «Телефон» из «Трех котов» и др.). По сути, авторы мультфильмов, возможно неосознанно, моделируют типичные для родительско-детских отношений практики дисциплинации и дискурсивной нормативности (М. Фуко), посредством которых взрослые легитимизируют и реализуют свою власть над детьми.

Геймеры в российских мультсериалах противопоставляются «нормальным» героям, ориентированным на основополагающие ценности *реального* мира: семью, друзей, работу и живое общение. Можно выделить два основных тропа в репрезентации любителей видеоигр, соответствующих двум основным тропам в репрезентации гейминга. *Агенты гейминга как бесполезной практики* – это, как правило, *ленивые натуры*, не желающие прикладывать систематические усилия для достижения результатов в мире повседневности. Выбирая более «легкое» занятие – видеоигры, – они в настоящей жизни становятся неумехами и неудачниками. Так, Дружок Барбоскин успешно справляется с файтингами и экшенами⁸, но с учебой в школе у него большие проблемы. А Кеша из «Ми-ми-мишек», решивший в преддверии соревнований прокататься вместо того, чтобы подкачаться (см. выше), проиграл другу все состязания, поскольку логика и приемы взаимодействия с виртуальными спортивными снарядами не работали, как оказалось, в *реальном* мире.

Агенты гейминга как опасной практики в представлении создателей мультсериалов – это девианты или психически нездоровые субъекты, причем граница между данными состояниями довольно размытая. Фактически они уподобляются алкоголикам и наркоманам, пагубная зависимость которых толкает их на преступления и сводит с ума. Ради приобретения дополнения к любимой игре Дружок Барбоскин начинает врать, воровать и силой отнимать подарочные жетоны (аналог денег) у своих братьев и сестер (эпизод «Гончий пес»), а заболевший игроманией Мишка из «Маши и медведя» разбивает одну за другой копилки и спускает все сбережения на новые игры и контроллеры⁹.

Чем больше времени субъект проводит за видеоиграми, тем ярче проявляются признаки деградации его личности и пространства вокруг него. Он запирается дома, изолируя себя от своего социального окружения и постепенно утрачивая с ним связь, забывает следить за собой и убираться в жилище. Целиком отдаваясь игре, он не делает даже перерыва на сон, и на его лице проступают следы болезненной усталости. Постепенно геймер перестает различать подлинную реальность и мир видеоигры. Ему начинает казаться, что реальный мир – это еще один внутриигровой уровень, а друзья и домочадцы – враги на нем. В таком состоянии он способен нанести вред себе и окружающим. Заигравшийся

⁶ Общение, опосредованное техническими средствами, онлайн-общение в отечественных мультсериалах трактуется преимущественно как нечто «нездоровое» (см. эпизоды «Телеграф» из «Смешариков», «На связи» из «Ми-ми-мишек», «Телефон» из «Трех котов»), что вполне согласуется с общей для них негативной установкой в отношении гаджетов и «умных устройств». Пожалуй, лишь в «Фиксиках» онлайн-общение признается чем-то нормальным и естественным для современного человека (эпизод «Клавиатура»).

⁷ Хотя раньше, буквально пару или даже меньше столетий назад, и этот вид досуга попадал под подозрение. Достаточно вспомнить знаменитое фамусовское: «Уж коли зло пресечь, забрать все книги бы да сжечь».

⁸ Файтинг (от *англ.* fighting – драка, поединок) и экшен (от *англ.* action – боевик) – видеоигровые жанры, требующие от игроков повышенной быстроты реакции и хорошей координации движений.

⁹ Устройства ввода, посредством которых осуществляется управление игровым персонажем. К ним относятся клавиатура, мышь, геймпад, джойстик и т.д.

Папа из «Ангел Бэби» принимает сына за танк противника и открывает по нему стрельбу, Генка Барбоскин в приступе игромании гоняется за братьями и сестрами по квартире с безумным взглядом и всем, что попадает под руку, сочтя их монстрами из игрового лабиринта (эпизод «Игромания»), а Лосяшу из «Смешариков» мерещится, будто его игровой персонаж явился к нему в дом ночью и зовет за собой. Именно поэтому геймер нуждается в срочной психологической помощи или даже психиатрическом лечении: «Доктора! Срочно доктора!» – восклицает Маша, обеспокоенная Мишкиным увлечением видеоиграми, ведь их аддиктивное воздействие крайне сильно и потому действовать нужно немедленно. «Надо скорее вытаскивать Лизу, иначе она увянет [в игре. – Прим. Н.О.] навсегда», – предупреждает друзей ангел Розика из «Ангел Бэби».

Как и почему становятся геймерами? По версии российских мультсериалов, причины две. Во-первых, видеоиграми увлекаются субъекты, изначально склонные к девиации или «не такие, как все». Лентяи и хулиганы в реальной жизни, они «естественным» образом приобщаются к еще одной «ненормальной» практике (например, Дружок из «Барбоскиных», Кеша из «Ми-ми-мишек», Крош из «Смешариков»). При этом их увлечение не переходит (как правило, хотя исключения тоже встречаются) в стадию психического отклонения и остается на уровне бесполезного времяпрепровождения. Другая причина – пагубное влияние девианта, «подсадившего» на игру «нормального», интеллектуально развитого субъекта. В этом случае заинтересованность видеоигрой почти мгновенно перерастает в тяжелую форму психической зависимости – игроманию (Лосяш из «Смешариков», Мишка из «Маши и медведя», Генка из «Барбоскиных», Тэн из «Приключений Баблс»). Оба представленных объяснения являются, по сути, распространением на геймеров популярных стереотипов относительно причин алкоголизма и наркомании. Такого рода перенесение вполне укладывается в упомянутую выше логику уподобления видеоигр вредным привычкам, оказывающим деструктивное влияние на физическое и психическое здоровье человека.

Видеоигры в российских мультсериалах (вне зависимости от конкретного тропа в репрезентации гейминга и геймера) представлены исключительно сингловыми (рассчитанными на одиночное прохождение) бессюжетными проектами: либо казуальными¹⁰ (преимущественно мобильными), либо с высокой долей насилия и жестокости. С точки зрения не-геймеров, а только они, как отмечалось выше, получают в отечественных мультфильмах возможность развернуто высказаться относительно видеоигр, такие лишены сюжета и социальной составляющей произведения «скучны» и «неинтересны» – «одни кнопки и монитор». Более того, будучи в первую очередь визуальными медиа, видеоигры не оставляют простора воображению, поскольку в них «все уже придумано и нарисовано» (Дедушка из «Барбоскиных», эпизод «Морской бой») – частное проявление довольно популярного стереотипа, будто продукты «изохренных электронных технологий», в отличие, например, от книг или обычных игрушек для детей, не поощряют творчество и оригинальное мышление, а напротив, поставляют готовые визуальные и аудиальные образы и тем самым превращают потребителей в «пассивные объекты воздействия». Отсюда один шаг до признания видеоигр бесполезным, а то и опасным медиумом. Считается, что в силу присущей им иммерсивности геймеры перестают различать грань, отделяющую виртуальный мир от реального, и невольно переносят в последний практики, усвоенные в игре, например насилие и жестокость¹¹.

¹⁰ Казуальными принято называть игры, предназначенные для широкого круга пользователей, отличающиеся простыми правилами и не требующие от игроков заметных временных затрат на обучение и приобретение особых навыков.

¹¹ На самом деле установить однозначную связь между увлечением видеоиграми и повышением склонности к агрессивному и жестокому поведению ученым не удалось. С краткой историей подобных исследований можно ознакомиться: *Мойжес Л.* Вековой спор: порождают ли игры желание убивать // DTF.ru. 2018. 25 октября. URL: <https://dtf.ru/games/29919-vekovoy-spor-porozhdayut-li-igry-zhelanie-ubivat> (дата обращения: 09.11.2018); *Imir Rude.* (He)реальная жестокость: история противостояния

Нередко устами «мультипликационных» критиков видеоигры объявляются ненастоящими играми в силу *нереальности* (виртуальности) их содержимого и, опять же, несоциальности. «Главное в компьютерных играх – не заиграться, – предостерегает Розика из “Ангел Бэби”. – *Иначе можно забыть про своих близких, а ведь с ними можно здорово провести время и поиграть в настоящую игру в реальном мире* [выделено мной. – Прим. Н.О.]». Ей вторит Мама из «Трех котов», противопоставляющая «настоящий» футбол, где все вместе гоняют мячик по полю, «телефонному», в который каждый играет в одиночку, уткнувшись в экран смартфона.

Видеоигры, как они репрезентируются в российских мультсериалах, представляют собой серьезную проблему, которую необходимо решать. Самая распространенная из предложенных стратегий «спасения» геймера/больного игроманией – *вмешательство родных и друзей*. Благодаря их усилиям и заботе, жертве видеоигр удастся преодолеть «пагубную» зависимость и вернуться к «нормальной», «здоровой» жизни. Впрочем, встречаются и иные сценарии. Например, «луддитский», предполагающий физическое уничтожение технических средств, позволяющих играть в видеоигры («Маша и медведь», эпизод «Game Over»). И только в единственном случае данная проблема не столько решается, сколько снимается через превращение гейминга в разновидность *совместной деятельности* («Приключения Баблс», эпизод «Игромания»).

Репрезентации vs реальность: вместо заключения. Анализ эпизодов, тематизирующих проблему видеоигр, показывает, что практически во всех из них озвучиваются и визуализируются представления, типичные для политического, педагогического, публицистического и прочих дискурсов, где доминирует точка зрения поколений, выросших без компьютера. Фактически в рассмотренных эпизодах репрезентируются не игры, геймеры и гейминг как таковые, а распространенные в общественном сознании *фобии*: провоцирование агрессии и жестокости в отношении окружающих, эскапизм, примитивизация культурных навыков и деградация личности [Сергеева, 2016], которые, в свою очередь, опираются на два не менее популярных стереотипа, «обосновывающих» выведение видеоигр за границы повседневной жизни: 1) игра – это непроизводительное занятие, ее единственная функция – забавлять, развлекать, и 2) «виртуальное» отделено от «реального» или даже противостоит ему [Malaby, 2007].

Можно выделить несколько видов искажений, характерных для репрезентации видеоигр в отечественных мультсериалах. Во-первых, в них совершенно не представлены положительные эффекты и последствия от играния в видеоигры – например, научно подтвержденное позитивное влияние гейминга на когнитивные способности [Adachi, Willoughby, 2013; Donohue et al., 2010; Green, Bavelier, 2012; Green et al., 2012], настроение [Russoniello et al., 2009], телесное и психическое самочувствие [Ceranoglu, 2010; Макалатия, Матвеева, 2017; Colder Carrasac et al., 2018] человека.

Во-вторых, сведение всего многообразия видеоигр исключительно к одиночным бессюжетным проектам не согласуется с текущей ситуацией в игровой индустрии. За рамками репрезентации остается огромный пласт мультиплеерных игр и игр с возможностью кооперативного (совместного) прохождения, пользующихся в наши дни наибольшей популярностью среди геймеров, а также сингловые проекты с проработанным и нелинейным сюжетом, моральными выборами, тематизацией актуальных сегодня социальных и социально-политических проблем: противостояние свободы и деспотии, терпимость и ксенофобия, инклюзия и эксклюзия и т.д. Игнорируется растущая год от года популярность и

общественности и видеоигр // DTF.ru. 2018. 21 марта. URL: <https://dtf.ru/games/17597-ne-realnaya-zhestokost-istoriya-protivostoyaniya-obshchestvennosti-i-videoigr> (дата обращения: 09.11.2018); Морозова О.А. Что на самом деле известно о влиянии жестоких видеоигр? // Игрология. URL: <https://igrologia.com/research/games-and-aggression/> (дата обращения: 24.02.2019). Некоторые исследования даже опровергают тезис о наличии подобной связи [Ferguson, 2015]. Корректнее, наверное, предположить, что жестокие игры могут привлекать людей, и без того склонных к насилию и агрессии в силу своих психологических особенностей и обстоятельств биографии [Войсунский, 2010].

даже само существование таких явлений, как стрим и летсплей¹², превращающих игру одного в шоу для многих и повод для обмена мнениями. В российских мультсериалах виртуальное общение оказывается под подозрением и не воспринимается в качестве новой формы социальности, с одной стороны, позволяющей компенсировать нарастающую атомизацию повседневной жизни и уменьшение пространства связей и контактов в реальном мире [Williams, 2006], а с другой – существенно расширяющей круг потенциально доступных собеседников и единомышленников.

В-третьих, за границами обсуждения оказываются иные, не сводимые к гедонистической, функции видеоигр – культурная, этическая, эстетическая, образовательная¹³ и т.д., не раскрывается их нарративный потенциал, обусловленный возможностью играющего субъекта влиять на развитие и финал рассказываемой истории, делать ее «своей». А ведь видеоигры могут стать действенным инструментом сохранения и привлечения внимания широкой общественности к культуре, языку и мифологическому наследию малых коренных народов – в этой связи достаточно вспомнить *Never Alone* (признана одной из лучших игр 2014 г.) и «Человеколось» (2016)¹⁴. Они уже вносят свой вклад в развитие и распространение культуры инклюзии, предлагают задуматься над вопросами терпимого отношения к людям с ограниченными возможностями здоровья (напр., *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017)¹⁵ и *Beyond the Eyes* (2015)¹⁶), представителям иных культур и конфессий, «видимым другим» (*Undertale* (2015)¹⁷) и т.д. Даже проекты с существенной долей насилия в игровом процессе нередко ставят перед игроками этические дилеммы: убить или не убить, пройти мимо чужой беды или вмешаться и помочь, отомстить или проявить великодушие – и предоставляют возможность обойтись малой кровью или вообще без кровопролития (напр., «Ведьмак 3: Дикая охота» (2015), дилогия *Dishonored* (2012–2017), *Assassin's Creed Odyssey* (2018), *Metro Exodus* (2019)). Более того, разработчики нередко поощряют выбор в пользу ненасилия, награждая игроков за это словесной похвалой со стороны значимых персонажей, соответствующими внутриигровыми достижениями (трофеями) или максимально хорошей из возможных концовок, недоступной в случае злоупотребления силовыми способами решения проблем.

¹² Стрим (от *англ.* stream – поток) – трансляция прохождения игры в прямом эфире. Летсплей (от *англ.* let's play – давай поиграем) – выложенная в сеть Интернет запись прохождения игры. В обоих случаях играющий имеет возможность контактировать и общаться со своей публикой (подписчиками) посредством комментариев.

¹³ В 2018 г. компания Ubisoft выпустила *The Discovery Tour* – виртуальный тур по Египту времен последних Птолемеев, образовательное приложение к игре «Assassin's Creed Истоки». Осенью 2019 г. вышел аналогичный виртуальный тур по Античной Греции второй половины V в. до н.э. Другой пример – широкое использование в школьном образовательном процессе игры *Minecraft* (URL: <http://www.edutainme.ru/post/minecraft-v-obrazovanii/> (дата обращения: 28.07.2019)), той самой, которую один отечественный политик из «Единой России» обвинял в провоцировании гиперактивности и жестокости у детей (см. прим. 2 на с. 91).

¹⁴ Так называемые фольклорные игры. *Never Alone* – видеоигровая адаптация древней инуитской легенды. Примечательно, что локализация игры включает субтитры на нескольких основных языках мира и только один вариант озвучения – на инупике, родном языке коренных жителей Аляски. «Человеколось» – аналогичный по сути проект от отечественных разработчиков, основанный на мифах и легендах коми-пермяков.

¹⁵ Главная героиня, девушка Сенуа, страдает психозами. Одна из особенностей игры – бинауральный звук, имитирующий голосовые галлюцинации, типичные для людей с психическими расстройствами. В ходе работы над проектом разработчики консультировались как со специалистами в области нейронауки, так и с теми, кому довелось лично пережить психоз.

¹⁶ Героиня игры – слепая девочка, отправляющаяся на поиски пропавшего кота. Проект интересен тем, как разработчикам удалось с помощью визуальных средств передать особенности восприятия окружающего мира незрячим человеком.

¹⁷ За внешне незамысловатой историей – приключением человеческого ребенка в подземном мире монстров – скрываются глубокие нравственно-философские рассуждения об отношениях между представителями разных социальных групп, отличающихся внешностью, культурой, привычками, образом жизни.

На наш взгляд, настороженное отношение российского общества к видеоиграм и, как следствие, стремление предупредить подрастающее поколение об исходящей от них «опасности», в том числе посредством мультипликационных сериалов, объясняется тем, что на данный момент процесс институционализации видеоигр в качестве нового медиа далек от своего завершения. Полагаем, сложившаяся на сегодняшний день ситуация изменится, когда поколение играющих (или хотя бы игравших) сменит поколение без игрового опыта на значимых статусных позициях во властной и профессиональной иерархиях и сформирует собственный дискурс, признающий их *нормальность и обыденность*¹⁸.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. 2010. № 6. С. 133–143.
- Кузнецова Е.В. Некоторые аспекты влияния онлайн и сетевых игр на формирование девиантного поведения несовершеннолетних // Вестник Московского университета МВД России. 2014. № 10. С. 85–88.
- Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. № 1. С. 15–24. DOI: 10.11621/prj.2017.0102.
- Никитина Л.Н. Чрезмерное увлечение компьютерными играми как фактор девиантного поведения несовершеннолетних // Прикладная юридическая психология. 2017. № 1. С. 86–92.
- Сергеева О.В. Технофобии. Компьютерные игры и социальные страхи // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В.В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 245–262.
- Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // Логос. 2015. Т. 25. № 1(103). С. 157–179.
- Шаров К.С. Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций // Ценности и смыслы. 2015. Т. 37. № 3. С. 52–65.
- Adachi P.J.C., Willoughby T. More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades // Journal of Youth and Adolescence. 2013. Vol. 42. No. 7. P. 1041–1052. DOI: 10.1007/s10964-013-9913-9.
- Ceranoglu T.A. Star Wars in Psychotherapy: Video Games in the Office // Academic Psychiatry. 2010. Vol. 34. No. 3. P. 233–236.
- Colder Carrasac M., Kalbarczyk A., Wells K., Banks J., Kowert R., Gillespie C., Latkin C. Connection, Meaning, and Distraction: A Qualitative Study of Video Game Play and Mental Health Recovery in Veterans Treated for Mental and/or Behavioral Health Problems // Social Science & Medicine. 2018. Vol. 216. November. P. 124–132. DOI: 10.1016/j.socscimed.2018.08.044.
- Donohue S.E., Woldorff M.G., Mitroff S.R. Video Game Players Show More Precise Multisensory Temporal Processing Abilities // Attention, Perception, & Psychophysics. 2010. Vol. 72. No. 4. P. 1120–1129. DOI: 10.3758/APP.72.4.1120.
- Ferguson C.J. Does Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When // Journal of Communication. 2015. Vol. 65. Iss. 1. P. E1–E22. DOI: 10.1111/jcom.12129.
- Green C.S., Bavelier D. Learning, Attentional Control, and Action Video Games // Current Biology. 2012. Vol. 22. No. 6. P. 197–206. DOI: 10.1016/j.cub.2012.02.012.
- Green C.S., Sugarman M.A., Medford K., Klobusicky E., Bavelier D. The Effect of Action Video Game Experience on Task-switching // Computers in Human Behavior. 2012. Vol. 28. Iss. 3. P. 984–994.
- Malaby T. Beyond Play: A New Approach to Games // Games and Culture. 2007. Vol. 2. No. 2. P. 95–113.
- Russoniello C., O'Brien K., Parks J.M. The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress // Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation. 2009. No. 2(1). P. 53–66.
- Williams D. Why Game Studies Now? // Games and Culture. 2006. Vol. 1. No. 1. P. 1–4.

Статья поступила: 31.07.19. Финальная версия: 28.08.19. Принята к печати: 26.09.19.

¹⁸Примечательно, что первые шаги в этом направлении уже делаются: Бисимбаев. Т. Политолог Екатерина Шульман: «Компьютерные игры – великое социальное благо». URL: <https://dtf.ru/life/63760-politolog-ekaterina-shulman-kompyuternye-igry-velikoe-socialnoe-bлаго>; https://youtu.be/B2hWT_s31Aw (дата обращения: 13.08.2019).

VIDEO GAMES AS THEY ARE REPRESENTED IN RUSSIAN ANIMATED SERIES FOR CHILDREN

ORLOVA N.K.

Institute of Sociology FCTAS RAS, Russia

Natalia K. ORLOVA, Cand. Sci. (Sociol.), Senior Research Fellow, Institute of Sociology FCTAS RAS, Moscow, Russia (640410@mail.ru).

Abstract. Video games have long been part of our daily life. They are one of the popular hobbies bringing together millions of people around the world, a booming industry with a total of billion-dollars income, a subject of scientific studies by specialists from different fields of knowledge: philosophy, computer science, psychology, sociology, art history. The participants of other discourses – political, pedagogical, journalistic, etc. – take the similar interest for them as well. Mass and traditional media (cinema, literature) are also involved in video games discussion, and thus contribute to the constructing and broadcasting of related meanings and representations. Even animated series for pre-school and primary school-age children have not been immune to the topic. Considering the predominantly negative nature of the discussions circulating in the Russian public space, we decided to find out how exactly video games are represented in domestic cartoons. Do these representations correspond to reality, or are they a projection of social fears, typical of video game discourses focused on adults?

Keywords: social representations, animated series, video games, game studies, social fears.

REFERENCES

- Adachi P.J.C., Willoughby T. (2013) More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*. Vol. 42. No. 7: 1041–1052. DOI: 10.1007/s10964-013-9913-9.
- Ceranoglu T.A. (2010) Star Wars in Psychotherapy: Video Games in the Office. *Academic Psychiatry*. Vol. 34. No. 3: 233–236.
- Colder Carrasac M., Kalbarczyk A., Wells K., Banks J., Kowert R., Gillespie C., Latkin C. (2018) Connection, Meaning, and Distraction: A Qualitative Study of Video Game Play and Mental Health Recovery in Veterans Treated for Mental and/or Behavioral Health Problems. *Social Science & Medicine*. Vol. 216. November: 124–132. DOI: 10.1016/j.socscimed.2018.08.044.
- Donohue S.E., Woldorff M.G., Mitroff S.R. (2010) Video Game Players Show More Precise Multisensory Temporal Processing Abilities. *Attention, Perception, & Psychophysics*. Vol. 72. No. 4: 1120–1129. DOI: 10.3758/APP.72.4.1120.
- Ferguson C.J. (2015) Does Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *Journal of Communication*. Vol. 65. Iss. 1: E1–E22. DOI: 10.1111/jcom.12129.
- Green C.S., Bavelier D. (2012) Learning, Attentional Control, and Action Video Games. *Current Biology*. Vol. 22. No. 6: 197–206. DOI: 10.1016/j.cub.2012.02.012.
- Green C.S., Sugarman M.A., Medford K., Klobusicky E., Bavelier D. (2012) The Effect of Action Video Game Experience on Task-switching. *Computers in Human Behavior*. Vol. 28. Iss. 3: 984–994.
- Kuznetsova E.V. (2014) Some Influences of Online and Network Games Determining Deviant Behavior of Minors. *Vestnik Moskovskogo universiteta MVD Rossii* [Bulletin of Moscow Law Enforcement Academy]. No. 10: 85–88. (In Russ.)
- Makalatia A.G., Matveeva L.V. (2017). Subjective Factors that Influence Children and Adolescents to be Attracted by Computer Games. *Natsional'nyj psikhologicheskii zhurnal* [National Psychological Journal]. No. 1: 15–24. DOI: 10.11621/npj.2017.0102. (In Russ.)
- Malaby T. (2007) Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*. Vol. 2. No. 2: 95–113.
- Nikitina L.N. (2017) Obsessive Passion for Computer Games as a Factor of Teenagers' Deviant Behavior. *Prikladnaya yuridicheskaya psikhologiya* [Applied Legal Psychology]. No. 1: 86–92. (In Russ.)
- Russoniello C., O'Brien K., Parks J.M. (2009) The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress. *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation*. No. 2(1): 53–66.
- Sergeeva O.V. (2016) Technophobias. Computer Gamers and Social Fears. In: Savchuk V.V. (ed.) *Media Philosophy XII. Game or Reality? Game Studies Experience*. Saint Petersburg: Fond razvitiya konfliktologii. (In Russ.)
- Sharov K.S. (2015) Online Video Games as Social Deviation Factor. *Tsennosti i smysly* [Values and Meanings]. Vol. 37. No. 3: 52–65. (In Russ.)
- Sokolov E. (2015) A Traitor's Luck: Debates on Video Games? *Logos*. Vol. 25. No. 1(103): 157–179. (In Russ.)
- Voiskunsky A.E. (2010) Do Children Addicted to Computer Games Become More Aggressive? *Voprosy psikhologii* [The Issues Relevant to Psychology]. No. 6: 133–143. (In Russ.)
- Williams D. (2006) Why Game Studies Now? *Games and Culture*. Vol. 1. No. 1: 1–4.