

Какие «онтологии» бывают в «онтологических моделях» компьютерных игр?

Научный руководитель – Дмитриев Вячеслав Евгеньевич

Стуликов Никита Денисович

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: loikarin@ya.ru

Какие «онтологии» бывают в «онтологических моделях» компьютерных игр? В game studies «онтологическими моделями» («ОМ») принято называть такие описания компьютерных игр (КИ), которые отвечает на вопросы: «что есть компьютерная игра?», «из чего она состоит?», «как её части между собой связаны?» и т. п. [Aarseth. 2014. С. 484] В то же время многие «ОМ» страдают от излишнего формализма [Vella. 2015], недостаточной философской обоснованности [Stenros. 2016. С. 512] и часто связаны с пониманием «онтологии» в computer science [Aarseth. 2014. С. 484], [ср. Zagal и др. 2005].

В докладе я попробую выявить, описать и сопоставить несколько «ОМ» КИ, построенных на разных философских основаниях. Это «простая ОМ» игр Орсета [Aarseth. 2014], построенная на «витгенштейновской позиции по вопросу об играх» [см. Debus. 2019. С. 8]; феноменологическая «ОМ» КИ Веллы, построенная из «эпистемологической перспективы» на то, как «игрок играет в игру» [Vella. 2015a. С. 121], [Vella. 2015b]; «плоская ОМ» КИ Богоста, построенная в русле современного спекулятивного реализма [Богост. 2015]; и «ОМ», в которых основное внимание уделено выявлению границ КИ [см. Salen, Zimmerman. 2004], [см. Sicart. 2020].

Конечно, это не все существующие «ОМ» КИ и даже не все возможные философские подходы к их построению [см., например, ещё Mosca. 2012]. В докладе я также не рассматриваю дизайнерские и computer science «онтологии», построенные без обращения к философии [см., например, Bjork, Holopainen. 2004], [см. Zagal. 2005] и не разбираю специальные «ОМ», строящиеся для описания отдельных доменов КИ [см., например, Svelch. 2018].

Тем не менее, «ОМ» КИ, о которых я хочу рассказать, достаточно репрезентативны, чтобы показать основные проблемы, с которыми сегодня работают исследователи их «онтологии». Это спор эссенциалистов и номиналистов [Aarseth, Calleja. 2015], [Juul. 2005. С. 7]; процедуралистов и player-центристов [Sicart. 2011], [Bjork, Juul. 2012]; вопрос об онтологическом отличии КИ от других игр и др.

Источники и литература

- 1) Богост Ян. Бардак в видеоиграх // Логос. — Том 25. №1. — 2015 (2009). — URL: http://www.logosjournal.ru/arch/79/103_5.pdf.
- 2) Aarseth E. Ontology. // The Routledge companion to video game studies. Нью Йорк: Routledge, 2014. С. 484 - 492.
- 3) Aarseth. E., Calleja G. «The word game: the ontology of an undefinable object» // Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2015. — URL: https://www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/26620/3/The_word_game_the_ontology_of_an_undefinable_object_2015.pdf.

- 4) Aarseth E., Grabarczyk P. An ontological meta-model for game research // Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message, 2018. — URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_247_rev.pdf.
- 5) Bjork S., Holopainen J., Lundgren S. Game design patterns // Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2003. — URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.15303.pdf>.
- 6) Bjork S., Juul J. Zero-player games - what we talk about when we talk about players // Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference, 2012. — URL: <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2012/Bjor%20Juul%2012%20-Zero-player-games-Exploring-the-distinction-between-Games-as-Artifacts-and-Games-as-Activities.pdf>.
- 7) Debus M. Unifying game ontology: a faceted classification of game elements: Ph. D. — Копенгаген, 2019. — URL: https://pure.itu.dk/portal/files/84770810/PhD_Thesis_Final_Version_Michael_S_Debus.pdf.
- 8) Juul J. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. — Кембридж, Массачусетс: MIT Press, 2005.
- 9) Mosca I. The social ontology of digital games // Handbook of digital games. — Хобокен, Нью Джерси: Wiley-IEEE Press, 2012. — С. 607-644. — URL: https://www.academia.edu/33143540/I_Mosca_2014_The_Social_Ontology_of_Digital_Games_Handbook_fo_digital_games_Wiley_IEEE_607_644_pdf.
- 10) Salen K., Zimmerman E. Rules of play. Game design fundamentals. — Кембридж, Массачусетс: The MIT Press, 2004.
- 11) Sicart M. Against procedurality // Game Studies. — Том 11, №3. — 2011. — URL: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.Sicart M. Homo Ludens Reloaded: The Ethics of Play in the Information Age. // — 2020. — URL: https://miguelsicart.net/publications/Homo_Ludens_Reloaded.pdf.
- 12) Stenros J. The game definition game: a review // Games and Culture. —. — Том 12, № 6. — 2017 (2016) — С. 499 - 520.
- 13) Svelch J. Encoding monsters: “ontology of the enemy” and containment of the unknown in role-playing games // The Philosophy of Computer Games Conference, 2018. — 2018. — URL: <https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2018/Svelch%20-%202018%20-%20Encoding%20monsters.pdf>.
- 14) Vella D. The ludic subject and the ludic self: analyzing the ‘I-in-the-gameworld’: Ph. D. — Копенгаген, 2015a.
- 15) Vella D. No mastery without mystery: Dark Souls and the ludic sublime // Game Studies. — Том 15, № 1. — 2015b. — URL: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>.
- 16) Zagal J. P., Mateas M., Fernández-Vara C., Hochhalter B., Lichti N. Towards an ontological language for game analysis. // Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. — 2005. — URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.09313.pdf>.