

Образ постсовременных обществ в видеоиграх-антиутопиях начала XXI века

Научный руководитель – Смирнов Владимир Алексеевич

Кушнир Артем Андреевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра современной социологии, Москва, Россия

E-mail: kushnir-artem@bk.ru

В рамках периода, ныне именуемого в истории социологии классическим, одной из самых влиятельных и по сей день является веберовская традиция, в рамках которой социолог должен заниматься конструированием "идеальных типов" - то есть вычленять из окружающей его социальной действительности характерные, повторяющиеся в своем проявлении черты социального порядка. С учетом всего вышесказанного, техника мысленного эксперимента является довольно распространенным общенаучным методом, своего рода «полигоном», в рамках социологического исследования предоставляющим возможность исследователю с опорой на силу социологического воображения оттачивать разные приемы конструирования идеальных типов и бросать самые различные вызовы социальному порядку без необходимости калечить судьбы сотен тысяч людей – в отличие от социального эксперимента.

Потенциал мысленного эксперимента был как метода социологического исследования был в полной мере осмыслен ведущими теоретиками XX века, к примеру, Д. Бэлл[1] изначально свою концепцию "постиндустриального общества"[2] #_ftn2 формулировал как технократическую утопию, Р. Дарендорф критиковал #_ftn3[3] #_ftn3 патриарха американской социологии Толкотта Парсонса за ликвидацию "всякой дистанции между социальной реальностью и трансцендентным утопическим идеалом", а Карл Мангейм #_ftn4[4] #_ftn4 считал, что "...Утопии сегодняшнего дня могут стать действительностью завтрашнего дня". Кроме того, идеально-типические конструкции социального порядка могут быть выявлены в работах исследователей, не являющихся социологами, к примеру основатель оперантного бихевиоризма Ф. Скиннер является автором утопии «Уолден 2» #_ftn5[5] #_ftn5, а видный деятель космонавтики К.Э. Циолковский – автором целого цикла работ, наиболее примечательные из которых опубликованы в сборнике "Миражи будущего общественного устройства"[6] #_ftn6. Следует упомянуть так же обширный научно-фантастический дискурс в литературе второй половины XX столетия, связанный с такими авторами как К. Воннегут #_ftn7[7] #_ftn7, А. Кларк #_ftn8[8] #_ftn8, И. Ефремов #_ftn9[9] #_ftn9, А. Азимов #_ftn10[10] #_ftn10 и некоторые другие. #_ftn11

Однако, последствия, вызванные появлением "метаизобретения" - компьютера, и последовавшей за ним информационной революцией, оказали серьезное влияние на все сферы жизни общества. Побочным продуктом информационной революции стало появление видеоигр как нового, интерактивного формата развлечений, а распространение вычислительной техники позволило сформировать устойчивый рынок, конкурирующий с более традиционными медиапродуктами. Влияние видеоигровой индустрии оказалось настолько серьезным, что вызвало появление "Game Studies" – междисциплинарного направления, осуществляющего теоретическую рефлексию с позиции традиционных академических дисциплин, таких как социология, психология, философия, культурология, антропология и некоторых других. В этом свете видеоигровые нарративы выглядят легитимным объектом исследования, наряду с культурным наследием как шедевров мировой литературы, так и сюжетами кинофильмов. Среди особенностей исследования следует отметить тот факт,

что в отличие от книг или кино, где исследователю отведена роль стороннего наблюдателя, видеоигры предполагают: во-первых, деятельное участие, взаимодействие с объектами игрового мира; во-вторых: вариативность, возможность выбора того или иного сценария, предполагающего различные последствия.

В силу ограниченности времени, предполагается обратиться исключительно к высокобюджетным проектам (AAA), заявленных издателем как утопия или антиутопия, дата релиза которых хронологически следует за выходом в свет ключевого утопического проекта Всемирного Экономического Форума в Давосе под руководством Клауса Шваба – концепции "Четвертой промышленной революции" в 2016 году. Под указанные выше требования подходят четыре высокобюджетных проекта, и безусловным хэдлайнером представляется проект отечественного разработчика Mundfish, увидевший свет в феврале 2023 года под названием "Atomic Heart". Нарратив представляет собой *ретротопию*, поскольку сеттинг разворачивается в альтернативной хронологии, СССР образца середины 50-х гг. XX века, совершивший прорыв в области вычислительных устройств и технологий взаимодействия человека с ними. На роль других нарративов, достойных рассмотрения представляется возможным привлечь продукты зарубежных издателей, таких как Horizon: Zero Dawn, Deus Ex: Mankind Divided, и Cyberpunk 2077.

Источники и литература

- 1) Bell D. The Social Framework of Information Society. // The Computer Age: A Twenty Year View. / Ed. M.L.Dertonzos, L., Moses. – L., 1981.
- 2) Bell D. The coming of post-industrial society: A venture in social forecasting. – N.Y., 1973.
- 3) Darendorf R. Recent Changes in the Class Structure of European Societies // Daedalus. 1964. Vol. 93. No. 1, pp. 225–270.
- 4) Маннгейм К. Избранное: Диагноз нашего времени. М.: РАО Говорящая книга, 2010. 744 с.
- 5) Skinner, B.F. (1948). Walden Two. Indianapolis: Hackett Publishing Company. ISBN 0-87220-779-X.
- 6) Циолковский К.: Э.МИРАЖИ БУДУЩЕГО ОБЩЕСТВЕННОГО УСТРОЙСТВА. Сборник статей - М.: НИЦ Луч, 2021, –272 с. ISBN 978-5-87140-329-7
- 7) Воннегут К.: Механическое пианино. Матерь Тьма. – М.: АСТ, 2022 г, - 512 с.
- 8) Кларк А.: Город и Звезды. М.: Эксмо, 2018г, - 384 с.
- 9) Ефремов И. А. На пути к роману «Туманность Андромеды» // Вопросы литературы. – 1961. – № 4. – С. 142 [U+2015] 153.
- 10) Азимов А. Я, робот: Повесть, рассказы / пер. с англ. А. Д. Иорданского, Ф. А. Розенталя. М.: Эксмо, 2002. 479 с.