# Конструирование виртуальных миров: игра, фантастика, футурология.

## Аннотация:

Предлагаемый курс подготовлен при поддержке академического партнера философского факультета – компании Epic Games. Он представляет собой достаточно подробное системное описание процесса конструирования виртуальных (в первую очередь – игровых) миров.

При создании игр часто возникают проблемы, связанные с «разделением труда» внутри групп разработчиков и с пока что не выработанными междисциплинарными протоколами. В то же время давно замечено, что на первые позиции в игровой повестке выходят содержание и форма подачи: презентация, дискурс, нарратив. Таким образом, очевидна растущая потребность в гуманитарной составляющей игровых проектов.

Игра-это неотъемлемая часть человека и общества, историческая форма симуляции (моделирования) жизни, поведения и культуры. Философия моделирует те же самые объекты, но рефлексивно, в сознании.

Именно поэтому философия как форма рефлексирующего мышления в состоянии интегрировать в единое поле проблемы искусственного интеллекта, виртуальной реальности, игрового пространства и неигрового, проективного применения игровых технологий (движков, вероятностных моделей и т.п.).

В предлагаемом курсе слушателям будет показана последовательность построения виртуального игрового мира с одновременной рефлексивной оценкой: почему и зачем используются те или иные инструменты, как можно и как нельзя выстраивать игровую вселенную, в каких случаях цивилизация, этнос или сказочный народ будет развиваться, а в каких – нет.

Курс будет построен на живом диалоге с приглашенными спикерами – представителями игровой индустрии.

Сотрудничество, которое развивается между философским факультетом и Epic Game имеет целью обобщить результаты практических решений, разработать методологию и рефлексивный инструментарий.

В перспективе это даст исключительную возможность для практического моделирования как в игровой, так и в неигровой сферах. И слушатели курса могут в дальнейшем присоединиться к этой работе.

# Программа курса

## Тема 1. Введение

Содержание и цели курса. Междисциплинарность исследований виртуальных пространств: игр, фантастики, прогностики. Основные понятия курса. Степень и характер разработанности темы.

2 часа

## Тема 2. Философия игры

История и теории и философии игр. Современная культура и коммуникация как игровые. Геймификация социальных процессов..

2 часа

## Тема 3. Виртуальная реальность как поле проектирования и конструирования

История термина. Классическое и современное понимание виртуальной реальности. Виртуальная реальность как «комплекс ощущений» (Беркли, Мах) и как «свежий взгляд» на реальный мир (Дж. Ланир). Процессуальный характер виртуальной реальности. Поле игры, «образ будущего» и проект как формы виртуальной реальности . Эпистемологическая проблематика виртуальной реальности, проблема субъекта и объекта.

2 часа

## Тема 4. Игровой мир

Космогония, космология, мифология игрового (виртуального) мира. Мироустройство: декомпозиция и синтез, описание окружающей реальности и воссоздание правдоподобных моделей. Глобальные процессы и структуры, общества и цивилизации игрового мира, их особенности и взаимодействия. Идеальный стазис и динамика взаимодействий.

4 часа

## Тема 5. Герои и персонажи

Живые разумные существа, населяющие игровой мир, и их культура как отражение этого мира. Кто такой герой и чем он отличается от остальных населяющих мир существ. Эволюция и антропология в игровом мире. Расы и этносы. История, религия, наука, фольклор и прочие типы пассивного и активного взаимодействия с окружающим миром. Большие и малые сообщества: целеполагание, мотивация, этнометодология.

4 часа

## Тема 6. Именование/ Нейминг

Знак, символ, слово. Основы философской семиотики. Семантика и прагматика. «Фиксирование смыслов», «уплотнение реальности» посредством языка. Этимология через историю мира и его жителей. Влияние языковых архетипов на культуру и общества. Типы повествования: мифы, эпос, сказки, художественная литература. Креатив и нарратив. Философия фантастики. Языки описания виртуальных миров.

4 часа

## Тема 7. Пространство и время

Объективные основания функционирования виртуального мира. Влияние глобальных законов игровой вселенной на мир, героев и персонажей. Управление пространством и временем сформированной игровой (виртуальной) реальности, взаимозависимости, парадоксы, внесение корректив. Нелинейность времени, иллюзорность пространства, истории прошлого, стазис настоящего, цели и амбиции будущего. Ускорение истории. Кто подчиняется, а кто нет (и в какой степени) общим правилам времени и пространства игровой (виртуальной) вселенной.

4 часа

## Тема 8. Одновременность и множественность

Субъективная картина виртуального мира. Множественность, сложностность и полисубъектные (мультиагентные) модели. Значение сенсорного интерфейса как «портала» в виртуальный мир. Синхрония и диахрония событий в воображении автора. Множество событий и историй, происходящих в игровом мире и подчиненных разнообразным наборам правил, в том числе неучтенных. Изменение взаимосвязи событий во времени и пространстве. Управление моделями, смыслами, приоритетами, шаблонами правил.

4 часа

## Тема 9. Геймификация коммуникации.

Коммуникация как игра. Ролевое моделирование коммуникации. Прогнозирование и анализ коммуникационных реакций. Форсайт и фантастический контент. Утопии и антиутопии. Философия утопического сознания. Модальные логики и современность.

2 часа

## Тема 9. Подведение итогов

Общее подведение итогов, вопросы и ответы аудитории, не вошедшие в курс примеры и данные, завершение курса.

2 часа

## Зачет

# Вопросы к зачету

1. Основные подходы к симуляции реальности, исторические предпосылки их возникновения и представление в различных трансдисциплинарных гипотезах.

2. Способы моделирования виртуальной реальности, практические методы и подходы.

3. Системы мира, представления о восприятии реальности в науке, философии и религии.

4. Герой в мире, история, мифология, типы героев и методики их внедрения в виртуальную симуляцию. Герой и игрок.

5. Группы субъектов и объектов в игровом мире, практические способы использования языка и нарративных методик для установления взаимопонимания («раппорта») с восприятием игрока.

6. Пространство и время в симуляции, автор и континуум, примеры оригинального использования основных теорий в данной области.

7. Системы в игровом мире, установка шаблонов и работа с ними, общие правила функционирования симуляции.

8. Объекты интеллектуальной собственности, авторское и смешанные права и их приложение к виртуальным симуляциям.

9. Кибернетика как одна из ключевых дисциплин с точки зрения управления системами симуляции виртуальной реальности.

10. Приложение философии, антропологии, кибернетики, семиотики и лингвистики в дисциплине, общий анализ.

11. Тренды развития симуляции виртуальной реальности с точки зрения концепции, технических решений и практического применения.

12. Методы применения симуляций виртуальной реальности в гуманитарных сферах, науке, образовании и в иных не-развлекательных целях.

**Литература по курсу**

**Справочные издания**

1. Философская энциклопедия: В 5 тт./ Под ред. Ф.В. Константинова. М: Изд-во: Советская энциклопедия. 1960-1970. URL: https://platona.net/load/knigi\_po\_filosofii/slovari\_ehnciklopedii/filosofskaja\_ehnciklopedija\_pod\_red\_f\_v\_konstantinova\_tom\_1/23-1-0-1284
2. Новая философская энциклопедия: В 4 тт. /Под редакцией В. С. Стёпина. М.: Мысль. 2001. URL: <https://rus-philosophical-enc.slovaronline.com/>

**Персоналии для ознакомления:**

Аристотель, Платон, Лебниц В., Макиавелли Н, Льюис Д. К., Маркс К., Энгельс Ф, Сталнакер Р., Крипке С., Пирс Ч.С., Соссюр Ф., Фреге Г., Моррис У., Лотман Ю.М., Барт Р., Даймонд Дж., Боас Ф., а также другие авторы из списка литературы.

**Статьи**

1. Боас Ф. Развитие народных сказок и мифов // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. — 2014. — № 1 (41). — С. 29–34.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56–79.
3. Гарфинкель Гарольд. Что такое этнометодология? // Социологическое обозрение. Т. 11. № 3. 2012. – С. 144-154.   
   URL: https://sociologica.hse.ru/data/2013/01/17/1302903565/11\_3\_13.pdf
4. Костикова А. А. Фантастика как предмет междисциплинарных и трансдисциплинарных исследований // Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. — 2020. — т. 4. — с. 151–153.
5. Крейг Роберт Т Теория коммуникаций как область знания // Оптимальные коммуникации (OK), 29 октября 2010. URL: <http://jarki.ru/wpress/2010/10/29/1338/>
6. Лепский В. Е. Экономическая кибернетика саморазвивающихся сред (кибернетика третьего порядка) // Управленческие науки. 2015. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-kibernetika-samorazvivayuschihsya-sred-kibernetika-tretiego-poryadka (дата обращения: 25.01.2021).
7. Лихачев Д. С. О национальном характере русских   
   (Расширенный текст выступления в телевизионной передаче “Философские беседы”.) // Вопросы философии. — 1990. — № 4. — С. 3—6.
8. Лихачев Д.С. Концептосфера русского языка // Русская словесность: от теории словесности к структуре текста: антол. / Ин-т народов России [и др.]. — М., 1997. — С. 280–287.
9. Московичи С. Социальное представление: исторический взгляд. // Психологический журнал. – 1995. – Том 16. №1.
10. Сегал А. П. Будущее и прошлое в зеркале здравого смысла // Вестник Московской международной высшей школы бизнеса (МИРБИС). 2018. № 1 (13). С. 72-78. URL: <https://cs.journal-mirbis.ru/-/EN9hh51kkBTftZmEr797fQ/sv/document/11/b0/32/521295/288/72-78.pdf?1521810997>
11. Сегал А. П. Золотой век и Железная гвардия: к 30-й годовщине смерти Мирчи Элиаде // Логос. — 2017. — Т. 27, № 4 (119). — С. 179–192. URL: http://logosjournal.ru/arch/96/119\_10.pdf
12. Сегал А.П. «Образ будущего» или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности // Профессиональное образование в современном мире. 2017. Т. 7, № 4. С. 1380–1387. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/393/392>
13. Сегал А.П. «Цифра» и «цифровое общество» как симулякры XXI века (о терминологической строгости при описании процессов коммуникации) // Профессиональное образование в современном мире. 2019. Т. 9, № 3. С. 2898–2908. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/587/568>
14. Сегал А. П. Кто меняет меняющийся мир? О субъектах и агентах стратегических коммуникаций. // Искусственные общества. – 2019. – T. 14. – Выпуск 3. URL: https://artsoc.jes.su/s207751800006883-0-1/ (дата обращения: 11.01.2021). URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800006883-0-1/>
15. Сегал А.П. Гумбольдтовская реформа школы как образец социальной стратегии (опыт ретроспективного проектного анализа) // Профессиональное образование в современном мире. 2020. Т. 10, № 1. С. 3409 – 3417. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/644/623>
16. Сегал А. П. Проблематика социального проектирования в свете обыденных представлений об историческом (социальном) времени // Искусственные общества. – 2020. – T. 15. – Выпуск 3. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800010977-3-1/>
17. Савченко А. В. , Сегал А. П. Виртуальная реальность - онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. – 2020. – T. 15. – Выпуск 4. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800012841-4-1/>
18. Хабермас Ю. Понятие индивидуальности. // Вопросы философии. – 1989. – № 2. – С. 35-40.
19. Эльконинова Л., Эльконин Б.Д. Знаковое опосредование, волшебная сказка и субъектность действия. //Вестник МГУ. Серия «Психология». – 1993. – Ж. 2. – С. 62-70.
20. Big data: a loop or a challenge for human morality: mapping russian tradition in philosophy and methodology / A. Kostikova, A. Segal, G. Sorina, S. Spartak // Russian Journal of Communication. — 2017. — Vol. 9, no. 3. — P. 252–262. URL: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19409419.2017.1376533

**Книги**

1. Lupoff R.A.. Edgar Rice Burroughs: Master of Adventure (1965). https://search.rsl.ru/ru/record/01003029457
2. Аристотель. Политика / Сочинения в 4-х томах. – М., Мысль, 1983. Т.4.
3. Барбрук Р. Интернет-революция — М.: «Ад Маргинем Пресс», 2015
4. Барт Р. Мифологии. Mythologies. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. – 320 с.
5. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 2004 .- 944 с.
6. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. ‑ 2-е изд . – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
7. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 336 с.
8. Боас Ф. Ум первобытного человека.– URSS, 2011. – 153 с.
9. Гальперин П.Я. Лекции по психологии. М.: Высшая школа, 2002. – 400 с
10. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни — М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. — 304 с.
11. Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 449 с.
12. Гумилёв Л.Н. Этногенез и биосфера Земли. — 2 изд. испр. и доп. — Л.: Изд-во ЛГУ, 1989. — 496 с
13. Донован Т. Играй! История видеоигр.— М.: Белое Яблоко, 2014 — 648 с.
14. Кастельс М. Власть коммуникации: учеб. Пособие. НИУ ВШЭ. — М. : Изд. Дом Высшей школы экономики, 2016 — 564 с.
15. Кун Николай. [Легенды и мифы Древней Греции](https://bookscafe.net/book/kun_nikolay-legendy_i_mify_drevney_grecii-41253.html) URL: http://www.sno.pro1.ru/lib/kun/
16. Ланир Д. Вы не гаджет. – М.: Издательство Астрель, Corpus, 2011.
17. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 608 с.
18. Леви-Строс К. Структурная антропология. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с.
19. Лем Станислав. Сумма технологии = Summa Technologiae. — М. : АСТ ; СПб.: Terra Fantastica ; Минск : Харвест, 2002. — 668 с.
20. Лотман Ю.М. Избранные статьи в 3 т. Т. 1: Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллин: Александра, 1992. – 479 с.
21. Луман Н. Медиа коммуникации. – М: Изд-во "Логос". 2005. - 280 с.
22. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.
23. Макиавелли Н. Государь. – М.: Планета, 1990.
24. Маклюэн Г. M. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003 — 464 с.
25. Маяк И.Л. Рим первых царей. Генезис римского полиса. – М.: Изд.-во МГУ, 1983. – 278 с.
26. Мелетинский Е.М.. Поэтика мифа.— М: Азбука-Аттикус, 2018— 676 с.
27. [Мюллер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8E%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D1%80,_%D0%A4%D1%80%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%B8%D1%85_%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D1%81) М. [У истоков компаративистики в религиоведении.](http://allrefs.net/c22/3gz4e/) // Введение в науку о религии: Четыре лекции, прочитанные в Лондонском Королевском институте в феврале — марте 1870 года. — М.: Книжный дом «Университет»: Высшая школа, 2002. — 264 с.
28. Платон. Государство. Законы. Политик. – М.: Мысль, 1998. – 798 с.
29. Поршнев Б.Ф. О начале человеческой истории (проблемы палеопсихологии): Монография. – СПб: Алетейя, 2007. – 714 с.
30. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 2003. – 144 с.
31. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1986. – 361 с.
32. Ранк Отто. Миф о Рождении Героя.— М.: Изд-во «Академический проект», 2020.– 238 с.
33. Рат-Вег Иштван. История человеческой глупости. – Дубна: ИЦ Феникс, 1996. – 640 с.
34. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй». М.: Прогресс, 1990 – 191 с. URL: <https://prostranstvo.nethouse.ru/static/doc/0000/0000/0146/146330.8cbz0e6uur.pdf>
35. [Савченко А.](https://www.chitai-gorod.ru/books/authors/savchenko_a/) Игра как бизнес. От мечты до релиза. — М.: Изд-во [Бомбора](https://www.chitai-gorod.ru/books/publishers/bombora/), 2020 – 336 с.
36. Слоттердайк П. Критика цинического разума. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2001. – 584 с.
37. Степин В.С. Цивилизация и культура. – СПб: СПбГУП, 2011. – 408 с.
38. Стукалин Ю.В. Первая энциклопедия Дикого Запада – от A до Z. М., 2014.
39. Тойнби А. Дж. Постижение истории. — М.: Рольф, 2001—640 с
40. Тойнби А. Дж. Цивилизация перед судом истории — М.: Рольф, 2002—592 с
41. Тоффлер Э. Третья волна. - Москва : АСТ, 2009 - 795 с.
42. Утопия и утопическое мышление: Антология зарубежной литературы. – М.: Прогресс, 1991. – 405 с.
43. Фрэзер Дж.Дж. Золотая Ветвь: Исследование магии и религии. — М.: ТЕРРА-Книжный клуб, 2001. — 528 с.
44. Фуко М. Археология знания. Изд. 2-е, испр. – СПб: Гуманитарная акад., 2012. - 415 с.
45. Фуко М. Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981-1982 учебном году. – СПб: Наука, 2007. – 480 с.
46. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек. - Москва : Изд-во ACT: Полиграфиздат, 2010. - 588 с.
47. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. – М.: Республика, 1993. – 447 с.
48. Харари Ю.Н. «Sapiens. Краткая история человечества» М.: Синдбад, 2011. – 570 с.
49. Хёйзинга Й. Осень средневековья. – М.: Наука, 1988. – 544 с.
50. Хомский, Ноам. Прибыль на людях.: Неолиберализм и мировой порядок. ‑ М.: Праксис, 2002. – 256 с.
51. Элиаде М. Аспекты мифа. – М.: Изд. центр «ACADEMIA», ИНВЕСТ-ППП, 1996. – 240 с.
52. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. Архетипы и повторяемость. – СПб: Алетейя, 1998. – 249 с.
53. Юнг К.Г. Человек и его символы   
    URL: <https://www.litmir.me/br/?b=139670&p=1>
54. Юнг К.Г. Архетип и символ: Сб. работ. – М.: Издательство "Ренессанс" СП "ИВО-СиД",1991. ‑ 304 С.
55. Язык и моделирование социального взаимодействия: Переводы. – М.: Прогресс, 1987. – 464 с.
56. Якоби Иоланда. Комплекс/архетип/символ URL: <https://castalia.ru/translations/iolanda-yakobi-kompleks-arkhetip-simvol-glava-1-kompleks>
57. Якоби Иоланда. Психологическое учение К.Г. Юнга/ URL: <https://carljung.ru/Library/Jacobi2.htm>
58. Ясперс К. Смысл и назначение истории. / Пер. с нем. – М.: Политиздат, 1991. – 528 с.

**Другие ресурсы**

* <http://kennethjorgensen.com/worldbuilding/resources>
* <https://thedabbler.ca/ultimate-list-42-worldbuilding-resources/>
* <https://karavansara.live/features/worldbuilding-resources/>
* <http://thewritersaurus.com/2015/10/19/nanowrimo-world-building-resources/>
* <https://medium.com/columbia-dsl/30-immersive-storytelling-platforms-apps-resources-tools-e428309574be>
* <http://www.web-writer.net/fantasy/days/>
* <https://worldbuilding.institute/people/alex-mcdowell>