

СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

Россия, Санкт-Петербург.
 Санкт-Петербургский государственный университет. Институт философии.
 Соискатель, сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр
 (ЛИКИ, Центр Медиафилософии, СПбГУ)

Russia, Saint Petersburg.
 Saint Petersburg State University. Institute of Philosophy.
 Postgraduate student, member of the Laboratory of Computer Games Research
 (Center for Mediaphilosophy, Saint Petersburg State University)

ijona@yandex.ru



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И УТОПИЯ ИНТЕРАКТИВНОСТИ: НА ЧТО СПОСОБНЫ ГЕЙМЕРЫ?*

Автор описывает многопользовательские онлайн-игры в контексте новых медиа, опираясь на понятие интерактивности. Цель статьи — понять, какую форму принимает в данном случае власть медиа и способствует ли интерактивность игр возможности сопротивляться этой власти. Для этого рассматривается не только формат онлайн-игр как таковой, но и поведение геймеров: анализируются различные режимы игры и маргинальные практики.

Ключевые слова: новые медиа, интерактивность, формат, сценарий, логика медиа, компьютерные игры, режимы игры, флешмоб, ролевая игра, перформанс

Videogames and the Utopia of Interactivity: What Are Gamers Capable Of?

The author describes multiplayer online games in the context of new media, using the notion of interactivity. The aim of the article is to understand what form the power of media takes in this case, and whether the interactivity of games creates the possibility of resistance to this power. The format of online games is considered, as well as gamers' behavior: different gaming modes and marginal practices are analyzed.

Key words: new media, interactivity, format, scenario, media logic, videogames, gaming modes, flashmob, role-playing, performance

Изучение медиа сопряжено с риском впасть в одну из двух крайностей: увидеть в техническом прогрессе обещание светлого будущего или, наоборот, опасность для человечества. Средства массовой информации постоянно обвиняются в искажении фактов и подмене реальности иллюзией, и в то же время новые медиа вызывают надежды на политические свободы и «цифровое просвещение». Один из способов пройти между Сциллой и Харибдой полярных оценок — предварение широких обобщений анализом конкретных жанров коммуникации.

Мы попытаемся, обратившись к примеру многопользовательских онлайн-игр, понять, какие формы принимает в данном случае власть медиа, и до какой степени геймеры подчиняются ей. Эта разновидность компьютерных игр выбрана не случайно — в ней сошлись сразу несколько особенностей, которые обычно считаются характерными для новых медиа: интерактивность, симуляция, общение в реальном времени.

Онлайн-игры¹ являются не только развлечением и эстетическим объектом, но и средством удаленной коммуникации в реальном времени, а значит, попадают в один ряд с блогами, социальными сетями, чатами и так далее. Предметом рассмотрения станут преимущественно, хотя не исключительно ММОРПГ (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры), как наиболее заметный и показательный жанр.

Ключевым для понимания специфики компьютерных игр является понятие интерактивности, оно же послужит и точкой входа в проблематику новых медиа.

Интерактивность

Между интерактивностью и новыми медиа зачастую ставится знак равенства. Интерактивность считается тем свойством,

* Статья написана при финансовой поддержке гранта РФФИ 13-06-00764 «Субъект и сообщество в эпоху новых медиа»

¹ Это выражение может либо указывать на многопользовательские онлайн-игры, либо выступать как широкое обозначение игр, которые требуют интернет-соединения (в том числе предназначенных для одного человека). Мы будем использовать его исключительно в первом значении.



СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

которое отличает новые медиа от старых. Вдобавок именно с ней связаны утопические надежды на то, что пользователь из пассивного потребителя, которого «зомбируют», превратится в активного участника культурной и социальной жизни. Типичный пример такого подхода приводит Славой Жижек: «общим местом стало подчеркивать, что с приходом новых электронных медиа наступил конец пассивному потреблению текстов или произведений искусства: я больше не сижу, просто уставившись в экран, я все чаще взаимодействую с ним, вступаю с ним в диалогические отношения»².

Слова «интерактивный», «интерактивность» часто употребляются без дополнительных пояснений, будто их смысл очевиден. Но более внимательный взгляд на термин показывает его неоднозначность и чрезмерную широту. Исследователи новых медиа указывают на различные типы, уровни и характеристики интерактивности, не ограничиваясь каким-то одним пониманием термина. Если не вдаваться в излишние подробности, определения интерактивности можно разделить на три большие группы в зависимости от того, какой процесс рассматривается: физическое взаимодействие пользователя с медиумом, восприятие медиума (насколько оно активно?), и, наконец, коммуникация между людьми, которую медиум опосредует.

1. Физическое взаимодействие с медиумом

В данном случае в центре внимания оказываются главным образом технические характеристики медиума, в то время как контекст коммуникации остается вне поля зрения. С точки зрения интерактивности может оцениваться даже взаимодействие между машинами³.

Лев Манович указывает на многообразие форм интерактивности, которое некорректно было бы подводить под один широкий термин⁴, говоря, таким образом, не об интерактивности вообще, а о конкретных интерактивных технологиях. Кроме того, Манович предлагает различать закрытую и открытую интерактивность: пользователь либо выбирает из готового набора действий, либо имеет дело с объектом, структура которого меняется или генерируется по ходу взаимодействия⁵. Закрытая интерактивность легко обнаруживается в старых медиа: например, читая книгу на иностранном языке, мы обращаемся к словарю и каждый раз выбираем одно слово из закрытого списка. Отличие новых медиа в том, что в них эти операции объективированы и стандартизированы в виде гиперссылок, пунктов меню, иконок на рабочем столе и так далее⁶. Зато открытая интерактивность, создаваемая средствами искусственного интеллекта, представляется чем-то более специфическим для современности, хотя распространена она меньше, чем кажется на первый взгляд.

Некоторые исследователи указывают на то, что интерактивность медиума определяется не его собственными свойствами,

а восприятием людей, в котором нередко проявляется антропоморфизм: мы считаем интерактивными те медиа, взаимодействие с которым максимально приближено к межличностному общению⁷. Согласно этой логике, медиум, который полностью контролируется пользователем и всегда выдает предсказуемые реакции в ответ на его действия, неинтерактивен, причем уровень контроля и предсказуемости зависит не только от характеристик медиума, но и от того, насколько пользователь овладел последним⁸.

Многие компьютерные игры служат ярким примером открытой интерактивности. Даже простая навигация по трехмерной среде представляет собой нечто большее, чем просто выбор из ограниченного набора действий, так как пользователь может плавно изменять угол обзора и направление движения; враги реагируют на действия игроков достаточно сложным и непредсказуемым образом: атакуют, отступают, блокируют удары, зовут на помощь. Геймер не просто перемещается по дереву возможностей — он взаимодействует с динамической средой, откликающейся на его действия в режиме реального времени. Открытая интерактивность была свойственна даже самым ранним компьютерным играм, которые могут показаться крайне примитивными на фоне современных: например, игре Tennis for Two, в которой имитировалась игра в теннис и просчитывалось поведение условного мяча в зависимости от гравитации и того, в какой момент по нему ударят. В компьютерных играх, конечно, присутствуют и элементы закрытой интерактивности, например меню.

Разумеется, в разных играх и разных жанрах мы сталкиваемся с принципиально разным спектром возможностей. Например, в экспериментальной игре Dear Esther («Дорогая Эстер») игрок выбирает лишь направление движения и угол обзора, а все остальное происходит помимо его воли — и события следуют довольно линейному сценарию. В играх-песочницах⁹, наоборот, источником событийности становится геймер, наделенный способностью в той или иной степени изменять мир игры. В целом потребность в том, чтобы пользователь совершал хотя бы элементарные действия, — существенная характеристика компьютерной игры: иначе ее невозможно «прочитать».

Компьютерные игры соответствуют, насколько это возможно, и стандарту, задаваемому межличностным общением: пока пользователь полностью не овладеет игрой (что не всегда возможно), во взаимодействии с ней будет оставаться элемент непредсказуемости. Любая игра управляется искусственным интеллектом, и само название этой технологии указывает на антропоморфизм в восприятии медиума игры. Впрочем, нужно отметить, что межличностное общение — не единственная модель, по которой оценивается интерактивность игр. Геймплей рассматривается также сквозь призму физических законов реального мира: благодаря их сложности мы не всегда способны полностью предсказать поведение объектов, с кото-

² Жижек С. Интерпассивность, или Как наслаждаться посредством Другого. // Жижек С. Интерпассивность. Желание: Влечение. Мультикультурализм. - СПб.: Алетей, 2005. — С. 18.

³ Kiousis S. Interactivity: a Concept Explication / New Media & Society. V. 4(3), 2002. — P. 373.

⁴ Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge: MIT Press, 2001. — P. 72.

⁵ Ibid. P. 59.

⁶ Ibid. P. 74.

⁷ Kiousis S. Interactivity: a Concept Explication / New Media & Society. V. 4(3), 2002. — P. 363–364.

⁸ Smuts A. What Is Interactivity? / Journal of Aesthetic Education. V. 43(4), 2009. — P. 67.

⁹ Песочница — игра или режим игры, где акцент ставится на исследование и преобразование мира; игровые цели либо отсутствуют, либо не имеют большого значения. Известный пример песочницы — игра Minecraft.



СКОМОРОХ *Margarita Марковна / Margarita SKOMOROKH*

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

рыми взаимодействуем, — так что более интерактивными и естественными кажутся игры с более сложной «физикой». Модель межличностного общения более актуальна в случае, когда пользователь имеет дело с персонажами, населяющими игровое пространство.

2. Восприятие медиума (когнитивная интерактивность)

Способность медиума поощрять активность воображения и быть открытым интерпретации тоже можно назвать интерактивностью. Например, Эрик Циммерман предлагает применять к различным нарративам, включая игровые, термин «когнитивная интерактивность»¹⁰.

На этот вид интерактивности сложно положиться как на критерий для различения старых и новых медиа. Активность восприятия, по-видимому, не вытекает напрямую из формальных характеристик медиума — гораздо важнее в этом смысле контент: компьютерная игра, насыщенная визуальной информацией и звуками, может, тем не менее, оставлять пространство для воображения за счет лакун в повествовании.

3. Медиум как средство коммуникации

Ошибкой было бы анализировать свойства медиума вне связи с контекстом коммуникации, которую он опосредует. В этом контексте интерактивен любой медиум — но, в зависимости от того, насколько коммуникация приближена к общению с глазу на глаз, различаются степени интерактивности.

Кэрри Хитер, выделяя несколько измерений интерактивности, включает туда простоту добавления контента и возможность межличностного общения¹¹. Иными словами, медиум, который служит двустороннему обмену сообщениями, более интерактивен, чем монологический медиум. Значим и такой параметр, как скорость обмена сообщениями, — с точки зрения ряда исследователей¹², наиболее интерактивны медиа, которые поддерживают коммуникацию в реальном времени.

Под интерактивностью новых медиа часто подразумевается как раз тот факт, что вместе с ними возникли и новые формы диалогического общения: опосредованного электронной почтой, мессенджерами, социальными сетями и т. д. Рядовые пользователи, кроме того, получают более широкие, чем раньше, возможности для публичных высказываний и производства собственного контента. Публичная сфера становится менее иерархичной и рассыпается на отдельные голоса; правда, иерархия не исчезает полностью: профессиональные журналисты по-прежнему не слишком часто вступают в диалог с аудиторией¹³.

Компьютерные игры используются для разного рода коммуникации. С одной стороны, любая игра представляет собой монологическое высказывание разработчиков; с другой, у многопользовательских игр есть второе измерение: они функционируют как среда для общения между пользователями. В ММОПГ коммуникация происходит в реальном времени¹⁴, а значит высоко интерактивна. Для онлайн-игр характерно то же противоречие, что и для электронных СМИ: с одной стороны, поощряется коммуникация между рядовыми пользователями; с другой, между авторами (разработчиками) и аудиторией сохраняются иерархические отношения.

Интерактивность вряд ли может служить главным и единственным критерием различения новых и старых медиа, однако некоторые формы интерактивности действительно распространены сейчас шире, чем раньше. Онлайн-играм свойственна как специфическая интерактивность, порождаемая искусственным интеллектом, так и интерактивность межличностного общения, которая характеризует многие другие жанры онлайн-коммуникации. Все это означает потенциально широкую свободу действий в играх.

Формат

Дэвид Элтейд и Роберт Сноу, авторы книги «Логика медиа», изданной в 1979 году, подробно рассматривают понятие медиаформата. Формат — это, во-первых, грамматика коммуникации (способ организации и представления материала, расстановка акцентов), во-вторых, принципы отбора контента. Формат выступает в роли перспективы, с помощью которой интерпретируются феномены¹⁵. Коммуникация, таким образом, всегда подчиняется тем или иным правилам (обычно негласным). Продолжая идеи Маршалла Маклюэна, авторы утверждают, что эти правила определяют контент: последний не существует сам по себе, а либо создается медиумом, либо изменяется так, чтобы укладываться в формат. У форматов электронных медиа выделяются следующие элементы: особенности использования времени, ритм, темп, порядок следования программ, выбор слов и жестов¹⁶. Элтейд и Сноу анализировали медиареальность своего времени — телевидение, радио, печатную прессу — однако их идеи полностью применимы и к новой медиареальности, возникшей с развитием компьютеров.

Описывая виды интерактивности, мы фактически перечислили многие черты формата онлайн-игр. Остался, тем не менее, один существенный пробел — из виду была полностью упущена людологическая¹⁷ составляющая: система целей, за-

¹⁰ Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Game / First Person: New Media as Story, Performance, and Game. — Cambridge: MIT Press, 2004. — P. 158.

¹¹ Heeter C. Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication / Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use. — Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1989. — P. 224–225.

¹² Kiouisi S. Interactivity: a Concept Explication / New Media & Society. V. 4(3), 2002. — P. 362–363.

¹³ Schultz T. Mass Media and the Concept of Interactivity: An Exploratory Study of Online Forums and Reader Email / Media, Culture & Society. V. 22(2), 2000.

¹⁴ Геймеры общаются в текстовых чатах, а когда требуются слаженные командные действия, используют сторонние программы для голосовой связи. Примечательно, что общение через чат частично публичное: во многих играх есть канал чата, который читают одновременно все игроки, находящиеся онлайн на одном сервере.

¹⁵ Altheide D. L., Snow L. P. Media Logic. — London: Sage, 1979. — P. 22–23.

¹⁶ Ibid. P. 23.

¹⁷ Людология (от лат. ludus, «игра») — направление в изучении компьютерных игр (game studies), сторонники которого считали главной характеристикой своего предмета как наличие в нем целей и задач в противовес нарративу. См., например: Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative // Ludology.org. URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 01.06.2014).



СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

дач и вознаграждений, которая присутствует практически везде (за исключением редких экспериментов наподобие Dear Esther) — иными словами, то, почему компьютерные игры называются играми. Потенциальные возможности, заложенные в игру, неравноценны: одним из основных занятий является преодоление разнообразных препятствий, и геймер стремится найти правильное решение или должным образом развить свое мастерство — а значит, следует определенным сценариям. Маршрут знакомства с игрой определяется также ее сюжетом, который в ММОРПГ тесно связан с игровыми задачами: квесты¹⁸ сопровождаются элементами нарратива, причем по мере выполнения тех из них, которые отмечены как значимые, выгодные или обязательные для развития персонажа, раскрывается основная ветка повествования; побочные микросюжеты вводятся вместе с необязательными заданиями.

Хотя отступления от предначертанных сценариев в большинстве случаев допустимы, это не всегда выгодно и не всегда лежит на поверхности. Все многообразие поведения геймеров в игре задается, таким образом, конфигурацией некоторого набора не жестких сценариев, призванных организовать внимание и активность пользователей, и набора возможных действий. Вариативность действий достаточна широка за счет того, что играм свойственна открытая интерактивность; в онлайн-играх, которые построены на вербальном общении между людьми, возможностью поступить так или иначе еще больше. И выбор, и факторы его ограничивающие, являются элементами формата. От игры к игре, от жанра к жанру их соотношение меняется.

Мы подошли к тому, что медиум компьютерной игры бессмысленно описывать исходя только из его собственных свойств. Необходимо рассмотреть то, как геймеры воспринимают формат онлайн-игр, и чем они в ней занимаются: различные практики и режимы игры. Конечно, составить полный список практик было бы затруднительно. Некоторые из них, слишком специфические, здесь рассматриваться не будут, к примеру практика создания пользователями модов¹⁹ к играм, голдфарминг²⁰ и другие феномены. Материал отбирался таким образом, чтобы продемонстрировать характерные примеры как пассивного подчинения сценариям, так и отступления от них.

Рутинна

В ММОРПГ игроку, желающему развить своего персонажа, приходится постоянно совершать повторяющиеся действия: выполнять ежедневные квесты, бесконечно убивать одних и тех же врагов, заниматься однообразным сбором ресурсов и изготовлением предметов. Повторения неизбежны: ведь иначе игра не смогла бы надолго удержать аудиторию. Более того, сама техника, с помощью которой создаются компьютерные игры, основана на повторении: визуальное и событийное многообразие свернуто в ограниченный набор алгоритмов. В раз-

ных локациях регулярно встречаются совершенно одинаковые монстры, отличающиеся только цветом; их поведение также подчиняется одним и тем же правилам; повторяются лица аватаров и текстуры их брони; даже названия предметов могут генерироваться автоматически и оттого походить друг на друга. Подобно тому как 3D-графика разворачивается из алгоритма программы, все то множество действий, которые ежедневно выполняют геймеры, вытекает из простой системы целей и вознаграждений.

Задача разработчика — как можно дольше удерживать интерес и внимание пользователя. Отчасти она решается через выпуск дополнений к игре и увеличения максимально возможного уровня персонажа²¹, но в силу технических ограничений без повторного использования контента обойтись невозможно. Поэтому перед геймерами ставятся сложные цели, которые достигаются только упорным повторением одних и тех же действий. Рутинна рано или поздно приедается, и пользователь все равно в какой-то момент покидает игру, но ошибкой было бы рассматривать повторение как исключительно негативную сторону геймплея. В действительности повторение — мощный инструмент релаксации. В онлайн-играх наподобие «Счастливого фермера», которые доступны пользователям социальных сетей, рутинна играет еще более значительную роль, чем в ММОРПГ. От игрока не требуется даже мастерства — он лишь должен в определенное время путем самых примитивных манипуляций собирать урожай, поливать цветы, высаживать семена и так далее. Популярность таких игр доказывает, что рутинна может быть источником удовольствия.

В рутинном режиме игры геймеру не нужно изобретать нового — достаточно один раз научиться оптимизировать свои действия в соответствии с целями, которые перед ним ставит игра, и просто реагировать на внешние стимулы. Пользователь пассивно воплощает готовый сценарий, становится инструментом, с помощью которого осуществляется игра, получая взамен удовольствие от релаксации.

Общение вокруг рутинных занятий бывает шаблонным и кратким. Игроки координируют свои действия с помощью стандартных команд и ритуалов: к примеру, перед боем все ставят в чат знак «+», чтобы подтвердить свою готовность; когда взаимодействие окончено, кратко благодарят друг друга; для совместного выполнения задания бывает достаточно молча отправить другому игроку приглашение в группу. В других случаях пользователи могут вести пространственные беседы на темы, никак не связанные с игрой, и параллельно выполнять какие-то примитивные действия. Это общение имеет тенденцию вытекать на игровые форумы и в социальные сети, иногда переходя в реальное знакомство.

Игра встраивается в повседневную жизнь геймера: в его социальные связи и ежедневные действия. ММОРПГ невозможно «пройти» — эти игры потенциально бесконечны, и потому здесь преобладает циклическое время повседневности. Многие играют каждый день в определенное время, согласуя свое расписание с необходимостью выполнять в игре повторяющиеся

¹⁸ Так обычно называются задания в ММОРПГ.

¹⁹ Дополнения к играм, которые пишутся, как правило, любителями (поклонниками игры) с целью сделать геймплей удобнее, разнообразить его или в корне изменить игру.

²⁰ Профессиональный заработок внутриигровой валюты с целью ее продажи за реальные деньги.

²¹ ММОРПГ рассчитаны на неограниченное время игры, однако развитие характеристик персонажа в какой-то момент останавливается: он достигает максимального уровня. С выходом крупных обновлений планка может подниматься.



СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

действия. События игры, в свою очередь, тоже бывают привязаны к какому-то времени (например, осады); при этом может учитываться то, в какое время играет большинство пользователей. В играх для социальных сетей события привязываются ко времени гораздо чаще, а значит, они еще глубже проникают в ткань повседневной жизни игрока.

Приключение

Основной сценарий ММОРПГ — сценарий состязания. Состязание следует понимать в широком смысле: это и конкуренция с другими игроками, и преодоление препятствий, создаваемых искусственным интеллектом. Именно состязание порождает рутину: наградой за рутинные действия всегда служит возможность выделиться среди окружающих — однако в других случаях геймеру для достижения желанной цели приходится идти на риск и проявлять мастерство. Система препятствий и наград, таким образом, задает координаты приключения.

Приключение требует от игроков высокой активности: они, в одиночку или коллективно, ищут оптимальные тактики, оттачивают навыки игры, просчитывают действия противника. Разные игры требуют разной степени изобретательности. Где-то все относительно просто и заранее ясно, куда нужно прикладывать усилия: например, тактика убийства босса уже известна, описана на форуме, и новичкам остается только усвоить ее. В других играх приключение может стать достаточно непредсказуемым. Так, в EVE Online очень сложная экономическая составляющая и достаточно высокая свобода действий. Это приводит к тому, что игроки подчас прибегают к довольно изощренным и нешаблонным способам добиться успеха: промышленному шпионажу, мошенничеству, аферам, масштабным военным операциям.

Режим приключения кажется полной противоположностью расслабляющей, вгоняющей в транс рутине, однако в действительности разница между ними не так уж принципиальна, ведь в обоих случаях действия игрока подчинены сценарию состязания — то есть очевидным целям, которые предлагает игра. Этот сценарий влияет и на межличностное общение: с точки зрения многих игроков, наличие награды за убийство чужого персонажа, полностью снимает связанные с этим действием этические вопросы²².

Эстетическое наслаждение

При восприятии эстетической стороны игры — ее графики и сюжета — активность игрока лежит, как и в случае фильма или книги, преимущественно в сфере интерпретации увиденного. Это, однако, не значит, что геймер просто созерцает: чтобы узнать игру, ему все равно приходится действовать, по крайней мере перемещаться. Игра за счет этого воспринимается совсем иначе, чем кино.

Надо заметить, что далеко не каждая игра достаточно сложна и интересна, чтобы быть открыта множеству толкований. В массовых жанрах (к которым относятся и ММОРПГ) воспроизводятся стандартные мифологемы и сюжеты, почерпнутые

из массовой же литературы и кинематографа, так что геймер здесь остается достаточно пассивным — разве что он может критически отнестись к мифологии игры; многие и вовсе игнорируют эстетический аспект. Повышенное внимание к эстетике игры может быть контрпродуктивным и рассматриваться как девиантная практика: геймер в таком случае отвлекается от развития своего персонажа или рискует, проникая в опасные, но красивые локации²³.

Флэшмобы

Флэшмоб — форма игровой активности, которая не подчиняется ни сценарию состязания, ни любым другим сценариям, которые диктует игра. Естественно, флэшмоб эксплуатирует заложенные в игре возможности, но что именно делать, его участники решают сами. Флэшмоб не обязательно устраивается с целью удивить случайных зрителей — удовольствие от него состоит прежде всего в нарушении рутины и отступлении от рационального поведения. Содержанием флэшмоба даже бывает прямая инверсия существующих в игре паттернов: например, представители противоборствующих рас заранее договариваются о встрече и вместо того, чтобы убивать друг друга, мирно танцуют вместе.

Однако нужно понимать, что флэшмоб — устоявшаяся традиция. Он не ломает рутину, а скорее легитимизирует ее подобно тому, как карнавал поддерживает социальный порядок. Особенно характерны случаи, когда флэшмоб инициируется не игроками, а гейм-мастерами: игра как бы присваивает себе то, что изначально было способом уклониться от ее власти.

Акции протеста

Более убедительное сопротивление сценариям игры происходит в акциях протеста. Внешне это действие похоже на флэшмоб, но по сути отличается от него: если цель флэшмоба — отдых и развлечение, то акция протеста — способ обратиться к разработчикам игры или ее администрации, чтобы в действительности что-то изменить. Особенно важен тот момент, что в коммуникацию вовлекаются не только рядовые пользователи, но и инстанции, управляющие игрой, которые обычно остаются безмолвными.

Это явление далеко не повседневное, но заметное: в интернет-СМИ можно прочитать истории об акциях протеста в самых разных играх, известных и не очень: EVE Online, Ultima Online, Aion, World of Warcraft, Fantasy Westward Journey, Dungeons and Dragons Online и т. д. В качестве примера можно привести акцию, которая состоялась в 2010 году на нескольких китайских серверах игры Aion. Геймеры были недовольны тем, что администрация игры не боролась с использованием ботов — специальных программ, которые управляют аватаром в отсутствие человека, тем самым позволяя недобросовестным игрокам экономить время и добиться преимущества перед остальными. Протестующие создали множество новых персонажей, имена которых содержали призывы к борьбе с ботами, и одновременно вошли в стартовую локацию. В протесте приняло участие 30 000 человек — часть серверов не выдержала

²² Croft J. "It's Just a Game"— Ethical Reasoning within Virtual Worlds / GoodWork Project Report Series. V. 73, 2011.

²³ Mortensen T. Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies? / Digital Culture, Play, And Identity. — Cambridge: MIT Press, 2008. — P. 211, 220.



СКОМОРОХ Маргарита Марковна / Margarita SKOMOROKH

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

нагрузки и перестала работать. В итоге администрация игры была вынуждена обещать, что примет меры против ботов²⁴.

В более редких случаях протест в онлайн-играх может быть связан с неигровым конфликтом. Так, в 2007 году профсоюз сотрудников итальянских подразделений IBM организовал протест против низкой заработной платы в виртуальном мире Second Life. В акции приняло участие 1853 человека из разных стран, и IBM вскоре пошла на уступки²⁵. Еще один пример — ежегодный гей-парад в игре World of Warcraft²⁶ (строго говоря, он является не акцией протеста, а скорее попыткой выразить общественную позицию).

Ролевая игра

Ролевая игра заключается в придумывании для персонажа личности, которая вписывается в мир игры, и общении с окружающими от ее лица. Эта практика не является для жанра ММОПГ чем-то обязательным, хотя в его названии и присутствует словосочетание «ролевая игра». Она достаточно распространена, но не общепринята: например, согласно данным одного опроса, на регулярной основе ролевой игрой занимается лишь 20% геймеров²⁷.

ММОПГ предоставляют своим пользователям инструменты, которые могут использоваться в ролевой игре: эмоции, выбор внешности аватара, детально выписанную вселенную — однако нет механизма, который бы напрямую подталкивал к отыгрышу. Напротив, господствующая здесь логика заставляет геймера заботиться в первую очередь о преодолении препятствий и вознаграждении, и ролевая игра в этом контексте оказывается слабой стратегией: действие, которого требует характер персонажа, вовсе не обязательно наиболее выгодное.

Представители ролевой субкультуры собираются либо в отдельных гильдиях (крупных объединениях игроков, существование которых поддерживается игровой механикой), либо на специальных серверах. Ролевая игра может быть, с одной стороны, случайным однократным событием, с другой — регулярной практикой, подчиняющейся строгим правилам и требующей значительных усилий со стороны участников. Во другом случае сценарии, заложенные в игру разработчиками, отступают на второй план перед правилами, которые устанавливают сами геймеры, и сюжетами, которые они придумывают. Для «серьезной» ролевой игры необходимо тщательно продумать характер и историю персонажа и по мере возможности все время следовать им в общении с окружающими. Истории и характеры персонажей развиваются по мере взаимодействия игроков друг с другом, которое подчиняется как запланированным, так и спонтанным сценариям.

Ролевая игра, таким образом, лишь частично основана на готовом материале ММОПГ и требует значительной активности со стороны геймера. Именно он должен придумать и воплотить характер персонажа, а также сценарии, которые будут разыгрываться; вдобавок ролевая игра часто вступает в конфликт с основными целями, которые преследуют пользователи ММОПГ²⁸.

Искусство

Искусство внутри онлайн-игр — явление маргинальное и крайне редкое. В основном оно сосредоточено в Second Life, где открываются художественные галереи, создаются мини-игры, проводятся литературные вечера, спектакли и выступления музыкантов.

Популярность Second Life как площадки для искусства не случайна: игра в людологическом смысле, то есть как система правил и целей, здесь отсутствует, зато у пользователей есть возможность самостоятельно создавать и программировать объекты. В Second Life существуют зоны, где действуют боевые системы (как в обычных играх), однако принципиально, что эти зоны тоже созданы пользователями. То есть геймер получает не готовые сценарии игры, а набор инструментов, с помощью которых он может занять себя сам — в том числе придумав собственную игру. Если же геймер ничего не создает сам, то он по крайней мере вынужден выбирать себе развлечение из неупорядоченного множества всего того, что создали другие. Таким образом, активность пользователей Second Life, напрямую вытекает из формата этого виртуального мира.

Среди различных видов искусства в Second Life особенно интересны перформансы, так как они более активно, чем остальные, задействуют возможность коммуникации между пользователями. Например, художники Ева и Франко Маттес воспроизвели в Second Life ряд известных перформансов («Отношения в пространстве» Марины Абрамович и Улая, «Грядку» Аккончи и другие)²⁹, сравнивая реакцию публики на одни и те же действия в виртуальном и реальном пространстве. Оказалось, что вещи, которые в реальности смущали и даже шокировали зрителей, в виртуальном мире воспринимались спокойно³⁰.

Перформансы проводились и в играх с более низкой свободой действий — многопользовательских шутерах и ММОПГ. Здесь художники стремятся противопоставить что-то доминирующему в обоих жанрах сценарию состязания. Так, Джозеф Делатте регулярно заходил в шутер America's Army, специально разработанный американской армией для вербовки кадров, и вводил в чат имена погибших в Ираке (чем нередко вызывал негативную реакцию других игроков)³¹; арт-группа Third Faction

²⁴ 30,000 Aion(CN) Players Protest Bots Led to Servers Down // MMORPG News – MMOsite. com. URL: http://news.mmosite.com/content/2010-04-12/30000_aion_players_protest_bots_led_to_servers_down.shtml (дата обращения: 01.06.2014).

²⁵ IBM Second Life protest successful // Pontydygu — Bridge to Learning — Educational Research. URL: <http://www.pontydygu.org/2007/11/ibm-second-life-protest-successful/> (дата обращения: 01.06.2014).

²⁶ Celebrate Proudmoore Pride. URL: <http://www.proudmoorepride.com/> (дата обращения: 01.06.2014).

²⁷ Yee N. The Demographics of Role-Playing // The Daedalus project. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001525.php> (дата обращения: 01.06.2014).

²⁸ MacCallum-Stewart E., Parsler J. Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft // Digital Culture, Play, And Identity. — Cambridge: MIT Press, 2008. — P. 225–246; Mortensen T. Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies? // Digital Culture, Play, And Identity. — Cambridge: MIT Press, 2008. — P. 209–210.

²⁹ Reenactments (2007–10) // Eva and Franco Mattes. URL: <http://0100101110101101.org/reenactments/> (дата обращения: 01.06.2014).

³⁰ Jansson M. Everything I Shoot Is Art. — Brescia: Link Editions, 2012. — P. 25.

³¹ dead-in-iraq: Joseph DeLappe // Joseph DeLappe. URL: <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/> (дата обращения: 01.06.2014).



СКОМОРОХ *Margarita Марковна / Margarita SKOMOROKH*

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

в числе одной из своих целей называет борьбу против ложного конфликта двух фракций, Альянса и Орды, который разработчики игры World of Warcraft навязывают пользователям³².

Ни шутеры, ни ММОПГ, в отличие от Second Life, напрямую не рассчитаны на творчество и не подталкивают к нему. Здесь нельзя создавать собственные объекты, а геймерам не приходится изобретать себе занятие. Однако важно, что и в таких условиях находится лазейка для художественного высказывания — в форме протеста. Сколь бы репрессивен ни был формат игры, одна только свобода вербального общения в чате делает перформанс возможным.

Преодолит ли формат?

Элтейд и Сноу вводят понятие *логики медиа* — под ней подразумевается логика, складывающаяся из различных медиаформатов, которую разделяют как потребители, так и создатели медиапродукции³³. Логика медиа имеет тенденцию влиять не только на контент, но и на действия людей: политики стараются выглядеть так, чтобы хорошо смотреться на экране, звезды совершают поступки, которые привлекают внимание прессы. Авторы «Логик медиа» считают, что в современном им обществе медиа имеют огромное влияние на социум и, возможно, на историю. Это касается не только новостных передач — даже развлекательные телепрограммы и фильмы выполняют важную роль в обществе: транслируют моральные нормы³⁴.

Сложно сказать, есть ли столь же глобальные последствия у игры, но по крайней мере ясно: она, как было показано выше, может встраиваться в повседневность геймера, структурируя время и общение. Еще один ответ предлагает Норберт Болц: по его мнению, «игра — прямая дорога в цифровой мир» и «медийную компетенцию человек приобретает, не читая руководства по применению, а получая удовольствие от использования программ»³⁵. Через компьютерную игру индивид обучается работе на компьютере, так как оба эти занятия объединены общей логикой.

Н. Л. Соколова рассматривает креативные практики, сложившиеся вокруг онлайн-игр (создание фан-арта, гайдов, онлайн-сообществ) как пример новой логики потребления медиа — «просьюмеризма»: «Распространенность подобных массовых практик приводит к размыванию границ между потреблением и производством, игрой и работой, свободным временем и трудом, подрывает монополию профессионального сектора, вступает в противоречие с установившейся иерархией в культуре»³⁶. Важно, однако, не упускать из виду весь спектр практик, связанных с потреблением игр, включая и такие, которым креативность совершенно не свойственна: тогда мы увидим, что интерактивность игр и других форм коммуникации, которыми параллельно пользуются геймеры, не гарантирует активности или творчества: с тем же успехом она может становиться инструментом поддержания рутины.

Власть игры проявляется иначе, чем власть литературы и кино: геймер подчиняется и сопротивляется не смыслу, а сценариям; он может быть активен или пассивен с точки зрения того, насколько осознанно его поведение, но в любом случае совершает какие-то действия. Красноречивый пример парадоксального сочетания активности и пассивности, которое наблюдается в компьютерных играх, — игра Phylo, головоломка, в процессе решения которой пользователи помогают ученым, выравнивая последовательности ДНК. Геймплей, состоящий в манипуляциях с цветными квадратиками, выглядит совершенно невинно: интерфейс игры был намеренно разработан так, чтобы привлечь широкую аудиторию. По утверждению авторов, они хотели, чтобы пользователи развлекались и получали удовольствие, а не думали о биологии³⁷. Получается, что геймеры выступили в роли инструмента, который не в состоянии полностью осознать смысл выполняемой задачи, а игра использовалась как механизм контроля и настройки этого инструмента.

Компьютерные игры часто рассматриваются в контексте игровой зависимости и эскапизма. Вряд ли можно понять игру, сведя ее к патологии, однако характер этой патологии симптоматичен. На смену фигуре азартного игрока приходит геймер: первый подменяет свободу выбора случаем, парадоксальным образом находя покой в острых ощущениях; второй отдается во власть машины, растворяясь в монотонности повторяемых действий. Геймера захватывает не вымышленный мир игры, как может показаться на первый взгляд, а почти физическое удовольствие от ее интерактивности. Утверждение, что реальность игры подменяет собой подлинную реальность, сегодня звучит наивно. В действительности происходит болезненное очарование машиной, которая в ответ на любое действие выдает ответную реакцию, требующую нового действия, и так далее до бесконечности. Геймер в этом смысле больше напоминает белку в колесе, чем Дон Кихота.

Очевидно, формат нельзя полностью преодолеть. В конечном счете, человек может высказать и воспринять только то, что позволяют ему медиум: по радио, например, невозможно передать запах. Невозможно отыграть роль самостоятельного придуманного персонажа, в тех играх, где нет вербального общения, — так, в игре The Endless Forest единственным доступным пользователю средством коммуникации с себе подобными является небольшой набор иконок, инициирующий действия аватара (который выглядит как олень с человеческим лицом): можно станцевать, кивнуть, подняться на задние ноги... Геймер оказывается втиснут в тесные рамки заранее установленной роли, что делает игру достаточно интересной эстетически, но явно ограничивает пространство для самовыражения.

Кажется, что сценарии, в отличие от базовых ограничений формата, вполне преодолимы: с помощью акций протеста, творчества, флешмобов и ролевой игры. Но следует учитывать, что тактики сопротивления, как правило, быстро присваиваются индустрией: свободы, доступные пользователям Second Life и EVE Online, выставляются как коммерческие преимущества

³² Demand Player Sovereignty // The Third Faction. URL: <http://thirdfaction.org/> (дата обращения: 01.06.2014).

³³ Altheide D. L., Snow L. P. Media Logic. — London: Sage, 1979. — P. 10.

³⁴ Ibid. P. 40–42.

³⁵ Болц, Н. Азбука медиа. — М.: Европа, 2001. — С. 89–90.

³⁶ Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? // Международный журнал исследований культуры. №3, 2012. — С. 9.

³⁷ Геймеров привлекли к генетическим исследованиям // Lenta.ru. URL: <http://lenta.ru/news/2010/12/01/phylo/> (дата обращения: 01.06.2014).



СКОМОРОХ *Маргарита Марковна* / *Margarita SKOMOROKH*

| Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры |

этих игр; под ролевою игру выделяются специальные сервера. Сопротивление остается редким плодом индивидуального усилия, а если встает на поток, превращается в свою противоположность. Новые медиа стандартизируют мыслительные операции и действия человека, очаровывая его иллюзией выбора, и если изобретается новая форма поведения, то вскоре в условное меню попадает и она.

Единственный способ окончательного преодоления формата — отказ от него. Правда, медиа образуют единую систему, пронизанную общим духом, и избежать ее эффектов можно только при отказе от всего сразу, что проблематично. Многие люди не смотрят телевизор — и за счет этого, действительно, избегают логики, характерной для телевизионных форматов; однако за репликой «Я не смотрю телевизор», призванной подчеркнуть независимость говорящего от манипуляций со стороны медиа, скрывается присяга на верность новой логике компьютера.

Возможно ли ускользнуть от власти игры, в то же время оставаясь в ее пределах? Может быть, ускользание происходит

в тот момент, когда геймер, замечтавшись, совершает абсолютно бессмысленные действия, например подпрыгивает на месте, хаотично вращает камеру, бродит по просторам виртуального мира, но не ради эстетического наслаждения, а чтобы занять руки, пока сознание обращено на что-то за пределами игры. Впрочем, стоит ли этим заниматься?

Во власти медиа нет чего-то экстраординарного; более того, нет смысла требовать окончательного освобождения от нее — сложно представить себе общение, коммуникацию или просто восприятие, лишённые всякой структуры. Сознание человека определяется целым набором инстанций: властью, экономическими отношениями, бессознательным, так что если отказ от логики медиа и возможен, то только в пользу чего-то другого. Даже общение с глазу на глаз подчинено инерции языка, который можно рассматривать как своего рода медиум. Технический прогресс не делает реальность дальше или ближе, так как непосредственный контакт с нею изначально недостижим, — меняются лишь конкретные формы медиальности.

