

Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

*Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии**Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр**Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia**Institute of Philosophy**Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research, Researcher
ijona@yandex.ru*

ТАМАГОЧИ И МИФ О КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: К ВОПРОСУ О МАГИЧЕСКОМ КРУГЕ

В статье на примере неиммерсивных игр (тамагочи, дигимонов, Pokémon Go, pervasive игр) рассматривается предложенное Й. Хейзингой понятие магического круга, то есть границы между игрой и не-игрой. Неиммерсивные медиа рассчитаны на особый режим потребления: пользователь делит внимание между несколькими медиа и занятиями, что приводит к тесному переплетению вымышленного мира и повседневной жизни. Явления такого рода позволяют исследователям компьютерных игр критиковать понятие магического круга, описывая его как проницаемую или подверженную разрывам границу. Анализ литературы показывает, что эта интерпретация является следствием ошибочного понимания Й. Хейзинги, а также теории фреймов. Различение игры и не-игры в неиммерсивных играх сохраняется, однако, за счет своей временной структуры они, подобно ритуалу, придают новые смыслы повседневной жизни. Легенды, стоящие за тамагочи и дигимонами, позволяют предположить, что неиммерсивные игры воспроизводят миф о киберпространстве как гибриде, стирающем разницу между воображаемым и материальным. Граница, таким образом, уничтожается в этом акте самоосмысления только символически.

Ключевые слова: магический круг, теория фреймов, неиммерсивные медиа, цифровой анимизм, техношаманизм, гибриды, киберпространство, pervasive игры, тамагочи, Pokémon Go.

TAMAGOCHI AND THE MYTH OF
CYBERSPACE: THE MAGIC CIRCLE
REVISITED

This article, drawing on the example of non-immersive games (*Tamagochi*, *Digimon*, *Pokémon Go*, pervasive games) discusses the notion of magic circle, coined by J. Huizinga, which means a boundary between the game and non-game. Non-immersive media are intended for a special mode of consumption: users split their attention between several media and activities. As a result, the fictional world and everyday life become closely intervened. Such phenomena encourage game studies scholars to criticize the notion of magic circle: they describe it as a boundary that is permeable or easily broken. A critical reading shows that this interpretation is driven by misunderstanding J. Huizinga as well as the frame theory. In non-immersive games, the difference between the game and non-game is not lost. However, their time structure allows them to assign new meanings to the everyday life, like rituals do. The legends behind *Tamagochi* and *Digimon* suggests that non-immersive games reproduce the myth of cyberspace as a hybrid that blurs out the distinction between the reality and fantasy. In this self-reflective act, the boundary is broken only symbolically.

Key words: magic circle, frame theory, non-immersive media, digital animism, technology shamanism, hybrids, cyberspace, pervasive games, *Tamagochi*, *Pokémon Go*.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

Тамагочи, игрушка, созданная компанией Bandai в 1996 году, давно пережила пик своей популярности; более того, она далеко не единственная в своем роде. Однако это объект широко известный, и потому он удобен как пример, не нуждающийся в пространственных разъяснениях. Речь тем не менее будет идти о широком круге явлений – даже более широком, чем все разновидности электронных питомцев.

Есть два типа медиапродукции, в том числе и компьютерных игр, которые рассчитаны на два разных способа потребления. В одном случае геймер выделяет для игры специальное время и в течение этого времени ни на что не отвлекается. В другом случае он использует игру, чтобы заполнить лакуны между повседневными делами, или играет на досуге, но регулярно, а игра потенциально может длиться бесконечно. Точно так же отличаются сериалы и полнометражное кино. Большую роль играет обстановка: игровая консоль и кинотеатр заставляют нас концентрировать внимание на одном канале информации, а персональный компьютер и смартфон рассеивают внимание. Впрочем, решающим фактором всегда является установка аудитории: последняя либо стремится к полному погружению в воображаемый мир, либо нет. Типы медиа, которые соответствуют этим двум установкам, можно обозначить как иммерсивные и неиммерсивные.

К неиммерсивным медиа примыкает такой феномен, как трансмедиа: часто мы видим, что одна и та же вымышленная вселенная задействована во множестве разного рода произведений искусства, в том числе созданных фа-

натами¹. При восприятии каждого отдельного произведения внимание публики может быть полностью сконцентрировано на нем, но в целом эффект несколько другой: авторы и фанаты направляют совместные усилия на создание ощущения, что вымышленный мир не кончается вместе с произведением и продолжает существовать параллельно с обычной жизнью.

Тамагочи – неиммерсивная игрушка, и, по-видимому, именно за счет этого питомец «оживает», тесно переплетаясь с повседневной жизнью хозяина и становясь для него почти реальным. Когда тамагочи были популярны, в интернете создавались виртуальные кладбища, где хозяева погибших питомцев оставляли краткие эпитафии в их память, например такие: «Мой ненаглядный Кучи умер в четверг во время урока физкультуры. Мне было очень грустно. Он плакал, когда умер. Я буду очень скучать по нему и очень жалею, что недостаточно позаботился о нем. Надеюсь, он покоится с миром»². Есть даже упоминания в газетах о физических захоронениях игрушек³.

¹ Соколова Н. Л. «Это ваше шоу!»: массовые креативные практики в трансмедийных проектах // Digital Icons. 2011. Вып.6.

URL: http://www.digitalicons.org/wpcontent/uploads/issue06/files/2012/01/6.1_Sokolova.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

² Tamagotchi Graveyard // Tamagotchi DreamWorld: [website].

URL: <http://shesdevilish.tripod.com/grave.html> (дата обращения: 26.12.2018).

³ 1) A special place for Tamagotchi interment // CNN: Breaking News, U.S., World, Weather, Entertainment & Video News. January 18, 1998. URL: <http://edition.cnn.com/WORLD/9801/18/tamagotchi/> (дата обращения: 26.12.2018); 2) Tamagotchi craze takes over Hungary // Utusan Online: [website]. 1998. URL: <http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=1998&dt>



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

В этом превращении неживого в живое (и смертное), несмотря на рутинность процесса игры, чувствуется что-то волшебное. Что если в тамагочи и во всех неиммерсивных медиа в самом деле есть какой-то далекий отголосок магического мышления? Но магия, если она и обитает здесь, рождается из прорыва воображаемого в обыденную действительность – то есть парадоксальным образом возникает тогда, когда «магический круг», отделяющий фантазию от реальности, как будто разрушается.

Словосочетание «магический круг» в значении границы между игрой и не-игрой было введено в оборот нидерландским культурологом Йоханом Хейзингой в работе «Homo ludens», посвященной феномену игры и написанной в то время, когда компьютерных игр еще не существовало. Хейзинга указывает на то, что любая игра имеет временные, а также пространственные ограничения: «Подобно тому, как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила»⁴.

Магический круг здесь не просто метафора: «освященное действие некоторыми сво-

[=0201&pub=Utusan_Express&sec=Features&pg=fe_06.htm](#) (дата обращения: 26.12.2018).

⁴ Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 28.

ими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры»⁵. Таким образом, за формальным сходством – обособленностью от внешнего мира – просвечивает и сущностная связь между игрой и сакральным действием.

Магический круг часто упоминается в исследованиях компьютерных игр (game studies), и в то же время целый ряд явлений, которые происходят в виртуальных мирах, особенно в мирах многопользовательских игр, заставляют ученых усомниться в адекватности этого понятия. Речь идет о таких феноменах, как повседневные разговоры в играх⁶, рутина, превращающая игру в подобие труда⁷, влияние игры на эмоциональное состояние геймера⁸, нечестная игра⁹, продажа игровых ценностей за реальные деньги¹⁰, взаимодействие игроков

⁵ Там же. С. 43.

⁶ Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London : The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.

⁷ Deterding S. The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference. P. 2. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

⁸ Woodford D. Abandoning the Magic Circle // Breaking the Magic Circle: Game Research Lab Spring Seminar. Tampere, 10–11 April, 2008. URL: <http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

⁹ Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. Vol. 4. № 4. 2009. P. 408–417.

¹⁰ 1) Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160. 2) Woodford D. Abandoning the Magic Circle // Breaking the Magic Circle: Game Research Lab Spring Seminar. Tampere, 10–11 April, 2008. URL: <http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

с разработчиками¹¹, создание геймерами модов и баз данных¹², «серьезные игры»¹³ и первозивные игры¹⁴. Вили Лехдонвирта, обобщая всевозможные нарушения магического круга, упоминает в их числе несколько неочевидных моментов: выбор партнеров для игры на основании географической близости; существование крупных объединений геймеров, которые действуют одновременно в нескольких разных играх; офлайн-встречи друзей по игре и так далее¹⁵.

¹¹ Castronova E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.

¹² Taylor T. L. *Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture // Structures of Participation in Digital Culture* / Ed. by J. Karaganis. New York: Social Science Research Council, 2007. P. 113–130.

¹³ Deterding S. *The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference*. P. 2. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

¹⁴ 1) Deterding S. *The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference*. P. 2. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf> (дата обращения: 26.12.2018); 2) Harvey A. *The Liminal Magic Circle: Boundaries, Frames, and Participation in Pervasive Mobile Games // Journal of the Mobile Digital Commons Network*. Vol 1. 2006. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/d29f/a84f968f758797b665dae25999a08781c7d4.pdf> (дата обращения: 26.12.2018); 3) Montola M. *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games // Proceedings of DAC 2005 Conference*. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.8421&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

¹⁵ Lehdonvirta V. *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies //*

Во всех перечисленных примерах наблюдается неопределенность пространственных, временных и социальных границ игры¹⁶, а также взаимовлияние виртуального и реального миров, которое ставит само их различие под вопрос. Это касается и тамагочи. Тамагочи – виртуальный питомец, которого надо везде носить с собой, следить за ним целый день и своевременно реагировать на его потребности. Сложно сказать, где находятся пространственные и временные границы этой игры. Играющий в тамагочи не выпадает полностью из обыденной жизни. Скорее наоборот – игрушка становится ее частью, фактором, который надо постоянно учитывать; эмоциональная привязанность к питомцу не ограничена собственно моментом игры.

Понятие магического круга корректируется и переосмысливается исследователями, которые придерживаются «гипотезы слабых границ» (weak-boundary hypothesis)¹⁷, возражая против понимания игры как чего-то, полностью изолированного от реальности. Э. Кастронова говорит о «почти магическом круге» (almost-magic circle)¹⁸, Э. Харви – о «пограничном магическом круге» (liminal mag-

Game Studies. Vol. 10. № 1. 2010. URL: <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta> (дата обращения: 26.12.2018).

¹⁶ Montola M. *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games // Proceedings of DAC 2005 Conference*.

URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.8421&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

¹⁷ Pargman D., Jakobsson P. *Do you believe in magic? Computer games in everyday life // European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11. № 2. 2008. P. 225–243.

¹⁸ Castronova E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

ic circle)¹⁹, Эва Ньивдорп – о «проницаемой мембране»²⁰, М. Копир – о «сети» (network)²¹. Е. Юул полагает, что критика магического круга является следствием непонимания идеи Хейзинги²², однако тоже предлагает альтернативный термин – «деталь пазла» (puzzle piece)²³.

Как и критика нарратологии людологии, критика магического круга адресована воображаемому противнику: трудно найти уче-

ного, которой полагал бы, что между игрой и жизнью легко провести границу²⁴, да и сам Хейзинга этого не утверждает – он упоминает магический круг всего несколько раз и нигде не дает его определения. Считал ли он магический круг непроницаемой границей, – вопрос интерпретации его работ. Как бы то ни было, сказать, что граница проницаема как мембрана, значит заменить одну метафору другой; этого недостаточно для объяснения, каким именно образом игра может взаимодействовать с контекстом и в то же время не растворяться в нем.

Весьма популярным решением проблемы границ компьютерной игры является обращение к теории фреймов Ирвинга Гофмана²⁵. Уже Сален и Циммерман, авторы классической работы по геймдизайну «Rules of Play: Game Design Fundamentals»²⁶, опубликованной в 2003 году, одними из первых применяя понятие магического круга к компьютерным играм, отождествляют его с фреймом. Еще раньше, в 1983 году, американский социолог Г. А. Файн использовал анализ фреймов для описания настольных ролевых игр²⁷, повлияв на тради-

¹⁹ Harvey A. The Liminal Magic Circle: Boundaries, Frames, and Participation in Pervasive Mobile Games // Journal of the Mobile Digital Commons Network. Vol 1. 2006.

URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/d29f/a84f968f758797b665dae25999a08781c7d4.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

²⁰ Nieuwdorp E. The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle // Changing Views: Worlds in Play: Proceedings of DiGRA 2005 Conference. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.53356.pdf> (дата обращения: 26.12.2018).

²¹ Copier, M. Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games. PhD Dissertation. Utrecht, 2007.

²² Аналогичное мнение высказывается в следующих работах: 1) Crawford G. Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) // Proceedings of the Under the Mask 2 Conference. 2009. URL: http://usir.salford.ac.uk/19350/3/Garry_Crawford-1.pdf (дата обращения: 26.12.2018); 2) Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 26–27, 206–218; 3) Glas K., Jørgensen K., Mortensen T., Rossi L. Framing the game: four game-related approaches to Goffman's frames // Online gaming in context: the social and cultural significance of online games / Ed. by G. Crawford, V. K. Gosling. B. Light. London, New York: Routledge, 2011. P. 143–144.

²³ Juul J. The Magic Circle and the Puzzle Piece // Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008 / Ed. by S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch. Potsdam: Potsdam University Press. P. 56–67.

²⁴ Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 206.

²⁵ С. Детердинг указывает, что на момент 2013 года насчитывается около восьмидесяти публикаций (на тему компьютерных игр), где упоминаются либо фреймы, либо Гофман, причем половина из них – 2009 года и позже: Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 32.

²⁶ Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

²⁷ Fine G. A. Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago, London : University of Chicago Press, 1983.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

цию изучения разного рода ролевых игр, включая (впоследствии) компьютерные.

Теория фреймов позволяет объяснить приведенные выше феномены, в которых исследователи усматривают размытие границ игры. Хотя в некоторых случаях игра может нарушаться или трансформироваться, в целом происходящее в компьютерных играх оказывается с точки зрения теории фреймов не таким уж необычным по сравнению с любой деятельностью человека; компьютерная игра не обладает какой-то особенной хрупкостью или, наоборот, способностью чрезмерно влиять на внешний мир²⁸.

Фрейм – это «определение ситуации», ответ на вопрос «Что здесь происходит?»²⁹, от которого зависит значение объектов, действий, слов и так далее. Как отмечает С. Детердинг, авторы большинства работ, посвященных проблеме магического круга, совершают одну и ту же ошибку: они описывают границу как самостоятельную сущность, отдельную от процесса игры, и термины, которые предлагаются в качестве альтернативы магическому кругу (включая фрейм), используются ими как метафоры этой границы. Для объяснения эмпирического материала с точки зрения теории фреймов такая дополнительная сущность не нужна: достаточно проанализировать, каким образом организуется и разворачивается ситу-

ация, которая определяется ее участниками как игровая³⁰.

По Гофману, «в любой момент своей деятельности индивид применяет сразу несколько систем фреймов»³¹. Так, в многопользовательских онлайн-играх геймер видит на одном и том же экране вымышленный мир, элементы интерфейса и беседы в чате на совершенно посторонние темы; все это время и экран, и геймер находятся в реальном физическом пространстве, где тоже может что-то происходить и могут присутствовать другие люди. Так устроены все ситуации.

Разграничение фреймов, как правило, не представляет ни для кого проблемы. Звуковой сигнал тамагочи определяется как событие в игре, которое требует ответных действий (покормить питомца), но если во время этих действий зазвонит телефон, то звонок будет отнесен к другому фрейму и игрушка, возможно, будет отложена – но только на время. Игра, таким образом, начинается или заканчивается в первую очередь потому, что кто-то начинает или перестает играть. Особые пространства для игры и выделение на нее фиксированного времени всего лишь позволяют организовать этот процесс, но не являются чем-то необходимым, без чего никакая игра не будет существовать.

Кроме того, не всякий фрейм требует концентрации внимания. Гофман проводит различие между парадно-церемониальными практиками и настольными играми: если во время церемониала участники стараются кон-

²⁸ Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 230–231.

²⁹ Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологии РАН, 2003. С. 68.

³⁰ Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 206–207, 217.

³¹ Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологии РАН, 2003. С. 85.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

центрировать внимание и подавлять любые параллельные фрейму события (даже физиологические побуждения), то участники игры в шахматы или шашки могут отвлекаться от игры на всевозможные посторонние действия; при этом одно легко отделяется от другого³².

Хейзинга считает, что переключение играющего на «обычную жизнь» разрушительно для игры и может быть следствием разочарования в последней³³. Если это в какой-то мере справедливо для иммерсивной игры, то неиммерсивные игры устроены так, что их гораздо проще прерывать и совмещать с посторонней деятельностью. Желание играть из-за этого не теряется, по крайней мере не всегда³⁴.

Однако, с точки зрения Хейзинги, дух настоящий игры связан с полным погружением в процесс, характерным для церемониальных практик: «...состояние духа, в котором общество переживает и воспринимает свои святыни, отличается в первую очередь высокой и священной серьезностью... истинное, всеохватывающее состояние погруженности в игру также может отличаться глубочайшей серьезностью. Играющий всем своим существом мо-

жет отдаваться игре»³⁵. Один из залогов такого состояния духа – наличие временных ограничений. В работе «В тени завтрашнего дня» Хейзинга пишет: «Самым существенным признаком всякой настоящей игры, будь то культ, представление, состязание, празднество, является то, что она к определенному моменту *кончается*... И здесь выявляется зло нашего времени: игра теперь во многих случаях никогда не *кончается*, а потому она не есть настоящая игра»³⁶.

Игра в тамагочи, хотя и кончается вместе со смертью питомца, сильно растянута во времени, и к тому же ее можно быстро возобновить, перезагрузив игрушку или купив новую, – то есть это игра, близкая к бесконечной, не выделенная резко из времени и пространства повседневности, да и не лишенная, как все неиммерсивные игры, элемента рутины. Она не разрушается от недостатка концентрации (в чем убеждает теория фреймов³⁷), но может ли у такой игры быть что-то общее с церемониальными практиками и тем настроением, которое им свойственно?

³⁵ Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 24.

³⁶ Хейзинга Й. В тени завтрашнего дня. Диагноз духовного недуга нашей эпохи // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. С. 332.

³⁷ Это справедливо и в отношении неиммерсивного опыта в ролевых играх живого действия и настольных ролевых играх. Рассматривая их с точки зрения теории фреймов, Н. Мизер показывает, что такой опыт не всегда ухудшает игру, так как является для некоторых участников важным ее компонентом: Mizer N. “Fun in a Different Way”: Rhythms of Engagement and Non-Immersive of Play Agendas // Analog Game Studies. Vol. 1. 2016. P. 9–14.

³² Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологии РАН, 2003. С. 273–274.

³³ Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 38.

³⁴ Гофман указывает, что в XVIII в. театр был гораздо менее иммерсивной практикой, чем сейчас, и в отдельных случаях это приводило к «крушению театрального фрейма»: Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологии РАН, 2003. С. 278–279.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

В «Homo ludens» Хейзинга делает интересное замечание: «Игровое сообщество обладает, вообще говоря, склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И все же присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры»³⁸.

Игровое сообщество есть слабая форма бесконечной игры, но Хейзинга, неявно противореча сам себе, не видит в игровых сообществах – как можно заключить из контекста – угрозы для духа игры. Более того, приведенный отрывок замечательным образом переключается с другим, описывающим уже священнодействие: «Участвующие в культовом действе убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо, и при этом высший порядок вещей действительно вторгается в их обычное существование. Тем не менее это претворение через устраиваемое ими представление продолжает во всех отношениях сохранять формальные признаки игры. Оно разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства, как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир, – укрепляя надеж-

ность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова»³⁹.

Итак, благодаря участию в игровом сообществе игроки помнят об игре даже в тот момент, когда не заняты ей, и это позволяет игре «озарять» повседневность подобно тому, как это делает ритуал. Но частые переключения внимания с игры на внешний мир и обратно, которые наблюдаются в неиммерсивных играх, тоже являются в некоторых случаях способом длить игру и акцентировать ее связь с социальным контекстом – и потому производят тот же эффект, что участие в клубе: игра начинает бросать фантастический отсвет на обычную жизнь.

То, как структурировано время в таких играх, дает дополнительную пищу для воображения. Играющий всегда помнит о потребностях тамагочи, а значит, сходство игрушки с настоящим питомцем только усиливается. Такое положение дел даже причиняет некоторые неудобства, создавая конфликты с окружающими, в связи с чем встает вопрос, может ли игра, имея последствия в реальной жизни, оставаться игрой.

Последствия есть у многих игр: это связано с тем, что они существуют в реальном мире (например, на них приходится тратить время), а также с тем, что последствия делают процесс более волнующим. Бывает так, что серьезность последствий разрушает игру, но то, насколько последствия должны ограничиваться ради сохранения игрового настроения, зависит от личных предпочтений участников⁴⁰. Что ка-

³⁸ Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 30.

³⁹ Там же. С. 32.

⁴⁰ Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 314–315.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

сается тамагочи, последствия здесь могут становиться частью игры, усиливая эффект реальности.

Социологическое исследование, проведенное Ш. Теркл, показало, что дети часто воспринимают тамагочи как живых существ – «достаточно живых», чтобы с ними можно было дружить⁴¹. И в то же время, как указывает А. Аллисон, если детям делается скучно или слишком трудно, они легко переходят к восприятию игрушки как неживого объекта⁴², – а значит, утверждение, что тамагочи – живые существа, скорее всего является частью игры. То же самое, но в более явном виде, происходит в так называемых играх в альтернативной реальности (alternative reality games) – в разновидности первазивных игр, которая целиком построена на сообщении «это не игра»: чем лучше участникам игры удастся делать вид, что ее события вторгаются в их реальность, тем больше удовольствие⁴³.

Как и участники игрового клуба, поклонники тамагочи или игр в альтернативной реальности, несомненно, чувствуют, что преодолевают нормы обыденной жизни. В отличие от ритуалов, здесь это чувство создается за счет того, что игра не имеет жестких пространственных и временных границ: обыденность не исключается на время, чтобы затем преобразиться, а преобразается прямо по ходу процесса. При этом символический смысл иг-

ры не сводится к тому, что ее участники живут по особым законам или что в их повседневность привносится фантастический элемент, – в легенде, стоящей за тамагочи, обнаруживается еще один подтекст, важный для понимания роли компьютерных игр в современной культуре.

Согласно англоязычной инструкции к тамагочи первого поколения (игрушка была выпущена в 1996–1997 годах), тамагочи – «киберсущество, которое перенеслось за миллионы миль от своей планеты, чтобы узнать, как живут земляне»⁴⁴. Рядом с этой надписью изображена летающая тарелка. Конечно, история могла бы быть совершенно другой. Речь могла бы идти о монстрах из параллельного измерения или динозаврах, которые перенеслись из прошлого в наше время, и так далее. Легенде даже не обязательно быть фантастической: есть аналогичные игрушки, изображающие обычных животных, к примеру приложение для мобильных телефонов Talking Tom, героем которого является котенок. Принципиально другое – то, что тамагочи представляет собой киберсущество. Далеко не все игры, подобно тамагочи, содержат рефлексию по поводу своей цифровой природы, но все они населены цифровыми созданиями, и даже Talking Tom – не простое удвоение реальности.

Еще более явной рефлексия становится в медиафраншизе, посвященной вселенной дигимонов. Частью франшизы была игрушка, выпущенная также компанией Bandai, но в расчете на другую целевую аудиторию: тама-

⁴¹ Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2001.

⁴² Allison A. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkley, Los Angeles: University of California Press, 2006. P. 181.

⁴³ МакГонигл Д. Настоящая маленькая игра: эффект Пиноккио в первазивных играх // Логос. Т. 25. № 1 (103). 2015. С. 130–156.

⁴⁴ Tamagotchi (P1)/01 // TamaTalk: A community forum site for Tamagotchi fans. URL: [http://www.tamagotchi.com/Gallery/TamaTalkImages/instructions/Tamagotchi%20\(P1\)/01.jpg](http://www.tamagotchi.com/Gallery/TamaTalkImages/instructions/Tamagotchi%20(P1)/01.jpg) (дата обращения: 26.12.2018).



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

гочи были предназначены для девочек, а дигимоны – для мальчиков.

Само название «дигимон», сокращение от «дигитальный монстр», указывает на цифровую природу питомцев. Вселенная дигимонов – киберпространство, однако оно так же осязаемо, как наша реальность, а его границы при определенных условиях могут нарушаться. В аниме и манге о дигимонах дети не просто управляют монстрами через интерфейс гаджета, но и проникают в их мир; дигимоны при определенных условиях тоже способны попасть в мир людей. Так, в третьем сезоне аниме («Укротители дигимонов») роль ключа, открывающего дверь между цифровым и реальным мирами, выполняет особый технический (или магический?) артефакт – голубая карта памяти для игрушки: достаточно применить ее, и оказывается, что дигимоны вполне реальны.

Во франшизе о дигимонах с предельной откровенностью озвучивается миф о том, что цифровые технологии порождают мир, который обладает своей собственной реальностью, – независимый от законов физического мира, и в то же время связанный с ним. Этот миф содержится в бессознательном любой игры и самих цифровых технологий – не случайно они так устойчиво описываются и воспринимаются через метафору пространства.

Бруно Латур в работе «Нового времени не было»⁴⁵ описывает Новое время как культуру, которая, с одной стороны, декларирует «Великий Разлом» между обществом и природой, а с другой, только умножает гибриды, совмещающие в себе природное и культурное,

⁴⁵ Латур Б. Нового времени не было. Эссе по симметричной антропологии. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006.

– то есть производит ту же операцию, что и «примитивные» коллективы. Новое время отрицает это, но в технических приспособлениях, которые оно создает, человеческое, по мнению Латура, соединяется с нечеловеческим точно так же, как в верованиях какого-нибудь экзотического племени. Сегодня риторика Нового времени проблематизируется: к современности применяются такие понятия, как «неотрайбализм» и «заколдовывание мира»; в технологиях теперь заметны черты, которые мы называем архаическими, хотя они никогда не в действительности не устаревали.

Опираясь на идеи Латура, Э. Дэвис, автор книги «Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху», развивает параллель между информационными технологиями и мистицизмом. В главе, посвященной киберпространству⁴⁶, Дэвис сравнивает киберпространство с пространством, в которое отправляется шаман, впадающий в транс. Киберпространство структурировано как «язык души»: оно плохо поддается картографированию; люди перемещаются по нему интуитивно, больше полагаясь на воображение и ассоциации, чем на рациональное мышление. С этим, кстати, связан и «цифровой анимизм» – как пишет Дэвис, «различные боты, пауки и агенты уже заселили Интернет, и более чем вероятно, что эти программы все больше и больше будут осознаваться как автономные сущности»⁴⁷.

Цифровые существа и само киберпространство, из которого они просачиваются в наш мир, – это те самые гибриды, способные

⁴⁶ Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра. Культура, 2008. С. 271–282.

⁴⁷ Там же. С. 279.



Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

связывать воедино законы воображения и законы физики. Индивид же, у которого есть доступ к цифровым объектам, уподобляется магу, заклинающему духов из другого измерения; только в роли магических артефактов выступают технические приспособления. Возможно, этому мифу причастно и понимание магического круга игры как границы: рассуждения о ее проницаемости недостаточно точно описывают конкретный механизм различения игры и не-игры, но схватывают мифологический смысл компьютерных игр, воспроизводя в завуалированном виде фантазию о волшебных существах из медиамира, выходящих к нам прямо с экранов компьютеров.

Возвращаясь к проблематике магического круга, стоит отметить, что мир дигимонов изображается как мир, существующий параллельно с обычным, – иными словами, вселенная дигимонов (как и вселенная тамагочи) включает в себя нашу действительность. Это аналогично упомянутому выше приему, который используется в некоторых играх: утверждению, эксплицитному или имплицитному, что игра не является игрой. Но игра не просто рассказывает о вторжении киберпространства в пространство повседневности, а реализует этот сюжет на процедурном уровне, через совпадение обыденного и игрового времени и реальные последствия для играющего.

В 2016 году была запущена Pokémon Go – игра в дополненной реальности, захватившая

весь мир со скоростью медиавируса. Pokémon Go заставляет участников активно перемещаться в физическом пространстве ради того, чтобы ловить покемонов – существ из еще одной японской медиафраншизы, знакомой российской аудитории в основном по аниме. В прессе появляются сообщения о разного рода происшествиях в ходе игры: смешных случаях, неожиданных находках, авариях и травмах – то есть последствиях, в том числе нежелательных. Правдивы такие новости или нет, но традиционный алармизм в отношении компьютерных игр на этот раз только укрепляет иллюзию, создаваемую игрой: присутствие покемонов начинает казаться осязаемым. Даже слухи о запретах и настоящие запреты Pokémon Go на территории различных учреждений выглядят так, будто мир сошел с ума и в игру вовлекаются все – вплоть до ее противников. Для игры такого рода можно попытаться воздвигнуть физические границы, но на символическом уровне она все равно будет включать в себя весь мир и собственные последствия.

То, что кажется нарушением границ игры, является всего лишь определенным образом организованной игрой: она симулирует разрыв границ, чтобы подвергнуть рефлексии гибридный характер информационных технологий и стать процедурной мистерией, где миф о киберпространстве не только проговаривается, но и разыгрывается.

