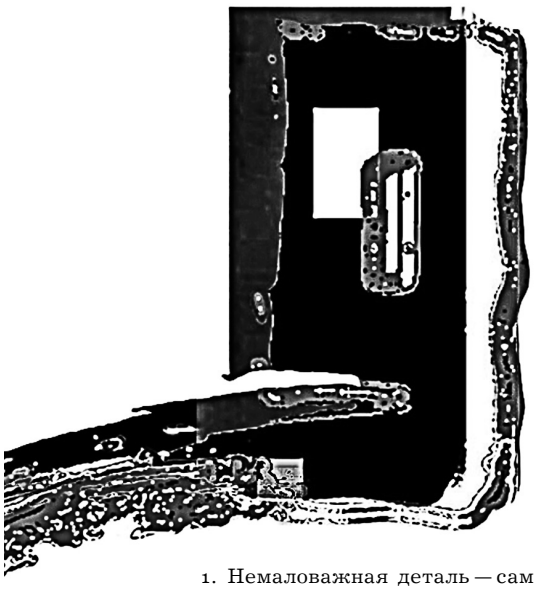
To Play Game Studies Press the *START* Button

Александр Ветушинский

Аспирант философского факультета МГУ им. М. В. Ломоносова.
Адрес: 119991, Москва, ГСП-1, Ломоносовский пр., 27, корп. 4.
E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com.

Ключевые слова: *Game Studies*; исследования видеоигр; нарратология; людология; нередукционистский подход; не-игры; процедурная риторика; критическая теория видеоигр.

Game Studies — молодая и амбициозная область научных исследований. Буквально



Game Studies — молодая и амбициозная область научных исследований. Буквально за одно десятилетие из локальной инициативы сотрудников Копенгагенского университета информационных технологий[1] исследования видеоигр превратились в полноценный интеллектуальный тренд, а сами видеоигры стали объектом ничуть не менее привлекательным и легитимным, чем кино или современное искусство. И хотя поначалу исследования видеоигр были включены в традиционную номен-

1. Немаловажная деталь — сам инновационный *IT University of Copenhagen* был создан лишь в 1999 году. Вероятно, появление под его эгидой сначала журнала, а затем и Центра исследований компьютерных игр (*Center for Computer Games Research*) — не случайность, но осознанная стратегия в борьбе с конкурентами за инновационность, внимание СМИ и привлекательность для будущих студентов.

за одно десятилетие исследования видеоигр из локальной инициативы сотрудников Копенгагенского университета информационных технологий превратились в полноценный интеллектуальный тренд, а сами видеоигры стали объектом ничуть не менее привлекательным и легитимным, чем кино или современное искусство. И хотя поначалу исследования видеоигр были включены в традиционную номенклатуру дисциплин, уже несколько лет спустя они оставались дисциплиной лишь «по совпадению». Чтобы изучать видеоигры сегодня, уже необязательно принадлежать к соответствующему департаменту университета. Ими занимаются исследователи медиа, литературы или визуальности, к ним обращаются культурологи, психологи и социологи. И безотносительно институциональной принадлежности полученные результаты становятся органической частью Game Studies и легко присваиваются последними. В итоге мы имеем дело не просто с одним из множества подходов к сложному и неоднозначному объекту — видеоигре, но со стремлением изучать его во всем многообразии и с учетом различных исследовательских перспектив. Статья посвящена появлению и истории развития *Game Studies*, раскрытию специфики исследуемого объекта. В статье анализируется дилемма нарратологии и людологии как один из двух мифов, лежащих в основании *Game Studies*. Второй миф — о редукции. Демонстрируется нередукционистский подход в исследованиях видеоигр, ставится вопрос о роли и месте разработчиков и геймдизайнеров в *Game Studies*. Также анализируется текущая ситуация в области и указываются основные современные направления исследований.

клатуру дисциплин, уже несколько лет спустя они оставались дисциплиной лишь «по совпадению». Чтобы изучать видеоигры, сегодня уже необязательно принадлежать к соответствующему департаменту университета. Ими занимаются исследователи медиа, литературы или визуальности, к ним обращаются культурологи, психологи и социологи. И безотносительно институциональной принадлежности полученные результаты становятся органической частью *Game Studies* и легко присваиваются последними. В итоге мы имеем дело не просто с одним из множества подходов к сложному и неоднозначному объекту — видеоигре, но со стремлением изучать его во всем многообразии и с учетом различных исследовательских перспектив. Однако так было не всегда.

Людология *vs* нарратология

Рождение исследований видеоигр датируют 2001 годом, когда вышел первый номер международного рецензируемого интернет-журнала с одноименным названием — *Game Studies*[2]. Если

2. См.: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. URL: http://www.gamestudies.org/.

обратиться к открывающей журнал статье, написанной его главным редактором норвежцем Эспеном Аарсетом, становится ясно: исследования видеоигр — это и результат, и ставка в жестокой борьбе между дисциплинами-конкурентами за право производить научные высказывания о видеоиграх[3]. Причем самая громкая полемика развернулась между сторонниками людологии с одной стороны и нарратологии — с другой[4].

Хронологически первыми настаивать на своем исключительном праве говорить о видеоиграх, утверждая, что именно их инструменты и терминологический аппарат наиболее пригодны для этого, стали исследователи нарративов. По их мнению, видеоигра — это в первую очередь текст. Конечно, не тот же самый, с которым имеет дело читающий книгу, и даже не тот, который «читают», когда смотрят кино. Видеоигра — особый текст, *кибертекст*[5], как назвал его Аарсет. Но даже кибертекст остается текстом — кем-то написанным, кем-то прочитанным, проинтерпретированным и т. д. И если множество авторов XX века грезили о текстах, которые писались бы прямо в процессе их чтения, то воплотилась эта греза именно в видеоиграх. В этом смысле видеоигры являются не чем иным, как продолжением литературы.

С таким подходом (и притязаниями) коллег не могли согласиться исследователи, назвавшие себя людологами (от лат. *ludus* — игра). Людология, как написал в 1999 году автор термина Гонсало Фраска,— пока еще не существующая дисциплина, изучающая игры и игровую активность[6]. Термин оказался настолько удачным, что людологами стали называть себя и другие исследователи, в том числе известный теоретик видеоигр Йеспер Юл, автор одноименного блога *The Ludologist*. Основной тезис

3. См.: *Aarseth E.* Computer Game Studies, Year One // Game Studies. July 2001. Vol. 1. Iss. 1. URL: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html.
4. Наиболее важными для понимания этого сюжета являются тексты Гонсало Фраски и Йеспера Юла. Оба — не только исследователи, но и разработчики видеоигр: Фраска — из Уругвая, Юл — из Дании. См.: *Frasca G.* Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. URL: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm; *Idem.* Simulation vs Narrative: Introduction to Ludology. L.; N.Y.: Routledge, 2003. URL: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf; *Juul J.* What Computer Games Can and Can't Do. URL: http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html; а также статью Юла «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах» в настоящем номере «Логоса».
5. См.: *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997.
6. См.: *Frasca G.* Ludology Meets Narratology.

людологов состоит в следующем: можно сколько угодно говорить о нарративе в видеоиграх, но не нарратив делает видеоигру видеоигрой.

> Заявлять, что между играми и нарративом нет никакой разницы,— значит игнорировать сущностные качества обеих категорий[7].

Сущностная характеристика игры, которую, по мнению людологов, упустили нарратологи,— сама ее игровость. Нарратологи словно забыли, что в видеоигры в первую очередь играют и лишь затем думают о них. И действительно, можно сказать, что пресловутый «Тетрис» (Алексей Пажитнов, 1984) — это метафора закона гравитации. Можно шутить, что «Тетрис» учит тому, что трудностей со временем становится лишь больше и любые достижения преходящи. Но все это вторично по отношению к самому «Тетрису», в котором вообще нет нарратива. Можно пытаться его интерпретировать, но источник удовольствия от игры в «Тетрис» не связан с интерпретациями. «Тетрис» — это в первую очередь геймплей. И именно геймплей делает его легко узнаваемым в любой из множества существующих вариаций. Как бы ни менялось его оформление и каким бы нарративом его ни снабжали, «Тетрис» остается «Тетрисом».

Победа людологов означала, что изучение видеоигр действительно требует нового языка. А новый язык порождает новую дисциплину, которая на нем говорит. Так появились *Game Studies*. Изложенная последовательность событий выглядит стройной за одним уточнением — столь прочно укоренившаяся в самоописании дисциплины борьба людологии с нарратологией никогда не происходила[8].

Мифы *Game Studies*

Антинарратологические тексты в области изучения видеоигр, как правило, умалчивают, против кого именно они направлены. Нарратолог для людологов подобен идеалисту для диалектических материалистов или корреляционисту для спекулятивных

7. *Aarseth E.* Op. cit. P. 5.
8. См.: *Frasca G.* Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place // DIGRA'03 — Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up. 2014. Vol. 2. URL: http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/.

реалистов, то есть концептуальный персонаж. Нарратолог — это *Иное* людолога, без которого последнего вообще не существует. То есть речь не идет об обмане или сокрытии некоего «подлинного положения дел», просто в качестве дискурсивной фигуры нарратолог никогда не был внешним, но всегда оставался внутренним врагом — фигурой, которую необходимо преодолеть в самом себе. И действительно, практически все первые исследователи видеоигр — выпускники департаментов изучения литературы[9]. Поэтому критика нарратологии есть критика того инструментария, который оказался на руках у исследователей, впервые взявшихся за видеоигры всерьез. Закономерно, что одним из главных выводов выпущенной Аарсетом в 1997 году книги «Кибертекст: перспективы эргодической литературы» как раз и стало ограничение притязаний нарратологии на роль главного инструмента в исследованиях видеоигр. По словам автора, если и есть видеоигры, которые нарратология способна объяснить без остатка, то это лишь текстовые игры[10]. Все остальные, включая те, центральное место в которых занимает нарратив, нарратология может объяснить уже с оговорками.

Миф о борьбе людологов с нарратологами является составной частью другого мифа — мифа о редукции. Он основывается на утверждении, что ни одна дисциплина, кроме *Game Studies*, не способна говорить о видеоиграх, не впадая в редукционизм. Сказать, что видеоигра — это текст, означает свести ее к тексту, даже если это и будет текст в каком-то новом воплощении. В итоге вместо видеоигр исследователь начинает изучать что-то, с видеоиграми хотя и связанное, но являющееся ими лишь отчасти. Рассматривать видеоигры как текст — не более чем один из множества таких подходов. Например, очень влиятельной остается точка зрения, согласно которой видеоиг-

9. Главный редактор журнала *Game Studies* Эспен Аарсет окончил докторантуру в департаменте сравнительного литературоведения Бергенского университета (Норвегия). Йеспер Юл — обладатель магистерской степени по датской литературе в Копенгагенском университете (Дания). Первый президент Ассоциации исследователей цифровых игр (*DIGRA*) и автор первого учебника по *Game Studies* Франс Майра обучался по программе исследований культуры и литературы в Университете Тампере (Финляндия). И даже один из самых влиятельных современных теоретиков видеоигр Ян Богост получил *PhD* именно по сравнительному литературоведению в Калифорнийском университете (США).
10. Речь идет о классических играх типа *Colossal Cave Adventure* (Уильям Кроутер, 1975), *Zork* (*Infocom*, 1978) или *Trinity* (*Infocom*, 1986).

ры — это новые медиа. Если старые аналоговые медиа (книги, газеты, телевидение, радио, кино) связаны с передачей информации и их появление так или иначе сказалось на способах получения знания, режимах восприятия и типе коммуникации, то компьютер — это уже не просто медиум, это *метамедиум*, который позволил всему «старому» заговорить на новом языке цифрового кода. Книги, музыка, кино — все оказалось оцифровано, возник единый трансмедиальный язык, с помощью которого можно не только описать самые разные медиа, но на котором эти последние «говорят».

Видеоигры являются такими новыми медиа, но, подобно тексту для нарратологов, не любые новые медиа — видеоигры. В каждом случае они предстают лишь средством, а не целью. *Game Studies* в этом смысле — не только исследовательская, но и этическая позиция: видеоигры оказываются не просто чем-то, на что может быть направлено внимание исследователя, но тем, что достойно такого внимания само по себе. Однако никто и не пытался выдать средство за цель. Критикуемый людологами редукционизм усматривается лишь в том случае, если читать работы теоретиков литературы или новых медиа как посвященные исключительно теории видеоигр. На страницах «Языка новых медиа» Льва Мановича[11] словосочетание «компьютерная игра» встречается более пятидесяти раз и каждый раз — только в перечислении. Примерно то же самое — в «Ремедиации» Дэвида Болтера и Ричарда Грузина[12]. Но предметом рассмотрения этих книг как раз и были новые медиа, а не видеоигры. В аналогичной ситуации оказалась Джанет Мюррей — пожалуй, единственный исследователь, за которым прочно закрепился ярлык «нарратолог». В 1997 году у Мюррей вышла книга «Гамлет в голодеке: будущее нарратива в киберпространстве»[13], которую практически сразу же противопоставили вышедшей в том же году книге Аарсета про кибертекст. Этот момент и стал точкой отсчета «великого противостояния» (правда, названия «людология» тогда еще не было). Но книга Мюррей посвящена новым возможностям литературы после появления видеоигр. Последние закономерно предстают в ней лишь средством.

11. *Manovich L.* The Language of New Media. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.
12. *Bolter D., Gruzin R.A.* Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.
13. *Murray J.* Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. N.Y.: Free Press, 1997.

Немногим проще ситуация с самой людологией — проектом, по существу не менее редукционистским. Если нарратологи объявляли видеоигры частным случаем текста, а теоретики медиа — примером новых медиа, то людологи настаивали на том, что видеоигры — это частный случай игр вообще[14]. Так, Йохан Хёйзинга с его *Home ludens* стал первым теоретиком видеоигр наряду с детскими, спортивными, азартными и прочими играми[15].

По ту сторону редукции

К середине 2000-х годов противопоставление людологии и нарратологии окончательно себя дискредитировало[16]. Внутри исследований видеоигр возникло множество новых тем и сюжетов, а границы *Game Studies* и людологии перестали совпадать. Единственное, что еще позволяло последней сохранить свой особый статус, так это убеждение, что, хотя не только людология изучает видео-

14. Именно с этим связано отсутствие слова *video* или *computer* в названии журнала и дисциплины. Но так как *Game Studies* изучают именно видеоигры, мы решили переводить их как «исследования видеоигр».
15. Показательный в этом отношении пример — история журнала *Simulation & Gaming*, одного из старейших в области исследований игр (первый номер вышел в 1970 году). Сегодня как минимум треть каждого выпуска так или иначе посвящена цифровым играм. Похожая ситуация произошла с журналом *Play and Culture Studies* (выходит с 1998 года, но издающая его Ассоциация изучения игры (*The Assosiation for the Study of Play, TASP*) функционирует с 1987 года и выпускала такие журналы, как *Play and Culture* (до 1992 года) и *Journal of Play Theory and Research* (до 1997 года), в которых цифровые игры представлены не были). См.: *Mayra F.* An Introduction to Game Studies: Games in Culture. L.A.; L.; New Delhi; Singapore: Sage Publications, 2008.
16. См.: *Pearce C.* Theory Wars: an Argument Against Argument in the So-Called Ludology/Narratology Debate // DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play. 2005. Vol. 3. URL: http://www.digra.org/digital-library/publications/theory-wars-an-argument-against-arguments-in-the-so-called-ludologynarratology-debate/; *Mateas M., Stern A.* Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space // DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play. 2005. Vol. 3. URL: http://www.digra.org/digital-library/publications/build-it-to-understand-it-ludology-meets-narratology-in-game-design-space/; *McManus A., Fenstein A.* Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation // Developments in Business Simulation and Experiential Learning. 2006. Vol. 33. URL: https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/546/515; *Jones M.* Ludology «Versus» Narratology. URL: http://proceduralcreativity.com/wp-content/uploads/2011/09/mcc232e1-ludology-versus-narratology-matthew-jones-31120536.pdf.

игры, только она имеет отношение к сущности видеоигр. К концу десятилетия эта точка зрения подверглась радикальной ревизии, когда стало понятно, что видеоигры — это сложный объект, не исчерпываемый средствами одного языка описания. Конечно, это игры, но и не только они. Это и особенным образом функционирующий текст, и интерактивное кино, и цифровое медиа, и даже новая форма искусства. Эти ответы верны, но каждый из них в отдельности и все они в совокупности явно недостаточны. Ошибка заключается не только в том, чтобы отстаивать привилегированность какого-то одного ответа по отношению к другим, но и в том, чтобы считать реализуемой саму возможность окончательно все подсчитать. Ведь видеоигры — это *всегда что-то еще*, это объект, который больше самого себя. На этом настаивает Ян Богост в своем докладе 2009 года «Бардак в видеоиграх»[17].

Разве видеоигра — это не то, что игрок видит на экране монитора или телевизора? Например, водопроводчик в красном комбинезоне бегает и прыгает в вымышленном мире из *Super Mario Bros.* (*Nintendo*, 1985). Это естественный взгляд, тем не менее можем ли мы назвать его правильным с исследовательской точки зрения? Игра является игрой лишь в той мере, в какой в нее кто-то играет, а значит, она уже не сводится к визуальному ряду, но является прежде всего управлением этим последним, взаимодействием с ним. Однако видеоигра — еще и порождаемый ею самой эффект, если угодно, то, что вызывает в голове игрока происходящее на экране.

К исследованию видеоигр можно подойти конкретно-практически, например анализировать визуальный ряд игры, ее механику, содержащееся в ней послание и воздействие, которое она оказывает на игрока. Но можно изучать и историю используемых видеоиграми визуальных образов, классифицировать игровые механики и оценивать результаты воздействия видеоигр в целом. Такими общими проблемами и предлагали заниматься нарратология и людология, исходившие из возможности создания исчерпывающей типологии, то есть конечного, квантифицируемого набора игровых нарративов и схем[18]. Здесь можно вспомнить видеопроект Аниты Саркисян «Тропы против жен-

17. См. перевод текста в настоящем номере «Логоса».
18. До того сходные цели ставили перед собой писатели и исследователи литературы. Так, в новелле «Четыре цикла» Хорхе Луис Борхес сводит всю мировую литературу к четырем базовым сюжетам. Аналогичная попытка в рамках *Game Studies* вывела на передний план проблему жанра.

щин на примере видеоигр»[19], в котором одна история — о «деве в беде» — проходит через множество совершенно непохожих друг на друга видеоигр: *The Legends of Zelda* (*Nintendo*, 1986), *Crash Bandicoot* (*Naughty Dog*, 1996) или *Devil May Cry 4* (*Capcom*, 2008). Людологи, в свою очередь, считают такие игры, как *Mafia* II (*2K Czech*, 2010) или *Sleeping Dogs* (*United Front Games*, 2012), вариантами, или клонами, одной игры — GTA. Сравнение правил и геймплея действительно позволяет называть почти одинаковыми разные игры, например *Castlevania: Symphony of the Night* (*Konami*, 1997) и *Metroid Fusion* (*Nintendo*, 2002), *Castlevania: Lords of Shadows* (*MercurySteam*, 2010) и DMC: *Devil May Cry* (*Ninja Theory*, 2013), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (*Bethesta Game Studios*, 2011) и *Fallout 3* (*Bethesta Game Studios*, 2008). И хотя эта оптика обладает очевидными ограничениями (так, для нее не имеет значения, кто именно расхищает гробницы — Индиана Джонс или Лара Крофт), рассматривать видеоигры с ее помощью тоже означает их изучать.

Разумеется, любая видеоигра — это еще и компьютерная программа. В 2008 году в своем блоге Йеспер Юл опубликовал ссылку на исходный код культовой игры *Pac-Man* (*Namco*, 1980), сопроводив его следующим текстом:

> Это и есть то, как *Pac-Man* на самом деле выглядит? То, чем он на самом деле является?[20]

Неужели код видеоигры и является ею самой в некоем подлинном смысле? Вероятно, платоники согласились бы с этим, ведь все, что игрок видит на экране в процессе игры, — это лишь мир становления, игра теней, тогда как исходный код представляет собой идеальный мир, подлинный порядок бытия. Правда, даже одна и та же игра может быть написана по-разному. В случае портирования с одной игровой платформы на другую ее зачастую приходится полностью переписать: одно дело *Pac-Man* на аркадных автоматах и совсем другое — на *Atari-2600* (*Atari*, 1982). Речь не только о количестве цветов и качестве звука, но и о том, что на *Atari-2600* на экране могли одновременно находиться лишь два движущихся объекта, которых в оригиналь-

19. *Tropes vs Woman in Video Games*, выпуски которого можно увидеть на *YouTube*-канале Аниты Саркисян *Feminist Frequency*, см. URL: http://www.youtube.com/user/feministfrequency.
20. *Juul J.* What Pac-Man really looks like // JesperJuul.net. June 30, 2008. URL: http://www.jesperjuul.net/ludologist/what-pac-man-really-looks-like.

ной версии игры целых пять. Чтобы оставить все четыре привидения и при этом не нарушить платформенного ограничения, разработчики использовали прием, который назвали *мерцанием* (*flicker*). В итоге привидения стали непрерывно мигать, и, хотя игроки видели на экране все пять объектов, в каждый отдельно взятый момент их было только два[21].

Этот пример демонстрирует, что игра не существует в идеальном платоновском мире, но всегда зависит от своего медиума[22]. И даже сегодня, когда любую классическую игру можно эмулировать на персональном компьютере, результат не идентичен тому, с которым имели дело игроки на телевизорах с лучевой трубкой[23]. В этом смысле значение игровой платформы трудно переоценить: от нее зависят и эффекты, которые игра порождает, и визуальный ряд, и способ взаимодействия между игроком и машиной. Важно, однако, понимать, что все эти уровни рассмотрения вовсе не образуют иерархической онтологической модели. Речь не о том, что из платформы «эманирует» все остальное, а о том, что все способы описания равны. Не существует ни более глубокого рассмотрения видеоигр, ни более поверхностного, ни более верного, ни более научного. Для анализа видеоигр также чрезвычайно важен социокультурный контекст. Ведь визуальный ряд, игровые механики и даже технические ограничения игровых платформ не возникли из ничего, но принадлежат конкретным месту и времени, а равно производны от людей, участвующих в их разработке и потреблении.

Такой ход укладывается в тенденцию развития современной гуманитарной мысли и не является ни попыткой уйти от ответа, ни потаканием тотальной релятивизации. У видеоигр есть сущность, которая состоит в их принципиальной множественности и комплексности. Констатировать их не поддающуюся систематизации разнородность не означает отказа от позитив-

21. См.: *Montfort N., Bogost I.* Racing the beam: the Atari Video Computer System. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
22. Сказанное вызвало к жизни поддержанный в *MIT* исследовательский проект Ника Монтфорта и Яна Богоста по *Platform Studies*. На данный момент в рамках проекта выпущены четыре книги: об *Atari VCS* (*Racing the Beam*), *Nintendo Wii* (*Codename Revolution*), *Commodore Amiga* (*The Future Was Here*) и *Adobe Flash* (*Flash*).
23. Платформа — это физическая компьютерная система, включающая в себя операционную систему, язык программирования и программное обеспечение (с учетом компонентов ввода/вывода, таких как клавиатура, мышь, геймпад, монитор/телевизор, колонки и т. д.). Важнейшей частью игровых консолей служит совместимый с ними телевизор.

ных утверждений. Тезис «видеоигры разнородны» удовлетворяет критерию фальсифицируемости, но принять его равносильно тому, чтобы отказаться от притязаний *Game Studies* на статус самостоятельной научной дисциплины. Отныне каждый, кто ставит вопрос о видеоиграх, — вне зависимости от институциональной принадлежности — становится частью большого проекта под названием *Game Studies*.

Место и роль теории

Может показаться, что *Game Studies* — это только теория. Однако Гонсало Фраска, Йеспер Юл, Ян Богост и другие известные исследователи видеоигр не только изучают, но и сами делают видеоигры. И переход от *Game Studies* как дисциплины к *Game Studies* как не-дисциплине — это, в частности, история о том, как практики стали влиять на теорию. Людология как дисциплина исходно располагала собственным объектом — игрой в широком понимании и видеоигрой как ее разновидностью. Чтобы отделить себя от других дисциплин и лучше понять собственные границы, людологи задались целью сформулировать, что такое видеоигра. Таких определений не было у Хейзинги или у Кайуа, но, разумеется, они во множестве присутствовали у других авторов.

Вместе с тем ряд характеристик, через которые задавался сам объект, являются крайне устойчивыми. К ним, в частности, относятся вариативность событий (от различий в сюжете в зависимости от действий игрока до самой возможности выиграть или проиграть), наличие цели (по меньшей мере выигрывать, а не проигрывать) и логика роста (переход на новый уровень, «прокачка» и т. д.)[24]. Так как под эти характеристики подпадают практически все существующие видеоигры, людологи обоснованно полагали, что подошли к жесткому ядру видеоигр, к тому, что делает их видеоиграми.

Однако с середины 2000-х годов начали выходить игры, самим фактом своего существования опровергавшие выводы людологии. И если сначала это были экспериментальные игры студий Богоста и Фраски, то в дальнейшем, начиная по крайней

24. См.: *Juul J.* The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness // Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings / M. Copier, J. Raessens (eds). Utrecht: Utrecht University, 2003. P. 30–45. URL: http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.

мере с игры *Fasade* (*Procedural Arts*, 2005)[25], разработка нестандартных игр стала стремительно превращаться в тренд. Речь идет о набирающем обороты с момента запуска сервисов типа *Steam* движении инди-игр — своеобразного артхауса игровой индустрии, претендующего на статус искусства и принципиально не рассчитанного на широкую аудиторию[26]. И хотя определение «инди»[27] небеспроблемно[28], разработчикам таких игр все же удалось занять локальную нишу, а к началу 2010-х годов сложился своего рода пантеон культовых инди-студий, таких, например, как *Tale of Tales*, *The Chinese Room*, *Ice-Pick Lodge* и др. В 2011 году отчасти вследствие перепроизводства инди-игр ряд студий объединились в интернет-сообщество *Notgames*, которое должно было служить гарантом качества игр, выпускаемых его участниками. И хотя в настоящий момент блог уже не функционирует должным образом, сама сформулированная в манифесте не-игр идея заслуживает внимания[29].

Не-игры — удачный концепт для обозначения игр, самим своим существованием опровергающих стереотипы о продукции этой индустрии. Что, если отказаться от бинарности исходов и сделать игру, в которой невозможно ни выиграть, ни проиграть? Что, если лишить геймплей цели? Что, если очистить видеоигру от логики накопления, усиления и обогащения? Результатами таких экспериментов стали, к примеру, такие не-игры, как *Bientôt l'été* (*Tale of Tales*, 2013), *Dear Esther* (*The Chinese Room*, 2012) или *Proteus* (*Ed Key and David Kanaga*, 2013). Неиграми они являются не потому, что в них нельзя играть, а потому, что не отвечают определениям теоретиков. Именно поэтому видеоигры — это объект, который больше самого себя. Ведь

25. Замеченная общественностью и удостоенная ряда престижных наград *Façade* была создана Эндрю Штерном и Майклом Матиасом. Последний является исследователем видеоигр, профессором в департаменте компьютерных наук Калифорнийского университета.
26. См. манифест искусства в реальном времени студии *Tale of Tales* в: *Harvey A., Samyn M.* Realtime Art Manifesto // Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture. Mediaterra Festival of Art and Technology. Athens, 2006. URL: http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html.
27. От англ. *independent* — независимый.
28. См.: *Зайцев О.* «Раз людям нравится вешать ярлыки — давайте поговорим об этом»: интервью с независимыми разработчиками // IGN Россия. 12.09.2014. URL: http://ru.ign.com/vse/65871/feature/indi-iarlyk-marketingovyi-triuk-ili-stil-zhizni.
29. См.: *Samyn M.* Not a manifesto // NotGames.org. March 19, 2010. URL: http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/.

даже если теоретик действительно сможет построить всеобъемлющую теорию видеоигр, всегда есть разработчик, который сможет поставить эту теорию под вопрос. В этой связи следует упомянуть Дэна Пинчбека, креативного директора студии *The Chinese Room* и автора манифеста производственно-ориентированного изучения видеоигр[30]. Основная идея манифеста состоит в том, что, если с чем-то нужно разобраться, это что-то следует изобрести. Пинчбек сформулировал этот подход в процессе работы над докторской диссертацией, посвященной исследованию нарратива в шутерах от первого лица. Приступая к работе, он и его коллеги составили список из 34 игр, подпадающих под критерии жанра. Но чем шире становился список, тем более зыбкими оказывались сами критерии — каждый новый образец жанра в том или ином отношении подрывал исходное представление о нем. Это привело Пинчбека к мысли, что адекватное изучение видеоигр возможно лишь в ходе их разработки. То есть, чтобы понять, что такое шутер от первого лица, следует сделать шутер от первого лица, а чтобы понять сущность этого жанра, нужно попытаться сделать эту игру предельно нестандартной, нарушающей все расхожие представления о ней[31]. Результатом станет либо раскрытие новых возможностей жанра, либо нечто, что не позволяет ему оставаться самим собой.

Означает ли сказанное, что сугубо теоретический подход к видеоиграм отныне считается дискредитированным, а приоритет принадлежит разработчикам, за которыми теоретики только и могут следовать по пятам? В статье 2001 года Эспен Аарсет выдвинул тезис, согласно которому видеоигры — всегда только пространство, пространственное взаимодействие объектов друг с другом[32]. Течение времени в видеоиграх обычно служит лишь визуальным фоном, в зависимости от которого геймплей протекает при свете дня, на закате или во мраке ночи. На игру, однако, это практически никак не влияет — времена суток носят необязательный характер и вполне взаимозаменяемы. Даже ролевые

30. См.: *Pinchbeck D.* I Build to Study: A Manifesto for Development Led research in Games // Under the Mask. June 2, 2010. University of Bedfordshire. URL: https://www.yumpu.com/en/document/view/9024697/i-build-to-study-a-manifesto-for-development-led-thechineseroom.
31. Таким экспериментом для Пинчбека и его команды стала игра *Korsakovia* (*The Chinese Room*, 2009).
32. См.: *Aarseth A.* Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games // Cybertext Yearbook 2000 / R. Koskimaa (ed.). Saarijärvi: Research Centre for Contemporary Culture, 2001.

игры, или РПГ[33], в которых ночь сменяет день в реальном времени, а статистика отражает общее число прожитых в игровом мире дней, ситуацию существенным образом не меняют. Когда в игре *The Elder Scrolls V: Skyrim* (*Bethesta Game Studios*, 2011) крестьянин умоляет героя спасти свою родную деревню от напавших бандитов, совершенно неважно, когда именно игрок решит туда пойти. Получив очередное задание, он может, ни о чем не беспокоясь, потратить несколько сотен реальных часов на собирание трав и прокачивание умений. Задания будут сохранять актуальность до тех пор, пока игрок не решит приступить к их выполнению.

Таким образом, время видеоигр — это всегда время игрока, которым он может распоряжаться и которое, как правило, принадлежит внешнему миру, а не миру игры. Редкими исключениями служат задания на время, а также игры, прохождение которых строго лимитировано. Например, на прохождение игр серии *Dead Rising* отводится ровно 72 часа. Но и это лишь внешнее, а не внутреннее ограничение: 72 часа геймплея в *Dead Rising* трансцендентны миру игры. События игрового мира все равно ждут игрока и без него, без его активирующего участия вообще не существуют. На это указал руководитель студии *Ice-Pick Lodge* Николай Дыбовский на одной из лекций в рамках Конференции разработчиков игр[34]. И если для Аарсета как исследователя это повод сделать вывод о природе и устройстве видеоигр, то Дыбовского больше интересует сама граница фактичности, которую можно попробовать перейти. Уже «Мор. Утопия» (*Ice-Pick Lodge*, 2005) стала результатом внедрения в игровой мир времени как действующего параметра.

По признанию самого Дыбовского, в полной мере реализовать задуманное в «Море» не удалось, и в своей лекции он, по сути, предлагает сугубо спекулятивный проект игры, возможной в неопределенном будущем. Представим, говорит он, что игроку будут отведены всего три часа на игровую сессию, в ходе которой нельзя сохраняться, а само время будет полностью совпадать с тем, в котором мы существуем по эту сторону экрана. То есть речь будет идти о реальных трех часах не только для игрока, но и для управляемого им героя. Основная идея здесь заключается в том, что даже при полной пассивности субъекта мир игры

33. От англ. *role-playing game*.
34. См.: *Дыбовский Н.* Враг за моей спиной! О роли времени в игровом процессе//GameStudies.ru. 15.10.2012. URL: http://gamestudies.ru/post/443.

будет продолжать жить собственной жизнью, в нем будут происходить события, просто потому что он больше игрока и не существует лишь для того, чтобы тешить самолюбие последнего. За эти три часа, по окончании которых, допустим, мир ждет гибель, игрок может попытаться что-то выяснить, может оказаться свидетелем каких-то событий, а может провести время в полном неведении относительно происходящего вокруг. Время в такой игре течет независимо от воли и субъективного времени игрока. Оно становится фактором, влияющим на все остальное: где окажутся те или иные персонажи и предметы, кто умрет, а кто выживет, какая информация может быть найдена, а какая безвозвратно утрачена.

Этот пример позволяет показать, что производственно-ориентированное изучение видеоигр не сводится к написанию кода, но предполагает способность мыслить видеоиграми, порождать их оригинальные концепты. Исследователь не имеет права относиться к текучему, прихотливому объекту как к стабильному, ему нужно научиться видеть сингулярности, в которых объект может превзойти самого себя, уметь предсказывать их.

Исследования идут вовне

Game Studies, таким образом,— это всегда сплав теории и практики, в котором последняя может быть теоретичной, а первая — практичной. Теоретики тоже создают реальность, а не только осмысляют ее. Наиболее очевидный пример — геймификация[35]. И хотя геймифицировать разные типы деятельности начали задолго до 2009 года, сам термин оказался чрезвычайно удачным и заинтересовал представителей бизнеса. Если геймеры не без удовольствия отказываются от части собственных денег ради какого-то другого, нематериального капитала, тратят свободное время и, даже проигрывая, спешат вернуться в игру, чтобы довести начатое до конца, как можно не попытаться заполучить в штат столь же мотивированных сотрудников? Все, что для этого нужно,— сделать работу игрой, в чем и состоит задача геймификатора, а его цель — создать условия для заметного роста мотивации. Именно с этим связан высокий спрос на геймификацию и со стороны образовательных учреждений. Нет лучше способа мотивировать школьников и студентов хорошо учиться, как создать приложения, которые превращают образовательный про-

35. См. статью Алексея Салина в настоящем номере «Логоса».

цесс в игру, в набор различных квестов, битв с «боссами», требующих кооперации или конкуренции[36]. В современном обучении возрастает значение образовательных игр, причем это справедливо как для классической линейки начального–высшего образования, так и для передачи конкретных технических навыков.

Наряду с производственной деятельностью и образованием видеоигры все глубже проникают в науку. Как доказали специалисты *Center for Game Science* при Вашингтонском университете (существующем среди прочего на деньги фонда супругов Гейтс), видеоигры способны не только рассказать о науке, но и продвинуть ее вперед. Пример тому — нашумевшая игра *Foldit*, чьи игроки в кратчайшие сроки достигли результатов, недостижимых для ученых на протяжении десятилетий[37]. Обладают видеоигры и очевидным маркетинговым, публицистическим, социальным и политико-критическим потенциалом[38]. Но их значение не исчерпывается мотивирующим воздействием. Видеоигры — это еще и особый способ передачи сообщений, имея в виду так называемую процедурную риторику.

Видеоигры эксплуатируют сразу три риторических уровня: вербальной риторики (убеждение с помощью слов), визуальной риторики (убеждение с помощью образов), процедурной риторики (убеждение с помощью процедур, или геймплея)[39]. Дело в том, что видеоигры имеют довольно жесткую структуру:

1) игрок нажимает кнопку/совершает действие;
2) нажатие кнопки/действие ведет к определенным изменениям в игровой ситуации;
3) игровая ситуация провоцирует игрока нажать новую кнопку/совершить новое действие.

Именно эту структуру можно использовать в риторических целях. Например, если игрок проинтерпретирует черепашку в *Super Mario Bros.* (*Nintendo*, 1985) за друга, а не за врага, он про-

36. Парадигмальным примером является американская школа *Quest to Learn*: http://q2l.org/.
37. См. статью Евгения Быкова в настоящем номере «Логоса».
38. См.: *Bogost I.* How to Do Things with Videogames. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2011.
39. Интерес к процедурной риторике по времени совпадает с признанием непродуктивым противопоставления людологии и нарратологии. Видеоигра — не только текст, в который играют, следуя определенным правилам, но и сами правила, до конца несвободные от нарратива, правила, способные говорить.

сто-напросто погибнет[40]. В игре Гонсало Фраски *September 12th* (*Newsgaming*, 2003) перед игроком стоит задача уничтожить террористов. Вначале он видит перед собой восточный город, заполненный как террористами, так и мирными жителями. Он наводит прицел на террориста, запускает снаряд и с неизбежностью задевает жилые здания и гражданских лиц. Со временем он пытается стрелять более аккуратно, но выясняет, что этому препятствует сама механика игры: попытка уничтожить террористов лишь больше разрушает город, из колонок все громче раздается женский плач, а потерявшие близких мирные жители сами становятся террористами, которых игрок теперь тоже должен убить. За время игровой сессии к игроку постепенно приходит понимание того, что главный террорист в конечном счете — он сам. И единственной адекватной реакцией на игру будет отказ от дальнейшего участия в геноциде, то есть ее выключение.

«12 сентября» недвусмысленно критикует антитеррористическую программу США, предлагая игроку готовую риторическую стратегию ее дискредитации. Но в отличие от публицистики или даже кино субъект получает возможность не только увидеть и проанализировать происходящее, но и испытать его на собственной шкуре. Исходные намерения могут быть вполне благими (например, покончить с терроризмом), однако процесс игры убеждает его в том, что он и именно он поступает преступно. Понимание приходит в реальном времени, в «здесь и сейчас» игрока ему открывается послание, заложенное в игру разработчиками (разумеется, если сделано это достаточно жестко, чтобы минимизировать количество возможных интерпретаций).

Оптимистический взгляд на геймификацию и возможность использования видеоигр в рекламе, журналистике, политической критике и пропаганде актуализировали еще одну функцию исследований видеоигр в публичном поле — критическую[41]. Главная задача критика — разоблачение натурализации базовых для той или иной игры предпосылок. В логике нецифровых игр правила предстают своего рода общественным установлением: что

40. См.: *Arjoranta J.* Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games // DiGRA '11 — Proceedings of the 2011 DiGRA '11 International Conference: Think Design Play. January, 2011. Vol. 6. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.17396.pdf.
41. См.: *Trammell A., Sinnreich A.* Visualizing Game Studies: Materiality and Sociality from Chessboard to Circuit Board // Journal of Games Criticism. 2014. Vol. 1. Iss. 1. URL: http://gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1–1.

запрещено, то крайне нежелательно. Совершение запрещенных действий — при наличии свидетелей — может повлечь за собой соответствующие санкции. Однако любой пойманный на нарушении игрок имеет возможность оправдать свои действия. Таким образом правила нецифровых игр могут быть поставлены под вопрос и находятся в зоне консенсуса. В цифровых играх правила являются своего рода физическими законами: что запрещено, то принципиально невозможно. Главной особенностью этих правил является их квазиестественный статус. Исследователь видеоигр в этом смысле не только описывает свой объект как нечто наличное, не только мыслит им ради раскрытия его потенциала и поиска новых приложений, но и сознает, что любое положение дел фактично, любые правила — лишь результат некоторого предварительного соглашения, которое можно и необходимо вскрыть.

Game Studies продолжаются. И если не бояться метафор, то исследования видеоигр — это многопользовательская игра с открытым миром и огромным пополняемым арсеналом инструментов, в которую можно играть вечно, так как невозможно пройти до конца. Видеоигры всякий раз вынуждают сделать еще один шаг. *You can always can press START to contunue...*

To Play Game Studies Press the START Button

Alexander Vetushinskiy. Postgraduate student at the Lomonosov Moscow State University.
Address: 27–4 Lomonosovsky prospekt, GSP-1, 119991 Moscow, Russia.
E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com.

Keywords: Game Studies; narratology; ludology; non-reductionist approach; procedural rhetoric; notgames; video games criticism.

The article is dedicated to the origin and history of Game Studies. It starts with an analysis of the ludology/narratology debates. The author claims that these debates are one of the two myths underlying Game Studies. The second myth states that only Game Studies can investigate video games without reduction. The author demonstrates that even the ludological approach is a reductionist one. The author then demonstrates an important shift in Game Studies to a non-reductionist approach. From now on Game Studies are a post-discipline rather than a discipline. Video games have been studied by researchers from media studies, visual studies, cultural studies, etc. Regardless of institutional affiliation, the results of these investigations create an integral part of Game Studies and are easily assigned by it. It is because Game Studies is not about methods, but about an object. It is dealing with the intention to study video games in all their diversity, taking into account different research perspectives. The author discusses the role that game developers and game designers play in Game Studies. He claims that not just practice can produce or change theory, but the theory needs to be practical as well. Then the author proceeds to a current situation in the field and analyzes the most promising areas of contemporary research, e. g. procedural rhetoric and video games criticism.

References

Aarseth E. J. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. *Cybertext Yearbook 2000* (ed. R. Koskimaa), Saarijärvi, Research Centre for Contemporary Culture, 2001, pp. 152–171.

Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature,* Baltimore, MD, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Aarseth E. J. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies,* 2001, vol. 1, iss. 1. Available at: http://gamestudies.org/0101/editorial.html.

Arjoranta J. Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games. *DiGRA '11 — Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play,* 2011, vol. 6. Available at: http://digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.17396.pdf.

Bogost I. *How to Do Things with Videogames,* Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.

Bolter D., Gruzin R. A. *Remediation: Understanding New Media,* Cambridge, MA, The MIT Press, 1999.

Dybovskii N. Vrag za moei spinoi! O roli vremeni v igrovom protsesse [Enemy Behind My Back! The Importance of Time in the Gaming Experience]. *GameStudies.ru*, October 15, 2012. Available at: http://gamestudies.ru/post/443.

Frasca G. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. *DiGRA '03 — Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2014, vol. 2. Available at: http://digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/.

Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. *Ludology.org*. Available at: http://ludology.org/articles/ludology.htm.

Frasca G. Simulation vs Narrative: Introduction to Ludology. *The Video Game Theory Reader,* London, New York, Routledge, 2003, pp. 221–236. Available at: http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf.

Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. Available at: http://gamestudies.org/.

Harvey A., Samyn M. Realtime Art Manifesto. *Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture* (ed. M. Santorineos), Athens, FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006. Available at: http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html.

Jones M. Ludology "Versus" Narratology. *Procedural Creativity*, September 20, 2011. Available at: http://proceduralcreativity.com/wp-content/uploads/2011/09/mcc232e1-ludology-versus-narratology-matthew-jones-31120536.pdf.

Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (eds M. Copier, J. Raessens), Utrecht, Utrecht University, 2003, pp. 30–45. Available at: http://jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.

Juul J. What Computer Games Can and Can't Do. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference. *JesperJuul.net*, August 2000, Bergen. Available at: http://jesperjuul.net/text/wcgcacd.html.

Juul J. What Pac-Man really looks like. *JesperJuul.net*, June 30, 2008. Available at: http://jesperjuul.net/ludologist/what-pac-man-really-looks-like.

Manovich L. *The Language of New Media,* Cambridge, MA, The MIT Press, 2001.

Mateas M., Stern A. Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space. *DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play,* 2005, vol. 3. Available at: http://digra.org/digital-library/publications/build-it-to-understand-it-ludology-meets-narratology-in-game-design-space/.

Mayra F. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture,* Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Sage Publications, 2008.

McManus A., Fenstein A. Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 2006, vol. 33. Available at: https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/546/515.

Montfort N., Bogost I. *Racing the Beam: the Atari Video Computer System,* Cambridge, MA, MIT Press, 2009.

Murray J. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace,* New York, Free Press, 1997.

Pearce C. Theory Wars: an Argument Against Argument in the So-Called Ludology/Narratology Debate. *DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 2005, vol. 3. Available at: http://digra.org/digital-library/publications/theory-wars-an- argument-against-arguments-in-the-so-called-ludologynarratology-debate/.

Pinchbeck D. I Build to Study: A Manifesto for Development Led research in Games. *Under the Mask,* June 2, 2010. University of Bedfordshire. Available at: https://yumpu.com/en/document/view/9024697/i-build-to-study-a-manifesto-for-development-led-thechineseroom.

Samyn M. Not a Manifesto. *NotGames.org*, March 19, 2010. Available at: http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/.

Trammell A., Sinnreich A. Visualizing Game Studies: Materiality and Sociality from Chessboard to Circuit Board. *Journal of Games Criticism*, 2014, vol. 1, iss. 1. Available at: http://gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1-1.

Zaitsev O. "Raz liudiam nravitsia veshat' iarlyki — davaite pogovorim ob etom": interv'iu s nezavisimymi razrabotchikami ["If People Like to Attach Labels, Let's Talk About It": Interview with Independent Developers]. *IGN Russia,* September 12, 2014. Available at: http://ru.ign.com/vse/65871/feature/indi-iarlyk-marketingovyi-triuk-ili-stil-zhizni.