

Статьи. Теория

ЛЕОНИД В. МОЙЖЕС

Институт бизнеса и дизайна, Москва, Россия

ORCID: 0000-0003-0763-7525

Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-32-52

Резюме:

Цель данной статьи — предложить метод анализа идеологического содержания видеоигр, которой позволил бы принимать во внимание субъектность игроков. Интерактивность медиума видеоигр уже много лет привлекает внимание исследователей, ставящих, в частности, вопрос о том, чтобы рассматривать, как это уникальное свойство служит трансляции тех или иных идеологий. Потенциал идеологического высказывания в играх рассматривал Богост, Фраска, Орсет и многие другие исследователи, стоявшие у истоков *game studies*. Видеоигры анализировались и как развитие старых форм медиа, распространяющих те или иные идеологии посредством сюжетов, визуального ряда и других традиционных средств, и как уникальные объекты, совершающие те или иные высказывания посредством правил. Данная статья включает в это обсуждение фигуру игрока, трансформирующего и осмысляющего игру на основании собственного культурного бэкграунда. Я использую теорию аффордансов Джеймса Гибсона, которая постулирует наличие *возможностей интерпретации*, потенциала присвоить игру той или иной идеологии в процессе конкретного прохождения. Игрок выступает, с одной стороны, потребителем контента, с другой — соавтором, который применяет предложенные видеоигрой инструменты, чтобы произвести то или иное высказывание, которое затем сам же и интерпретирует. Такой взгляд позволяет сбалансировать изучение игры в более широком культурном контексте с вниманием к конкретным игрокам, интерпретирующим и проходящим отдельные проекты. Это особенно актуально

32

Мойжес Леонид Владимирович — специалист-религиовед, преподаватель в Институте бизнеса и дизайна, Москва. Научные интересы: изображение религиозных мотивов в поп-культуре, симуляции религии и верующих в видеоиграх, симуляция романтических отношений. E-mail: Moyzhesl@gmail.com

в свете возникновения большого количества игр, ставящих во главу угла свободу пользователя и не предлагающих ему никакого ясного сюжета или даже условий победы. Конкретные правила в подобных играх все равно несут следы тех или иных идеологических конструкций, к примеру капитализма или секулярности. Но отдельные игроки подрывают подобные интерпретации как на уровне прочтения игры как «текста», так и на уровне действий, полагающихся на интерактивность этого медиума.

Ключевые слова: видеоигры, идеология, Джеймс Гибсон, Йэн Богост, презентация

Leonid V. Moyzhes

Institute of Business and Design, Moscow, Russia

An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances

Abstract:

The purpose of this article is to propose a method for analyzing the ideological content of video games while taking into account the agency of the players. The interactivity of video games as a medium has been attracting the attention of researchers for many years, raising, in particular, the question of how this unique property serves to broadcast certain ideologies. The ability of games to make ideological statements was discussed by Bogost, Frasca, Aarseth, and many other pioneers of game studies. Video games were analyzed both in the context of older media forms that promoted certain ideas through plots, visuals, and other traditional means, and as unique types of objects that can make statements through rules. I aim to introduce *the player* — as a subject who is able to transform and conceptualize the game based on their own cultural background — to this discussion. Using James Gibson's theory of affordances, I want to acknowledge the player's freedom of interpretation, the potential to assign one or another ideology to the game in each playthrough. On the one hand, the player acts as a consumer of content; on the other hand, they are a co-author who will use the tools offered by the video game to produce their own statements, to be interpreted independently. This leaves the final decision about the ideology of the game to the consumer; thus, game studies need an approach that allows the analysis of the ideological content of specific games. It is especially important in the light of more and more games prioritizing player freedom and not providing any clear plot or even victory conditions. Of course, research can still proclaim, and rightfully so, that the specific rules in such games bear traces of certain

Leonid V. Moyzhes — Specialist in Religious Studies, Institute of Business and Design, Moscow. Research interests: the portrayal of religion in pop-culture and videogames specifically, the way games simulate romantic feelings and relationships. E-mail: Moyzhesl@gmail.com

ideological systems — capitalism or secularism, for example. But individual players could undermine such interpretations both at the level of reading the game as a “text”, and at the level of interactive actions inspired by those readings.

Keywords: video games, ideology, James Gibson, Ian Bogost, representation

34

Исследования идеологического содержания видеоигр — важная часть *game studies* с первых лет существования этого направления. За прошедшие десятилетия анализу подвергались и эстетика отдельных игр [Tratner 2018] и жанров [Huntemann, Payne 2010], и идеология общения, накладываемая на игроков многопользовательскими проектами вроде *World of Warcraft* [Gerasi 2014], и идеология фанатских сообществ, и проблематика репрезентации религиозных [Sisler 2008], сексуальных [Pelurson 2018] и других меньшинств в видеоиграх. Идеологию в данном случае мы понимаем достаточно широко как оптику, позволяющую той или иной социальной группе осмыслять окружающий мир. Внутри этой цельной оптики в свою очередь выделяются отдельные идеологемы, устойчивые конструкции, связанные со взглядом на конкретные явления. Именно присутствие тех или иных идеологем в играх часто становится предметом пристального внимания со стороны исследователей.

Отдельно необходимо выделить работы, посвященные способности видеоигр к производству идеологических высказываний и опирающиеся на специфические для этого медиума свойства, в первую очередь интерактивность. Каким образом возможность игрока не только воспринимать игровой мир, но и менять его, позволяет игре убеждать?

Процедурная риторика

Ответ на этот вопрос можно найти, в частности, в работах Яна Богоста и Гонсало Фраски. Богост, автор книги «*Procedural Rhetoric*», предлагает концепцию «процедурного высказывания» [Bogost 2007] — утверждения, совершаемого через правила. Такое высказывание дополняет текстовые и визуальные уровни риторики, перешедшие в видеоигры из других медиа.

Согласно Богосту, правила учат нас жить в игровом мире, например, они демонстрируют, что определенные действия полезны, а другие, наоборот, вредны. Поскольку игра образует сложную систему правил, где одни механики обуславливают другие, она выстраивает сложную логику, в которой игроку необходимо разо-

браться, чтобы понять, как ее элементы связаны друг с другом. Если эти элементы и их отношения перекликаются с реалиями нашего мира, то игра совершает процедурное высказывание в той или иной идеологической парадигме.

Эта идеологическая наполненность зачастую не рефлексивируется разработчиками, но в то же время активно используется ими как средство, облегчающее освоение игры. Используя распространенные идеологические модели, релевантные для изображаемых объектов, создатели игры предполагают, что через эти модели потребители быстрее поймут, что от них требуется, и сосредоточатся на конкретных механиках, позволяющих добиваться релевантного результата.

Типичный пример — многие глобальные стратегии, где зачастую большие территории дают большие ресурсы. Экспансию не называют напрямую чем-то хорошим, но активно мотивируют игроков действовать в этой логике. Это возможно благодаря тому, насколько известна стоящая за этим идеология *Realpolitik*. Не проговоренный идеологический консенсус между игроком и разработчиком оборачивается средством обучения, позволяющим создателям игры сразу перейти к объяснению, как именно нужно расширять границы своей империи.

Симуляция

Концепция симуляции Фраски повторяет построения Богоста, хотя и отличается в деталях. Фраска предлагает рассматривать видеоигры, а также отдельные элементы видеоигр как симуляции, которые он определяет следующим образом: «симулировать — значит моделировать (изначальную) систему через другую систему, которая для кого-то сохраняет особенности поведения оригинальной системы»¹ [Frasca 2003: 223].

Такое определение поднимает вопрос, насколько сильно можно исказить «оригинальную систему», чтобы вторичная система сохраняла сходства с оригиналом в глазах наблюдателя? Например, в глобальной стратегии *Europa Universalis IV* симулируются международные отношения в раннее Новое время. Соответствующие механики допускают возможность создавать двусторонние союзы между странами, но не многосторонние альянсы, объединенные общими целями. Такое упрощение объясняется прагма-

¹ В оригинале: «to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system».

тичными причинами: технические и практические ограничения не позволяют симулировать все элементы оригинальной системы. Но то, что была исключена именно комплексная дипломатическая система, отражает определенный взгляд на историю и международные отношения. Идеология, таким образом, выступает также как «разрешение» не симулировать определенные объекты и отношения, моделируя какую-то систему. Ответом на поставленный выше вопрос оказывается следующее утверждение: симулируемую систему можно исказить, пока симулирующая система не начнет противоречить идеологии изображения симулируемой.

Так, игры, позиционирующие себя как «реалистичные», в сравнении с «кинематографичными» накладывают совсем другой набор требований к тому, что они симулируют. В обоих случаях, как ранее было с кино и литературой, реализм это не объективная степень сходства между художественным произведением и реальностью, симулируемой и симулирующей системами, а жанр с собственной идеологией, кодируемой определенными знаками. Включение этих знаков влияет в том числе на логику симуляции: «реалистичная» стратегия требует более сложной системы дипломатии, чем «нереалистичная», при том, что обе системы могут быть одинаково далеки от изображения реальной дипломатической работы и, более того, выстраиваться в одной и той же логике. Сам факт сложности системы позволяет большему числу наблюдателей увидеть в симулирующем (игре) черты симулируемого (реалистичного нарратива о международной политике).

36

Резонанс

Таким образом, мы видим, что игры симулируют не наш мир, а наш способ говорить о нем. Тут уместно вспомнить работу Адама Чапмана «Digital History» [Chapman 2016], где он рассматривает исторические видеоигры не как средство изобразить прошлое, а как средство изобразить наш нарратив о прошлом. В этом смысле исторические игры ничем не отличаются от исторического кино или литературы, но в глазах многих наблюдателей интерактивность накладывает большие требования в плане реализма, которые видеоигры не выполняют и выполнить не могут, так же, как не могут их выполнить другие медиа.

Уместно вспомнить тезис Кластруп [Klastrup 2009], что в видеоиграх, как и в более старых медиа, авторы исключают из произведения элементы, которые существуют в его мире согласно внутренней дискурсивной логике, но не представляются потребителю.

Например, герои большинства экшен-игр не спят, не едят, не ходят в туалет и не переодеваются, так же, как и герои боевиков, хотя логика фикциональных вселенных подразумевает, что все эти вещи происходят, пусть и за кадром.

Сходство между играми и традиционными нарративными медиа тут представляется не случайным. Именно процесс включения и исключения объектов предполагаемого фикционального мира в актуальную игровую реальность в соответствии с той или иной логикой, жанровой и идеологической, и позволяют видеоиграм генерировать истории.

Разработчики, включившие в *Fallout: New Vegas* набор действий, перекликающихся с жанрами постапокалиптического вестерна и исключившие действия, этим жанром не подразумеваемые, пусть и логичные с точки зрения фикционального мира, добились того, что получившаяся игра «работает» как генератор историй в духе вестернов. И тот факт, что одни из этих историй созданы разработчиками сознательно, через квесты или географию локаций, а другие возникают спонтанно в ходе столкновений между персонажем игрока или случайными противниками, — частная разница в рамках общей логики.

Для анализа этого явления полезны понятия «резонанса» [Chapman 2016: 35] и «конфигуративного резонанса» [ibid.: 41], предложенные Чапманом. Резонансом он называет ситуацию узнавания, когда игрок соотносит видимые на экране объекты с чем-либо за пределами игры. Резонанс, очевидно, может быть более или менее абстрактным. Так, в шутере, посвященном Второй мировой войне, у одного игрока резонанс вызовут сцены боя, напоминающие кино или кадры хроники, в то время как другой игрок испытает резонанс только между трехмерными моделями и «людьми», не погружаясь в материал глубже. Но резонанс как явление возникает у обоих, и, более того, зачастую его возникновение необходимо для того, чтобы освоить игру.

Конфигуративный резонанс упоминается Чапманом как уникальное свойство видеоигр: их способность создавать ситуации в соответствии с пожеланиями игрока. Конфигуративным резонансом Чапман называет резонанс, который вызывает ситуация в игре (конфигурация), сознательно порожденная самим игроком. Проще говоря, конфигуративный резонанс возникает у нас, когда мы используем интерактивность игры, руководствуясь неигровыми ображениями. Чапман приводит следующий пример: в игре *Sleeping Dogs* он позаботился о том, чтобы его персонаж подвозил своего друга на свадьбу в целой и дорогой машине, хотя игра не содержит никаких требований относительно этого. По внеигровым причинам Чапману показалось правильным такое поведение, и то, что

друг главного героя поехал на свадьбу в красивой машине, вызвало у него резонанс со свадьбами, изображаемыми в кино или происходящими в реальной жизни — но этот резонанс возник благодаря его собственным усилиям.

Несложно заметить, как эта идея продолжает концепции процедурной риторики или симуляции. Игрок узнает в игре определенные элементы. Эти элементы наводят его на мысль о возможных конфигурациях — ситуациях, возникающих в игре благодаря действиям игрока. Он проверяет, содержит ли игра возможность для построения соответствующих конфигураций, и, если игра их содержит, испытывает радость узнавания, подкрепляющую уже существующие идеологические установки. А если та или иная конфигурация оказывается невозможна, игра рискует вызвать фрустрацию. Подробно об этом на примере симуляции любовных линий можно прочитать в моей статье [Moyzhes 2020].

Стратегии маскировки

38

Важно заметить, что разработчики имеют в своем распоряжении несколько стратегий предотвращения такой фрустрации. Первая, художественная, основана на том, что, контролируя включение и исключение из игры элементов симулируемой системы, вызывающих «первичный», обычный резонанс, разработчики фреймируют восприятие игрока. Благодаря этому невозможность создания той или иной конфигурации превращается не в источник фрустрации, а в процедурное высказывание.

Вторая стратегия связана с такой характеристикой видеоигр, как «изобилие» (*abundance*), выделенное Томашом Майковски [Majkowski 2015]. Игры предлагают игрокам громадное число различных вариантов: начиная от множества фракций в РПГ, продолжая множеством юнитов и порождаемых ими тактик в стратегиях и заканчивая разнообразием вариантов внешности персонажа в *The Sims*. Зачастую опций оказывается так много, что игрок технически никогда не опробует их все, причем игра не скрывает, а, наоборот, подчеркивает этот факт. Это позволяет создать ощущение переизбытка свободы, маскируя отсутствие конкретных опций. Предельно упрощая, разнообразие выбора товаров в игровых магазинах скрывает невозможность получить их где-либо еще, вне капиталистической логики.

С этой стратегией связана еще одна, основывающаяся на создании сложных иерархий конфигураций. В *Euroa Universalis IV* игрок может взять под свой контроль и привести к величию одну из большого списка «наций», многие из которых имеют собственные правила, особенности, сильные и слабые стороны. Игра, стар-

тующая в середине XV века, позволяет восстановить Византийскую и даже Римскую империи, захватить всю Испанию крошечным королевством Наварра, предотвратить или полностью подавить Реформацию и создать другие конфигурации, вызывающие резонанс с различными сценариями альтернативной истории. Различается лишь сложность их реализации: объединить Францию вокруг Парижа гораздо проще, чем вокруг Шампани, а ацтеки скорее проиграют европейским колонистам, чем завоюют Европу, хотя потенциально и то, и другое возможно.

Само наличие этих вариантов переключается с предыдущей стратегией, но существование между ними «иерархии сложности» усиливает ощущение того, что перед нами внутреннее логичная и цельная система, избыточно симулирующая первоисточник. Резонанс между простыми для реализации сценариями и реальными историческими событиями, с одной стороны, и сложными сценариями и альтернативной историей, с другой, маскирует отсутствие тех или иных возможных конфигураций, которые фреймируются как неправдоподобные.

Поскольку таких отсутствующих конфигураций немало, в соответствии с идеями Фраски их отсутствие следует конкретной идеологической логике. В приведенных примерах это логика европоцентризма, натурализации рыночной экономики, секулярного устройства общества, подхода к международным отношениям в духе *Realpolitik*. Игра следует консервативной повестке, присущей индустрии в целом, за исключением вопроса репрезентации религий, где разработчики часто занимают строго секулярную позицию [Мойжес 2018]. Эти основополагающие установки сохраняются, хотя в рамках отдельных дополнений и патчей разработчики стараются, к примеру, отойти от европоцентризма, уделяя больше внимания другим регионам.

Присвоение

Что именно позволяет нам говорить о европоцентризме в *Eurogа Universalis*? Легко заметить, что на поверхностном уровне рассуждений появление DLC, посвященных Китаю или Южной Америке, подрывает обоснованность подобных утверждений. Но более глубокий анализ позволяет заявить, что *EU* сохраняет верность европоцентричной логике, даже уходя от симуляции европейской истории и географии. Игра за Японию или ацтеков требует стать «большим европейцем, чем сами европейцы», чтобы добиться успеха необходимо быстрее открыть европейские социальные институты и технологии, такие как колониализм, печатный пресс, университеты и другие.

Игра вынуждает повторить исторический путь европейской колониальной державы, пусть и в «обратную сторону», колонизировав, например, Европу или Африку за ацтеков. Но неизбежность колониализма, завоевательных войн, выстраивания государства вокруг агрессивной защиты собственных коммерческих интересов сохраняется. Завоевания, последовавшие за эпохой Великих географических открытий, выставляются неизбежными, «натурализуются», а специфика европейцев сводится к тому, что они «успели первыми».

Однако на эту проблему можно посмотреть под другим углом. Конфигуративный резонанс возникает не в самой игре, а в сознании игрока, он обусловлен его культурой и желаниями. Это особенно заметно в случае такой абстрактной игры, как Europa Universalis, не имеющей явного сюжета, протагониста или даже ясных условий победы. Игрок, думающий о нарративе в рамках своего прохождения, постоянно осуществляет работу по «переводу» событий на экране в последовательную историю. В выступлении на конференции The Philosophy of Computer Games Conference разработчик Марчин Блаха даже предположил, что долгие периоды ожидания, присущие игре, служат облегчению решения этой задачи [Blacha 2017]. В эти моменты сам игрок определяет, с чем именно у него резонируют игровые события, к каким действиям они его подталкивают и какую степень усилий стоит приложить, чтобы вызвать конфигуративный резонанс.

40

К примеру, приняв в игре за ацтеков «колониализм», игровую абстракцию, отражающую потенциал технического развития нации, но отказавшись от завоеваний в колониальной логике, игрок может испытывать конфигуративный резонанс с идеей независимого мезоамериканского государства, сохранившего традиционный уклад, несмотря на вторжение европейцев. Игрок волен полностью отказаться от всех механик, призванных симулировать капиталистические торговые отношения или от завоевания провинций, служащих источником рабов, вызывая у себя конфигуративный резонанс с альтернативной историей, где одна из европейских наций отказалась от работорговли. Наличие возможностей для такого присвоения ставит вопрос о том, правомерно ли утверждать, что в Europa Universalis есть последовательная идеология.

Абстрактный игрок

На эту критику можно ответить, вспомнив упомянутый выше мотив иерархии конфигураций по сложности и введя концепт «абстрактного игрока», созданный по аналогии с «абстрактным

читателем» Вольфа Шмида. «Абстрактным читателем» Шмид [2003: 35] называет «содержание того авторского представления о получателе, которое теми или иными индициальными знаками зафиксировано в тексте». Игра также содержит нарративные, эстетические или людические знаки, например, повышение или понижение сложности при избрании определенной тактики, позволяющие понять, каким образом «абстрактный игрок» ее проходит.

Шмид выделяет у абстрактного читателя две ипостаси: предполагаемый адресат — идеальный носитель вменяемых публике фактических кодов и норм и идеальный реципиент, осмысляющий произведение идеальным образом с точки зрения его фактуры, принимающий ту смысловую позицию (или выбор позиций), которую произведение ему подсказывает. Это хорошо согласуется с предложенной Чапманом концепцией резонанса. Предполагаемый адресат видеоигры — абстрактный игрок, испытывающий резонанс во всех эпизодах, которые содержат знаки, сигнализирующие о наличии резонанса. Идеальный реципиент в свою очередь стремится к конфигуративному резонансу только в тех эпизодах, где игра это поощряет.

Важно подчеркнуть, что абстрактный игрок, как и абстрактный читатель, обладает свободой интерпретации, но в рамках, зафиксированных видеоигрой. Он волен выбирать между двумя фракциями, предложенными в качестве потенциальных союзников, но не испытывает конфигуративного резонанса от ситуаций, обесценивающих этот выбор. Такая умозрительная фигура полезна как средство выделить откровенно субверсивные прохождения видеоигры, прямо противоречащие заложенным в нее знакам. Например, спид-раны, т. е. максимально быстрые прохождения, использующие эксплойты (непредусмотренная разработчиками особенность игры, позволяющая существенно понизить сложность прохождения, к примеру, получая дополнительные ресурсы или минуя опасности) и игнорирующие громадные сегменты игры,

Концепция абстрактного игрока позволяет частично примирить многообразие реальных форм игрового опыта с неизбежно обобщающими утверждениями о наличии у игры, жанра или даже всей индустрии определенной идеологии. Однако представляется необходимым вернуться к центральной характеристике видеоигр — интерактивности. «Читая» видеоигру, мы не просто интерпретируем предлагаемые знаки — на их основании мы действуем, изменяя «текст», и читаем «текст», чтобы затем интерпретировать порожденные нами изменения. Разработчики стараются предвосхищать наши интерпретации на основании общего культурного бэкграун-

да, вводя в игру потенциал для самых ожидаемых конфигураций, но окончательный облик игры возникает только в момент прохождения. Это требует создания дополнительных инструментов, позволяющих полнее анализировать функционирование идеологий в рамках видеоигр. Конкретно данная статья предлагает обратиться к теории аффордансов, созданной основателем экологической психологии Джеймсом Гибсоном.

Теория аффордансов

Джеймс Гибсон [Gibson 1986] создал концепцию аффордансов (возможностей) как критику бихевиоризма. Он хотел сосредоточить внимание психологии на изучении взаимодействия человека и окружающей его среды, делая особый упор на ее изменчивости и непрерывности. В рамках статьи нет возможности рассмотреть его теорию подробно, но стоит затронуть ключевые элементы.

42

С точки зрения Гибсона, восприятие строится не вокруг обогащения дискретных элементов среды смыслами, а через выделение из непрерывности мира объектов, связанных с конкретными действиями. Увидев яблоко, человек понимает, что оно дает возможности для утоления голода, в камне видит возможность его бросить, в дереве — возможность за ним спрятаться. Чем лучше восприятие адаптировано к окружающему пространству, тем больше возможностей и соответственно отдельных объектов индивид находит.

Очевидно, что в реальности человек, как правило, взаимодействует с целыми цепочками возможностей, где реализация одних открывает другие. Например, увидев яблоко на дереве, индивид открывает возможность насытиться и начинает искать возможность добраться до плода. Таковую возможность он найдет в лестнице или в самом устройстве яблони, по ветвям которой можно залезть вверх.

У обнаружения и реализации возможностей нет ни ясного начала, ни ясного завершения: возможно, до того как увидеть яблоко, индивид не искал пищу и заметил плод неосознанно благодаря общей адаптации к окружающей среде. В этом смысле мир контролирует человека в той же степени, в которой его действия меняют реальность. Речь идет, скорее, о постоянном «диалоге» между людьми и окружающей средой, с чем и связано то, что Гибсон называл свою теорию экологической психологией.

Обнаружение возможностей субъективно и в случае людей, как правило, оказывается результатом тренировки. Детей обучают находить и реализовывать возможности, которые уже известны родителям. Тренировки спортсменов или военных аналогично при-

званы изменить характер взаимодействия с окружающим миром так, чтобы находить возможности там, где нетренированный человек их не видит. Снайпер найдет возможности для маскировки там, где их не увидел бы новобранец, а умелый серфингист видит в волнах гораздо больше возможностей для движения, чем новичок. Возможности находятся между объективно существующей реальностью, содержащей определенные характеристики, и человеком, способным в силу биологических и культурных особенностей увидеть в этих характеристиках потенциал для действия и реализовать их.

Хотя восприятие объекта уже окрашено обнаружением в нем потенциала для действий, человек способен находить возможности, которые он не способен реализовать. Типичный пример — спортивный тренер или завзятый футбольный болельщик. Наблюдая за матчем, такой человек видит те же возможности, которые видит и участвующий в нем футболист, но он не способен их реализовать из-за своей физической подготовки. Это разделение между восприятием и действием необходимо держать в уме, анализируя применение теории Гибсона к видеоиграм.

43

Возможности в видеоиграх

Как демонстрирует Йонас Линдерот [Linderoth 2011], теория аффордансов продуктивна как средство анализа видеоигр. Он предлагает следующее определение геймплея: «играть значит воспринимать, использовать и изменять возможности, связанные с игровой системой и другими участниками игры» [Ibid.]. Мир игры состоит из потенциальных возможностей, и по мере того как мы осваиваем видеоигру, мы учимся их находить и реализовывать. Такое определение геймплея включает в себя и формы субверсивной игры: поиск и использование эксплойтов, кодов и других элементов игровой системы, не предназначенных к применению абстрактным игроком. С точки зрения теории возможностей, они принципиально не отличаются от прочих элементов, хотя их поиск может требовать наличия специальных навыков.

В рамках видеоигры также сохраняется дуальность поиска и реализации возможностей. Основной вызов, стоящий перед игроком в стратегию, особенно глобальную, — обнаружение возможностей. Он постоянно совершает то, что Линдерот (и Гибсон) называют исследовательскими действиями (*exploratory actions*):

1 В оригинале: «Gameplay is to perceive, act on and transform the affordances that are related to a game system or other players in a game».

изучает среду в поисках возможностей. Игрок, осматривающий карту в Civilization, чтобы найти идеальное место для первого города, или подсчитывающий доходы и расходы, которые он получит, перенося центральный торговый узел своей нации в другое место в Europa Universalis, совершает исследовательские действия. Реализация обнаруженной возможности не требует больших усилий.

При этом, как и в случае с реальным миром, игрок получает новые возможности, порой неожиданные для него самого, хотя, чем лучше игрок знаком с игрой или (в терминах Гибсона) приспособлен к этой среде, тем меньше неожиданных возможностей она предоставляет. Опытный игрок может даже пострадать из-за этого, упуская статистически редкие возможности из-за чрезмерно отточенного навыка замечать и реализовывать более частотные. Однако в силу того, что видеоигры остаются закрытыми математическими системами, такие проблемы не очень часты, особенно в однопользовательской игре.

44 С другой стороны, во многих играх сложность пролегал не в области поиска, а в области реализации возможностей. Типичный пример — платформеры: игроку легко понять, что именно он должен сделать, чтобы пройти уровень, но выполнение этих действий требует скорости реакции и координации.

Наконец, во многих играх в реальном времени важен и поиск возможностей, и их реализация. Идеальный пример — серия Dark Souls, известная высокой сложностью. Человек с выдающимися способностями по реализации возможностей для атаки и уворота (исключительной скоростью реакции и координацией движений) справится с «боссом» в Dark Souls с первого раза. Но большинству игроков понадобится сначала отыскать возможности для победы. Каждый «босс» в Dark Souls имеет четкую логику действий: тайминг и площадь атак, анимационные подсказки, сообщающие, какую атаку ожидать и т. д.

Но понять это можно, только обладая определенным опытом: либо опытом игр в этом жанре, либо опытом сражения с конкретным боссом непосредственно. Большинство игроков в Dark Souls проигрывают сражения с боссами несколько раз, а иногда несколько десятков раз перед тем, как увидят возможности для победы, а затем реализуют их. Каждая смерть в такой схеме выступает и как попытка реализации возможностей, и как исследовательское действие, увеличивающее приспособленность к окружающей среде.

Такая оптика снижает противопоставления игры и игрока и позволяет рассматривать их как элементы общей системы прохождения игры. В рамках каждого эпизода игра не содержит,

а предлагает те или иные возможности, которые игрок волен использовать или игнорировать. Причем порой эти возможности вообще не предполагались разработчиками: тут уместно вспомнить истории о победах над «непобедимыми боссами» или отказе от применения ресурсов, кажущихся безальтернативными. Этот же подход можно применить к анализу идеологического содержания видеоигры.

Возможности идеологических высказываний

Анализ идеологии видеоигр с точки зрения теории аффордансов — надстройка над концепцией резонанса, ставящая во главу угла игрока и его свободу. Такой анализ ставит перед исследователем центральные вопросы: возможности для какого рода идеологического высказывания игра предоставляет на уровне геймплея, эстетики и нарратива? Насколько сложно игрокам найти и реализовать возможности для той или иной идеологической интерпретации игры? Игрок в этой схеме выступает и как читатель, и как соавтор конкретного текста (прохождения) в полном соответствии с дуальностью резонанса и конфигуративного резонанса.

45

Эта схема предполагает, что игрок благодаря резонансу видит возможности интерпретировать игровые эпизоды в соответствии с определенными идеологемами. Обнаружение этих возможностей и их реализация, как и любые взаимодействия с возможностями вообще, — навык тренируемый. В частности, он развивается погружением в поп-культуру, с которой резонируют многие элементы видеоигры, а также большим опытом игры, позволяющим легче игнорировать те или иные объекты и взаимодействия как жанровые условности.

Это важный процесс, так как в рамках поиска и реализации возможностей для интерпретации игрок присваивает одни элементы игры, игнорируя другие. Сама возможность игнорировать какой-то элемент, увидеть в нем игровую условность, не реальную с точки зрения прочтения игры как высказывания, в свою очередь также формируется как тренируемый навык.

Интерактивность видеоигры выступает как часть ее прочтения. Интерпретировав игровую ситуацию в соответствии с той или иной идеологемой, игрок подразумевает, что игра содержит возможности для действия в соответствии с этой идеологемой. В свою очередь факт обнаружения или отсутствия таких возможностей для действия создает возможности для интерпретации ситуации тем или иным способом.

Важно различать возможности для действий, то есть фактического изменения объективной ситуации в «тексте» видеоигры, и воз-

возможности для интерпретации — определенного прочтения этого «текста». Они существуют на разных уровнях, но при этом тесно связаны. Интерпретация видеоигры подталкивает к поиску фактических возможностей для действий в соответствии с этой интерпретацией. Присутствие или отсутствие таких возможностей, сложность и результаты их реализации дают новые возможности для интерпретации, которые подталкивают к поиску новых возможностей для действий и т. д.

Приведем в качестве примера игру *Shadowgun Returns*, РПГ, действие которой происходит в мире, сочетающем клише киберпанка и высокого фэнтези. На старте нам предлагают выбрать гендер протагониста из двух вариантов: мужского или женского. Но в дальнейшем этот выбор не проявляется в игре: гендер не открывает специфических реплик в диалогах и не дает никаких игромеханических свойств. Это в сочетании с особенностями сюжета, повторяющими клише классических фильмов в жанре нуар, дает возможность интерпретировать игру в патриархальном ключе (история маскулинного героя, мстящего за мертвую женщину).

46 В то же время выбрав героем женщину, игрок может начать искать и реализовывать возможности, чтобы создать на основе игры феминистское высказывание. Например, то, что большинство моделей противников в игре выглядят, скорее, как мужчины, чем женщины, позволяет интерпретировать сюжет как историю триумфа героини, мстящей за подругу во враждебном патриархальном мире. Такое феминистское прочтение, несомненно, требует навыка в поисках возможностей для интерпретации специфической фем-оптики, этот навык сравнительно широко распространен среди игроков благодаря поп-культуре.

Поиск и реализация возможностей интерпретации

Как правило, поиск и реализация возможностей интерпретации — это фактически одно и то же действие, но продолжительный характер игры накладывает тут определенный отпечаток. К примеру, в начале порнографической игры о студенческой вечеринке *House Party* игроку легко интерпретировать ее как не-сексистскую. Некоторые задания направлены на то, чтобы помочь женским персонажам преодолеть психологические проблемы и перестать зависеть от чужого внимания. Однако по мере прохождения игры возможностей такой интерпретации остается все меньше, и протагонисту все чаще приходится обманывать героинь, чтобы добиться физической близости или совершать действия, резонирующие с традиционными советами руководства по соблазнению.

Интерактивность видеоигры проявляется тут двояко. С одной стороны, она позволяет игрокам подстраивать собственное прохождение под свою интерпретацию и, таким образом, сохранять субъективную целостность игры — уникальное свойство этого медиума, отсутствующее в кино или литературе. Например, в случае House Party можно прерывать сюжетные ветки, вызывающие резонанс с токсичным поведением, создавая конфигуративный резонанс с близким игроку осмыслением сюжета. Но для реализации такой интерпретации приходится игнорировать множество игровых возможностей, о чем игроку явно сигнализируют. Это оборачивается самостоятельным свойством игры, теоретически способным закрывать потенциал ее прочтения через создание ощущения неестественности тех или иных интерпретаций.

Говоря об идеологическом содержании игры, стоит вслед за Фраской сосредоточиться не на том, какую идеологию игра предлагает, а на том, какие высказывания она не позволяет симулировать. Развивая терминологию Чапмана, можно предложить понятие «конфигуративный потенциал», совокупность содержащихся в игре конфигураций, содержащих возможность осмысленной интерпретации. Разные игры содержат разные конфигуративные потенциалы в соответствии с теми или иными идеологиями. Чтобы лучше проиллюстрировать это, необходимо ввести классификацию возможностей интерпретации, присутствующих в видеоиграх.

47

Классификация интерпретаций

Под возможностью интерпретации подразумевается наличие в игре элементов и возможностей действий, которые могут быть интерпретированы определенным образом, вызывая у игрока резонанс с объектами и явлениями за пределами игры, в частности, идеологиями и идеологемами. Интерпретация подтверждается конфигуративным резонансом, порождаемым действиями самого игрока. Необходимо учитывать, что теоретически игрок способен интерпретировать любые элементы игры и любые результаты своих действий любым способом. Но наличие в «тексте» прохождения специфических знаков позволяет предсказать, какие возможности интерпретации потребуют для своей реализации больших усилий, а какие — меньших.

При этом реализация тех или иных возможностей интерпретации может столкнуться с двумя типами проблем. Во-первых, проблемами на уровне самой интерпретации: реализация возможности прочтения игры с позиции, отличающейся от позиции

идеального реципиента, требует больше усилий и большего навыка интерпретации со стороны игрока. Эта процедура напоминает структуру научного знания по Томасу Куну: игрок признает отдельные элементы аномалиями, игнорирование которых необходимо для получения доступа к «нормальному» тексту. Это облегчается тем, что любое прочтение игры подразумевает игнорирование игровых условностей: сохранений и загрузок, одинаковых противников, индикаторов жизни и т. д.

Во-вторых, существуют и людические проблемы: некоторые интерпретации приводят к повышению сложности игрового процесса. Ничто не мешает игроку интерпретировать тот факт, что он сталкивается с большим количеством трудностей как подтверждение собственной правоты. Многие видеоигры в принципе ставят борьбу в центр сюжета, наша культура предоставляет множество возможностей присвоения сложностей и тягот, как признака того, что претерпевающий прав. Однако радикальное повышение сложности может создавать ощущение неестественности, которое в свою очередь становится сложно присвоить порождающему эти сложности прочтению.

48 Между двумя типами проблем пролегал проблема утраты доступа к контенту: определенные интерпретации заставляют пропускать те или иные сегменты игры, как в примере с House Party. В одних случаях это приводит к повышению сложности, так как игрок не получает необходимые ресурсы, в других — создает напряжение в плане интерпретации.

На основе теории аффордансов выделены шесть типов интерпретаций.

Явные интерпретации — игра содержит элементы, способствующие специфической интерпретации, и поведение в логике, продиктованной этой интерпретацией, способствует сравнительно легкому прохождению и позволяет ознакомиться со значительной частью контента. Именно этот тип интерпретации в первую очередь рассматривается в логике процедурной риторики.

Скрытые интерпретации — игра содержит потенциал для интерпретаций, найти и реализовать которые сложнее, чем интерпретации предыдущего типа. При этом если соответствующие возможности найдены, игра их явным образом признает как не менее значимые, чем интерпретации предыдущего типа, а иногда и поощряет, создавая ощущение предпочтительности такой интерпретации. Сюда относится пацифистское прохождение Undertal, требующее больших усилий, но в финале оказывающееся необходимым условием для получения «хорошей» концовки, или прохождение Europa Universalis за небольшие европейские страны, подразумевающее интерпретацию игры в логике того, что сильный монарх

и своевременные реформы могли привести даже небольшое немецкое княжество к величию.

Полемические интерпретации напоминают предыдущую категорию, но в их случае повышение сложности (как фактических действий, так и обнаружение возможностей для действий, открывающих соответствующую интерпретацию) сигнализируют, что идеология, связанная с избранными действиями, ошибочна. Игра полемизирует сама с собой, превращая прохождение в историю антигероя или антагониста. С точки зрения идеологического высказывания, полемические и явные интерпретации часто дополняют друг друга, предлагая одинаковый взгляд, но с разных перспектив, хотя ситуация усложняется, если сами явные интерпретации содержат возможности для различных высказываний. Типичный пример — «злые» прохождения RPG, например, поддержка Ордена пылающей розы в финале первого «Ведьмака».

Три последующие категории интерпретаций подразумевают необходимость больших усилий для поиска и реализации возможностей интерпретации. Как правило, но не всегда, это сопряжено и с повышением сложности фактического прохождения игры.

Проблемные интерпретации — игрок присваивает элементы своей интерпретации игры вопреки знакам, сигнализирующим неправоту такого взгляда. При этом обнаруживаемые возможности остаются внутри моральной и идеологической проблематики, заданной игрой. Сюда относится интерпретация окончания «Ведьмака» за Орден пылающей розы как «хорошего» финала, а в более мягком варианте в эту категорию попадают прохождения глобальных стратегий вроде Europa Universalis в деколониальной логике.

Творческие интерпретации создаются самим игроком вопреки тому, что игра не содержит знаков, связывающих ее текст с соответствующим проблемным полем. Оно оказывается затронуто благодаря навыкам по обнаружению и реализации возможностей для интерпретации самого игрока. Творческий подход сохраняет доверие к «тексту» игры в том, что касается фактического описания игрового мира, игнорируя лишь отдельные элементы, как и в случае с проблемным подходом. Пример такой интерпретации — описанное выше прохождение Shadowrun Returns в логике феминизма.

Субверсивные интерпретации — в отличие от творческого субверсивный подход не просто игнорирует отдельные элементы игры, «неудобные» для интерпретации, а создают полностью альтернативную интерпретацию, прямо противоречащую большому числу представленных в игре «знаков». Например, прохождение A Way

Out, в рамках которого игрок представляет, что события разворачиваются в русской, а не американской тюрьме, и руководствуется соответствующим культурным пластом при выборе действий вопреки явным знакам, свидетельствующим о неправильности подобного взгляда. Ключевым отличием от творческого подхода является то, что игрок не столько привносит новые смыслы, например, добавляя феминистское прочтение игре, старающейся дистанцироваться от этой проблематики, сколько сознательно искажает смысл явно присутствующих знаков.

Граница между отдельными подходами пролегает не по тому, насколько та или иная интерпретация отличается от «здравомысленного» прочтения игры, а по тому, насколько «текст» игры в его прочтении абстрактным игроком поощряет определенную оптику. Так, творческие возможности для интерпретации характеризуются тем, что игра не содержит ни «наказаний», ни «поощрений» за свое прочтение таким образом. А проблемные возможности отличаются тем, что игроку приходится прикладывать дополнительные усилия по игнорированию «неудобных» знаков, чтобы вызвать у себя конфигуративный резонанс.

50

Заключение

Данная статья предлагает взгляд на игрока как на автора и одновременно зрителя конкретного «кибертекста», создаваемого пользователем игры в процессе прохождения. Идеологический анализ и критика видеоигры в таком контексте должны строиться не вокруг вопроса о том, какую идеологию игра содержит, а о том, какую идеологию она лучше поддерживает. Это открывает возможности для более многопланового и сбалансированного анализа видеоигр и позволяет лучше выстроить связь между смыслами, которые находят в них ученые и конкретные игроки. Этот метод может быть особенно ценным на фоне растущей популярности игр, лишенных ясного сюжета и предлагающих игрокам осваивать тот или иной открытый мир, создавая в нем собственную историю, ограниченную, но не проговоренную разработчиками.

Библиография / References

Кун Т. (2009) *Структура научных революций*, М.: АСТ.

— Kuhn T. (2009) *The Structure of Scientific Revolutions*, Moscow: AST—in Russ.

Мойжес Л. (2018) Видеоигры и религия. Галанина Е.В. (ред.). *Видеоигры: введение в исследование*, Томск: ИД Томского государственного института.

- Moyzhes L. (2018). Videogames and religion. Galanina E.V. (ed) *Videogames: Introduction to Research*, Tomsk: Tomsk State University Publishing. — in Russ.
- Шмид В. (2003) *Нарратология*, М.: Языки славянской культуры.
- Schmid W (2003) *Narratology: An Introduction*, Moscow: LRC. — in Russ.
- Blacha M. (2017) Processes and Idleness in Europa Universalis 4. *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2017* (<http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2017/Blacha%20-%202017%20-%20Processes%20and%20Idleness%20in%20Europa%20Universalis%204.pdf>)
- Bogost I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press.
- Chapman A. (2016) *Digital Games as history: How videogames represent the past and give access to historical practice*, NY: Routledge.
- Frasca G. (2003) Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology. *The Video game Theory Reader*, 2: 221-236.
- Geraci R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, New York: Oxford University Press.
- Gibson J. (1986) *The ecological approach to visual perception*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associated Publishers.
- Huntemann N.B., Payne, M.T. (eds) (2010) *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, London: Routledge.
- Klastrup L. (2009) The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. *Game Studies*, 7 (1) (<http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>)
- Linderoth J. (2011) Beyond the digital divide: An ecological approach to game-play. *DiGRA '11 — Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*.
- Majkowski T.Z. (2015) Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies. *Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference 2014*, Brno: Stuaire: 27-45.
- Moyzhes L. (2020) Love with Consequences. Grace L.D. (ed.) *Love and Electronic Affection: A Design Primer*, Boca Raton: CRC Press.
- Pelurson G. (2018) Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus. *Game Studies* 18, no. 1 (April) (http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson)
- Sisler V (2008) *Digital Arabs: Representation in Video Games*. E-source (<http://www.digitallislam.eu/article.do?articleId=1704>)
- Tratner K. (2017) Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games. Sisler V., Radde-Antweiler K., Xenia Zeiler X. (eds) *Methods for studying religion in videogames*, New York; London: Routledge.

Рекомендация для цитирования:

Мойжес Л.В. (2020) Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. *Социология власти*, 32 (3): 32-52.

For citations:

Moyzhes L.V. (2020) An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sociology of Power*, 32 (3): 32-52.

Поступила в редакцию: 12.09.2020; принята в печать: 30.09.2020

Received: 12.09.2020; Accepted for publication: 30.09.2020