

Рождение гетеролюдоглоссии из диссонанса языков компьютерных игр

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-74-90

Резюме:

В данной работе концепция гетероглоссии, введенная М. Бахтиным, используется в качестве теоретической рамки для интерпретации внутренних напряжений, возникающих в современных цифровых играх. С целью создания данной теоретической рамки я предлагаю рассмотреть видеоигры как вид программного обеспечения, имеющий мультимодальный характер, т. е. аудиальные, визуальные, гаптические, пространственно-временные и системные элементы видеоигры находятся в постоянном взаимодействии. Чтобы в должной мере осмыслить вышеупомянутые напряжения, в журналистской критике обычно именуемые «людонарративным диссонансом», нам необходимо принять во внимание комплексную, мультимодальную структуру игры, посредством которой игра пытается дать своему миру описание с использованием культурно-обусловленных языков, при этом нередко стремясь сочетать несколько языков сразу. В результате этого сочетания рождается то, что я называю игровыми языками. Под ними я подразумеваю способы использования игровых компонентов для отражения специфики определенных нарративных жанров и для объяснения мира в согласии с теми или иными идеологическими установками. Довольно часто одна игра сочетает в себе несколько игровых языков, и их взаимоисключающие идеологические установки становятся источником напряжений и диссонансов. Чтобы проиллюстрировать данную идею, я проанализирую, как три основных игровых языка *Uncharted 3* — язык приключенческого (авантюрного) повествования, язык героического повествования и язык традиционной видеоигры — конкурируют в попытках предоставить игроку описание вооруженного конфликта.

Майковски Томаш — PhD, доцент факультета полонистики Ягеллонского университета в Кракове, руководитель Ягеллонского центра изучения игр. Научные интересы: применение литературной теории М. Бахтина к исследованию цифровых игр, исследования взаимоотношений между играми и национальными идентичностями, постколониальные исследования, фантастика в литературе и культуре. E-mail: tmajkowski@gmail.com
Перевод с английского М.А. Подвального.

Ключевые слова: теория литературы, теория видеоигр, диалогизм, гетероглоссия, Uncharted

Tomasz Majkowski

Jagiellonian University, Krakow, Poland

The Birth of Heteroludoglossia from the Dissonant Languages of Videogames

Abstract:

This paper employs Mikhail Bakhtin's concept of heteroglossia as a framework to interpret internal tensions within contemporary digital games. To that end, I propose to acknowledge the multimodal character of entertainment software, with audial, visual, haptic, spatiotemporal and systemic elements of a game in constant interaction. But to properly understand said tensions — frequently dubbed “dissonance” in game criticism — it is important to acknowledge the complex multimodal structure of games that attempt to utilize culturally-rooted ways to describe the world, sometimes trying to combine several such ways at once. As a result, ‘game-languages’ are born: ways to utilize all game components to cover the specificity of certain narrative genres, to explain the nature of the world in terms consistent with its ideological stance. Quite often, one game combines several game-languages, and their mutually exclusive ideologies are a source of tension and dissonance. To illustrate the issue, I describe how three primary game-languages of Uncharted 3 — the language of Adventure, the language of Heroics, and the language of the Traditional Game — compete to describe an armed conflict to the player.

75

Keywords: literary theory, game studies, dialogism, heteroglossia, Uncharted

Нейтан Дрейк сражается с пиратами! Глубоко в грузовом трюме гигантского траулера он прячется за металлическим ящиком, проверяя свой АК-47 и набираясь храбрости, чтобы выглянуть и открыть огонь по йеменским морским разбойникам. Они наступают дюжина за дюжиной, разодетые в цветастые наряды, обязательные для современных пиратов, вооруженные всем, чем только можно, — от пистолетов до дробовиков. Я тоже готов. Через секунду я возьму тело Дрейка под свое управление и поведу его в бой. А после мы продолжим наше путешествие.

Tomasz Majkowski — PhD, Associate Professor at the Faculty of Polish Studies of the Jagiellonian University in Krakow, Head of the Jagiellonian Game Research Centre. His research interests include Bakhtin's theory applied to digital games, the relationship between games and national identities, postcolonial studies and the fantastic in literature and culture. E-mail: tzmajkowski@gmail.com

Как знает любой игравший в *Uncharted 3, Drake's Deception* или другую часть этой франшизы, только что описанная сцена посылает несколько сообщений одновременно. Здесь присутствует ощущение безотлагательности, так как протагонисту нужно спешить, чтобы спасти похищенного друга. В то же время мне, игроку, нужно расправиться с множеством плохих парней в ходе зрелищной перестрелки. Этот эпизод проигрывается по определенным правилам, которые я знаю и принимаю. Пираты, с которыми мне предстоит сразиться, являются не только экзотическими и опасными противниками, но также и управляемыми определенным набором правил «пешками» видеоигры, четко разделенными на типы. Игровое окружение также многозначно: я понимаю, что нахожусь на пиратской базе где-то в Йемене, но в то же время я нахожусь и в лабиринте, который мне нужно преодолеть, а также и на боевой арене, где как будто бы случайно разбросанные сундуки и ящики служат укрытиями. Все эти сообщения подаются одновременно, диссонанс между ними неизбежен. С одной стороны, мой герой-авантюрист должен без промедления двигаться вперед, по возможности избегая прямого столкновения с врагом. С другой стороны, я, как игрок, должен не спеша, но безжалостно ликвидировать всех противников. Более того, когда с ними будет покончено, я обыщу комнату на предмет новых патронов и спрятанных сокровищ с полной уверенностью в том, что ощущение безотлагательности, присутствующее в игровом нарративе, ложно, и время будет стоять на месте до тех пор, пока я не решу двинуться дальше.

Оба наблюдения — то, что видеоигры содержат множество смысловых уровней и вовлекают игрока множеством способов одновременно, и то, что взаимодействие с этими смысловыми уровнями иногда порождает чувство диссонанса, — являются общим местом *game studies*. Первое наблюдение даже может рассматриваться как заложившее основы всей дисциплины в тот момент, когда ранние исследователи видеоигр в 1990-х годах дистанцировались от нарративоцентричного анализа, чтобы обратиться к иным аспектам данного медиума [Frasca 2003; Jenkins 2004]. Второе наблюдение, иногда называемое «людонарративным диссонансом» [Hocking 2009], стало важной частью видеоигровой критики.

В данной работе я хочу пересмотреть эти наблюдения и проанализировать, как именно вышеуказанные смысловые уровни видеоигр взаимодействуют друг с другом и каковы условия возникновения диссонанса. Чтобы сделать это, я прибегу к традиционной теории литературы, а именно обращусь к концептам диалогизма и гетерогlossии, сформулированным Михаилом Бахтиным в эссе 1935 года «Слово в романе» [Bakhtin 1981a]. Российский исследователь

предложил этот термин для анализа многоуровневой, гетерогенной сущности романа, что очень близко к рассматриваемой нами проблеме.

Принцип гетеролодоголоссии

Наиболее интуитивное и широко распространенное внутреннее разграничение смысловых уровней игры проходит между геймплеем и нарративом. В своей модели мультимодального анализа игр Дэниел Данн [Dunne 2014] определяет геймплей и нарратив как два режима, в которых игра существует одновременно. Предложенная Кархулахти [Karhulahti 2012] концепция двойного герменевтического круга видеоигры предполагает две интерпретативные процедуры, одна из которых связана с пониманием сюжета игры, а вторая — с пониманием требований геймплея. Другой способ разграничения — провести черту между правилами, регулирующими взаимодействия между игроком и игрой, и производимым художественным вымыслом [Juul 2011] или между частными эстетиками и универсальной процедурностью [Bogost 2006]. Но есть и другие способы описать смысловые уровни игры: например, с помощью концепции трансмедиального кибермира как чего-то иного по отношению к геймплею и независимого от него [Klastrup, Tosca 2004] или через понимание определенных диегетических элементов игры как частей интерфейса, позволяющих игроку взаимодействовать с игрой [Jørgensen 2013]. Ранее наиболее педантичные разграничения доходили до того, что выделяли семь различных смысловых уровней, которые нужно было принять во внимание для анализа игры [Konzack 2002].

Среди ученых нет консенсуса, одинаково ли важны все уровни игры, или специфика медиума (т. е. интерактивность) делает одни уровни важнее других, например, не важнее ли геймплей [Eskelinen 2001] или процедурность [Treanor 2011] всех остальных аспектов игры? Еще один дискуссионный вопрос — как ликвидировать оппозицию между линейным нарративом и открытым геймплеем через описание правил последнего.

Но сколь полезны и действенны не были бы перечисленные подходы, моя цель состоит в том, чтобы рассмотреть вопрос о смысловых уровнях игры с иного ракурса. Вместо разграничений нарратив/геймплей или процедура/эстетика я сконцентрируюсь на множестве видеоигровых элементов, понимаемых в качестве связанных мультимедиальных способов коммуникации, базируясь на определенных идеологических предпосылках. В приведенном выше примере *Uncharted 3* использует множество способов передать опасность конфронтации с йеменскими пиратами и вызванную

ею взволнованность. Игра должна сделать это столкновение частью грандиозного приключения Нейтана Дрейка, поместив его в последовательность событий, конституирующих историю протагониста. Кроме того, эпизод также должен давать игроку опыт личного участия в приключении и при этом быть квантифицируемым внутриигровым испытанием, пространственной головоломкой и т. д. Для достижения этого эффекта *Uncharted 3*, как и любая другая игра, использует различные «языки» для описания одной и той же ситуации. Именно эти «языки», перебивающие и противоречащие друг другу, создают не просто напряжение между нарративом и геймплеем, а *диссонанс*.

78

Разумеется, термин «язык» я здесь использую полуметафорически, так как прямая вербальная коммуникация в играх используется редко, хотя иногда и случается, особенно в подсказках и тренировочных заданиях. В действительности каждый из этих языков мультимедиален по своей природе, так как использует визуальные, аудиальные, нарративные, основанные на правилах и даже кинестетические элементы, чтобы создать когерентный способ описания того, что происходит в игровом мире. Они могут быть дифференцированы на уровне здравого смысла или прагматики: игрок обычно различает игровые языки безо всякого труда. Но у всех игровых языков есть нечто общее: все они идеологизированы¹, привязаны к конкретному мировоззрению и описывают тот или иной объект с позиций данного мировоззрения. Здесь термин «язык» подобен тому, как он применяется у Михаила Бахтина при описании системы изображений, практик и метафор, которые способны передавать карнавальное ощущение мира, как «языка карнавала» [Bakhtin 1984a]. С точки зрения Бахтина, этот язык может быть использован для участия в карнавализованном действе, для общения с другими его участниками, а также (в своей сугубо словесной форме) для создания карнавализованной литературы. Расшифровка же данного языка позволяет интерпретировать культурные объекты от керамических статуэток [Bakhtin 1984b] до видеоигр [Annandale 2006].

В данном случае мой анализ гораздо более поверхностный, нежели бахтиновское исследование карнавала, и ограничивается самыми очевидными игровыми языками *Uncharted 3*. Первым из них является наиболее видимый язык *приключенческого нарратива*: Нейтан Дрейк и его поиски потерянного города представлены в духе классических кинофильмов вроде «Индианы Джонса» [Spielberg 1981]

1 В данном случае «идеология» используется в бахтиновском смысле, т. е. как конкретная система убеждений, не обязательно орудие власти.

или ТВ-сериалов вроде «Охотников за древностями» [Grant 1999]. Стоит отметить, что этот игровой язык применяется отнюдь не только в не-интерактивных внутриигровых видеороликах: в том, что мы обычно называем геймплеем, также хватает мотивов, связанных с приключенческим нарративом, особенно если протагонист, например, снова и снова вынужден спасаться из обрушающегося помещения. Главная сложность подобных эпизодов в данной видеоигре заключается в необходимости бежать *на* экран, подобно тому, как это делает Индиана Джонс во всем известной начальной сцене первого фильма («В поисках утраченного ковчега»). Помимо приключенческого языка в игре также присутствует значимый компонент шутера от третьего лица¹ (TPS) с присущим ему четким разделением друзей и врагов, системой укрытий и экономией патронов (менеджментом ресурсов). Кроме этих двух языков, которые я проанализирую подробно далее, здесь имеются:

- игровой язык платформера² делит игровой мир на две большие категории: те поверхности, на которые можно забраться, и те, на которые забраться нельзя;
- игровой язык видеоигр как таковых, фокусирующийся, во-первых, на необходимости следовать произвольным и универсальным³ правилам, а, во-вторых, на представлении о возможности проигрыша;
- игровой язык интерфейса, который говорит игроку, какую кнопку следует нажать, чтобы пригнуться и спрятаться в укрытие, и сообщает, насколько Нейтан Дрейк близок к смерти и т. д.

Я не хотел бы создавать исчерпывающий список этих языков или даже предполагать, что таковой может быть создан. Моя един-

-
- 1 Шутер от третьего лица (англ. Third Person Shooter) — жанр трехмерных компьютерных игр, предполагающий единовременное управление одним персонажем, наблюдаемым со стороны, т. е. расположенная за спиной персонажа точка зрения игрока создает эффект движения «камеры» вслед за протагонистом, а в случае, когда точка зрения расположена слегка сбоку, создается эффект «выглядывания из-за плеча» главного героя (*прим. перев.*).
 - 2 Платформер (англ. platformer) — жанр компьютерных игр, игровой процесс которых основан на решении пространственных задач. Эти задачи, однако, испытывают не только умение игрока сориентироваться и построить оптимальный маршрут в двухмерном или трехмерном игровом пространстве, но также его реакцию, скорость и внимательность (*прим. перев.*).
 - 3 Под произвольностью правил игры подразумевается отсутствие необходимости в мимезисе, т. е. законы мира видеоигры не связаны обязательствам подражать каким бы то ни было законам реального мира. Под универсальностью правил игры подразумевается то, что правила видеоигры «вшиты» в ее код и остаются неизменными (*прим. перев.*).

ственная цель — выделить три базовых свойства игровых языков: они мультимедиальны¹, отличимы друг от друга и сосуществуют в одной и той же игре².

Бой в *Uncharted 3*, таким образом, одновременно описывается различными игровыми языками. Приключенческий игровой язык делает акцент на опасности ситуации, так как жизнь Дрейка висит на волоске. Язык TPS не предполагает возможности умереть, вместо смерти в нем есть лишь необходимость повторения, благодаря чему рассматриваемая нами сцена (описанная в начале) дает возможность поиграть в солдата и получить удовольствие от фикционального насилия. На языке видеоигр данная сцена означает препятствие, которое я должен преодолеть, чтобы выиграть и т. д. Каждый раз базовая структура остается прежней: управляемые искусственным интеллектом агенты находятся здесь для того, чтобы я с ними разделался. Но причина делать это и описание средств варьируются от языка к языку.

80

Анализируемая с данной перспективы видеоигра может быть описана как конгломерат различных игровых языков. Это делает структуру игры похожей на структуру романа, какой видит ее Бахтин. Он утверждал, что данный конкретный литературный жанр может быть понят как «художественно организованное социальное разноречие, иногда разноязычие, и индивидуальная разноголосица» [Bakhtin 1981a]. Главное свойство романа — способность комбинировать различные естественные, обыденные языки во внутренне связное, единое художественное целое. Конечно, существуют различия между видеоигрой и бахтиновским романом, и их слишком много, чтобы перечислять здесь, но если принцип гетероглоссии применим к видеоиграм, то это влечет два следствия, которые я анализирую ниже.

Диалогизм видеоигры

«Только мифический Адам, подошедший с первым словом к еще не оговоренному девственному миру, одинокий Адам, мог действительно до конца избежать этой диалогической взаимоориентации с чужим словом в предмете», — заявляет Бахтин [Bakhtin 1981a], опи-

1 В данном случае подразумевается, что игровые языки выражают себя через множество посредников одновременно: через визуальный ряд, через звук и т. д. (прим. перев.).

2 Данная модель упрощена для большей ясности. Более искушенный подход, для описания которого было бы недостаточно пространства данной работы, должен учитывать и те описания, которые игрок не способен воспринимать, например компьютерный код.

сывая обыденный, повседневный язык. Каждый способ обращения к каждому объекту, каждый способ говорить на ту или иную тему уже был использован бесчисленное число раз теми, кто разделяет некую точку зрения. Поскольку игровые языки не используются в повседневной коммуникации и остаются средством художественной выразительности, данное правило становится лишь более важным. Чтобы игра была доступна пониманию, она должна полагаться на уже существующие, уже циркулирующие в обществе игровые языки. Это значит, что они должны были уже до этого использоваться для описания того, что репрезентуется посредством видеоигры. В некотором смысле игровой медиум обречен повторяться. Однако дискурс, частный способ применения игровых языков, тех или иных лейтмотивов, изображений и ситуаций уникален для каждой конкретной игры. Игра, таким образом, говорит на уже существующих языках, но комбинация «слов» в каждой игре уникальна и неповторима.

Следствием сказанного выше является *диалогичность* видеоигр. Разные игры, описывая одни и те же вещи одними и теми же игровыми языками, делают это по-разному — это весьма обычное дело, так как частные игровые языки были созданы для описания определенных ситуаций и видов опыта. Это значит, что каждая из этих игр пребывает в диалоге с другими схожими, задействуя тот же игровой язык иначе. Когда *Uncharted 3* заставляет меня бежать с пиратской базы и спасать моего друга, он неизбежно инициирует диалог с *Tomb Raider Underworld*, где Ларе Крофт нужно спастись с тонущего корабля, избегая преграждающих путь злодеев, с *Tomb Raider*, полной смертоносных врагов и заброшенных кораблей, серией *Mass Effect* с его космическими пиратами и боями на борту звездолетов и т. п. Напряжение очевидно: в то время как *Uncharted 3* и *Tomb Raider Underworld* довольно схожи в том, как они используют приключенческий игровой язык, игровой язык шутера от третьего лица используется в них очень по-разному. Так как противники Лары Крофт не исчисляются дюжинами, каждый из них опаснее: таким образом, человеческая жизнь здесь ценится выше. Количество врагов и уровень опасности равны в *Uncharted 3* и *Tomb Raider*, но последний заменяет приключенческий игровой язык языком выживания¹. В результате то, что для Нейтана Дрейка

1 Симулятор выживания (он же «сурвайвал» — от англ. survival) — поджанр видеоигр, целью в которых, как правило, является поддержание жизни персонажа (или персонажей) в крайне неблагоприятной, агрессивной среде. Их игровой процесс предполагает фокус на менеджменте ограниченных ресурсов, а прямые конфронтации с противником чаще всего позиционируются как сложные, опасные и в целом маложелательные (прим. перев.).

является просто еще одним приключением, для Лары Крофт становится травматичным опытом, преобразующим ее жизнь. Конечно, ни одна из этих игр не описывает экстрадиегетическую¹ правду жизни о том, что значит биться насмерть с другими людьми (хотя Tomb Raider и пытается это делать), однако это и не было их целью. Как напоминает нам Бахтин [Bakhtin 1981a], слово не может достичь реального объекта: оно существует уже в мире языка, в уже описанном мире, и вступает в диалог со всеми другими описаниями, данными этому объекту, но не с самим объектом. Разными способами описывая битву с пиратами, все три игры производят идеологизированные высказывания по поводу борьбы как таковой в непрерывающемся диалоге культуры.

82

Гетероглоссическая (или, если быть точным, гетеро-людо-глоссическая) природа видеоигр порождает еще один диалогический феномен. Когда несколько игровых языков стремятся дать описание одному и тому же объекту, напряжение между ними неизбежно. Внутренний диалогизм [Ibid.] игры видится основным источником диссонанса, который проявляется даже тогда, когда несколько игровых языков пытаются действовать в согласии и взаимодополнении, а не противоречить друг другу. Однако то, что в рамках одного игрового языка воспринимается как должное, в рамках другого может выглядеть как странное. В моем примере приключенческий язык и язык шутера от третьего лица выглядят особенно рассогласованно. Первый требует, чтобы протагонист быстро двигался от одного испытания к другому, но проявлял осмотрительность, когда дело доходит до убийства врагов. Предпочтительным путем здесь будет либо кулачная драка, либо хитрость. Обычно цель здесь — уйти от преследования, выбраться с вражеской территории. Никто не ожидает, что Индиана Джонс уничтожит всех нацистов в замке Брюнвальд [Spielberg 1989]: это было бы воспринято и как нечто бессмысленное, и как излишне жестокое. Таким образом, приключенческий игровой язык потребовал бы от Нейтана Дрейка как-нибудь перехитрить йеменских пиратов и сбежать. Однако игровой язык TPS требует иного решения: чтобы преуспеть, игрок должен, используя систему укрытий, уничтожить несколько волн наступающих противников. В приключенческом произведении огнестрельное оружие — это смертельная угроза, и протагонист должен избегать перестрелок. В TPS наш аватар может выдержать несколько попа-

1 В данном случае «экстрадиегетический» используется как антоним «диегетическому». Диегетический — принадлежащий миру игры, экстрадиегетический — не принадлежащий миру игры, т. е. принадлежащий реальному миру или какому-то еще, возможно, другому фикциональному миру (*прим. перев.*).

даний, а затем быстро автоматически исцелиться от всех ран. Эти напряжения между языками весьма заметны как в *Uncharted 3*, так и в других играх серии. Этот диссонанс не избежал внимания критиков [Juster 2009; Palumbo 2016], однако в анализе Скотта Джастера причина напряжения была приписана персонажу Нейтана Дрейка. Будучи «нормальным парнем», он не должен вот так запросто убить пятьсот человек — и это только в первой части серии!

Но объяснение данного диссонанса видится более сложным. Приключенческий игровой язык полагается на образность античного романа — литературного жанра, который предшествовал не только видеоиграм, но и кинематографу, и роману в более привычном нам смысле слова, хотя ближайшим и наиболее важным контекстом для *Uncharted 3* является кинематографическое воплощение данного жанра. Родившийся во II веке в Александрии, античный роман внес значительные изменения в исторически более ранний нарратив героического приключения. Препятствия, которые предстоит преодолеть протагонисту, существуют не для того, чтобы продемонстрировать его/ее находчивость или иные героические качества, но чтобы испытать его/ее добродетели. Для героев такой истории одержать победу не столь важно, главное — оставаться верными друг другу (более подробный анализ античного романа см. [Bakhtin, 1981b]). Спасаясь от пиратов, Нейтан Дрейк должен продемонстрировать свою преданность другу в беде, и перестрелка с пиратами не только не помогает герою в выполнении данного квеста, но и активно тормозит его.

83

С другой стороны, игровой язык TPS гораздо более героичен: протагонисту в нем нужно доказать, чего он стоит, одержав триумф над множеством незначительных противников, и он не остановится до тех пор, пока не сразит их. Эта логика также может быть увязана с очень древним способом изображения мира — весь рассматриваемый нами эпизод мог бы восприниматься как подвиг (*ἀριστεία*) гомеровских масштабов. Нейтан Дрейк (а вместе с ним и я) по трупам врагов прокладывает себе путь к капитану пиратов, которого побеждает, пуская ко дну корабль. В данном случае главным качеством героя становится доблесть в бою, которая служит метафорой его способности подчинять мир своей воле (подробнее о роли древнегреческой традиции в видеоиграх см. [Burn, Schott 2004]).

Эти две перспективы не могут быть объединены, так как основаны на двух разных идеологических позициях относительно человеческой агентности. Даже в своей современной, видеоигровой форме они производят очень сильное диалогическое напряжение. Их сосуществование в рамках одной видеоигры не только свидетельствует о гетеролоюдоглоссии, но и предоставляет дополнительные возможности для анализа, так как их диалог вскрывает слабости обеих

идеологических позиций. Игровой язык героической жестокости оказывается не только избыточным, но и эгоцентричным, так как он отвлекает внимание игрока от миссии героя по спасению друга. Одновременно приключенческий игровой язык лишает протагониста агентности и вынуждает его лишь реагировать на давление внешних обстоятельств, в том числе и поэтому данный язык чаще выражается посредством видеороликов и других не-интерактивных элементов игры.

Но в анализируемой сцене есть и другие диссонансы помимо того, который легко наблюдается в напряжении между требованиями TPS и требованиями приключенческого жанра. Игра убеждает меня, что йеменские пираты — это новые враги, с которыми я не сражался ранее, так как они выглядят иначе. Однако язык видеоигровых правил описывает их точно так же, как и всех прежних врагов, что я встречал, деля их на те же самые несколько подтипов с очень предсказуемым поведением. Правила пытаются заставить меня заботиться о победе в игре, но проиграть в ней невозможно. Я могу играть в этот эпизод столько раз, сколько захочу, и единственной реальной угрозой здесь является скука. Я могу бросить игру навсегда, если она заставит меня переигрывать один и тот же эпизод слишком много раз. Эти диссонансы, большие и маленькие, выглядят неизбежными, поскольку игра оперирует разными языками. Между ними возникнет напряжение, а с ним — возможности для анализа идеологий, стоящих за конкретными игровыми языками.

84

Внутренняя иерархия и ее враги

И все же, пока я прячусь за металлическими контейнерами в ожидании первой волны врагов, я не воспринимаю *Uncharted 3* как непоследовательную и проникнутую диссонансами, уничтожающими развлекательный потенциал этой игры. Напротив, я прекрасно провожу время, переживая это приключение, и мне нет дела до числа поверженных Нейтаном врагов. Меня также не тревожит тот факт, что иногда мой герой способен победить дюжину тяжеловооруженных бойцов, а иногда сдается без боя шестерым головорезам с пистолетами. Я понимаю эту неконсистентность как уступку природе данной игры и переключаюсь между игровыми языками безо всякого труда. Этой своей способностью я обязан двум факторам.

Сама игра не является совокупностью случайных игровых языков. С моей точки зрения, процесс производства видеоигры можно сравнить с созданием романа, как оно описано у Бахтина. Романист работает с материалом живого языка, составляет свое высказывание из социально-обусловленных, идеологически нагруженных narra-

тивов, чтобы достичь художественной целостности. Разработчики игр до определенной степени следуют схожему пути, соединяя уже существующие игровые языки в единое связное целое. В результате игра не только объединяет в себе игровые языки, но и иерархизирует их: в каждый конкретный момент один игровой язык играет основную роль, а все остальные — второстепенные. Некоторые игры мастерски задают свой общий тон, создавая иерархию игровых языков и ясно объясняя игроку степени их важности. Это случай *Uncharted 3*, так как данная игра отдает приоритет приключенческому игровому языку и предлагает несколько эпизодов, выраженных в нескольких менее важных игровых языках. Главным инструментом достижения данного эффекта является отрицание последствий всего, что не связано с приключенческим нарративом. Все перестрелки Дрейка остаются инкапсулированными в рамках конкретной сцены, и после убийства всех врагов протагонист просто стряхивает с себя пыль и идет дальше. В то же время препятствия, относящиеся к приключенческому жанру, порождают нарративные последствия, которые движут сюжет вперед. И все же, когда начинается бой, *Uncharted 3* беззастенчиво приоритезирует язык шутера от третьего лица, подавляя сюжет (и приключенческий нарратив) до тех пор, пока сражение не окончится. Так и рождается напряжение между этими игровыми языками: несмотря на то что один из них подается как главный язык данной игры, второй тоже периодически «захватывает власть».

85

Наши ожидания относительно того, как игра будет воспринята, предполагают наличие у игрока способности переключаться между этими двумя игровыми языками и понимать их иерархию. Эта способность, однако, бывает в наличии не всегда, так как требует от игрока определенных навыков понимания игровых языков. Хорошо разбираясь и в приключенческом языке, и в языке TPS, я не испытываю проблем с тем, чтобы следовать указаниям игры и получать от нее максимум удовольствия. Но есть два важных фактора, которые могут нарушить плавный переход от одного языка к другому. Все игровые языки искусственны, даже те из них, что базируются на веками существующих идеологиях и образах. В отличие от языков романа у языков видеоигр нет носителей, для которых эти языки были бы родными, и вполне может оказаться, что некоторые игроки не будут знать одного из используемых в конкретной видеоигре языков. На практике большинство игр предпринимает те или иные шаги, чтобы предотвратить подобную ситуацию, обучая игроков азам своих языков. У этого обучения, разумеется, есть свои пределы: обычно оно ограничивается тем, что объясняет игроку, что он может делать и какие элементы интерфейса за это отвечают. *Uncharted 3* объясняет игроку, что ему придется убивать

врагов, и учит, как надо это делать, однако дает весьма смутное представление о том, почему важно убить каждого злодея в игре. Таким образом, есть вероятность, что игрок, не знакомый с языком TPS, придет в замешательство: почему он не может просто сбежать от вооруженных бандитов, как это часто бывает в приключенческом кино? Схожим образом некто, искушенный в языке шутеров от третьего лица, может быть озадачен отсутствием обусловленного правилами прогресса в игре, так как Дрейк по ходу игры не обретает новых навыков или более сильного вооружения. А не происходит этого, потому что подобная черта противоречила бы фундаментальному принципу приключенческой идеологии, которая предполагает, что уже сформировавшийся, достигший определенного предела развития персонаж испытывает себя в столкновении с различными напастьми [Bakhtin 1981a].

86

Но помимо простого знания игрового языка значение также имеют предпочтения производителей и потребителей видеоигр. Поскольку все игровые языки искусственны, они базируются на определенных мировоззрениях и транслируют их же, иными словами, они социально обусловлены. Как и естественные языки, они хорошо приспособлены для выражения опыта и идеологических позиций одних социальных групп и совершенно не подходят для описания мировоззрения других. У них тоже «есть вкус» [Ibid.: 296]: одни «на вкус» как скит отшельника, а другие — как спортзал или школа искусств. Конечно, подобное наблюдение сложно валидировать, так как связь между социальными группами и игровыми языками куда менее очевидна, чем связи между группами и их манерами общения. Однако есть несколько феноменов, которые поддерживают данный тезис: существование так называемых «казуальных игр», сильные онлайн-сообщества, сфокусированные на частных игровых языках (стратегических играх или, например, романтической стилистике, присущей играм компании BioWare), крайне сильная негативная реакция в ответ на то, что частью игрового сообщества было воспринято как угроза доминантному игровому языку во время так называемого «геймергейта»¹. Маскулинный язык описания сексуального поведения, воинственный общий настрой и теории заговора [Mortensen 2016] хорошо соответствуют героическому языку шутеров. Очевидно, этот дискурс важен для самопровозглашен-

1 Gamergate Controversy — названный по аналогии с Уотергейтским скандалом, начавшийся как интернет-травля инди-разработчицы Зоуи Куинн, постепенно охвативший множество геймерских медиа-площадок и в итоге вылившийся в широкую дискуссию о женщинах-геймерах, женщинах-разработчиках, сексизме в видеоиграх, игровой индустрии и игровой прессе (преимущественно в англоязычном и интернете). (прим. перев.)

ных «настоящих геймеров», и члены данной группы владеют этим языком как родным. Претендующий на тонкий вкус язык инди-игр, с другой стороны, многим из этих людей чужд и звучит фальшиво, когда они его используют. Именно поэтому они воспринимают его как угрозу¹.

Чувство языка здесь тем более важно из-за того, что игровые языки созданы не только для описания происходящего в игре, но и для *вмешательства* игрока в эти события, того, что мы обычно называем «играть в игру». Используя интерактивные аспекты различных игровых языков (спасаясь от угрозы, прыгая по платформам или стреляя по врагам в *Uncharted 3*), игрок формирует свой собственный «идиолект» взаимодействия с игрой, частный способ играть в игру, который одновременно является и глубоко личным, и укорененным в аффордансах и социальных условностях. В каком-то смысле каждый ход, совершаемый игроком, наполовину принадлежит игроку, а наполовину — кому-то другому, подобно тому, как каждое слово в романе одновременно принадлежит и автору, и персонажу [Bakhtin 1981a]. Сложность этих отношений — отдельная тема, подробно останавливаться на которой я здесь не стану; отмечу лишь, что эти отношения также играют свою роль в создании ощущения диссонанса.

87

Идиолект игрока, одновременно и индивидуальный, и производный от игровых предпочтений социальной группы, к которой игрок относится, влияет на то, как воспринимается игра, и может вызывать сопротивление игрока внутренней иерархии. В простейшем случае игрок может отвергнуть игру, если сочтет слабовыраженным тот из ее игровых языков, который считает важным в рамках своего игрового идиолекта. Он просто не будет иметь возможности самовыразиться посредством этой игры. Это тот случай, когда игры забрасывают из-за «плохих механик», «плохо проработанных персонажей» и т. д. Но *Uncharted 3* — это очень качественно сделанная, получившая широкое признание игра, которая содержит два очевидно противоречивых игровых языка. Я убежден, что игроки с сильными предпочтениями в пользу одного из означенных выше языков ощущают это противоречие более остро, так как их усилия должным образом выразиться на их любимом игровом языке постоянно подрываются противоречащими высказываниями со стороны другого языка. В таких случаях потенциальный диссонанс игры

1 В данном абзаце автор ссылается на академический консенсус касательно «геймергейта», оставляя без дополнительных пояснений и доказательств те тезисы, которые за последние несколько лет стали общепринятыми в англоязычном сообществе исследователей видеоигр. Помимо вышеуказанной работы Т. Э. Мортенсен для ознакомления с данной темой можно обратиться к работе «Kill all normies» [Nagle 2017]. (прим. перев.)

являет себя игроку особенно сильно, когда игрок не может просто переключиться на идеологическую позицию, противоречащую своему мировоззрению, т. е. тогда, когда он привязан к тому или иному языку достаточно сильно.

Таким образом, диссонанс есть результат игровой гетеролюдоглоссии — способности видеоигр комбинировать различные игровые языки, идеологизированные, социально-обусловленные способы описания мира. И все же, несмотря на внутреннее диалогическое напряжение, большинство игр воспринимаются как связанное целое. Этот эффект достигается либо комбинированием игровых языков, укорененных в схожих мировоззрениях, либо построением внутренней иерархии, которая ясно маркирует одни игровые языки как более, а другие — как менее важные в рамках конкретной игры. Также существуют игры, использующие внутренний диалогизм как инструмент художественной выразительности¹.

88

Все эти техники сталкиваются с геймерскими идиолектами — частными стилями игры, вобравшими в себя индивидуальные предпочтения игроков, идеологии их социальных групп и внутриигровые аффордансы. Диссонанс обнаруживает себя, когда геймерский идиолект не может включить в себя какие-то из используемых игрой языков. Таким образом, изучение данного феномена не только позволяет описать внутреннее диалогическое напряжение игры, но и дает возможность увидеть идеологический бэкграунд игрока, ощущающего диссонанс.

Библиография / References

Annandale D. (2006) The Subversive Carnival of Grand Theft Auto: San Andreas. N. Garrelts (ed.) *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*: 88–103.

Backe H.-J. (2012) Narrative Rules? Story Logic and the Structures of Games. *Literary and Linguistic Computing*, 27 (3): 243–260.

Bakhtin M. (1981a) Discourse in the Novel. *The Dialogic Imagination: Four Essays*, University of Texas Press: 259–422.

Bakhtin M. (1989b) Forms of Time and of the Chronotope in the Novel: Notes toward a Historical Poetics. *The Dialogic Imagination: Four Essays*, University of Texas Press: 84–288.

1 Имеется в виду, что в некоторых играх внутренний диалогизм служит в качестве намеренного эстетического приема, хотя выше по тексту это со столь определенностью не высказывалось. Приведем пример: противоречие между интерактивным кино и РПГ в «Ведьмаке 3», когда, согласно логике РПГ, игрок должен все контролировать, а согласно логике семейной драмы, он должен делать правильный выбор в плане родительских отношений. Это противоречие и вызывает эстетический опыт. — *Прим. ред.*

- Bakhtin M. (1984a) *Problems of Dostoevsky's Poetics*, University of Minnesota Press.
- Bakhtin M. (1984b) *Rabelais and His World*, Indiana University Press.
- Bogost I. (2006) Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. *Unit Operations*: 55.
- Burn A., Schott G. (2004) Heavy Hero or Digital Dummy? Multimodal Player-Avatar Relations in Final Fantasy 7. *Visual Communication*, 3 (213): 214–233.
- Dunne D. (2014) Multimodality or Ludo-Narrative Dissonance. *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, New York: ACM Press. (<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2677758.2677785>)
- Eskelinen M. (2011) The Gaming Situation. *Game Studies*. (<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>)
- Frasca G. (2003) Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place. In DIGRA Conferenve. (http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUP2003.pdf)
- Grant G. (1999) Relic Hunter, Canada/France: Paramount Domestic Television.
- Hocking C. (2009) Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game Is about. Well Played 1.0. (<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1806049>)
- Jenkins H. (2004) Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44 (53).
- Jørgensen K. (2013) *Gameworld Interfaces*, MIT Press.
- Juster S. (2009) Experience Points: Nathan Drake. *The Curse of Ludonarrative Dissonance!* (<http://www.experiencepoints.net/2009/07/nathan-drake-in-curse-of-ludonarrative.html>)
- Juul J. (2011) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- Karhulahti V.-M. (2012) Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame. *Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games — FnG'12*, 19–26. (<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2367616.2367619>)
- Klastrup L., Tosca S. (2014) Transmedial Worlds — Rethinking Cyberworld Design. *International Conference on Cyberworlds*, IEEE:409–416.
- Konzack L. (2002) Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press.
- Mortensen T.E. (2016) Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture Online First* (April). (<http://gac.sagepub.com/content/early/2016/04/13/1555412016640408>)
- Nagle A. (2017) *Kill All Normies: Online Culture Wars From 4chan And Tumblr to Trump And The Alt-Right*. Zero Books.
- Palumbo A. (2016) *Naughty Dog Doesn't Get Ludonarrative Dissonance; Uncharted 4 Flashbacks Not Part of Original Pitch*. (<http://wccfttech.com/naughty-dog-ludonarrative-dissonance-uncharted-4-flashbacks-part-original-pitch/>)
- Spielberg S. (1981) *Raiders of the Lost Ark*, United States: Paramount Pictures.
- Spielberg S. (1989) *Indiana Jones and the Last Crusade*, United States: Paramount Pictures.
- Treanor M., Schweizer B., Bogost I., Mateas M. (2011) Proceduralist Readings: How to Find Meaning in Games with Graphical Logics. *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games — FDG '11*, 115–22, New York: ACM Press.

Рекомендация для цитирования:

Майковски Т. (2020) Рождение гетеролюдоголоссии из диссонанса языков компьютерных игр. *Социология власти*, 32 (3): 74-90.

For citations:

Majkowski T. (2020) The Birth of Heteroludoglossia from the Dissonant Languages of Videogames. *Sociology of Power*, 32 (3): 74-90.

Поступила в редакцию: 19.10.2019; принята в печать: 25.06.2020

Received: 19.10.2019; Accepted for publication: 25.06.2020