

## §18. Newsgames: или игры, или новости

---

Было бы неплохо, если бы для того, чтобы заговорить о так называемых «новостных играх» (newsgames) осенью 2016 года, был подходящий новостной повод. К сожалению, найти такой повод практически не представляется возможным. Тематические ресурсы вынужденно расширяют свою специализацию, чтобы не прийти в запустение, новостные медиа, в целом оценив идею, редко используют ее для чего-то сложнее смешливых тестов на актуальные темы<sup>1</sup> и локальных аналогов знаменитых «дудлов»<sup>2</sup>. Библиография вопроса остается в целом неизменной, а «популяризаторские» статьи раз за разом повторяют одно и то же, обращая мало внимания на состояние своего референта. В недавнем сборнике «The Routledge Companion to Video Game

---

<sup>1</sup>Самое интересное в этих тестах — оценить, насколько понимает тему его автор. Когда MIT предлагает любому желающему решить, кому предпочтительнее — при прочих равных — погибнуть под колесами робоавтомобиля: маленьким девочкам или стареньким бабушкам (Moral Machine. URL: <http://moralmachine.mit.edu> (дата обращения: 01.11.2016)), это макабрическое развлечение в большей мере сообщает нам о готовности инженеров взять на себя демиургические функции, нежели о сколько-нибудь реальных проблемах развития искусственного интеллекта (AI).

<sup>2</sup>Doodle's, контекстно-адаптивные, а все чаще интерактивные, логотипы Google, посвященные той или иной памятной дате, появились в 1998 году и могут, пожалуй, претендовать на звание самой известной и успешной newsgames-серии.

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

Studies» новостные игры едва упоминаются<sup>1</sup>, а сайт студии Гонсало Фраски, автора и энтузиаста концепции newsgames, флегматично сообщает, что делать игры в Уругвае, возможно, было не самой удачной идеей<sup>2</sup>.

По-видимому, сохраняется негласный консенсус, согласному которому замысел был неплох — во всяком случае, ежегодно авторы нескольких средних и даже крупных инди-проектов в сервисе онлайн-дистрибуции Steam намекают на то, что их работы генетически восходят к этой иллюзорной традиции — или фальсифицируют такую связь ради получения полуиллюзорных символических дивидендов. Но ни в одном источнике, разыскивая повод поговорить о новостных играх, мы — возможно, следуя собственному предубеждению — не найдем ничего, что заставило бы удивиться и обрадоваться. Уже сейчас эта тема парадоксальным образом отдает учебной археологией медиа: первые новостные игры не всегда просто запустить из-за того, что необходимые java-апплеты и даже flash player стремительно вытесняются из современных браузеров, но еще сложнее «запустить» в сознании цепочку ассоциаций и социальных (политических?) реакций, требующихся для «компиляции» той или иной новостной игры.

Немецкий социолог Никлас Луман так описывает условия возникновения новостных медиа в том виде, в котором они привычны нам сегодня: «События должны получить событийную драматизацию — и раствориться во времени. Во времени, которое, таким образом, начинает течь быстрее. На уровне всего общества наблюдение событий само является событием, причем происходящим почти одновременно

---

<sup>1</sup> См.: The Routledge Companion to Video Game Studies. New York, Abingdon: Routledge, 2014.

<sup>2</sup> Powerful Robot (2002–2012). Who would've thought you could make games in Uruguay? URL: <http://powerfulrobot.com> (дата обращения: 21.06.2016).

с событиями наблюдаемыми»<sup>1</sup>. Всякий здоровый хикикомори<sup>2</sup> скажет, что для хорошей компьютерной игры все это едва ли годится. Игра как артефакт — что предполагается актуальной версией конвенции — сохраняет внутреннюю самодостаточность, воспроизводимость, реиграбельность (в смысле более широком, нежели используемый в рекомендательной отраслевой прессе), более того, часто стремится к фаустовской остановке, нейтрализации времени — но никак не к его событийному ускорению<sup>3</sup>.

Новостным играм как ясно артикулированной идее около пятнадцати лет, и сегодня они не производят впечатление

<sup>1</sup> Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005. С. 46. Строго говоря, при сопоставлении новостных игр с новостями (а не с авторскими комментариями к новостям), совершается некоторая подмена. Действительно, *newsgames* всегда следуют за новостями и в основном не стремятся их заменить. В аналитическом сравнении со сверхэффективной (в некоторых пределах) журналистской риторикой такие игры не вызывают интереса, в то время как способы обращения с «исходниками» события в новостных медиа и новостных играх позволяют сделать ряд небесполезных наблюдений.

<sup>2</sup> Хикикомори (хикки) — термин, распространенный в азиатских странах (прежде всего, в Японии) для обозначения людей, отказавшихся от социальной интеграции и стремящихся к самоизоляции; хикки, по-видимому, проводят особый отбор любимых игр, в которые готовы играть годами, что заслуживает самого пристального внимания людологов. — *Прим. ред.*

<sup>3</sup> Некоторые парадоксальные наблюдения можно сделать, рассмотрев на практике антипод «новостных игр» — новости об играх (и все связанные с ними жанры ожидания, основная задача которых состоит в том, чтобы разметить и заполнить практиками мелкого самодовольствия «пустое» время между релизами) и, с другой стороны, многочисленные игровые пародии на новости (и сам эффект «ленты новостей») в современных социальных медиа — вроде паблика, успокаивающего по утрам тем, что Маколей Калкин не умер, или микроблога камня в лесу, ежедневно сообщающего о том, что «сегодня ничего не произошло». Характерно, что эти фигуры «медиального самоубийства» (по аналогии с логическими парадоксами «иллюкутивного самоубийства»: «я всегда лгу» и т.п.) непосредственно смыкаются с радикальными анти-мейнстримными практиками в игростроении. См., например, незавершенный проект симулятора камня «по мотивам» упомянутого микроблога.

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

актуальной практики, что бы ни утверждали авторы сайта [gamesforchange.org](http://gamesforchange.org)<sup>1</sup>. В то же время [newsgames](http://newsgames.com) — одна из самых внятных, обоснованных и — до некоторой степени — впечатляющих «концепций» в не богатой самостоятельными идеями истории *game studies*<sup>2</sup>. Дело выглядит так, что идея была неплоха, но ничего не получилось, и нет почти никаких причин ждать, что еще получится — и сегодня Ян Богост, еще несколько лет назад делавший на этот проект серьезную ставку (в рамках общей тенденции превращать *game studies* в рефлексивный *game development*, лучше всего манифестированной Дэном Пинчбеком<sup>3</sup>), мог бы повторить собственную (не слишком, впрочем, изящную) риторическую фигуру, обращенную в 2011 году на другой растражированный концепт: «*Gamification Newsgames is bullshit*»<sup>4</sup>.

Тем не менее этот сюжет все еще может быть интересен: во-первых, как комментарий к той части компьютерных игр, которые видят своей конечной задачей заговорить о «взрослых вещах» — понятых в то же время если не с детской

---

<sup>1</sup> На сегодня это, кажется, головной штаб тех, кто верит в потенциал жанра — и каталог сайта, насчитывающий 152 игры, свидетельствует о том, что ради развития необходимо расширять поле — в первую очередь в направлении «образовательно-развлекательных», исторических и научно-популярных проектов. Было бы интересно узнать, что думает геймдизайнер Лукас Поуп о включении в список новостных игр, «меняющих мир», своей *Republia Times* [2012] — пессимистически закольцованной сценки из жизни массмедиа, на сеттинге которой основана *Papers, Please!* [2013].

<sup>2</sup> По-видимому, причиной тому в первую очередь послужила немного поспешная книга Яна Богоста с коллегами: *Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.

<sup>3</sup> Пинчбек Д. Я делаю, чтобы научиться: манифест производственно-ориентированного исследования игр // [Gamestudies.ru](http://gamestudies.ru). Исследование компьютерных игр. URL: <http://gamestudies.ru/translate/pinchbeck-build-to-study> (дата обращения: 19.08.2016).

<sup>4</sup> *Bogost I. Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium* // Ian Bogost. URL: [http://bogost.com/writing/blog/gamification\\_is\\_bullshit](http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit) (дата обращения: 19.09.2016).

прямолинейностью, то с юношеским максимализмом; во-вторых, как способ обратить внимание на некоторые противоречия, следующие из «стертого» понимания игр как еще одного (нового) медиума<sup>1</sup>.

Автор идеи, Гонсало Фраска, в 2001 году определил *newsgames* как «игры, рассказывающие об актуальных событиях и комментирующие их»<sup>2</sup>. В этом смысле они должны были бы смыкаться (и, по-видимому, сделали это в начале 2010-х гг.) с идеей иммерсивной журналистики (от англ. *immersive*, т. е. вовлекающей, обеспечивающей эффект присутствия), спровоцированной примерно в это же время распространением интерактивных веб-технологий (насколько можно судить, этот проект до сих пор имеет не большой успех, нежели многие другие «потенциально перспективные» проекции интерактивных медиа на старые принципы социально-информационной коммуникации). Теория в этой области начинается и в основном заканчивается словами о том, что технологии позволяют аудитории знакомиться с новостями «от первого лица», «буквально оказаться в гуще событий» — со всеми (не)очевидными противоречиями такого подхода<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> См. в этой связи размышление о проблеме «слепоты» теоретика по отношению к специфике конкретного медиума: *Hausken L. Textual Theory and Blind Spots in Media Studies // Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press. P. 391–403.*

<sup>2</sup> См. разъяснения Фраски на пилотном сайте проекта: F.A.Q. // *Newsgaming.com*. URL: <http://newsgaming.com/faq.htm> (дата обращения: 10.09.2016).

<sup>3</sup> Теоретики медиа Майк Тренор и Майкл Мэтикс указывают также на такие источники *newsgames*, как политическая карикатура и, с другой стороны, редакционные комментарии в массмедиа, но такое указание на происхождение в другом медиуме (понятое как своего рода апгрейд), при всей аккуратности наблюдений исследователей, позволяет только отличить игры-как-хорошие-карикатуры от игр-как-плохих-карикатур. См.: *Treanor M., Mateas M. Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and*

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

Если отбросить «академические» претензии, Фраска пытался навязаться с играми «реальному миру»: «серьезного искусства», новостей, политики<sup>1</sup>, рекламы<sup>2</sup>. В такой огласовке проект напоминал скорее превращенную форму — по крайней мере, с той точки зрения, которая риторически представляет мир политики, медиа, экономики «реальным» по отношению к порочному эскапизму геймера. Фраска был в начале 2000-х годов одним из тех, кто искал способы конструктивной реакции на такую критику. В сущности, речь шла о том, чтобы нащупать собственно людологический путь в «другие» игры: новостные, документальные, образовательные, авторские, политические, серьезные, настоящие, глубокомысленные, экспериментальные, некоммерческие, etc.

Заявив концепт новостных игр, исследователь опробовал его в простой аркаде на Java — **Kabul Kaboom [2002]**, посвященной боевым действиям в Афганистане в 2001 году и широко обсуждавшейся в СМИ ситуации, когда силы Северного альянса, бомбардируя талибов, одновременно сбрасывали с самолетов гуманитарную помощь. В **Kabul**

---

Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference. URL: <http://digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09300.000009505.pdf> (дата обращения: 02.09.2016). Следует заметить, что уже в этой публикации 2009 года прямо констатируется кризис жанра, хотя сцена newsgames и пережила, по-видимому, кратковременный подъем в 2010–2013 гг.

<sup>1</sup> Не без гордости он отмечает, что **The Howard Dean for Iowa Game [2003]** стала первой игрой, непосредственно задействованной в предвыборной кампании в США.

<sup>2</sup> В этом отношении заслуживает внимания и Persuasive Games, проект Богоста, в рамках которого за несколько лет было опробовано несколько вариантов институционализации, в том числе предоставление услуг коммерческим компаниям. Игры, обучающие проектированию ветрогенераторных сетей и управлению фастфудом, при внимательном рассмотрении вступают в некоторое противоречие с собственной (рекламной) функцией. См. подробнее: *Bogost 1. Persuasive Games* // Ian Bogost. URL: [http://bogost.com/games/persuasive\\_games\\_1](http://bogost.com/games/persuasive_games_1) (дата обращения: 19.09.2016).

**Kaboom** игрок управляет аватаром — очевидной реминисценцией из «Герники» Пикассо, — пытаясь увернуться от падающих бомб и в то же время — поймать гамбургеры. Игровая сессия в силу особенностей механики длится недолго, через короткое время неизбежен проигрыш.

Для Фраски (и позже Яна Богоста, Мигеля Сикарта и других) теоретической основой newsgames стала концепция побуждающего воздействия (персуазивности) компьютерных игр<sup>1</sup>, в частности — идея процедурной риторики. Речь о том, что результатом игровой сессии может стать приобретение аргумента в пользу той или иной позиции, некоторое убеждение, применимое вне игры — по аналогии с результатом воздействия риторики *vulgaris*. При этом предполагается неопределенно широкий диапазон таких воздействий, что не согласуется с практикой (воспользуемся потешным поводом прокомментировать компьютерные игры словами Бахтина: «Риторика, в меру своей лживости, стремится вызвать именно страх или надежду»<sup>2</sup>). Новостные игры внешне провокативны, но при этом толкуют об обеззараженных силами массмедиа конфликтах, будь то предвыборные дебаты, борьба с терроризмом, повседневность мафии, пиратов или борьба философских идей<sup>3</sup>: «риторическая» структура (она же — лумановская «событийная драматизация») любого из них распознается почти сразу.

Вариант, использованный в **Kabul Kaboom** — «риторика неудачи» (страх), — подразумевает приобретение аргу-

<sup>1</sup> См. изложение основных идей в книге: *Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2007.

<sup>2</sup> Бахтин М. М. <Риторика, в меру своей лживости...> // Собр. соч. в 7 тт. Т. 5. М.: Русские словари, 1997. С. 66.

<sup>3</sup> Ср., например, заметку сотрудника Московского центра исследований видеоигр А.С. Ветушинского об аркаде **Filosofighters** [2012]: Ветушинский А. С. Философы, которые надерут вам задницу // MacGuffin. URL: <http://yourmacguffin.com/evilstudies/filosofighters/> (дата обращения: 14.09.2016).

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

мента через «негативный» игровой опыт: на всякий случай посыл дополнительно эксплицирован паратекстовым указанием: «Помните, детишки, вы никогда не сможете победить в этой игрушке». Идея развивается в следующей, самой успешной новостной игре Фраски, а возможно, и самой успешной новостной игре вообще — **September 12th: A Toy World [2003]**. Речь снова о войне на Ближнем Востоке, применен один из ключевых для newsgames приемов — проблематизация точки зрения: игрок занимается наведением ракет на террористов, бегающих по городу. Гейм-дизайн таков, что каждый авиаудар приводит к разрушениям и жертвам среди мирного населения, которое после этого пополняет ряды террористов. Результатом игровой сессии неизбежно будут руины, заполненные террористами. «Риторика неудачи» здесь осложнена тем, что проигрыш технически никак не обозначен: игра будет длиться до тех пор, пока игрок не завершит ее собственным решением<sup>1</sup> — обозначающим, таким образом, отступление и прозрение.

---

<sup>1</sup> Во многих других случаях «риторика неудачи» дает сбой. **Madrid [2004]** того же Фраски посвящен терактам в Мадриде в 2004 году. В начале игры на экране появляются фигуры со свечами, символизирующие солидарность городов, в которых были осуществлены крупные теракты. Свечи постепенно гаснут: чтобы они снова разгорались, «поддерживая надежду», по ним нужно кликать. Если все свечи погаснут, наступит мгла, и игрок получит сообщение о том, что он должен продолжать попытки. Судорожное кликанье по маленьким объектам меньше всего походит на перформативное поминовение жертв террора и вызывает скорее раздражение. Подобных примеров вывернутой наизнанку риторики неудачи довольно много: А. С. Ветушинский отмечал, например, что патриотическая аркада **«Не пусти Pussy Riot в храм» [2013]**, основанная на механике **Space Invaders [1978]**, как бы сообщает нам, что Pussy Riot рано или поздно все равно заберутся в храм: *Ветушинский А. С.* Тебе все равно придется пустить Pussy Riot // MacGuffin. URL: [http://yourmacguffin.com/badtaste/pussy\\_riot/](http://yourmacguffin.com/badtaste/pussy_riot/) (дата обращения: 14.09.2016). Анекдоты такого рода постоянно сопровождают новостные игры и с некоторой вероятностью так и останутся их основным наследием.



Вопрос о том, как работает (или, по крайней мере, как должна была бы работать) процедурная риторика, остается преждевременным (несмотря на уже данные ответы — см. более подробное изложение концепции процедурной риторики в параграфе «Как компьютерные игры передают идею?») до тех пор, пока «действия, совершенные посредством компьютерных игр»<sup>1</sup> не будут уверенно выделены в потоке иных дискурсивных и медиальных флуктуаций и колебаний. Провернуть эту операцию на материале *newsgames* не так уж и просто: их актуальная людодграфия насчитывает от силы несколько сотен единиц, обнаруживая новые и новые варианты одной и той же истории (как только к геополитическим мотивам добавляются рекламные, «страх» как будто отчасти сменяется «надеждой»). Проблема с новостными играми, однако, заключается не только в том, что их в основном плохо делают — а сделанные игнорирует аудитория (парадоксальным образом, новостные игры в основном привлекают внимание к *новостям о новостных играх*)<sup>2</sup>, — скорее в том, что «интермедиаальный перевод», осуществляемый в каждой такой игре, приводит и к системному сдвигу в значениях, чаще всего неучтенному — либо намеренно проигнорированному — автором.

<sup>1</sup> Ради обогащения контекста стоит сослаться на теорию речевых актов Дж. Остина, в частности, на его наиболее влиятельную работу, озаглавленную «How to Do Things with Words» (См.: *Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. М.: Прогресс, 1986.*)

<sup>2</sup> Непопадание в аудиторию здесь проявляется сразу во многих аспектах. Для традиционного потребителя потока новостей (и новостного контента) игры слишком интерактивны, так как вырывают из скользящего «серфинга» в потоке новостей; для геймеров — слишком моралистичны и идеологичны. В то же время Сикарт отмечает, что игры апеллируют не к потребителю, а к гражданину — и, таким образом, чуть ли не становятся для него инструментом планирования своей гражданской активности. Довольно идеалистическое представление ситуации, но даже если оно верно, следует признать, что *newsgames* как игры попадают в токсичную, губительную для них среду.

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

Так происходит и с **NarcoGuerra [2013]** — игрой о войне с наркокартелями в Мексике, весь паратекст которой, в том числе внутриигровая энциклопедия, сообщает нам, что основной особенностью «войны с наркотиками» является то, что в ней невозможно победить силовыми средствами. Слоган вопрошает: «Сможете ли вы закончить бесконечную войну?» Перед нами аккуратная реализация классической механики, тактическая стратегия, которую сложно, но — и это довольно естественно, если мы вспомним о том, как обычно устроены игры — можно пройти до конца, «закончив» бесконечную войну. Если мы откажемся констатировать здесь очередную неудачу «процедурной риторики», то окажемся перед перспективой того, что любое сообщение о том, что в Мексике до сих пор не уничтожены наркокартели, не только не является новостью, но и намекает на то, что мексиканцы просто плохо играют в эту войну. Неумолимость «риторики успеха» (надежда) ведет к тому, что *возможное* в модели становится дискурсивно *предписанным* для акторов порождаемой таким образом реальности.

Немецкий медиатеоретик Норберт Больц отмечает, что современные массмедиа в основном передают информацию так же, как это делал Гомер: нанизывая события<sup>1</sup>. Игра, напротив, в силу своей процедурной природы *использует* события для того, чтобы построить внешне непротиворечивую модель, из которой дополнительным усилием может быть извлечена информация. В том и другом случае действуют определенные правила отбора и генерализации материала. В **Oiligarchy [2008]** игрок управляет американской глобальной нефтедобывающей компанией. Задача — расширить нефтедобычу, желательно — на весь мир. Для этого можно использовать лобби в правительстве или даже подкупить президента, что позволит устроить все ту же войну

<sup>1</sup> Больц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011. С. 10.

в Ираке, переворот в Венесуэле, «заказать» канадских эко-активистов, купить африканских князьков и так далее. Действие **Oiligarchy** начинается в 60-е годы XX века и, если игрок преуспеет, длится до конца XXI века, когда все же побеждает альтернативная энергетика (страх). Той же теме посвящен относительно успешный проект **Collapsus [2010]**, согласно пресс-киту<sup>1</sup> претендующий на кумулятивный эффект игры, остросюжетного телефильма и документалистики — но здесь логика всемирного энергетического кризиса целиком подчинена строго линейному нарративу (тоже, так или иначе, ведущему к утопии возобновляемых источников энергии — с несколько большим вниманием к политической составляющей и отдельным судьбам).

Последние два примера отражают конструктивную оппозицию: новостная игра либо подчинена новости, либо подчиняет ее. В первом случае игра, в попытке извлечь из события подобие системы, вгоняет его в бесконечный цикл (так, например, в аркаде **Mel Gibson Drunk Driving Game [2006]** мы получаем бесконечно пьющего за рулем Мела Гибсона, бесконечно оскорбляющего евреев). Во втором случае новость будет встроена в модель как эффект — и уравновешена другими эффектами. Так или иначе, от того, что включает событие в новостную «реальность массмедиа», придется отказаться. Если мы предположим, что **Oiligarchy** «персуазивна», то результат ее воздействия заключается, вероятно, в том, что для нас больше не может быть новостей о нефти: практически любое событие, связанное с рынком энергоносителей, заключено в модель либо имеет в ней аналогию. Новым в этой перспективе может стать уже не то или иное событие, а другая модель — более полная либо иначе трактующая саму каузальность.

---

<sup>1</sup>Collapsus.com. Energy Risk Conspiracy // Collapsus.com. URL: <http://collapsus.com/press.pdf> (дата обращения: 10.09.2016).

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

Этот эффект — очевидно, не слишком удобный и для журналистов-новостников, и для разработчиков игр — значительно усиливается тем обстоятельством, что мера позитивизма, с необходимостью вкладываемая в модель (и наоборот: продуцируемая моделью) в случае новостной игры прямо сталкивается с неопределенностью интерпретируемых событий, особенно тех, которые характеризуются «серийностью»<sup>1</sup>. «Карточная» стратегия **Endgame: Syria [2012]**, посвященная гражданской войне в Сирии, предлагает два возможных финала, в зависимости от того, удалось ли игроку привести оппозицию к победе над режимом. «Проигрыш», к примеру, означает, что Сирия расколота на три государства (включая независимый Курдистан) и погружается во мглу непрерывной гражданской войны. Авторы имели ввиду некоторую нарративную модель, не обладающую, впрочем, высоким прогностическим разрешением — поучительно, что из перспективы 2016 года «наиболее вероятная» с точки зрения «логики истории» развязка становится сюжетом из истории «альтернативной». Ханна Арендт в эссе «О насилии» пишет о логической ошибке, которую допускает власть, доверяющая в планировании футурологическим прогнозам: экспертная модель и прогноз с необходимостью делают будущим «наиболее вероятное» как уже происходившее, отмечая маловероятное, — в то время как история, по всей видимости, строится как цепочка акцидентных событий. «События — это по определению такие происшествия (occurrences), которые прерывают рутинные процессы и рутинные процедуры...»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Бесконечно воспроизводящиеся новости в массмедиа в нарратологической перспективе отвечают принципу серийности, в свою очередь, позволяющему прояснить ряд повествовательных особенностей компьютерных игр. См. подробнее: *Весп Э.* Слишком связный мир: исследование игр и миф о «повествовательных» медиа // *Gamestudies.ru*. Исследование компьютерных игр. URL: <http://gamestudies.ru/translate/wesp-too-coherent> (дата обращения: 25.08.2016).

<sup>2</sup>*Арендт Х.* О насилии. М.: Новое издательство, 2014. С. 14.

Аналогичную «эволюционную трансформацию невероятности в вероятность» кладет в основу новостной журналистики Луман, но профессионализация и селективность последней позволяют избегать саморазоблачения, пусть ценой неизбывных обвинений в подлоге, подозрений в манипуляции. И здесь мы касаемся наиболее, возможно, существенного вопроса: если новостные игры настолько противоречивы и так плохо работают, то почему, собственно, именно новости оказались тем фронтиром, на котором, скандально рано для *game studies*, была осуществлена попытка теоретического и практического прорыва в вожделенный и придуманный играми «реальный мир»? Каков источник представления о том, что *newsgames* могут быть интересны и эффективны — если, конечно, речь не о эвристике сорта «все лучше в игровой форме»?

Один из возможных ответов состоит в том, что, несмотря на конструктивные трудности, с которыми столкнулись разработчики, на самом деле (псевдо)коммуникативная основа у игр и новостей с самого начала была одной и той же. Если здесь еще раз обратиться к тому, как конструируется институт новостных массмедиа у Лумана, то можно обнаружить, что процедуры подозрительно напоминают постепенное преобразование события в игру, т. е., по сути, работу геймдизайнера: эволюционная «трансформация невероятности в вероятность» требует появления фигуры журналиста, который поддерживает определенные отношения системы к ее внешнему миру — отлаживая сложную механику селекции<sup>1</sup>. Разрыв континуальности, предпочтение конфликтам, квантификация информации, локализация (своего рода «присвоение»), провока-

<sup>1</sup> См. в этой связи: *Treanor M., Mateas M.* Op. cit. Процедурная риторика ведет к развитию геймдизайна: дизайнер становится «режиссером смыслов», а не просто проектировщиком эффективных всегда в одном и том же роде механик.

### Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

---

тивность, воспроизводство морали, типизация понимания действия, рекурсивность события (подтверждаемая нарративным контекстом)<sup>1</sup> — результатом работы всей этой сети селекторов может быть производство как новостей, так и игр, в зависимости от вторичных настроек. Привычный уже медиаархеологический ход (в духе Фридриха Киттлера) в этом месте заставляет сказать: по-видимому, наши новости так давно являются распределенной формой игры, что дополнительная экспликация в виде *newsgames* оказывается абсолютно избыточной.

С другой стороны, «новости порождают неопределенность будущего»<sup>2</sup>, что является залогом их воспроизводства — игры же будущее либо откладывают, либо наделяют ложной определенностью, т.е. оказываются или тавтологичны по отношению к новостной журналистике, или несут признаки ее самоотмены — но при этом сохраняют удивительно слабое влияние на ситуацию.

Если новостная игра не извлекает событие из полотна событийности (атомизирует и закольцовывает его), то рискует построить прогноз относительно того, как «работает» эта реальность — и с этого момента только свидетельствует о собственной дискурсивной природе. Каждая *newsgame* — пауза в потоке новостей, констатация того, что события перестали происходить, свелись к процедуре; далее — сводимы к процедуре как таковые, и потому принципиально конечны. Можно было бы представить человечество, сменяющее закончившиеся ленты новостей на бесконечное «проигрывание» истории, но, по-видимому, предсказания этого рода сингулярности оказались преждевременными. Во всяком случае, до тех пор остается выбирать: или игры, или новости.

---

<sup>1</sup> «Для осуществления рекурсий используются — или производятся заново — схемы, степень воздействия которых в средствах массовой коммуникации не зависит или почти не зависит от их подтверждаемости конкретными обстоятельствами отдельных случаев» (Луман Н. Указ. соч. С. 58.).

<sup>2</sup> Луман Н. Указ соч. С. 60.