

Йост Раассенс

Игровые идентичности, или Людификация культуры^{1*}

Аннотация. Одной из основных целей исследований игр является изучение того, в какой степени и каким образом компьютерные игры в настоящее время трансформируют понимание и фактическое выстраивание персональных и культурных идентичностей. Компьютерные игры и другие цифровые технологии, такие как мобильные телефоны и Интернет, стимулируют игровые цели и содействуют созданию игровых идентичностей. Эта трансформация развивает идею людификации современной культуры в духе *Homo Ludens* Йохана Хейзинги.

Ключевые слова: игра; идентичность; нарратология; людология

В 2001 году появился первый академический, рецензируемый (онлайн) журнал *Game Studies*, посвященный исследованиям компьютерных игр. По словам главного редактора Эспена Орсета (Espen Aarseth), этот год был «первым годом исследований компьютерных игр как новой, жизнеспособной, международной научной дисциплины» [1]. Это высказывание основывалось на успехе первой международной научной конференции по вопросам компьютерных игр, прове-

* Перевод выполнен в рамках проекта РНФ № 16–18–10162, СПбГУ.

¹ Перевод выполнен с разрешения автора по изданию: Raessens J. Playful Identities, or the Ludification of Culture // *Games and Culture*. January, 2006. Vol. 1 (1). P. 52–57. — Прим. пер.

Приложение

денной в Копенгагене в марте того же года [2]. Годом ранее, в рамках программы сравнительных медиаисследований Массачусетского технологического института, под руководством Генри Дженкинса¹ в сотрудничестве с Международной ассоциацией цифрового программного обеспечения (International Digital Software Association) была организована национальная конференция «Совершеннолетие компьютерных и видеоигр» [3]. Два этих теоретика, Орсет и Дженкинс, сыгравшие ключевую роль в появлении исследований игр (game studies), встретились лицом к лицу на дебатах в Швеции в 2005 году [4]. Эти дебаты будут служить точкой отсчета для моего обсуждения текущего состояния исследований игр в этой статье. Отвечая на вопрос, почему исследования игр сейчас, я также буду ссылаться на научно-исследовательские проекты по играм, в которые я был вовлечен с момента моего назначения на факультет гуманитарных наук Утрехтского университета, Нидерланды, в 1998 году.

Почему исследования игр *сейчас*?

Важно изучать компьютерные игры (в том числе аркадные игры, консольные и портативные видеоигры) сейчас, потому что они, так же как телевидение и музыка, стали явлениями большой культурной значимости. Как заявил в дебатах Дженкинс, игры важны в технологическом, экономическом, эстетическом, социальном и культурном отношениях: «Это медиум, к которому любой, кто хочет понять, где наша

¹Генри Дженкинс (род. 1958) — американский философ, культуролог, исследователь медиа и поп-культуры, автор теории медиаконвергенции, в рамках которой рассматривает, как различные виды медиа взаимодействуют в культуре, порождая новые формы фанатских сообществ, социальных связей и т.п. — *Прим. ред.*

культура находится сегодня, должен присмотреться». Индустрия компьютерных игр имеет большое влияние на нашу культуру, и, как показывают статистические данные, это наиболее быстро растущая индустрия развлечений, конкурирующая в доходах с киноиндустрией. Ее мировой оборот оценивается примерно в 20 миллиардов долларов. Поскольку дети посвящают все больше времени компьютерным играм, мы наблюдаем борьбу за то, что специалисты экономики внимания называют «часами глазного яблока» («eyeball hours»). Исследование, проведенное голландским Управлением социального и культурного планирования (Dutch Social and Cultural Planning Office) показало, что в 2004 году молодые люди потратили примерно столько же времени на медиа, как в 1970-х годах. Каждую неделю у них в распоряжении есть примерно 45 часов для досуговой деятельности, 19 часов из которых они тратят на медиа. Это означает, что время, потраченное на компьютерные игры, больше не тратится, скажем, на чтение книг, журналов или газет [5].

Как показал Роберт Эдвард Дэвис (Davis, 1976), «новые» медиа, такие как кино, радио и телевидение, набирали популярность и критиковались на обыденном уровне сразу же с момента их появления, но академические исследования появились гораздо позже. Одной из основных целей программы «Новые медиа и цифровая культура» нашего университета является исследование того, в какой степени и каким образом компьютерные игры в настоящее время трансформируют наше понимание, а также осуществляют выстраивание персональных и культурных идентичностей. Мы изучаем воздействие крупных многопользовательских ролевых онлайн-игр, таких как **World of Warcraft [2004]**; исторических игр-симуляций, таких как **Civilization [1991–2016]** и **Age of Empires [1997–2015]**; и игр-шутеров, таких как

Приложение

America's Army [2002–2015]¹; и задаемся вопросом, предлагают ли эти игры возможность для ренессансного сдвига (*renaissance shift*) в сегодняшней культуре (Rushkoff, 2005)? В сентябре 2005 года Валери Фриссен и Джос де Мюль (факультет философии, Университет Эразма Роттердамского, Нидерланды) и я начали исследовательскую программу «Игровые идентичности», финансируемую голландской организацией по научным исследованиям (NWO). Поскольку цифровые технологии, возможно, стимулируют «игровые цели» (Vattimo, 1998) или «игровой элемент культуры» (Huizinga, 1955), мы исследуем способы, в которых компьютерные игры и другие цифровые технологии, такие как мобильные телефоны и Интернет, не только способствуют формированию игровых идентичностей, но и развивают концепцию людификации современной культуры в духе *Homo Ludens* Йохана Хейзинги (Huizinga, 1955) [6].

Почему исследования игр сейчас?

В дискуссии Орсета и Дженкинса последний связал трудности, присущие определению исследований игр, с вопросом о том, что должно быть приоритетом исследований: «Должны ли мы сосредоточиться на игре как таковой, на медиа, сюжете, пространстве, гендере или идеологии?» Оба участника дебатов договорились о том, что сведение определения исследований игр к дискуссии между (главным образом скандинавскими) приверженцами людологии (*ludologists*) и (главным образом американскими) приверженцами

¹ **America's Army** — яркий пример использования возможностей новых медиа по передаче определенных идей. Эта серия компьютерных игр в жанре шутера от первого лица, созданная для армии США, является мощным инструментом по популяризации образа армии и привлечению новых рекрутов в ряды вооруженных сил. — *Прим. ред.*

нарратологии (narratologists) есть упрощение и сокращение изучаемой области. Что угрожает исследованиям игр, так это ошибочность этой дилеммы. Исследования игр — многогранная область, и как члены академического сообщества мы будем только тогда в состоянии иметь дело со всей сложностью компьютерных игр как гибридных текстов, когда примем во внимание все составляющие их аспекты. Поэтому в ходе первой конференции Level Up, организованной Ассоциацией исследований цифровых игр (DiGRA) в Утрехте в 2003 году, и в сборнике научных трудов по результатам этой конференции (Copier & Raessens, 2003), а также в «Руководстве по исследованиям компьютерных игр» (Raessens & Goldstein, 2005) мы выделили (по крайней мере) шесть различных точек зрения, или подходов, исходя из которых могут изучаться компьютерные игры, а именно: история, дизайн и восприятие компьютерных игр и компьютерные игры как эстетическое, культурное и социальное явление [7].

Хотя подзаголовок нашего проекта — «Игровые идентичности (от нарративного к людическому (ludic) самоконструированию)», — как кажется, относится к теме трансформации нашей постмодернистской культуры от нарративной к преобладающей в сегодняшней медиакультуре людической онтологии, однако можно ожидать, что нарратив и игровые элементы будут продолжать сосуществовать в гибридных формах (Juul, 2005). Чтобы изучить эту сложную ситуацию, наша междисциплинарная программа объединяет концептуально-философский, медиатеоретический и квалитативно-эмпирический подходы. Во-первых, мы опираемся на теорию игровой идентичности (ludic identity), которая критически пересматривает работы по нарративной идентичности французского философа Поля Рикера (de Mul, 2005). Во-вторых, мы фокусируемся на конкретных медиапрактиках, которые стали возможны благо-

Приложение

даря принципам новых медиа (Jenkins, 2002; Manovich, 2001), в которых пользователи не только захвачены системой, но и сами апроприируют, присваивают и одомашнивают эти технологии (Frissen & Van Lieshout, 2006). В-третьих, мы нарушаем несколько упрощенную оппозицию, к которой обращается Дженкинс — между европейскими исследованиями игр как «интеллектуальной нисходящей перспективой», которая выстраивается вокруг «терминологической аргументации», и американскими исследованиями игр, основанными на «восходящем диалоге с разработчиками компьютерных игр, игровой индустрией и ее поклонниками». Наше качественное эмпирическое исследование включает в себя, помимо прочего, включенное наблюдение, глубинные интервью, дискурс-анализ, текстовый анализ и дневники использования медиа в течение семи дней (7-day media use diaries).

Почему исследования игр сейчас?

Согласно Орсету и Дженкинсу, слово «игра» — не четко определенный академический термин. Общие утверждения типа «все игры есть X» не очень полезны. Мы должны быть точнее, например, проводя различия между жанрами, между играми, в которые вы играете для забавы, и так называемыми серьезными играми, между играми в целом (объект исследования Орсета) и медиатизированными играми (это из Дженкинса). В моем собственном вкладе в «Руководство» я привел доводы против утверждения, что все компьютерные игры деконструируют скрытые, натурализованные, идеологически предустановленные правила медиума. Этот процесс деконструкции имел место в ранних компьютерных играх, в особенности в таких жанрах, как симуляция (Raessens, 2005). На встрече экспертов «Новые теории и методы в исследовании медианасилия», которая состоялась

в Амстердамском свободном университете в апреле 2005 года, Дольф Циллман определил эту потребность как «стратификация». Под этим он подразумевает, что вместо широких обобщений нам нужна дифференциация, например, тщательно продуманное исследование в области «различных форм медианасилия как такового, психологического портрета его аудитории и поведения, обычно включаемого в категорию агрессивного».

В нашем проекте «Игровые идентичности» мы выделяем три различных вида игр (games and play): мобильные, интернет- и компьютерные игры. Мы изучаем, как и в какой степени специфические (medium-specific) свойства этих медиа переиначивают конструкцию персональных и культурных идентичностей. В первом проекте мы различаем игры, в которые можно играть только по мобильному телефону, так называемые игры на основе определения местоположения (location-based games) или игры в смешанной (гибридной) реальности (например, **BotFighters [2001]**¹), и коммуникационные паттерны, которые дополнены игровыми элементами, такие как романтическая игра или флирт, а также игровое использование SMS, мультимедийной системы сообщений и цифровой фотографии. Во втором проекте мы исследуем Интернет как игровую площадку (Seiter, 2004): интернет-игры и игровое использование Интернета, такое как просмотр веб-сайтов, встречи с друзьями на сайтах, таких как **Habbo Hotel [2000]**² и мгновенный обмен сообщениями. В третьем проекте мы

¹ **BotFighters** — одна из первых мобильных игр на основе определения местоположения (современными вариантами такого рода игр являются **Ingress [2012]** и **Pokémon Go [2016]**). В **BotFighters** представленный боевым роботом игрок должен был отыскивать с помощью мобильного телефона других игроков и сражаться с ними. — *Прим. ред.*

² **Habbo Hotel** — виртуальное игровое пространство, отель, в котором пользователю (или игроку) можно «жить», заводить новые знакомства, играть, общаться, устраивать флэш-мобы и т. п. — *Прим. ред.*

Приложение

занимаемся исследованиями того, как компьютерные игры позволяют и/или не позволяют геймерам игровым способом участвовать в реконструкции и деконструкции предзаданных идентичностей и создании новых игровых идентичностей (Raessens, 2005).

Почему исследования игр сейчас?

Принятие и быстрое увеличение числа конкурирующих структур интерпретации, кажется, являются главными особенностями исследований игр в рамках гуманитарных наук. Таким образом, встает вопрос, существуют ли объективные правила и стандарты для понимания того, какие интерпретации являются лучшими (Есо, 1992, 1994)? Интересное различие мнений на эту тему появилось в дебатах Орсета — Дженкинса. По словам Дженкинса, новые эмпирические данные могут вынудить исследователей игр в целом изменить или усовершенствовать свои программы исследований: «Если они умны, они изменяют инструментарий, чтобы он соответствовал тому, что они изучают, в противном случае он будет подобен формочке для печенья, отсекающей все внешнее и позволяющей видеть только то, что остается внутри». Орсет, с другой стороны, утверждает, что новые эмпирические данные преимущественно доказывают, что нарратология является «не очень подходящей моделью для изучения и понимания» компьютерных игр, и мы сейчас наблюдаем «переходную фазу, сдвиг парадигмы». В «Исследованиях компьютерных игр, год первый» Орсет уже заявил, что «дебаты о нарративах и нарратологическом подходе в исследованиях игр <...> указывают на очень раннюю стадию, в которой мы все еще находимся» (см. Примечание 1). Что касается «борьбы за управление и формирование теоретических парадигм», Орсет защищает идею о том, что компьютерные игры

должны изучаться в рамках новой дисциплины, а не в рамках уже существующих областей исследований, таких как кино и литература, которые только «колонируют» игры.

Что интересует меня больше всего в этих дебатах, так это следующие методологические вопросы. Принимаем ли мы как академическое сообщество исследователей игр сосуществование конкурирующих структур интерпретации в соответствии с гуманитарной традицией? Это, кажется, положение Дженкинса и это то, с чем я соглашаюсь, когда он заявляет, что нарратология и людология могут быть одинаково продуктивными. Или мы придерживаемся парадигмального характера научного прогресса согласно философии науки Томаса Куна? Это, кажется, ближе к позиции Орсета, поскольку он исключает нарратологию как устаревшую парадигму. Если мы хотим, чтобы исследования игр действительно достигли академического «совершеннолетия», мы должны не только дальше разрабатывать различные теории и методы, но также сделать последние объектом нашего исследования и обсуждения.

Примечания

[1] См.: www.gamestudies.org. В октябре 1993 года впервые был издан журнал о компьютерных играх *Edge*. Хотя *Edge* очень информативен, он не является академическим журналом. См.: www.edge-online.co.uk.

[2] См.: diac.itu.dk. В 2003 году в IT-Университете Копенгагена был основан Центр исследования компьютерных игр (The Center for Computer Games Research) под руководством Эспена Орсета. См.: game.itu.dk.

[3] См.: mit.edu/cms/games. Название организации «Международная ассоциация цифрового программного обеспечения» (International Digital Software Association's) было изменено на Ассоциацию развлекательно-программного обеспечения (Entertainment Software Association). См.: www.theesa.com.

[4] Эти дебаты имели место 18 января 2005 года и были организованы университетом Умеå, Швеция. Дебаты доступны в реальном медиапоток. См.:

Приложение

rtsp://www2.humlab.umu.se:7070/archive/humlabseminariet/20050118_speldebatt.rm.

[5] Относительно этих статистических данных см.: www.theesa.com; www.game-research.com; www.scp.nl. Доклад «Поколение M: медиа в жизни 8–18-летних»¹ (см.: www.kff.org) показывает более подробно, что самые активные пользователи компьютерных игр — те же самые дети, которые преимущественно смотрят телевизор и слушают музыку. Одним из других ключевых результатов является то, что есть важные демографические различия в использовании медиа, основанные не только на возрасте, но также на поле и расе.

[6] Для получения дополнительной информации о нашей программе исследований см.: <http://www.uu.nl/en/news/playful-identities-the-ludification-of-digital-media-cultures>.

[7] Об Ассоциации исследования цифровых игр (DiGRA) см. подробнее: www.digra.org. О конференциях DiGRA см.: www.gamesconference.org. Термин «людология» в этом контексте был впервые использован Гонсало Фраской (Gonzala Frasca). См.: ludology.org.

Литература

Copier M., Raessens J. (Eds.). *Level up. Digital Games Research Conference*. Utrecht, the Netherlands: Faculty of Arts, 2003.

Davis R.E. *Response to Innovation: A Study of Popular Argument About New Mass Media*. New York: Arno Press, 1976.

De Mul J. The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 251–266). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Eco U. *Interpretation and Overinterpretation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1992; Eco U. *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

Frissen V., Van Lieshout M. ICT and Everyday Life: The Role of the User. In P.P. Verbeek & A. Slob (Eds.), *User Behavior and Technology Development — Shaping Sustainable Relations Between Consumers and Technologies*. Dordrecht, the Netherlands: Kluwer, 2006.

¹ См.: Roberts D.F., Foehr U.G., Rideout V. *Generation M: Media in the Lives of 8–18 Year-olds*. Washington: A Kaiser Family Foundation Study, 2005. URL: <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/generation-m-media-in-the-lives-of-8-18-year-olds-report.pdf> (дата обращения: 17.09.2016). — Прим. ред.

Huizinga J. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon, 1955.

Jenkins H. Interactive Audiences? In D. Harries (Ed.), *The New Media Book* (pp. 157–170). London: BFI, 2002.

Juul J. Games Telling Stories? In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 219–226). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

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

Raessens J. Computer Games as Participatory Media Culture. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 373–388). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Raessens J., Goldstein J. (Eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Rushkoff D. Renaissance Now! The Gamers' Perspective. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 415–421). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Seiter E. The Internet Playground. In J. Goldstein, D. Buckingham, & G. Brougère (Eds.), *Toys, Games, and Media* (pp. 93–108). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2004.

Vattimo G. Die Grenzen der Wirklichkeitsauflösung [The Limits of the Dissolution of Reality]. In G. Vattimo & W. Welsch (Eds.), *Medien-Welten Wirklichkeit-en* (pp. 15–26). München, Germany: Wilhelm Fink Verlag, 1998.

Перевод выполнен Д. А. Колесниковой