

§2. Как компьютерные игры передают идеи?

В этом параграфе с двух разных позиций проводится анализ определенного типа компьютерных игр — новостных игр¹ (*newsgames*), а также так называемых «серьезных игр» (*serious games*)². В рамках первого подхода такие игры рассматриваются как еще одна форма журналистики, что отсылает к проблеме передачи информации и указывает на специфичные для компьютерных игр стратегии организации и синтеза информации. Второй вариант анализа — это анализ, проведенный как будто изнутри диспозитива, которым является компьютерная игра. В этом случае речь идет об имманентном пространстве игры с ее логикой, эстетическими стратегиями и о месте, динамике и способе, в рамках которых компьютерные игры осуществляют свою деятельность в медиапространстве. По необходимости это связано с рефлексией чистоты формы компьютерных игр и ловушками редуцирующих подходов, в которые можно попасть. Следует подчеркнуть, что этот подход позволяет выйти за рамки традиционных моделей интерпретации СМИ.

¹О новостных играх см. также параграф «Newsgames: или игры, или новости». — *Прим. ред.*

²См. об этом: *Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.

Глава I. За философию компьютерных игр

За основу мы примем разработанные Яном Богостом понятия процедурной риторики и процедурного реализма¹. Исходной точкой рефлексии будет утверждение известной исследовательницы цифровых медиа Джанет Мюррей, что компьютерные игры, в отличие от фильма, текста и картины, хорошо работают с моделированием действий, изображая материальные процессы с помощью виртуальных образов².

Возможно, вынесенный в заглавие параграфа вопрос неправильно сформулирован? Использование понятия «идея» слишком явно диктует дискурсивно-концептуальный порядок. Кроме того, кажется, что это понятие слишком статично для описания процессуального характера компьютерных игр. Может быть, лучше спросить: как мы думаем компьютерными играми? Или, скорее, как игры думают нами? Следует подчеркнуть, что здесь дело не в исследовании культурного значения/функции игр и даже не в критическом осмыслении того, что компьютерные игры являются агентами идеологии или некоторой системы ценностей. Первая задача анализа заключается в том, чтобы понять, как осуществляется проекция компьютерных игр в пространство средств массовой информации и сетевых информационных потоков. Компьютерные игры в этом случае рассматриваются как один из медиумов, который вписывается в более широкий контекст процесса трансмедиации, гибридизации и конвергенции. С этой точки зрения новостные игры используются журналистикой с целью предоставления информации.

Журналистика использует те качества компьютерных игр, которые способствуют созданию более совершенного

¹ См.: *Bogost J.* Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames. New York: The MIT Press, 2010.

² См.: *Murray J.* Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, 1997.

способа передачи информации. К ним относятся: легкость синтетической формы общения (игры, загружая многие каналы восприятия, производят кинестетический опыт), интенсивность, плотность передачи сообщения и т.п. Упрощая, можно сказать: новостной компьютерной игрой является любое объединение журналистики с играми. Это могут быть как формы, которые дополняют традиционные формы СМИ, так и автономные медиа.

Технологии, позволяющие создавать и распространять информацию, очень часто используют и другие формы медиа (карикатуры, моделирование, головоломки, комиксы, фильмы, анимацию). Характерно, что новостные компьютерные игры сочетают в себе удовольствие от игры с функцией передачи сообщений. Это не обязательно должно быть социально важное или серьезное сообщение — все зависит от типа игры. Типологию новостных компьютерных игр можно составить по аналогии с типологией традиционных форм журналистики¹. Новостные игры являются эквивалентом редакторской колонки или политической карикатуры, которая выражает определенную позицию и стремится убедить читателя (а в случае игр — пользователя) смотреть на вещи в другом свете (пример — **September 12th: A Toy World [2003]**)². В отличие от этого игры-таблоиды, как следует

¹ *Bogost I., Ferrari S., Schweizer B.* Op. cit. P. 55.

² **September 12th: A Toy World** — игра, разработанная теоретиком компьютерных игр и геймдизайнером Гонсало Фраской. В ней, используя ракеты, игрок убивает террористов. Проблема заключается в том, что террористы все время окружены мирными жителями, то есть, уничтожая террористов, игрок задевает и невинных граждан. Скорбь по погибшим вызывает ярость жителей, и они также становятся террористами, которых необходимо уничтожить. Пары минут игры достаточно, чтобы понять: единственный способ избежать «сопутствующего урона» — перестать играть. Подробнее о проекте см.: *Espe/ F.* September 12th: A Toy World — The First Newsgame // On Serious Games. URL: <http://onseriousgames.com/september-12th-a-toy-world-newsgame> (дата обращения: 20.10.2016).

Глава I. За философию компьютерных игр

из названия, в примитивной форме изображают происходящие события, часто используя набор базовых эстетических средств (инверсия, гипербола, повторение), эстетику карнавала и эстетику гротескного реализма. В качестве примера можно привести компьютерную игру, где игрок берет на себя роль актера Мела Гибсона, который ведет автомобиль и должен уворачиваться от евреев и звезд Давида и собирать бутылки с алкоголем^{1, 2}. Сложно не заметить здесь сильной тенденции к инструментализации компьютерных игр, многочисленные примеры которой обнаруживаются и среди так называемых «серьезных игр», стремящихся выйти за рамки развлечения.

«Серьезные игры» заставляют игроков решать сложные вопросы, делать осмысленный выбор и предлагают зрелое идеологическое содержание. Среди них можно выделить игры, касающиеся тематики здоровья, образования, политики, военные и корпоративные тренажеры и т. п. Одной из наиболее известных платформ, или, лучше сказать, одним из общественных движений, объединяющих создателей и пропагандистов серьезных компьютерных игр, является сайт gamesforchange.org. На этом портале встречаются вышеупомянутые игры в сочетании с другими видами медиа, то есть текстами, документами, визуализациями данных, в том числе в формате инфографики. Ярким примером является компьютерная игра **Collapsus [2010]**, которая может проиллюстрировать зависимость европейцев от поставок рос-

¹ **Mel Gibson Drunk Driving [2006]**. URL: <http://freewebarcade.com/game/mel-gibson-drunk-driving> (дата обращения: 11.10.2014).

² Мэл Гибсон (р. 1956) известен не только киноролями и режиссерскими работами, но также печально знаменит скандальными взглядами и эксцентричным поведением. Так, он несколько раз задерживался за езду в нетрезвом виде и, будучи в состоянии алкогольного опьянения, делал публичные антисемитские заявления. Разработчики описанной игры иронично обыграли эти обстоятельства. — *Прим. ред.*

сийского газа. Игра состоит из трех компонентов: нарративной части (повествование о будущем мире, который в результате энергетического кризиса попал в хаос забастовок, протестов, бунтов), «документального» компонента (непрофессиональные видеозаписи, ролики, стилизованные под новостную журналистику, высказывания экспертов) и интерактивного компонента (задача игрока заключается в таком управлении расходами энергии, демографическими показателями, уровнем доходов населения и т. п., чтобы он мог избежать экологической катастрофы и сохранить энергетическую независимость государства).

Очень часто в случае «серьезных игр» мы имеем дело с псевдоиграми, то есть объектами, которые только заимствуют эстетику игры (например, образовательные программы в стиле компьютерных игр). Это напоминает о трудности, известной геймдизайнерам, — потребности сбалансировать компоненты игры так, чтобы она работала в рамках привычных конвенций и не была слишком настойчива и тенденциозна в трансляции идеи. Задача заключается в том, чтобы игровая механика стала абсолютным выражением некоторой проблемы. Псевдоигры, напротив, демонстрируют непонимание формы компьютерной игры.

Описанный выше метод скорее подходит для рассмотрения проблем средств массовой коммуникации, поскольку ориентирован на игры, программно сосредоточенные на комментировании и интерпретации текущих социальных и политических событий. Компьютерные игры представляют собой автономные медиа, которые скорее отражают динамику системы, чем рассказывают истории или сообщают факты. Новое содержание компьютерных игр заключается также в том, что они делают возможным передачу и совместное переживание абстрактного опыта и реконструкцию личного опыта и переживания в форме

Глава I. За философию компьютерных игр

динамических интерактивных систем. Это позволяет увидеть в компьютерных играх потенциал формы, которая через многоаспектное синтезирование (на уровне синтеза опыта и относительно динамичного, полиморфного общения) может справиться с потоком информации в современном мире.

Ключом к другой перспективе рассмотрения игр могут стать документальные компьютерные игры и видеоигры-истории, которые эксплуатируют абстрактный опыт. Первые из них представляют исторические факты и события, подражая стилю документальной фотографии и кино. Они предлагают картины, возбуждающие воображение, напоминают о конкретном времени и месте, пытаются создать процедурную репрезентацию социальных и политических структур и процессов. В качестве примера можно привести компьютерную игру **Walden, a game**¹, которая отражает (и переводит в новый документальный формат) мир из книги «Уолден, или Жизнь в лесу» Генри Дэвида Торо, или компьютерную игру **JFK: Reloaded [2004]** — симулятор убийцы президента США. В отличие от этого видеоигры-истории (например, вышеупомянутая **September 12th: A Toy World**) опираются на текущие ощущения игрока. Они не воспроизводят конкретные исторические события, а, скорее, используют стратегии абстрактного опыта, который возникает под влиянием эмоциональных событий, происходящих в игре. В результате обобщения абстрактного опыта в процессе игры синтезируется конкретный способ восприятия данных.

Как несложно заметить, в политику компьютерные игры обычно вовлекают средствами «социального реализма», т.е. изображают суровую реальность жизни, указывая на

¹ Игра **Walden, a game** все еще находится в разработке, на сайте разработчиков утверждается, что она выйдет в конце 2016 или в начале 2017 года. Информация об игре доступна по адресу: <http://waldengame.com> (дата обращения: 04.10.2016). — *Прим. ред.*

социально-классовые детерминации событий и ситуаций. Другими словами, так же как пресса, литература и кино, они отражают политическую и социальную реальность данного хронотопа¹.

Кроме того, игры функционируют согласно логике реализма пространства (и его исследования), оперативного реализма (разыгрывание событий, воспроизведение событий самих по себе) и — самое важное — согласно логике процедурного реализма. Упомянутая выше Джанет Мюррей причисляет процедурность к одной из четырех основных характеристик компьютерных артефактов².

На самом деле это режим, на который опирается логика всех цифровых медиа, компьютерные игры являются лишь частным случаем. Согласно Яну Богосту, именно игры, экспрессивные по сути, лучше всего выражают работу процедурной риторики³. Вдохновение американский исследователь черпает из аристотелевских размышлений о риторике. Процедурная риторика является практикой убедительного применения процедур. Аргументы в играх формулируются в виде процессов и именно в такой форме передают идеи. Компьютерные игры отражают с помощью процедур то, как реальные или воображаемые процессы и системы работают. Их способность убеждать определяется тем, что они поощряют игроков взаимодействовать с этими системами и подталкивают их к размышлению.

Богост настаивает на тщательном различении типов риторики. Визуальная риторика заключается в использовании визуальных образов и работает по принципу визуальной репрезентации. Очень часто бывает так, что данный артефакт использует только визуальную риторику или ри-

¹ См. об этом: *Bogost I., Ferrari S., Schweizer B.* Op. cit. P. 66.

² *Murray J.* Op. cit. P. 71.

³ *Bogost I.* Op. cit. P. 5.

Глава I. За философию компьютерных игр

торику повествования, и тогда нельзя говорить о компьютерной игре в строгом смысле слова, потому что в ней будет отсутствовать процедурный компонент. Очень часто это происходит из-за непонимания логики данного вида медиа, когда, например, вместо видеоигры мы имеем дело с игрой, больше похожей на фильм, или наоборот фильмом, стилизованным под игру¹.

Итак, процедурность определяется скорее через основанную на процедурах репрезентацию и интерактивность, чем через слова или статические и подвижные картины. Компьютерные игры конструируют более абстрактное представление о способе существования вещей. Это связано не только с моделированием систем последствий. Процедурность позволяет манипулировать процессами, которые объясняют путь, приведший к конкретной проблеме, и то, как эта проблема зафиксирована в социальной структуре. Другими словами, процедурная риторика позволяет понять системные факторы, указывающие на процессы и их последствия.

Процессы создают пространство, которое делает возможным взаимные переключения между моделью и опытом. Для Богоста процедурность тесно связана с категорией репрезентации, и именно поэтому он подчеркивает, что смысл процессуальных форм заключается не в симуляции действий с помощью моделей, использующих интеракцию, а скорее в иллюстрации динамики системы посредством этих форм². Смысл в играх создается не через отражение мира, но через селективное моделирование его компонентов.

Процедурная репрезентация, таким образом, заключается в моделировании только подмножества системы, в

¹ В пример можно привести такие фильмы, как «Адреналин» (2006) и «Хардкор» (2015).

² *Bogost I.* Op. cit. P. 9.

селективной интерактивности, которая является важной с точки зрения целей репрезентации. Поэтому американский исследователь локализирует видеоигры в так называемом симуляционном пробеле/просвете (*simulation gap*), месте, где игрок должен самостоятельно дополнять (в согласии с аристотелевскими рассуждениями) аргументы или параметры действительности видеоигр¹. Другими словами, дело в том, чтобы идеи отраженной системы оставили свободное пространство для идей и воображения игрока.

Для того чтобы говорить о процедурности, игрок должен иметь не только возможность «смыслового» чтения игры (погружение, интерактивность), но и возможность работать в обстоятельствах конструирующего мышления (позволяющего эффективно вмешиваться в причинно-следственные цепи процедур).

Что касается компьютерных игр, «самореферентно убедительной» можно назвать такую систему, которая поощряет игрока играть дольше. Это процесс производства опыта, который заставляет играть (нажимать кнопку). Богост, однако, более заинтересован в играх, которые производят аргументы, касающиеся способов работы данных систем в реальном мире — таких, например, как видеоигра **Cutthroat Capitalism: The Game [2009]**, которая объясняет логику действий сомалийских пиратов, отражая политико-экономическую систему, в рамках которой они живут. Это игры, которые заставляют игроков формулировать мнение о внешнем мире. Их целью является не погружение (*immersion*) в мир игры, но выброс, высылка игрока во внешний мир. Точка зрения Богоста кажется весьма ценной потому, что она позволяет найти процедурное значение не только в художественных, но и в коммерческих играх. Благодаря этому отпадает

¹ Ibid. P. 29.

Глава I. За философию компьютерных игр

необходимость в оппозиции высокая/популярная культура, которая устанавливается в случае выделения среди игр художественных и «серьезных». Оптика, предложенная Богостом, позволяет также изучать игры как зрелые культурные формы, защищая их от ловушек инструментализации и редуцирования к предшествующим медиаформам. Богост в своих исследованиях регулярно показывает, как процедурный потенциал видеоигры остается неиспользованным. Хорошей иллюстрацией этой ошибки является игра **Congo Jones and the Raiders of the Lost Bark [2008]**. Игрок управляет в ней обезьяной, целью которой является убийство «босса» — председателя Всемирного банка. В сущности, никаких претензий к геймплею, подражающему компьютерной игре **Super Mario Bros. [1985]**, нет, но все-таки появление летающих бензопил, угрожающих аватару на пути, не объясняет, почему игрок должен убить председателя Всемирного банка, и не указывает способа достижения этой цели. Другими словами, эта компьютерная игра не создает процедурных аргументов. Она является лишь трансляцией в мир воображения сторонних проблем, не создающей никакого смысла.

Подобные случаи процедурного бессилия конкретных компьютерных игр обнаруживаются даже пользователями, не имеющими богатого игрового опыта и необходимых игровых компетенций. Анализ пятнадцати докладов студентов, перед которыми была поставлена задача выбрать новостную компьютерную игру и проанализировать ее, показал, что процедурная бессмысленность легко ими распознается (студенты отметили те же самые недостатки, что и Богост, хотя не были знакомы с его работами)¹. Подход

¹ В рамках этого исследования, проведенного в 2014 году, анализировались работы студентов-культурологов второго курса Вроцлавского университета (Польша).

Богоста, однако, можно дополнить. На уровне описания игроков можно провести различие между теми, кто играет регулярно, кто вообще не играет и кто играет время от времени. Это направляет внимание на не поднятые Богостом вопросы процедурной компетенции потенциальных пользователей. Среди упомянутых докладов находились и те, что описывали компьютерные игры, полностью основанные на парадигме рассказа/нарратива. В некоторых докладах, даже не обращаясь к понятиям, разработанным в рамках *game studies*, студенты своими словами объяснили механику игры, описали ее со стороны игрового процесса. Среди этих работ нашлись также и те, в которых использовались понятия, характерные для академического анализа компьютерных игр. В описании подчеркивались сходства с другими играми и медиа, отмечалось цитирование источников из разных слоев медиaprостранства, характерное для культуры конвергенции. Различия в описании компьютерных игр не повлияли на выявление неправильного использования (или отсутствия) процедурной риторики. Понимание того, как игры передают идеи, приближает нас к пониманию того, как те же процессы осуществляются в медиареальности в целом. Можно сказать, что игры тренируют нашу способность расшифровывать информационные криптограммы, процессы, преобразующие окружающую действительность, они выступают новым условием понимания и осмысления реальности.