

§ 23. ВИЗУАЛЬНАЯ ЭКОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ: ОПТИКА ГЕЙМЕРА И ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРИ ЕЕ НАСТРОЙКЕ

Запустив игру *The Unfinished Swan*, геймер видит перед собой лишь однородную белизну — то есть ничего не видит,



Рис. 1. *The Unfinished Swan*

поскольку лишен способности различать. Но вот он заставляет персонажа бросать перед собой капли черной краски и постепенно обнаруживает глубину пространства и смутные очертания заполняющих его предметов, как бы нащупывая путь между невидимых стен: действие, прикосновение, взгляд совпадают в едином жесте, без

которого ровная плоскость экрана так и осталась бы немой. *The Unfinished Swan* замечательна тем, что проясняет (совсем как черная капля, метко впечатанная в границу между стеной и полом) отличие игры от картины и всех прочих объектов, которые принято рассматривать, застыв на почтительном расстоянии.

МИКРОЭКОЛОГИЯ МЕДИА

Канадско-американская медиаэкологическая традиция, основоположниками которой являются Маршалл Маклюэн и Нил Постман, рассматривает совокупность окружающих нас медиа как среду, подобие экосистемы, где все взаимосвязано. Но не должно ли описанию такой системы предшествовать изучение каждого вида медиа в отдельности, то есть своего рода *микрoэкология*? Доминирование визуального в современном медиaprостранстве заставляет говорить о визуальной экологии медиа¹, в рамках которой выделяется микрoэкология.

Термин «микрoэкология медиа» предлагает исследователь компьютерных игр Ян Богост — по его мнению, в рамках этого подхода должны рассматриваться всевозможные влияния на общество со стороны того или иного единичного средства передачи информации². Можно, однако, спуститься еще ниже, на самый элементарный уровень, и обратиться к механике медиа вне связи с социальным контекстом, представив их самих как миниатюрные экологические среды, куда погружается пользователь. Тогда визуальная микрoэкология в применении к компьютерным играм будет означать исследование их графики и художественных конвенций — а также того, каким образом оптика геймера адаптируется к этой среде.

Игра — сравнительно молодой вид искусства, и даже его базовые конвенции еще не стали всеобщим достоянием, так что процесс адаптации зрения к новым правилам, который обычно приходится реконструировать, оказывается доступен наблюдению — по крайней мере в личном опыте. Мы обратимся к затруднениям, которые возникают в играх с непривычной визуальной

¹ См.: Колесникова Д. А. Визуальная экология // *Studia Culturae*. 2013. № 15. С. 87–91; Савчук В. В. Визуальная экология // *Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности*. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 278–284.

² *Bogost I. How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. P. 6–7.

организацией. Трудности непосредственно указывают на то, что оптика играющего нуждается в определенной настройке, — и помогают выявить визуальное своеобразие компьютерной игры.

Конечная цель такого анализа (здесь она будет оставлена за скобками) — выход в более широкий экологический контекст и ответ на вопрос: влияют ли сформированные играми визуальные привычки на что-либо вне игр, например на эстетику других медиа и их восприятие? В то же время визуальность компьютерных игр неотделима от их технической основы — компьютера¹, а значит, и саму игру можно рассмотреть как объект влияния — производную от логики компьютера, пронизывающей все электронные медиа. Не исключено даже, что игра является средством рефлексии, с помощью которого эта машинная логика эстетически осмысливается и развивается, ее высшим выражением.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ВИЗУАЛЬНОСТЬ

Если рассмотреть составляющие, из которых складывается визуальность компьютерной игры, по отдельности, изолированно друг от друга, то не везде обнаружится своеобразие. Многое в языке игр заимствовано из кинематографа, мультипликации, изобразительного искусства. Поэтому даже самый неподготовленный пользователь способен мгновенно расшифровать образы, которые предлагает ему игра. Чуть сложнее обстоит дело с чтением интерфейса. Некоторые элементы стали общепринятыми и кочуют из игры в игру (соответственно, предполагается знакомство с ними), другие приходится

¹ Под компьютером имеется в виду любая электронная платформа (не только персональный компьютер), а словосочетание «компьютерная игра» здесь и далее будет употребляться как общее обозначение электронных игр — эквивалент английского термина «электронные игры» (англ. *electronic games*).

изучать на ходу. Но, так или иначе, умение читать интерфейс сводится к знанию некоторого набора символов и условностей, в чем специфика визуальной организации компьютерных игр никак не проявляется: знание о том, что синяя полоска обозначает количество маны, принципиально не отличается от знания о смысле дорожного знака «Кирпич».

Совсем другое дело — взаимодействие с интерфейсом. Некоторые виды игр требуют чего-то большего, чем обычные навыки работы на компьютере, с программами, которые используются в повседневной жизни, и новичок, впервые пытаюсь управлять своим аватаром, может испытывать серьезные затруднения, вплоть до физического дискомфорта. Таким образом, хотя для игры на компьютере и пригодятся некоторые общепринятые визуальные компетенции, геймеру все же требуется особым образом настроить свое зрение. И необходимость этой настройки связана с необходимостью действовать в игре.

Впрочем, даже при простом созерцании специфика игр как медиа уже обнаруживается, хотя и не так ярко. Например, на скриншотах из MMORPG¹ обычно бросается в глаза избыток элементов интерфейса, из-за которых изображение кажется несколько нелепым и даже непонятным, хотя геймер не ощущает этого в процессе игры. Видео с прохождениями игр бывает неприятно смотреть из-за слишком быстрых и резких поворотов камеры, подчиняющейся не логике созерцания, но логике действия. Визуальность игры иная, чем у видеоролика или статичного изображения, и иногда требуются специальные усилия, чтобы адаптировать контент игры к этим формам: нужно скрыть интерфейс, иначе управлять камерой и т. д. — иными словами, необходим перевод (см. рис. 2 и рис. 3).

Разумеется, игры очень разнообразны, и далеко не каждая из них столь требовательна к компетенциям геймера.

¹ MMORPG — массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры.



Рис. 2. Aion (игра жанра MMORPG). Скриншот с элементами интерфейса



Рис. 3. Aion. Постановочный скриншот с отключенным интерфейсом

Существует широкая категория казуальных игр¹, для быстрого освоения которых достаточно умения пользоваться компьютером. Ниже мы попробуем — не делая глобальных обобщений

¹ Казуальные игры предназначены для массовой аудитории и отличаются низкими требованиями к навыкам игрока и его временным ресурсам.

ний — обозначить отдельные визуальные стратегии, встречающиеся в некоторых играх и способные вызвать дискомфорт у неподготовленного пользователя. Впрочем, частности все-таки происходят из общей для всех компьютерных игр характеристики — интерактивности.

Понятие интерактивности чрезвычайно спорное — существует множество ее определений, и одно и то же явление, например открытость литературного произведения интерпретации, разными авторами будет трактоваться по-разному. Проблема отчасти решается подходом, при котором признается, что существуют различные виды интерактивности; однако как выстроить систематику этих типов и какому из них отвести привилегированное место в иерархии — тоже спорный вопрос¹. Определение интерактивности в конечном счете нужно исследователям, чтобы нащупать особенное в новых медиа; но это особенное складывается из совокупности различных факторов. Кроме того, как бы интерактивность ни понималась, она всегда будет обнаруживаться и за пределами компьютера (в театре, кино, гипертекстовом романе и так далее) — поэтому полностью сводить эстетику компьютерных игр к интерактивности было бы неосмотрительно.

Ясно, однако, что в играх образ разворачивается во времени — и всегда не без помощи геймера. Этим игры отличаются от кино: хотя мы можем поставить фильм на паузу или перемотать его, такие действия необязательны и носят утилитарный характер, а потому менее важны для восприятия, чем манипуляции в игре². Под интерактивностью мы пони-

¹ См., например, попытку систематизации определений интерактивности: *Kiouis S. Interactivity: a Concept Explication // New Media & Society. 2002. Vol. 4(3). P. 355–383.*

² В связи с этим интересны размышления об интерактивности компьютерных игр сотрудника Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) С. С. Буглака: «В играх присутствует интерактивность, которая отличается от интерактивности фильмов и книг тем, что требует обязательного внешнего

маем в данном случае неразрывную связь между восприятием и действием — и эта характеристика сказывается на визуальной организации компьютерных игр самым непосредственным образом.

ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ

Самый наглядный и простой пример того, как интерактивная визуальность игры не может осуществиться без определенной подготовки геймера, обнаруживается в трехмерных играх. При этом именно технология 3D заявляет претензии на реалистичность — а значит, и естественность, доступность обычному зрению. Вообще в контексте мифологии, окружающей игры, потребность в специальной настройке оптики может быть неочевидна. Это связано с тем, что в играх, как и во всех других медиа, по-своему проявляется утопическое желание амедиальности¹, то есть непосредственности: технология в пределе стремится к тому, чтобы интерфейс стал невидимым и взгляд на передаваемое содержание совпал бы с естественным, ничем не опосредованным взглядом².

Как отмечают авторы книги «Ремедиация», претензии на реалистичность всегда основываются на каком-то факторе, который объявляется объективным, независимым от влияния

выражения». Применительно к компьютерным играм исследователь предлагает говорить о «тьюринг-значимой интерактивности», жестко связанной со структурой компьютерного вычислителя (*Буглак С. С.* Чем отличается ВОВ от WoW? // *Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования* / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 182–202).

¹ Подробнее о понятии амедиальности см.: *Сивков Д. Ю.* (Медиа)философская утопия амедиальности // *Медиафилософия IX. Языки медиафилософии* / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. С. 181–189.

² Разумеется, понятие «естественного зрения» проблематично — однако из внутренней логики медиальности оппозиция естественного и искусственного неустраима.



Рис. 4. Эволюция графики в компьютерных играх. Слева персонаж из игры *Raiders of the Lost Ark* (1982 г.), справа — из *Uncharted 4* (выпуск планируется в 2015 г.)

субъективного человеческого взгляда. Для линейной перспективы — это законы математики; для фотографии — бесстрастный механизм фотоаппарата, фиксирующий реальность как будто без участия человека¹. В игре человек устраняется за счет того, что задача построить изображение и моделировать оптические законы делегируется программному коду.

Компьютерная игра прочитывается массовой культурой сквозь фантазию о виртуальной реальности — технологии, которая способна создавать иллюзии столь достоверные, что их можно спутать с реальностью. Существующие системы виртуальной реальности все еще далеки от такого совершенства, да и не получили массового распространения, однако трехмерные компьютерные игры, особенно игры от первого лица, воплощают, пусть и в заведомо условном виде, логику виртуальной реальности, стремясь вызвать у геймера ощущение

¹ См.: *Bolter J., Grusin R. Remediation. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. P. 30.*

телесного присутствия в виртуальном мире. Мощь программного кода используется затем, чтобы отклик среды на действия игрока был моментальным, а графика в той или иной мере имитировала реальные законы оптики.

Реалистичность игр, конечно же, является не прямым слепком с естественного взгляда, а очередной его моделью, причем довольно сложной и потому не самой доступной восприятию (взять хотя бы тот факт, что эта модель инкорпорирует в себя элементы предшествующей медиальной формы — кино). Поэтому на практике взаимодействие с трехмерной игрой довольно требовательно к компетенциям геймера.

Здесь неожиданно повторяется сюжет, пересказанный Маключеном в «Галактике Гутенберга»: наблюдения за африканскими туземцами показали, что те с большим трудом понимают кино, однако могут смотреть мультфильмы. Для этого было две причины: с одной стороны, сходство мультипликации с популярными у туземцев кукольными представлениями; с другой — сложность конвенций кинематографа, которые западный зритель совершенно не замечает, потому что слишком хорошо их усвоил. И точно так же более условные, казалось бы, 2D-игры гораздо понятнее для неподготовленного пользователя, чем 3D.

Опытному геймеру трехмерная графика может казаться естественной только потому, что его зрение уже усвоило новые конвенции, то есть сама способность видеть преобразовалась¹, обогатилась новыми техниками — и в этом смысле восприятие игры действительно стало естественным. Но люди, кото-

¹ Согласно конструктивистской концепции восприятия искусства, которой придерживается американский философ Джозеф Марголис, понимать картину — значит действительно видеть изображенное на ней, точно так же, как мы видим физические объекты. В таком случае, усваивая новую эстетику, человек учится видеть по-новому. См.: *Margolis J. The Arts and the Definition of the Human: Toward a Philosophical Anthropology. Stanford, Cal.: Stanford University Press, 2009.*

рые впервые сталкиваются с 3D-играми, подчас испытывают сильное чувство дезориентации, сигнализирующее о том, что их зрение еще не приспособлено для восприятия такого изображения.

Изображение в игре динамично, и эта динамика реализуется не в последнюю очередь за счет действий игрока: чтобы получить весь объем визуальной информации, ему приходится перемещать аватар и поворачивать камеру. Навигация в трехмерном мире не так уж сложна, однако требуется время, чтобы к ней привыкнуть, доведя до автоматизма координацию между своими движениями и образами, которые заполняют экран. Пока этого не произойдет, игрок не сможет толком оглядеться — скорее всего, он будет хаотично вращать камеру и направлять персонажа совсем не туда, куда хочет. Трудности с управлением препятствуют не только успеху в игре, но и элементарной возможности видеть в ней. Уметь видеть — значит уметь прощупывать игровое пространство, управляя аватаром и камерой.

Одна из сложностей, подстерегающая геймеров в играх от третьего лица, — это неопределенность точки зрения. Во многих играх направление движения аватара привязано к тому направлению, куда «смотрит» камера, то есть аватар вроде бы изображается со стороны, но в каком-то смысле является точкой отсчета для взгляда (см. рис. 5). Кроме того, есть игры, где можно переключаться между видами от первого и от третьего лица; иногда переключение происходит авто-



Рис. 5. Arma 2: Operation Arrowhead.
Вид от третьего лица

матически — в играх серии *GTA* некоторые ситуации, например авария, смерть персонажа, падение с высоты, всегда показываются от третьего лица. Быстрая смена точек зрения, мобильность камеры (и отождествление взгляда с камерой) — в этих моментах трехмерные игры совпадают с кинематографом, однако их отличие в том, что управление камерой отдается в руки того, кто смотрит. И этот опыт оказывается довольно-таки непривычным.

Пространство игры может, в отличие от реального, обладать фантастическими свойствами, что приводит к дополнительным затруднениям и даже негативным телесным реакциям. Например, в *Descent*, трехмерном шутере¹ от первого лица,

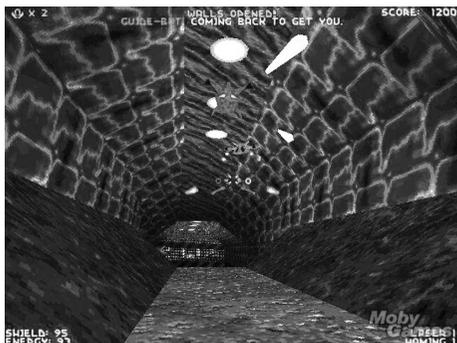


Рис. 6. *Descent II*

и его сиквелах *Descent II* и *Descent III* игрок управляет космическим кораблем, который может совершать любые движения в пространстве: поворачиваться вокруг своей оси, вверх ногами, сдвигаться вправо и влево и так далее. Корабль нужно провести по узким шахтам, расстреливая врагов (см. рис. 6).

Управление в игре настолько сложное, что геймеры поначалу ощущают значительную дезориентацию, которая может привести к морской болезни²: потолок и пол, верх и низ — все

¹ Шутер (от англ. *shoot* — стрелять) — жанр компьютерных игр, в качестве основной игровой практики предполагающий последовательное уничтожение врагов различными видами оружия. — *Прим. ред.*

² В английском языке существует термин «simulation sickness» — он обозначает морскую болезнь, спровоцированную симуляцией (например, учебным авиасимулятором). Одним из факторов риска является вид от первого лица — видимо, в таком случае пользователь сильнее отождествляется с виртуальным телом и ощущает его движение как собственное, его взгляд — как

путается. Но со временем человек привыкает, и свобода перемещения становится для него преимуществом в бою.

В другом шутере, *Aliens versus Predator* («Чужие против Хищника», 2010 г.), сложность управления связана с фантастическими способностями аватара. У геймера есть возможность поиграть за Чужого — существо, наделенное способностью лазить по потолку и стенам. Из-за этой незначительной, казалось бы, модификации виртуального тела, многие игроки испытывают морскую болезнь.

ИГРЫ С НЕОБЫЧНЫМ УПРАВЛЕНИЕМ

В огромном количестве игр навигация устроена сходным образом, однако встречаются и экспериментальные проекты, когда геймдизайнеры придумывают оригинальные способы взаимодействия с виртуальным пространством (не обязательно трехмерным). Неизменным остается одно: любая игра требует того, чтобы геймер скоординировал движения рук, нажимающих на клавиши, и движения образов на экране.

Рассмотрим несколько игр (все относятся к жанру «платформер»¹), где воплощены необычные системы управления — и потому необходимость специальной настройки оптики особенно ощутима.

В игре *Tower Toppler* поначалу сложно понять, что происходит. Оказывается, персонаж передвигается по цилиндрической башне, но это движение визуализировано только через повороты самой башни и ее движение по вертикальной оси, а сам персонаж всегда остается в центре экрана.

собственный взгляд. В компьютерных играх морская болезнь довольно-таки распространена.

¹ Платформер — игра, в которой аватар перепрыгивает с платформы на платформу или преодолевает иные препятствия, как правило, с помощью прыжка.



Рис. 7. Tower Toppler

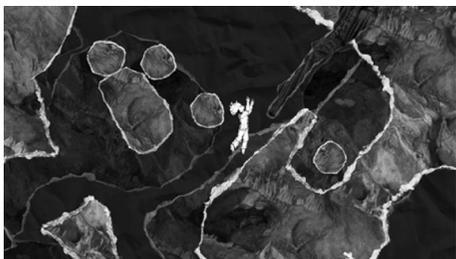


Рис. 8. And Yet It Moves. Падение персонажа в момент поворота мира

В этой игре дезориентирующим фактором являются бесконечные повороты декораций и вообще сам факт их движения независимо от персонажа.

В игре с красноречивым названием *Disorientation* («Дезориентация») используется немного другой прием — поворот камеры независимо от движений аватара и воли пользователя. Это вызывает уже нешуточные проблемы. Перед игроком стоит задача при помощи стрелок на клавиатуре провести аватар через лабиринт с препятствиями. Само по себе это было бы элементарно, если бы камера все время не вращалась, заставляя игрока каждый раз заново соотносить две системы координат — экран и лаби-



Рис. 9. Disorientation. Поворот камеры

And Yet It Moves («И все-таки она вертится»): по горизонтальной оси аватар перемещается самым обычным образом, но у игрока имеется возможность поворачивать мир — в результате аватар остается там же, где и был, а небо и земля меняются местами или поворачиваются на 90 градусов (это помогает преодолевать различные препятствия). В этой игре дезориентирующим фактором являются бесконечные повороты декораций и вообще сам факт их движения независимо от персонажа.

В игре с красноречивым названием *Disorientation* («Дезориентация») используется немного другой прием — поворот камеры независимо от движений аватара и воли пользователя. Это вызывает уже нешуточные проблемы. Перед игроком стоит задача при помощи стрелок на клавиатуре провести аватар через лабиринт с препятствиями. Само по себе это было бы элементарно, если бы камера все время не вращалась, заставляя игрока каждый раз заново соотносить две системы координат — экран и лаби-

ринт — и путать направление движения.

Perspective («Перспектива»): игра сочетает принципы 2D и 3D. Персонаж перемещается в трехмерном пространстве, но если при повороте камеры удаленные предметы, в соответствии с законами перспективы, покажутся расположенными рядом, то с одного на другой можно перепрыгнуть и тем самым преодолеть пропасть. Чтобы освоить игру, требуется определенная сноровка — умение быстро переключаться между конвенциями 2D и 3D.

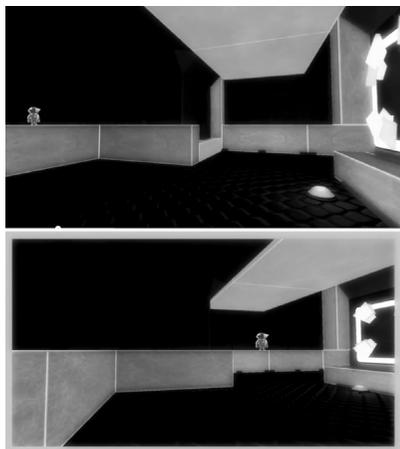


Рис. 10. Perspective. Преодоление препятствия

КОНТРОЛЛЕРЫ ДВИЖЕНИЙ

Особый интерес представляют консольные игры, рассчитанные на использование контроллеров, считывающих движения человека. К примеру, в игре *Dance Central* (рассчитана на контроллер *Kinect*) геймеру предлагается, стоя перед экраном, повторять танцевальные движения изображенного там неигрового персонажа. Сбоку выводится небольшой аватар в виде силуэта, выполняющий роль зеркала¹, по которому игрок определяет, насколько точен его танец.

¹ Сходство таких игр с зеркалами наталкивает на неожиданную мысль, что зеркало в каком-то смысле было первой игровой приставкой — первым устройством, которое преобразовывает движение в изображение (в данном случае — изображение себя). Другой, менее очевидный аналог — скульптура: чтобы разглядеть ее со всех сторон, приходится перемещаться. См.: *Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001. P. 71.*



Рис. 11. Игра в Dance Central

От обычных танцевальных уроков это отличается тем, что программа, начисляя очки, не способна оценить ни красоту, ни технику танца — она распознает общий паттерн движений и оценивает попадание в ритм. Играющий стремится не столько хорошо танцевать, сколько двигаться так, чтобы получить как можно больше баллов, — и в этом процессе задействовано уже все тело, принужденное с помощью системы поощрений синхронизироваться с экранным образом, как бы становясь его аватаром в физическом мире.

Контроллеры движений, а заодно и тачскрины, безусловно, являют собой новый виток в эволюции игровой (и компьютерной) визуальности. Новые технические средства позволяют создать миметическое подобие между жестом человека и жестом в игре¹, которое маскирует интерфейс гораздо эффективнее, чем самая фотореалистичная графика. Но настройка зрения/тела по-прежнему требуется: несмотря на интуитивность управления, контроль над аватаром не всегда дается легко.

¹ На самом деле это подобие есть и в управлении мышью, но оно менее явно.

ТАКТИЛЬНАЯ ВИЗУАЛЬНОСТЬ

Дж. Гибсон, основатель экологического подхода в психологии¹, так характеризует зрительное восприятие: «Человек не сомневается в том, что он видит окружающий мир глазами. <...> Однако истина заключается в том, что глаза находятся на голове, голова — на туловище, а туловище опирается на ноги, которые в свою очередь обеспечивают положение туловища, головы и глаз относительно опорной поверхности. Зрение — это целая воспринимающая система, а не просто канал, по которому передаются ощущения»². Далее Гибсон замечает, что смотреть — «значит сканировать взглядом объект — страницу печатного текста, картину и т. п.»³ и что в этом процессе глаза участвуют совместно с головой.

Хотя и книга, и картина, действительно, сканируются взглядом, все-таки они рассчитаны на относительно статичное восприятие. Зритель, конечно, может двигаться — крутить педали тренажера, есть попкорн или вязать шарф — однако его телесность в известном смысле редуцирована до движений глаз: движения остальных частей тела не имеют никакого значения до тех пор, пока не мешают созерцанию. Зрение при помощи всего тела, описанное Гибсоном, характерно для взаимодействия с физическим пространством и без потерь не может быть перенесено на пространство, которое конструируют визуальные медиа: какой бы реалистичной ни казалась картина Брейгеля, невозможно шагнуть в нее, подойти вплотную к Вавилонской башне и, запрокинув голову, увидеть, как нависает над тобой огромная каменная стена.

¹ Изучает взаимоотношения человека и окружающей среды, понятой не в физическом, а в экологическом смысле — как среда обитания.

² Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. М.: Прогресс, 1998. С. 292.

³ Там же. С. 293.

Впрочем, некоторые особенности такого зрения могут имитироваться с помощью тела-интерфейса на границе симулятивного и физического пространств — при этом наблюдатель будет не *осматривать* изображение с разных сторон (что бессмысленно, если оно плоское), но *осматриваться* в нем. Так происходит в играх и отчасти в кино: роль наблюдающего тела выполняет камера. Как и человеческое тело, камера способна к движению, хотя она не всегда совпадает с персонажем и иногда занимает внутри виртуального мира точки зрения, которые были бы недоступны человеку. Изображение процессуально — причем процессуальность связана не только с движением наблюдаемого, но и с движением того, кто смотрит, кем бы он ни был: персонажем или абстрактным наблюдателем.

В компьютерных играх есть возможность контролировать камеру (то есть определенным образом манипулировать изображением), и благодаря этому у игрока возникает иллюзия, что он разглядывает виртуальное пространство изнутри¹. Аватар является в первую очередь инструментом, с помощью которого конкретный геймер осматривается и ориентируется в игре, проводником его субъективного взгляда, и только во вторую — носителем собственной точки зрения. Зритель кино, наоборот, имеет дело с готовой, тщательно выстроенной динамикой чужих точек зрения: он скорее наблюдает за тем, как осматриваются другие, чем делает это сам. Именно поэтому в зрительном зале кинотеатра все находятся в одинаковом положении, а происходящее в игре комфортнее наблюдать тому, кто держит в руках контроллер.

Конечно, взгляд игрока срежиссирован и опосредован различными медиальными инстанциями, однако как элемент ви-

¹ В компьютерных играх, в отличие от литературы, интерактивность не препятствует эффекту погружения и даже усиливает его. См.: Ryan M.-L. Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory // SubStance. 1999. Vol. 28 (2). Issue 89. P. 110–137.

зуальной структуры — почти всегда эксплицитен и вычленим из визуальной ткани игры (исключение — кат-сцены, в которых игрок полностью лишается контроля). Кому или чему в действительности подчиняется выбор геймера — отдельный вопрос, касающийся уже не механики, а идеологии.

Для игр значимы и действия реального тела геймера. Управление аватаром осуществляется не силой мысли¹, а посредством движений: геймер нажимает на кнопки, манипулирует мышью или джойстиком; в играх вроде *Dance Central* перемещается все тело. Таким образом, существует связь между движениями виртуального тела, с помощью которых игрок осматривается, и движениями тела физического; последние принимают опосредованное участие в игровом зрении.

Зрительному восприятию в компьютерной игре хорошо подходит термин *тактильное зрение* (или *гаптическое зрение*²): взгляд не схватывает всю информацию сразу, а будто ощупывает пространство, постепенно извлекая ее. Понятие было введено искусствоведом Алоизом Риглем, позже переосмыслено Жилем Делезом³; Марк Хансен, анализируя художественные инсталляции на тему виртуальной реальности, показывает, что она воспринимается посредством тактильного зрения⁴. Тактильность понимается всеми авторами по-разному, но для нас принципиальны два момента: неотделимость зрения от телесности, на чем настаивает Хансен, полемизируя с Делезом, а также процессуальность образа.

¹ Впрочем, благодаря развитию технологии нейроинтерфейса это может стать реальностью.

² Тактильное (англ. *tactile*) восприятие связано с осязанием, гаптическое (англ. *haptic*) — предполагает синтез осязательных данных с данными о положении тела в пространстве и кинестетическими ощущениями. Но в данном случае это различие не слишком важно.

³ См.: Делез Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб.: Machina, 2011.

⁴ Hansen M. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

АУДИОИГРЫ

На сайте «Компьютерные технологии для незрячих и слабовидящих» размещена инструкция к игре *GMA Tank Commander* — симулятору танка. В тексте описывается специальное устройство, которое помогает танку наводиться на цель по звуку: сначала цель идентифицируется (игроку сообщается, что перед ним), затем раздаются частые сигналы по направлению к цели, и если она достаточно близко, чтобы танк мог выстрелить, то к основному звуку присоединяется второй — его высота меняется в зависимости от угла, под которым аватар повернут относительно цели. Далее автор руководства советует не слишком полагаться на систему наведения и прислушиваться к другим звукам, окружающим геймера: «услышав знакомое тарыхтение вражеского мотора», следует остановиться и развернуться в сторону звука¹.

GMA Tank Commander — аудиоигра: графики в ней нет². О визуальности говорить уже не приходится, и в то же время что-то остается неизменным: геймеру по-прежнему приходится учиться соотносить свои действия с происходящим на экране — так что способ восприятия аудиоигр во многом подобен тактильному зрению. Звук, как и зрение, поставлен в зависимость от движения виртуального тела, которым управляет игрок; опыт аудиоигры точно так же отличается от опыта прослушивания музыки или радиоспектакля, как опыт видеоигры — от созерцания кино.

Получается, что визуальность не является главным и необходимым атрибутом компьютерных игр: игры с визуальной составляющей — лишь одно из возможных воплощений

¹ Танки грязи не боятся... Играем в *GMA Tank Commander*. Справочное руководство // Компьютерные технологии для незрячих и слабовидящих. URL: http://tiflocomp.ru/games/archive/action/gtc_manual.php (дата обращения: 14.01.2015).

² Для незрячих людей предназначены не все (но многие) аудиоигры.

глубиной логики, свойственной всем играм. Неважно, какими средствами создается симуляция, визуальными или звуковым, но связь между ней и телесным жестом — один из краеугольных камней игровой эстетики, а в умении устанавливать эту связь и состоит, по-видимому, самая важная компетенция, необходимая геймеру.

Конечно, в большинстве случаев зрительное восприятие доминирует, так что игра все-таки является законным объектом для визуальной экологии. Стоит лишь иметь в виду: то, что на первый взгляд может показаться чистой визуальностью, на самом деле является продуктом синтеза всех чувств.