

УДК 123

Миссия выполнена: насколько свободен геймер в виртуальном мире видеоигры?¹

Салин Алексей Сергеевич

Аспирант,
кафедра онтологии и теории познания,
философский факультет,
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,
119991, Российская Федерация, Москва, Ломоносовский просп., корп. 4;
e-mail: alexsalin22@gmail.com

Галанина Екатерина Владимировна

Кандидат философских наук, доцент,
кафедра инженерного предпринимательства,
Институт социально-гуманитарных технологий,
Томский политехнический университет,
634050, Российская Федерация, Томск, просп. Ленина, 30;
e-mail: galanina@tpu.ru

Аннотация

Статья посвящена исследованию свободы действий игрока в виртуальных мирах видеоигр. Авторы производят классификацию видеоигр по свободе действий игрока для определения того, какие типы человека создают различные виды видеоигр. В качестве основания классификации был выбран тип целей, которые предполагает видеоигра. Разработанная классификация позволяет различить три типа видеоигр: видеоигры с явно сформулированными целями, с неявно сформулированными целями и видеоигры без целей как таковых. Правила видеоигры были противопоставлены целям видеоигры и были рассмотрены не как ограничения свободы действий игрока, а как способы производства этой свободы. В заключении ставится под вопрос способность видеоигр производить политических активистов, часто провозглашаемая в научных статьях и материалах СМИ, но в то же время показывается возможность использования виртуальных миров видеоигр для осуществления гражданского протеста.

¹ Публикация подготовлена в рамках поддержанного РГНФ научного проекта №16-33-01069.

Для цитирования в научных исследованиях

Салин А.С., Галанина Е.В. Миссия выполнена: насколько свободен геймер в виртуальном мире видеоигры? // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2016. Том 5. № 5А. С. 160-177.

Ключевые слова

Классификация видеоигр, свобода действий, геймер, видеоигра, виртуальный мир видеоигры, философия видеоигр, *game studies*.

Введение

Видеоигры беспорядочны [Богост, 2015]. Это не значит, что в них нельзя разобраться. Это значит, что они вступают в разные порядки, и при этом различными способами. Видеоигры ведут беспорядочный «образ жизни», вступая в случайные «связи» со всем, что попадает им на пути. Этим объясняется и интердисциплинарный характер новой области знаний – исследований видеоигр (*game studies*).

Видеоигры встраиваются во многие порядки и перестраивают их. В том числе они встраиваются и в существование современного человека. Видеоигры оказываются не просто развлечением и излюбленным способом отдыха взрослых и детей. Они изменяют социокультурное пространство, влияют на способы познания человеком окружающей действительности, преобразуют, в частности, современную науку [Быков, 2015]. Кроме того, видеоигры видоизменяют характер трудовой деятельности человека в эпоху современного капитализма [Салин, 2015]. Видеоигры конструируют виртуальные миры с собственными законами времени и пространства, ценностями и социальными нормами, оказывая значительное влияние на современную массовую культуру и сознание [Галанина, Акчелов, 2016].

Таким образом, видеоигры оказываются антропогенными машинами в двойственном смысле: они производятся людьми, но обратным ходом производят и их. В связи с этим видеоигры сегодня оказываются значимым объектом философских исследований.

Перед философской антропологией видеоигр встает множество интересных и сложных вопросов. Какой человеческий тип производят и воспроизводят видеоигры? Кто такой геймер? Как видеоигры влияют на человеческие познавательные способности, какие из них они задействуют, а какие – нет? Чем отличаются моральные ценности, разделяемые геймерами, от ценностей людей, живших до появления *Super Mario Bros.*?

Одним из ключевых вопросов здесь оказывается вопрос о человеческой свободе в виртуальном мире. Свободен ли геймер? Или же он только осуществляет действия по установленным правилам видеоигры? Отсюда остается сделать всего один шаг до политической антропологии видеоигр. Кого создают видеоигры? Послушного гражданина, играющего по правилам игры, или же бунтаря, привыкшего играть не по правилам? На этот вопрос не существует однозначного ответа.

СМИ с давних пор создают образ крайне послушного геймера, не способного критически оценивать то, что ему предлагают создатели видеоигр, и готового сделать все, что ему прикажет его игровое устройство [Соколов, 2015]. Усилия многих исследователей были потрачены на то, чтобы показать ошибочность данного представления [МакГонигл, 2015].

С другой стороны, в противовес недоверию к видеоиграм, царящему в консервативных СМИ, либеральные СМИ стали чествовать геймера как политического активиста, верящего в то, что для проблемы всегда можно найти некое решение. Активизация этого дискурса произошла с недавних пор в связи с выходом *Pokemon GO* [Феруз, www]. Часто исследователи видеоигр поддерживают данный дискурс о видеоиграх с целью легитимировать объект своего исследования [Stokes, Williams, 2015].

Целью данной статьи является исследование степени свободы действий игрока в виртуальном мире видеоигры в соотношении с правилами и целями видеоигры. В основе предлагаемой нами классификации лежит выделение типов видеоигр в зависимости от того, какую степень свободы действий правила этих видеоигр предоставляют потенциальному игроку. В результате мы ответим на вопросы о том, насколько свободен игрок и к какому типу политического поведения призывают видеоигры: к безропотному повиновению или же к гражданскому протесту.

Основания классификации

В основание классификации легло представление о том, что главное ограничение свободы действий игрока в видеоиграх – это ограничение его деятельности теми целями, которые видеоигра ставит перед ним. Цели говорят игроку, что он должен делать, чтобы пройти игру, выиграть в ней. Если мы возьмем основные и наиболее удачные определения видеоигр, которые сложились в *game studies*, то мы обнаружим, что представление о некотором желанном, правильном и целесообразном исходе игры является неотъемлемой частью этих определений.

Например, Й. Юл определяет видеоигру как основанную на правилах формальную систему с несколькими возможными результатами на выходе, в которой разным результатам приписывается разная ценность, игрок прикладывает усилие, чтобы повлиять на результат, и ощущает эмоциональную зависимость от результата, а внешние последствия игровой активности могут обсуждаться [Juul, 2003, www, 35]. Как мы видим, в определении видеоигры Й. Юла содержится указание на то, что разные исходы видеоигры по-разному оцениваются, и это приводит к тому, что игрок чувствует эмоциональную обязанность приходить к позитивно оцениваемым результатам.

В этом и заключается ограничение свободы игрока по целям: цели указывают игроку на те исходы игры, которые квалифицируются как позитивные, и делают его эмоционально зависимым от достижения или недостижения целей. В результате игрок делает то, что нужно

для достижения этих целей, а не просто так странствует по виртуальному миру видеоигры. Его свобода действий ограничивается. Именно по этой причине мы и выстраиваем данную классификацию видеоигр на основании того, как в них реализуются цели и целеориентированное поведение игроков².

Структура классификации

1 тип видеоигр – видеоигры с явно указанными целями:

подтип 1А – видеоигры, в которых игрок может определять очередность выполнения игровых заданий;

подтип 1Б – видеоигры, в которых игрок не может определять очередность выполнения игровых заданий;

2 тип видеоигр – видеоигры с неявно указанными целями:

подтип 2А – видеоигры с неявным нарративным указанием цели;

подтип 2Б – видеоигры с неявным процедурным указанием цели;

3 тип видеоигр – видеоигры без целей:

подтип 3А – видеоигры с готовым виртуальным миром;

подтип 3Б – видеоигры с виртуальным миром, достраиваемым игроком.

В данной классификации видеоигры расположены таким образом, что при переходе к каждому последующему типу или подтипу степени свободы и креативности, предполагаемые видеоигрой, возрастают. Это находит свое отражение и в том, какой тип игрока предполагают видеоигры каждого типа и какие антропологические типы они создают. Так, для видеоигр первого типа решающей оказывается исполнительность и послушание игрока, видеоигры третьего типа в наибольшей степени вызывают к его креативности, а игры второго типа требуют от игрока совмещения свободного творческого подхода с умением обнаруживать цели и им следовать.

1 тип видеоигр

К видеоиграм первого типа мы будем относить такие видеоигры, в которых цели указываются явно и позитивно оцениваемый исход игры заранее оказывается известен игроку уже по формулировке этих целей. Цели эти могут быть сформулированы визуально или аудиально, вербально или невербально. Эти четыре элемента дают в результате их наложения друг на друга четыре основных способа указания на цель в видеоиграх первого типа:

– визуальное вербальное указание цели;

– визуальное невербальное указание цели;

2 Разумеется, в приведенном определении Юл недвусмысленно указывает и на то, что действия игрока ограничиваются и правилами, которые позволяют игроку делать что-то одно и запрещают ему делать что-то другое. Тем не менее способы ограничений действий игрока правилами сложно или невозможно специфицировать. Поэтому на основании этих способов нельзя построить более или менее консистентную классификацию. Помимо всего прочего, в области исследований видеоигр в последнее время все чаще ставится под вопрос тот тезис, что правила ограничивают свободу игрока, а не создают определенные степени его свободы. Этот тезис мы также уточним далее.

- аудиальное вербальное указание цели;
- аудиальное невербальное указание цели.

Все эти способы указания целей могут одновременно использоваться в одной видеоигре, как это происходит, к примеру, в *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Визуальное вербальное указание целей используется в ней, когда цель формулируется в левом верхнем углу экрана при принятии задания от неигровых персонажей или же когда игрок может прочитать данные ему задания в игровом меню. Визуальное невербальное указание целей проявляется в ней в форме маркеров на игровой карте провинции *Skyrim*, отображающих для игрока место, в котором он должен выполнить задание. Аудиальное вербальное указание цели реализуется как то задание, которое игрок получает непосредственно от неигрового персонажа в диалоге с ним. Аудиальное невербальное указание цели реализуется в специальных звуках, раздающихся в процессе игры в тот момент, когда игрок выполнил задание. Основные способы указания на цель в видеоиграх первого типа представлены в табл 1.

Таблица 1. Способы указания на цель в видеоиграх 1 типа

Указание целей	Вербальное	Невербальное
Визуальное	Текстовая формулировка задания, миссии, которую необходимо выполнить. Обычно формулируется в игровом меню	Отметка миссии на игровой карте или же с помощью отметки некоторых элементов игры в самом виртуальном мире игры (например, некоторые объекты могут специально подсвечиваться, маркируя следующую игровую последовательность)
Аудиальное	Задание, получаемое игроком от неигровых персонажей в диалоге	Особенные звуковые эффекты, отображающие близость игрока к объекту его задания или же отмечающие выполнение задания

Видеоигры первого типа, в которых используются перечисленные выше способы прямого указания на цель, делятся, в свою очередь, на два подтипа:

- подтип 1А: игрок не волен определять сам очередность выполнения игровых заданий;
- подтип 1Б: игрок свободен определять этот порядок сам.

В этом отношении видеоигры подтипа 1А ограничивают свободу действий игрока в большей степени, чем видеоигры подтипа 1Б. К видеоиграм подтипа 1А относится большинство классических шутеров от первого лица, например вся линейка *Call of Duty*. Все игры этой серии объединяет то, что игрок должен выполнять жестко упорядоченную последовательность миссий, каждой из которых соответствует своя локация. При этом данные локации не предоставляют возможности открыть некоторые боковые сюжетные линии. К видеоиграм подтипа 1Б относятся, прежде всего, ролевые видеоигры (RPG), например *The Elder Scrolls V: Skyrim* или *Grand Theft Auto V*. В них основные сюжетные линии существуют наряду со множеством дополнительных квестов, игрок может отложить достижение основных целей видеоигры и выполнять сначала дополнительные задания. После прохождения основной сюжетной линии игра не заканчивается, игрок может вернуться в мир видеоигры и продолжать странствовать по нему.

2 тип видеоигр

Видеоигры второго типа также содержат в себе цели и ограничивают, тем самым, свободу действий игрока, но эти цели формулируются неявно и предполагают, что игрок сам должен догадаться, какова цель видеоигры. Это предполагает большую степень творчества в действиях игрока. Для многих из подобных игр характерен открытый мир, который игрок может творчески дополнять и переделывать.

В видеоиграх могут иметь место два способа неявного указания на цель: нарративный и процедурный. Неявное нарративное (повествовательное) указание целей в видеоиграх осуществляется следующим образом: на основании того, что говорят неигровые или игровые персонажи, что сообщается в различных текстах, находимых в мире видеоигры, игрок должен понять задание видеоигры и ее цель [Юл, 2015]. Неявное процедурное указание целей в видеоиграх осуществляется через процедуры видеоигры, то есть через условные переходы от одних состояний видеоигры к другим [Bogost, 2007]. Эти процедуры образуют дуги позитивной обратной связи, которые сообщают игроку о том, что он действует правильно и идет к предполагаемой цели видеоигры. Говоря проще, видеоигры вознаграждают игрока за выполнение неявно указанных целей видеоигры или наказывают за их невыполнение.

В видеоиграх второго типа можно также выделить подтипы:

– подтип 2А – видеоигры, в которых осуществляются как неявное нарративное указание целей, так и неявное процедурное указание целей;

– подтип 2Б объединяет видеоигры, в которых содержится только неявное процедурное указание целей.

Видеоигры только с неявным нарративным указанием целей невозможны, поскольку без осуществления позитивной обратной связи игрок не получает информацию о том, насколько правильно он понимает цель видеоигры. В таком случае геймер получал бы от видеоигры неявные намеки на то, что он должен делать, но без обратной связи не мог бы удостовериться, делает ли он то, что необходимо. В итоге игра не получала бы своего развития.

К подтипу 2А относятся многие видеоигры в жанре «квест», например *Sanitarium* (в русской локализации – *Шизариум*). В данной видеоигре игрок не обнаруживает никакого четкого задания. Только из того, что говорит ему его протагонист и неигровые персонажи, он понимает основную цель игры – понять, что случилось с протагонистом, Максом, в ту ночь, когда он попал в аварию, и вернуть все утерянные им воспоминания о себе и своей жизни, а также и цели каждого конкретного уровня – например, уничтожить «Мамочку» (огромное инопланетное растение, убившее всех взрослых в призрачном городке и превратившее детей в себе подобных). Тем не менее без процедур игрок не смог бы понять, насколько верно он действует. Поэтому видеоигра вознаграждает его за правильные действия, например открытием новых диалоговых линий с неигровыми персонажами, локаций или

неигровых сцен, повествующих о Максе и его прошлой жизни. Этот способ указания на цель видеоигры и является процедурным.

К подтипу 2Б относятся видеоигры, в которых игроку отводится бóльшая степень свободы в том, чтобы догадаться, в чем заключается цель игры. Повествование не намекает игроку на то, что он должен делать. Только обратная связь говорит ему о том, идет ли он к своей цели или нет. К таким видеоиграм относятся, к примеру, линейки видеоигр-симуляторов, созданных У. Райтом, *The Sims* и *SimCity*. В них нет четко заданной цели. Как подчеркивает сам разработчик, в данных видеоиграх упор делается на самостоятельное конструирование игроком как можно более сложных систем и управление ими. Поэтому У. Райт предпочитает говорить о них не как об играх (games), а как об игрушках (toys) [Sims..., 2002, www].

Тем не менее многие исследователи видеоигр уже поставили под сомнение бесцельность симуляций, создаваемых У. Райтом. Так, к примеру, серия игр *SimCity* использует механизм позитивной обратной связи таким образом, что игрок осознает, что правильный способ игры в *SimCity* предполагает постепенное накопление средств в бюджете города, так как при уходе в минус процесс игры постепенно оказывается невозможным. Для того чтобы не уходить в минус, игроку приходится определенным образом подстраиваться под процедуры игры, принимать те способы устройства города, которые студия *Maxis* изначально встроила в *SimCity* как успешные и правильные. В итоге целью каждой игры в серии *SimCity* оказывается приведение города к процветанию по модели, использовавшейся в 1980-х годах в Калифорнии и базировавшейся на комбинации низких налогов, высоких цен на землю и поддержании порядка с помощью полицейского контроля [Lauwaert²⁰⁰⁷], а также его планирование по модели прямоугольной сетки, которая нашла наиболее яркое выражение в городах США, застраивавшихся до возникновения идеи «красивого города» [Рыбчинский, 2015, 25-28]. Сходным образом позитивная обратная связь в играх серии *The Sims* говорит игроку о том, что он вынужден зарабатывать деньги, чтобы покупать вещи, удовлетворяющие потребности его протагонистов («симов»), иначе они умрут и игра закончится. Целью видеоигры оказывается поддержание финансового фонда домашнего хозяйства на достаточно высоком уровне, хотя явно эта цель не ставится.

В целом существует три способа процедурного неявного указания на цель игры и соответствующие им виды наград, используемые для мотивации целесообразной активности игрока (использование одного способа указания не исключает возможности использования в игре и двух других или, по крайней мере, еще одного из них)³.

Рассмотрим способы процедурного неявного указания на цель видеоигры с помощью наград.

3 Первые два типа процедурного указания были проанализированы Газзардом [Gazzard, 2011, www]. Вводимый нами третий тип дополняет его схему.

1. Указание на цель с помощью пространственных наград. В данном случае целесообразные действия игрока вознаграждаются с помощью предоставления ему новых пространств (например, локаций) в игре и элементов игрового мира, позволяющих взаимодействовать с этим пространством ранее не доступным способом. В качестве примера видеоигр, которые полностью базируются на таком способе указания и не прибегают к нарративным намекам на цель игры, можно привести *Limbo*. В ней игроку не сообщается никакой цели, но продвижение по игровому миру вознаграждается тем, что после прохождения каждого отрезка пути открывается новый отрезок, который становится новой точкой возрождения игрового персонажа в случае неудачи. Подобный способ позитивной обратной связи используется и в видеоиграх с неявным нарративным указанием. Например, в *Sanitarium* каждому уровню игры соответствует новая локация, а взаимодействие с элементами виртуального мира приводит к появлению новых элементов, которые можно будет использовать для продвижения к цели.

2. Указание на цель с помощью временных наград. В данном случае игрок вознаграждается за целесообразное поведение тем, что ему предоставляется дальнейшее время игры. Именно эта схема работает в играх У. Райта: поддержание гомеостаза города, встраиваемого в *SimCity*, вознаграждается тем, что геймер не оказывается банкротом и может развивать город дальше, а успешное ведение домашнего хозяйства в *The Sims* – тем, что «симы» не умирают от голода.

3. Указание на цель с помощью нарративных наград. В данном случае игрок вознаграждается за продвижение в игре открытием новых повествовательных элементов. Такое вознаграждение часто реализуется в форме привязки некоторого повествовательного элемента к новой локации, открываемой игроком. Тем самым продолжение нарратива в видеоигре служит для геймера свидетельством того, что он движется в верном направлении. Наглядным примером может служить *Dear Esther*. Эта видеоигра часто расценивается как форма современной цифровой литературы, реализуемой с помощью практик гейм-дизайна. Тем не менее, поскольку открытие новых частей «цифровой повести» происходит именно как вознаграждение на пути к конечной цели, мы можем говорить о том, что *Dear Esther* остается по своей сути видеоигрой, причем с неявно сформулированной целью (открывать далее игровой мир и соответствующие его элементам текстовые фрагменты). Эти же награды встречаются и в играх с неявным нарративным указанием цели⁴. Так, к примеру, в *Sanitarium* продвижение по виртуальному миру видеоигры вознаграждается возможностью вести новые диалоги с неигровыми персонажами и новыми отрывками воспоминаний игрового персонажа о самом себе.

4 Не следует путать этот способ процедурного указания цели с помощью нарративных наград с неявным нарративным указанием цели как таковым: в первом случае нарратив появляется после целесообразного действия игрока и вознаграждает такое действие, во втором случае нарратив осуществляется до действия и косвенно намекает игроку на то, что нужно делать дальше, какова цель игры на данный момент и какова ее конечная цель.

3 тип видеоигр

Данный тип видеоигр во многом стремится отойти от тех ограничений, которые накладывали на видеоигры в своих определениях людологи. Так, в приводившемся выше определении Й. Юла в качестве неотъемлемых черт видеоигр указывается наличие в них той или иной цели, то есть такого состояния системы, которое оценивается положительно и к которому игрок испытывает положительные эмоции. Тем не менее разработчики видеоигр, во многом в противовес этому узкому определению, стали разрабатывать такие видеоигры, в которых не было бы целей, но которые при этом оставались бы видеоиграми [Ветушинский, 2015, 51-55]. Именно они и включаются нами в третий тип: видеоигры без целей.

В третьем типе видеоигр также выделяются два подтипа:

- подтип 3А – видеоигры с готовым виртуальным миром;
- подтип 3Б – видеоигры с виртуальным миром, достраиваемым игроком.

В видеоиграх подтипа 3А игрок не выстраивает виртуальный мир, а только перемещается и исследует его. Представителями подтипа 3А могут служить многие видеоигры, которые принято считать не-играми⁵, например, *Proteus*, суть которой состоит в простом странствовании игрока по небольшому острову с богатой флорой и фауной. Особенностью этого странствования является то, что каждый объект на острове соединяется процедурно с некоторой музыкой. В березовой роще игрок слышит одни звуки, на лугу – другие, и странствование по острову порождает некоторое музыкальное произведение. Процедуры данного цифрового мира как раз определяют, где какую музыку слышит игрок. При этом ход игры не ограничивается никакими целями: игрок не должен к концу игровой сессии создать какую-то конкретную мелодию. Игрок здесь сам выбирает музыку. Интересно, что многие ролевые видеоигры (RPG) превращаются в игры подобного типа после того, как игрок пройдет все миссии в них. В таком случае игроку открывается мир свободной симуляции, по которому он может странствовать без цели [Frasca, 2003, www].

Подтип 3Б объединяет видеоигры, в которых игрок не только странствует по миру видеоигры, но и сам выстраивает этот мир. К таким играм относятся игры-песочницы (sandbox games) или игры-редакторы (editor games). Они называются «песочницами», потому что в них, как и в песочнице, игроки вольны не просто странствовать по уготованному виртуальному миру, но и преобразовывать его. В песочнице дети сначала создают из песка и подручных материалов особую игровую среду, а затем уже играют в ней. Играми-редакторами называются видеоигры, в которых на игроков ложится часть задач редакторов видеоигр. Одним из самых ярких и известных примеров таких игр является многопользовательская онлайн-игра *Minecraft*. Как следует из названия, главными действиями,

5 Не-игры – игры, выпускаемые группой студий, объединенных в блоге «Notgames blog» (URL: <http://notgames.org/blog/>). Всех их характеризует отказ от людологических ограничений игр жестко поставленными целями.

осуществляемыми игроками в игре, оказываются добыча ресурсов (от англ. *mine* – «добывать») и создание из них необходимых материалов (от англ. *craft* – «мастерить») для строительства зданий и преобразования виртуального мира в целом. Весь этот процесс происходит не произвольным образом, он управляется процедурами, задающими, например, возможность преобразования определенных ресурсов в одни материалы и невозможность их преобразования в другие. Все это, в конечном счете, определяет законы физики этого виртуального мира (например, то, что материалы падают на землю, а не висят в воздухе) и т. д. [Abend, Beil, 2015, www].

Абсолютная свобода?

Демонстрирует ли разработанная нами классификация то, что в видеоиграх третьего типа геймеру даруется полная свобода действий? Как мы сами признали, в играх типа *Proteus* или *Minecraft* существуют жестко установленные процедуры, реализующиеся как условные переходы от одного состояния системы к другому: например, «если вы подойдете к дереву, вы услышите такую-то музыку» или «если вы возьмете две единицы дерева и одну единицу железа, вы сможете соорудить дверь»⁶. Аналогичным образом и все видеоигры первого и второго типа, в которых существуют явно или неявно сформулированные цели, представляют собой системы, выстроенные на таких процедурных переходах. При этом переходы эти осуществляются не произвольно, а на основании правил игры. Это означает, что на более глубинном уровне, вне зависимости от всяких целей, видеоигры упорядочиваются правилами, и именно правила не позволяют игроку делать все, что ему заблагорассудится. Означает ли это, что наша классификация неверна? Или что она должна быть дополнена классификацией игр по степени свободы игрока от правил, ограничивающих его свободу?

Нет, поскольку любая видеоигра по своей сути не может существовать без власти установленных правил. Если в видеоиграх даже и происходит какое-то внезапное изменение работы процедур, то оно либо означает лаг (от англ. *lag* – «задержка», «отставание»), то есть непреднамеренное нарушение работы системы, либо речь идет о том, что разработчики вписали в систему саму возможность этого изменения в определенный момент. В этом смысле подобное изменение детерминировано правилами игры. В последний случай включаются и чит-коды, то есть специальные элементы кода, которые позволяют игроку изменить ход игры (например, получить неограниченное количество ресурсов). Такие изменения хода игры в действительности являются вполне преднамеренными, поскольку разработчики специально оставляют возможности их использования в коде программы, чтобы побудить особо компетентных игроков к их открытию.

⁶ Данный пример условен и может не отражать реальных процедур игры *Minecraft*.

Таким образом, правила игры оказываются вездесущими. Они организуют сам процесс видеоигры как таковой, задают те переходы из одного состояния системы в другое, по которым переходит пользователь во время игровой сессии. В силу данных причин невозможно было бы выстроить классификацию видеоигр по критерию «свобода игрока от правил», поскольку именно правила задают саму свободу как бы изнутри⁷.

По этой причине для концептуализации власти правил в видеоиграх релевантным оказывается то представление о власти, которое разрабатывает в своих работах М. Фуко. С его точки зрения, ограничительные и негативные функции власти есть лишь вторичные ее функции. Первичные функции власти являются позитивными и заключаются не в подавлении некоторой фундаментальной и неотъемлемой свободы субъекта, но в производстве самой субъективности, производстве желаний, склонностей и познавательных способностей субъекта. Ограничения свободы властью возможны лишь на фоне этого изначального производства свободы и ее утверждения [Фуко, 1996].

В равной степени проблематичной оказывается попытка рассмотреть правила видеоигры как некоторые запреты, ограничивающие свободу действий игрока. Если предположить, что правила видеоигры налагают запрет на действия игрока в рамках видеоигры, то это означает, что при их исчезновении игрок смог бы делать нечто такое, чего он в рамках установленных правил делать не мог. Но смог бы игрок в действительности делать что-то в подобной видеоигре – игре, в которой исчезли бы закономерности, управляющие переходами от одного состояния системы к другой? Мог бы он играть в игру, в которой все процедуры находились бы в постоянном становлении? Он оказался бы в таком случае в положении Алисы, ничего не понимающей в безумном королевском крокете, в котором все элементы игры постоянно изменяются и не выстраиваются в рационально реконструируемую последовательность⁸. Его способность к действию свелась бы к нулю. В этом смысле правила игры не ограничивают свободу игрока, но наоборот, задают возможности для его действия, задают его агентность и сами вводятся в действие через захват его субъективности [Tulloch, 2014]. Правила не ограничивают свободу игрока, но создают ее. Ограничения этой свободы

7 Тот факт, что в некоторых играх, помимо правил, встроенных в сами процедуры игры, существуют правила, не встроенные в саму программу и поддерживаемые только сообществом игроков (такое имеет место в случае киберспорта, когда некоторые действия служат основанием для исключения команды или спортсмена из соревнования), не позволяет говорить о том, что в таких играх правил «больше» и что они тем самым сильнее ограничивают свободу действий игрока. Они равноправны в том смысле, что, если бы была возможность процедурно отсеять все случаи таких нарушений, разработчики создавали бы такие игры специально с расчетом на их использование в киберспорте. Социальные правила не ограничивают свободу игрока радикально иным образом, чем процедурные правила, они просто добавляют те ограничения, которые невозможно было осуществить с помощью кода. Они просто создают другие игры.

8 «Поначалу Алиса никак не могла справиться со своим фламинго: только сунет его вниз головой под мышку, отведет ему ноги назад, нацелится и соберется ударить им по ежу, как он *изогнет* шею и *поглядит* ей прямо в глаза, да так удивленно, что она начинает смеяться; а когда ей удастся снова опустить его вниз головой, глядь! – ежа уже нет, он развернулся и тихонько трусит себе прочь. К тому же все ежи у нее попадали в рытвины, а солдаты-воротца разгибались и уходили на другой конец площадки. Словом, Алиса скоро решила, что это очень трудная игра» [Кэрролл, 1991, 69].

возникают только на уровне целей видеоигры, о чем мы подробно говорили ранее. Цели эти возможны только как добавка к фундаментальной процедурной структуре видеоигры, которая организуется ее правилами.

Тем не менее это означает, что всякая видеоигра на фундаментальном уровне предполагает подчинение игрока ее правилам. Неподчинение им предполагает отказ от игры как таковой. Видеоигры всегда продают удовольствие за подчинение и послушание. Тем самым свобода действий геймера в видеоигре оказывается возможна только в рамках изначально принимаемых им указаний на то, что и как он должен делать. Свобода, которую гарантирует видеоигра и которую она создает, – это не абсолютная свобода, о которой говорили политические философы Нового времени. Это свобода, с самого начала и изнутри пронизываемая диспозициями системы.

Заключение

Анализ свободы действий игрока в видеоиграх, проведенный в данной работе, показал, что степень этой свободы ограничивается целями игр. Свобода действий игрока наиболее широка в играх, которые не содержат вообще никаких целей; эта свобода становится уже в видеоиграх с неявно сформулированными целями; сильнее всего свобода игрока ограничивается в видеоиграх с явно сформулированными целями. Также мы показали, что свобода игрока, которую ограничивают цели, сама возникает лишь за счет установления правил видеоигры, задающих процедурные взаимосвязи между различными состояниями системы. Тем самым мы показали, что свобода игрока в видеоиграх оказывается возможна только в рамках правил игры. Власть правил реализуется внутри самих действий игрока, пронизывая его свободу изнутри.

В этом аспекте сомнительной представляется попытка некоторых исследователей видеоигр отстоять тезис о том, что видеоигры создают некоторого политически активного субъекта, готового к протесту. Сами по себе видеоигры как системы, основанные на правилах, требуют от игрока подчинения. Тем самым видеоигры, по чисто формальным причинам, вряд ли способны производить субъектов гражданского протеста. Это следует из самой структуры игрового опыта: игрок должен следовать правилам игры. Игрок – принципиально управляемая фигура.

Конечно, для того чтобы ответить на вопрос о том, насколько игроки готовы или не готовы к протесту, недостаточно такого чисто формального и спекулятивного анализа. Необходимо проводить дополнительные эмпирические исследования политических настроений игроков. Но и подобные эмпирические исследования, которые стремятся показать, что видеоигры формируют политически активных граждан, как правило, не достигают своей цели. Например, Стоукс и Уильямс [Stokes, Williams, 2015] показывают, что игроки, участвующие в политической жизни вокруг видеоигр (протестуя против их коммерциализации, против ограничений их продаж в связи с «аморальностью» видеоигр и т. п.), также склонны участвовать и в политическом протесте в целом. Тем не менее отсюда не следует, что люди, просто играя в видеоигру, могут стать бо-

лее политически активными. Возможно, игроки, участвующие в гражданском протесте вокруг видеоигр, и склонны участвовать в гражданском протесте в принципе, но это не значит, что их этому научили видеоигры. До сих пор не существует эмпирического исследования, которое наглядно показало бы, что видеоигра делает из игроков людей с активной гражданской позицией, а существующие исследования на деле отстаивают куда более слабые тезисы.

С другой стороны, это не означает, что видеоигры есть зло, поскольку они превращают игроков в послушных и контролируемых «зомби», что часто утверждают консервативно настроенные СМИ. Видеоигры предполагают подчинение игроков своим процедурам, но вместе с тем они не являются только системами, состоящими из цифровых репрезентаций, связанных друг с другом правилами процедурных переходов. Видеоигры не только всегда позволяют игроку следовать их процедурам, но и оставляют ему простор для перформативного и социального действия. Именно этот простор внутри системы и оказывается условием возможности осуществления такого действия внутри видеоигры, которое не сводится к простому следованию ее правилам, но имеет некоторую дополнительную ценность.

К таким действиям относятся, например, действия, описываемые Э. Аарсетом с помощью понятия «трансгрессивной игры» [Aarseth, 2007, www]. Трансгрессивная игра возникает в том случае, если игроки, действуя, задумываются не об эффективности своих действий, а о том, как можно было бы осуществить внутри игры некоторое перформативное высказывание, претендующее на статус искусства или политического жеста. На основании этого простора в виртуальных мирах видеоигр и осуществляется масса политических высказываний. Например, однажды в многопользовательском мире *Second Life* Освободительная Армия взорвала виртуальный магазин *Reebok*, тем самым показав свой протест против коммерциализации игры [Dyer-Witthford, De Peuter, 2009, XI-XIV]. Можно привести и другой пример: после теракта в редакции *Charlie Hebdo* игроки *Ingress* создали на карте игры огромные карандаши, направленные на Париж (это явление принято называть *field art*), пытаясь тем самым привлечь внимание игроков к произошедшему теракту [Глазков, 2015, 82]. Данные примеры демонстрируют способность игроков к политическому действию, причем осуществляемому в рамках самой видеоигры. Тем не менее мы считаем, что способность эту игроки получают не от самой видеоигры, поскольку она как система упорядоченных процедурно переходов не подталкивает их к политическим действиям. Игроки должны быть готовы к политическому действию, чтобы видеоигры позволили его осуществить.

Таким образом, мы не считаем видеоигры ни машиной по производству политически активных граждан, ни способом тотального контроля населения через его «оболванивание». Мы считаем видеоигры упорядоченной системой-с заданными правилами, нарушение которых немислимо. Однако при этом видеоигра есть такая система, которая всегда оставляет простор для политического протеста. Видеоигры не могут по взмаху волшебной палочки ни создать послушных игроков, ни сделать их активными гражданами. Видеоигры – это только игры, а как играть в них, должны решать люди.

Библиография

1. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 79-99.
2. Быков Е. Геймификация научных исследований // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 180-213.
3. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 41-60.
4. Галанина Е.В., Акчелов Е.О. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ // Философская мысль. 2016. № 7. С. 97-111.
5. Глазков К.П. Игровое столкновение в эпоху его цифровой воспроизводимости // Социология власти. 2015. Т. 4. № 27. С. 72-92.
6. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в Зазеркалье. М.: Наука; Главная редакция физико-математической литературы, 1991. 368 с.
7. МакГонигл Д. Настоящая маленькая игра: эффект Пиноккио в первазивных играх // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 130-156.
8. Рыбчинский В. Городской конструктор: Идеи и города / 2-е изд. М.: Strelka Press, 2015. 232 с.
9. Салин А. К критике проекта геймификации // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 100-129.
10. Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 157-179.
11. Феруз А. Если не Пикачу, то кто? Как PokemonGo растит граждан нового типа, и почему они смогут изменить политическую реальность. URL: <http://novayagazeta-vlad.ru/2016/08/01/2647/esli-ne-pikachu-to-kto.html>
12. Фуко М. Воля к знанию // Фуко М. Воля к истине: по ту стороны власти, знания и сексуальности. Работы разных лет. Пер. с франц. М.: Касталь, 1996. С. 97-268.
13. Юл. Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61-78.
14. Aarseth E. I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player // DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play. 2007. Vol. 4. Pp. 130-133. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>
15. Abend P., Beil B. Editors of Play: The Scripts and Practices of Co-creativity in Minecraft and LittleBigPlanet // Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of play: Games – Cultures – Identities. Digital Games Research Association. 2015. Vol. 12. Pp. 1-15. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/37_AbendBeil_Editors-of-Play.pdf

16. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, 2007. 462 pp.
17. Dyer-Witheford N., De Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 320 pp.
18. Frasca G. *Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3* // *Game Studies*. The international journal of computer game research. 2003. Vol. 3. No. 2. URL: <http://www.game-studies.org/0302/frasca/>
19. Gazzard A. *Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames* // *Game Studies*. The international journal of computer game research. 2011. Vol. 11. No. 1. URL: http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison
20. Juul J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* // M. Copier and J. Raessens (ed.). *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003. Pp. 30-45. URL: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
21. Lauwaert M. *Challenge Everything? Construction Play in Will Wright's SIMCITY* // *Games and Culture*. 2007. Vol. 2. No. 3. Pp. 194-212.
22. Sims, *BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright* by Celia Pearce. Conducted in Will Wright's office at Maxis, September 5, 2001 // *Game Studies*. The international journal of computer game research. 2002. Vol. 2. No. 1. URL: <http://www.game-studies.org/0102/pearce/>
23. Stokes B., Williams D. *Gamers Who Protest: Small-Group Play and Social Resources for Civic Action* // *Games and Culture*. 2015. 6, November. Pp. 1-22.
24. Tulloch R. *The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis* // *Games and Culture*. 2014. Vol. 9(5). Pp. 335-350.

**The mission is accomplished: how free is the gamer
in the virtual world of video games?**

Aleksei S. Salin

Postgraduate,
Department of ontology and epistemology,
Faculty of philosophy,
Lomonosov Moscow State University,
119991, 4 Lomonosovskii ave., Moscow, Russian Federation;
e-mail: aleksalin22@gmail.com

Ekaterina V. Galanina

PhD in Philosophy, Associate Professor,
Department of engineering entrepreneurship,
Institute of Humanities, Social Sciences and Technologies,
Tomsk Polytechnic University,
634050, 30Lenina ave., Tomsk, Russian Federation;
e-mail: galanina@tpu.ru

Abstract

The present article classifies videogames according to the freedom of player's activity in order to answer the question about which human types are created by different kinds of videogames. The type of goals in every videogame serves as a basis for the classification. The elaborated classification consequently allows to distinguish three types of videogames: videogames with clearly defined objectives, videogames with implicitly defined objectives and videogames without objectives at all. The study shows that the first type of videogames presupposes the least creative and the most obedient player type, the third type requires creativity as the necessary player's feature, whereas the second type combines player's creativity and his ability to perceive objectives of videogames and to fulfill them. In addition, the study contraposes rules of videogames to objectives of videogames, since it considers rules to be not restrictions of player's freedom but means of its production. The authors come to the conclusion that there is some doubt about the fact which is often proclaimed in scientific articles and mass media that videogames lead to the creation of political activists. But at the same time, the study shows the possibility of using virtual videogame worlds in order to organize civic protest.

For citation

Salin A.S., Galanina E.V. (2016) Missiya vpolnena: naskol'ko svoboden geimer v virtual'nom mire videoigry? [The mission is accomplished: how free is the gamer in the virtual world of video games?]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 5 (5A), pp. 160-177.

Keywords

Classification of videogames, freedom of actions, gamer, videogame, virtual world of video games, philosophy of videogames, game studies

References

1. Aarseth E. (2007) I fought the law: transgressive play and the implied player. *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 4, pp. 130-133.

- Available at: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf> [Accessed 28/09/16].
2. Abend P., Beil B. (2015) Editors of play: the scripts and practices of co-creativity in Minecraft and LittleBigPlanet. *Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*. Digital Games Research Association, 12, pp. 1-15. Available at: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/37_AbendBeil_Editors-of-Play.pdf [Accessed 27/09/16].
 3. Bogost I. (2007) *Persuasive games: the expressive power of videogames*. The MIT Press.
 4. Bogost I. (2011) *Videogames are a Mess*. Available at: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ [Accessed 18/10/16]. (Russ. ed.: Bogost Ya. (2015) *Bardak v videoigrakh*. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"*, 25-1 (103), pp. 79-99).
 5. Bykov E. (2015) Geimifikatsiya nauchnykh issledovaniy [Gamification in the sciences]. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and literary magazine "Logos"], 25-1 (103), pp. 180-213.
 6. Carroll L. (1971) *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass and What Alice Found There*. New York: Oxford University Press. (Russ. ed.: Kerroll L. (1991) *Priklyucheniya Alisy v Strane chudes. Skvoz' zerkalo i chto tam uvidela Alisa, ili Alisa v Zazerkal'e*. Moscow: Nauka Publ., Glavnaya redaktsiya fiziko-matematicheskoi literatury).
 7. Dyer-Witheford N., De Peuter G. (2009) *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
 8. Feruz A. *Esli ne Pikachu, to kto? Kak PokemonGo rastit grazhdan novogo tipa, i pochemu oni smogut izmenit' politicheskuyu real'nost'* [If not Pikachu then who? How does the PokemonGo bring up new type of citizens and why can they change the political reality]. Available at: <http://novayagazeta-vlad.ru/2016/08/01/2647/esli-ne-pikachu-to-kto.html> [Accessed: 18/09/16].
 9. Foucault M. (1976) *Histoire de la sexualité 1. La volonté de savoir*. Paris: Gallimard Publ. (Russ. ed.: Fuko M. (1996) *Volya k znaniyu*. In: Fuko M. *Volya k istine: po tu storony vlasti, znaniya i seksual'nosti. Raboty raznykh let*. Moscow: Kastal' Publ., pp. 97-268.
 10. Frasca G. (2003) Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 3 (2). Available at: <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> [Accessed: 28/09/16].
 11. Galanina E.V., Akchelov E.O. (2016) Virtual'nyi mir videoigry: kul'turfilosofskii analiz [Virtual world of video game: cultural and philosophical analysis]. *Filosofskaya mysl'* [Philosophical thought], 7, pp. 97-111.
 12. Gazzard A. (2011) Unlocking the gameworld: the rewards of space and time in videogames. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 11 (1). Available at: http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison [Accessed: 26/09/16].
 13. Glazkov K.P. (2015) Igrovoe stolknovenie v epokhu ego tsifrovoy vosproizvodimosti [Gaming encounter in the age of digital reproduction]. *Sotsiologiya vlasti* [Sociology of power], 4 (27), pp. 72-92.

14. Lauwaert M. (2007) Challenge everything? Construction play in Will Wright's SIMCITY. *Games and culture*, 2 (3), pp. 194-212.
15. McGonigal J. *A real little game: the performance of belief in pervasive play*. DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2. Available at: <http://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf> [Accessed 18/09/16]. (Russ. ed.: MakGonigl D. (2015) *Nastoyashchaya malen'kaya igra: effekt Pinokkio v pervazivnykh igrakh*. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"*, 25-1 (103), pp. 130-156).
16. Rybczynski W. (2010) *Makeshift Metropolis: Ideas About Cities*. New York, Scribner Publ. (Russ. ed.: Rybchinskii V. (2015) *Gorodskoi konstruktor: Idei i goroda*. Moscow: Strelka Press).
17. Salin A. (2015) K kritike proekta geimifikatsii [A contribution to the critique of the gamification project]. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and literary magazine "Logos"], 25-1 (103), pp. 100-129.
18. Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce. Conducted in Will Wright's office at Maxis, September 5, 2001 (2002). *Game Studies. The international journal of computer game research*, 2 (1). Available at: <http://www.game-studies.org/0102/pearce/> [Accessed 25/09/16].
19. Sokolov E. (2015) Schast'e predatelya: kak govoryat o komp'yuternykh igrakh [A traitor's luck: debates on video games]. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and literary magazine "Logos"], 25-1 (103), pp. 157-179.
20. Stokes B., Williams D. (2015) Gamers who protest: small-group play and social resources for civic action. *Games and culture*, 6th November, pp. 1-22.
21. Tulloch R. (2014) The construction of play: rules, restrictions, and the repressive hypothesis. *Games and culture*, 9(5), pp. 335-350.
22. Vetushinskii A. (2015) To play game studies press the START button. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and literary magazine "Logos"], 25-1 (103), pp. 41-60.
23. Juul J. (2001) *Games telling stories? A brief note on games and narratives*. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 1 (1), July. Available at: <http://www.game-studies.org/0101/juul-gts/> [Accessed 18/09/16]. (Russ. ed. Yul. I. (2015) *Rasskazyvayut li igry istorii? Kratkaya zametka ob igrakh i narrativakh*. *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"*, 25-1 (103), pp. 61-78).
24. Juul J. (2003) The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: M. Copier and J. Raessens (eds.). *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, pp. 30-45. Available at: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Accessed 25/09/16].