

Феноменология видеоигр как проект

Салин Алексей Сергеевич

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: alexsalin22@gmail.com

Сегодня дебаты относительно формальной природы видеоигр вряд ли вообще еще могут кого-то удивить и заинтересовать. Что представляет игра *сама по себе* - повествование или же систему управляемых правилами условных переходов, актуализируемых в процессе симуляции - мало что может нам сказать по сравнению с тем, во что она превращается в процессе взаимодействия с другим себе. Поэтому куда интереснее, что такое игра *для нас*. Нас не должна интересовать видеоигра-в-себе, есть только видеоигра, данная в том множестве явлений, в которые она вписана. Метафизика видеоигр поэтому заранее обречена на провал. Поэтому я думаю, сегодня имеет смысл говорить лишь о феноменологии видеоигр, описывающей, как являющийся нам на мерцающем экране монитора мир игры каждый раз заново переопределяет те формы, в которых мы воспринимаем и его, и самих себя.

В этом смысле мы не можем начинать с описания форм чувственности, в которых игрок воспринимает мир видеоигры, как Кант начинал свою трансцендентальную эстетику. Трансцендентальная эстетика видеоигр фактически предполагала бы как нечто само собой разумеющееся различие на внутреннюю чувственность и на внешнюю, на то, как игрок воспринимает свой мир, и мир игры. Феноменология видеоигр должна всегда смотреть на секунду раньше, не представляя нечто сформировавшееся как нечто формообразующее. Феноменолог, исследующий видеоигры, никогда не знает, что ждет его за экраном, пока он не нажмет кнопку "Start" на своем джойстике. И лишь после начала игры формы игровой чувственности начинают образовываться, причем, всякий раз по-разному.

Играя, игрок залипает, он прилипает к экрану. Он оказывается втянутым в мир видеоигры, потому что мир этот его захватывает. Чтобы выжить в нем, игроку приходится принимать этот мир таким, какой он есть, и вырабатывать стратегии для успешного пребывания в этом мире. Но для этого ему нужно не упорствовать в исполнении своего собственного изначального плана, наброска, напротив, ему нужно оставить за пределами игры все свои планы, чтобы понять, чего же хочет от него сама игра. И только тогда он сможет вырабатывать в рамках ее мира какие-то планы и наброски. Геймер, включая свою приставку, оказывается, таким образом, сверх-восприимчивым по отношению к игре, он не просто встречается с ней как с чем-то, что ему надо использовать ради удовлетворения своих потребностей, игра является ему сначала как проблема, которая заставляет с собой считаться. Открывая впервые тетрис, я не могу сразу понять, что мне нужно делать, я должен сначала пару раз проиграть, и лишь затем я пойму, что к чему. Это значит, что я должен вписать свои действия в игру, иначе я не смогу остаться в ней.

Этот момент пассивности геймера с самого начала ставит под вопрос различие между его внутренней и внешней чувственностью, различие между тем, как он ощущает самого себя, и тем, как он ощущает мир игры. Где, собственно, пролегает эта граница, если геймер оказывается вынужденным, сидя здесь, перед экраном, полностью быть там, за экраном, вслушиваться в мир за экраном, вглядываться в него и быть, тем не менее, здесь, наслаждаться своими достижениями, понимая, что все это только игра, иначе он и вовсе не получал бы удовольствия от игры, но, скорее, испытывал бы неподдельный ужас или отвращение от разлетающихся во все стороны внутренностей своих врагов в каком-нибудь

слэшере? В исследованиях видеоигр эта проблема известна как проблема одновременной вовлеченности и условности игрового опыта. С одной стороны, в момент игры геймер должен быть вовлечен в процесс, без этого игра оказывается скучным и неинтересным занятием; с другой стороны, геймер должен осознавать условность этого процесса, иначе, проигрывая своему другу в онлайн-сессии игры «Call of Duty», он хотел бы вступить с ним в бой не на жизнь, а на смерть и после игры.

В силу этой двойственности условности и вовлеченности, присущей игровому опыту, граница между игроком и миром игры оказывается размытой. Кажется, она должна проходить и по геймеру, и по миру игры. Есть ли тогда вообще возможность как-то говорить об этой границе? Наш подход требует эту границу обнаружить, ведь феноменологически мы чувствуем, что граница эта все-таки есть, иначе пропал бы феномен условности видеоигрового опыта. Возможность говорить о границе между игроком и миром игры предоставляет тот факт, что, согласно тезису о вовлеченности игрока, мир игры должен предполагать в самом себе то место, из которого игрок может быть репрезентирован в этом мире. Тем самым, мы можем зафиксировать некоторую область медиации, которая одновременно оказывается принадлежащей и геймеру, и миру игры, и именно эта область медиации одновременно является и той границей между игроком и игровым миром, на поиски которой мы отправились.

Что это за область? Эта область являет себя как аватар игрока, поскольку с помощью своего аватара игрок оказывается погруженным в мир игры, и именно в нем мир игры приемлет в себя игрока. В аватаре мир игры представляет себя игроку, а игрок представляется в мире игры. Возражение о том, что существование аватара предполагается только некоторыми видами игр, преимущественно, играми от первого лица, здесь не работает, потому что аватар игрока не должен существовать непременно как визуально оформленный игровой персонаж. С технической точки зрения, аватар - это просто та точка, с которой игрок наблюдает за миром игры. И в этом смысле, у игрока есть свой аватар даже в самых безличных видеоиграх. Например, в игре «SimCity» игрок смотрит на управляемый им город с позиции парящего над миром божественного духа, и эта позиция и является его аватаром, хотя игрок, конечно, не играет за бога как за персонажа.

И именно на основании различных конфигураций этой медиативной области и выстраиваются каждый раз заново конфигурации внутренней и внешней формы игровой чувственности. В зависимости от того, как эта область устроена, игрок по-разному ощущает и самого себя и мир игры. Перечисление и описание разных форм этих конфигураций и есть основная задача феноменологии видеоигр, проект которой мы здесь обрисовали.