

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Фланер, кочевник, партизан: политика недеяния в игровом мире

Ханова Полина Андреевна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский

факультет, Москва, Россия

E-mail: dchingiskhan@yandex.ru

Можно начать с банального предположения, заключающегося в том, что игры, в том числе видеоигры - это способ провести время. Однако при ближайшем рассмотрении никто не "проводит время" в игре; она всегда плотно укомплектована задачами разного уровня, цепочками стимул-реакция, действие-вознаграждение. Никто не играет в игры "просто так". Этот вопрос для меня ставится прежде всего игрой The Elder Scrolls III: Morrowind, одной из редких игр, где следование квесту не является обязательным: игрок обнаруживает для себя возможность путешествовать безо всякой цели, наблюдать за жизнью игрового мира, не участвуя в ней: принцип «открытого мира» реализован здесь, пожалуй, наиболее полно, хотя и сдерживается рядом ограничений.

Игры (далее под этим словом я буду понимать только один тип игр – игры от первого лица, дабы избежать неоправданных расширений; то, что я говорю, может быть применимо и к некоторым другим игровым жанрам, вплоть до тетриса, но именно игры от первого лица являются экземплифицирующим концептом для класса видеоигр) строятся с помощью маршрутизации разной степени жесткости, которые все в конечном итоге сводятся к "камере Скиннера" [6]. Разные системы взлома - чит-коды, баги и т.п. - не выходят из логики "камеры Скиннера" потому что все ориентированы на цель. В самом деле, появление в мире главного героя всегда уже определено целью и назначением; он волен на этапе установки или в начале игры выбрать определенный статус, расу, профессию – набор свойств, образующих «униформу», вписывающую игрока в структуру мира и привязанный к ней сюжет. Сюжет здесь – ключевое слово: игры такого типа строятся по модели текста, они представляют собой прежде всего историю, сюжет, главным героем которого по умолчанию является игрок [7]. Благодаря точкам выбора сюжет может ветвиться, образуя тысячи и миллионы вариантов конкретных реализаций, но они все объединены общей логикой: бесконечное движение, необходимость в бесконечном наращивании артефактов, доспехов и проч. В конечном итоге, это игра, и это подразумевает, что в нее нужно выиграть. Фиксированная система правил и вознаграждений направлена на поддержание фундаментального условия – своего рода пакта о доверии между игровым миром и игроком: мир не обманывает игрока, патроны в подобранном оружии не превращаются без предупреждения в холостые, из «карманов» ничего не теряется (тот же Morrowind печально известен настойчивой конечностью багажа, когда игроку постоянно приходится избавляться от части предметов, чтобы иметь возможность двигаться), а NPC не лгут. Эта "презумпция доверия к игре" уже движима кантианским импульсом: игрок - центр вселенной, и все, что происходит, происходит вокруг него, для него и ради него... Мир игры радикально человеко- (геймеро-) мерен. Интересной задачей было бы представить себе игру, в которой мир лгал бы игроку постоянно, где все «совы не то, чем они кажутся» (эта радикально антикантианская конструкция реализовывала бы высказанный Квентином

Мейясу принцип Гипер-хаоса как возможности-всего-быть-другим [5]). Обман предполагал бы Бога-обманщика, и врагом игрока должны были бы стать сами создатели игры. Как игрок может определить в качестве врага создателя игры? Это похоже на задачу пробуждения классового сознания у Маркса: капиталист - тот, кто создает правила игры, пролетарий - тот, кто должен догадаться, как по ним НЕ играть. Значит ли это, что можно описать создателя игры как капиталиста, а игрока как пролетария? Почему бы и нет: когнитивный капитализм и геймификация развиваются от классического антиутопического образа велосипедистов, которые крутят педали перед экраном (по сути - играют в видеоигру "велогонки"), приводя в движение динамомашину, до современных проектов игрового краудсорсинга, где сложные изобретательские задачи преподносятся пользователям в форме игры, таким образом бесплатно используя их интеллектуальные ресурсы.

Каким образом игрок может противостоять тотальной экономической логике игрового мира? Для этого нам придется представить второй случай: игрока, систематически лгущего миру.

Игрок – единственная неизменная функция, он обязателен для существования игры, его позиция уникальна, своей трансцендентностью она нарушает имманентность игрового мира. Игрок занимает божественную позицию – как минимум бога-наблюдателя, своим взглядом творящего мир. (Теологическая метафора здесь не случайна: она отвечает общей телеологичности игр, которая роднит их с религией: они одухотворены стремлением к слиянию с абсолютным, со всеми вытекающими последствиями (одна из самых сильных концовок Super Mario Bros. «Ваша принцесса в другом замке» [10] воспроизводит пари Паскаля). В этом смысле фланеры представляют собой радикальную ересь, читинг самого худшего сорта).

Но что, если эта функция будет урезана до ее минимального значения – собственно взгляда? Не принимать на себя никаких квестов, не выполнять требований NPC, перемещаться по произвольным траекториям, ограничивая свое взаимодействие с миром до минимума, необходимого для поддержания «жизнедеятельности»: принцип у-вэй превращает игрока во фланера. Такой игрок противостоит заданному сюжету игры своим недеянием: фланер – это тот, кто не включен в целерациональную деятельность и поэтому способен к созерцанию [1]. Фланер перечерчивает топологию игрового мира, прочерчивая незапланированные маршруты и нарушая метафизическую систему ориентаций по принципу центр-периферия. "Движение кочевника от одной точки до другой — это лишь следствие и фактическая необходимость: в принципе точки для него — реле-переключатели в пути." [2]. Не имея возможности подорвать систему ветвящихся сюжетов непосредственно, игрок принимает номадическую стратегию, превращающую его из воина в партизана – уже не по отношению к внутриигровому врагу, но к самому устройству игры.

Выйти за пределы сюжетной организации значит, как правило, выйти за пределы жанра (в гололомку, эмбиент и т.п). Если игра – это история, то кто такой фланер? Сбежавший персонаж (в поисках автора?) Персонаж, вышедший из-под контроля автора? Пример Розенкранца и Гильденстерна здесь пригоден потому, что они – персонажи, проблематизирующие свое положение в пьесе – собственно говоря, не являются ее героями, они побочные персонажи, и только их децентрированность позволяет им произвести революцию, поставив под сомнение власть Автора. Значит, чтобы преодолеть экономи-

ческую логику стремления к выигрышу, игрок должен совершить дерридаринский жест [3] – покинуть центральную позицию, стать из главного персонажа – побочным, (фактически приравняв себя к NPC: вопрос Яна Богоста «What is it like to be a thing?» может быть переставлен как «Каково это – быть NPC?»), удерживающую всю структуру игры, отказаться удерживать фундаментальное метафизическое различие между "природным" и "ментальным" – элементами мира и собственным в нем поведением. Получается, что стандартная модель отношения между игровым миром и игроком подразумевает обязательный элемент цинической отстраненности, амбивалентную позицию не/присутствия, полупрозрачный экран между двумя мирами; и только игрок-фланер "силой заставляет" игровой мир существовать «по-настоящему», т.е. независимо от него. Изъятие игрока из центра, задающего каузацию всем событиям и обитателям игрового мира дает свободу его радикально нечеловеческой жизни: дикие звери нападают на деревню, караван движется в столицу – давая жизнь и начальной, и конечной точке своего движения, а вместе с ней – экономике мира, курсу валют, инфляции и т.п.

Игрок, не избранный, не посланник богов и не герой, а незванный гость, который вмешивается в механику этого мира: номадическая стратегия против капитализма, против против принуждающей экономической логики сюжета, направленного на выигрыш.

Литература

1. Бенъямин В. Париж, столица XIX века: <http://dironweb.com/klinamen/dunaev-ben2.html>
2. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. - Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010.
3. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Письмо и различие. – М.: Академический Проект, 2007. С. 447-468.
4. Дыбовский Н. Игра с Хаосом. О роли случайности в многомерной игре: <http://gamestudies.ru>
5. Мейясу К. Время без становления: http://anthroponym.tumblr.com/post/42831291596?fb_a
6. Поймать на крючок по науке: <http://lenta.ru/columns/2010/08/11/games/>
7. Райан М.-Л. По ту сторону метафоры и мифа: повествование в цифровых медиа. <http://gamestudies.ru/blog/archives/108>
8. Саймон Б. Критическая теория, политэкономия и исследования видеоигр: <http://www.liberteoriya-politekonomiya-i-issledovaniya-videoigr>
9. Шмитт К. Теория партизана. - М.: Праксис, 2007.
10. TvTropes.org: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/YourPrincessIsInAnotherCastle>