

## Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

### Основания процедурной герменевтики

*Салин Алексей Сергеевич*

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский  
факультет, Москва, Россия  
E-mail: alexsalin22@gmail.com*

Ян Богост определяет процедурную риторику как «искусство убеждать скорее с помощью основанных-на-правилах репрезентаций, чем с помощью сказанного слова, письма, изображений или движущихся картинок» [preface to 3, ix]. Как утверждает Богост, особенно подходящим медиумом для реализации такого убеждения являются видеоигры, поскольку они представляют собой систему, организованную как набор условных взаимосвязей, управляемых правилами. Но что могут репрезентировать эти основанные на правилах игровые репрезентации? Они могут репрезентировать основанные на (гласных или негласных) правилах условные взаимосвязи, существующие в реальном мире, убеждая игрока, тем самым, в их существовании. Однако теория процедурной риторики не затрагивает второй части коммуникативной дуги, возникающей в связи с игровым процессом: она изучает, как можно выразить что-то посредством процедуры, но она не изучает отдельно то, как игрок воспринимает процедурное сообщение. Если же разработчик видеоигры пытается передать с ее помощью какое-то сообщение, это означает, что он также должен быть способен занять рефлексивную позицию, поставив себя на место игрока, воспринимающего и понимающего видеоигру. Без этой коммуникативной рефлексии разработчик рискует быть неправильно понятым. Поэтому теория процедурной риторики должна быть дополнена процедурной герменевтикой.

В основание этой новой дисциплины, изучающей видеоигры, должны быть положены следующие положения:

1. Игрок не может понять сообщаемое игровым процессом абсолютно вне зависимости от визуального, аудиального или нарративного ряда видеоигры. К примеру, без особенного визуального оформления игра «Kabul Kaboom» не передавала бы никакого сообщения и вернулась бы к аполитическому состоянию своего прототипа «Kaboom!» [см. 7], а игра «The Marriage» вообще вряд ли была бы распознаваемой как игра о браке, если бы ее так не назвали [см. 4]. Поэтому процедурная герменевтика исходит из необходимости комплексного понимания лежащих в основе игры процедур, рассматривая последние в совокупности с аудиовизуальным и нарративным содержанием видеоигры.

2. Понимание процедурной составляющей видеоигр наглядно демонстрирует тот принцип отграничения интерпретации от сверхинтерпретации, который предлагает Умберто Эко в «Маятнике Фуко» [2]: конечно, автор текста (разработчик) не является носителем окончательного смысла текста (видеоигры) и его гарантом, но все же не всякие интерпретации сгодятся, поскольку некоторые интерпретации несовместимы с жизнью интерпретатора (игрока). Так, если вы в игре «Super Mario Bros.» проинтерпретируете черепаху как дружественного персонажа, вы рискуете выбыть из игры. Таким образом, видеоигра сама дает ответ на вопрос о том, верны ли предрассудки герменевта, которые он имеет относительно ее процедурного содержания, и отбрасывает те, что не

проходят это герменевтическое тестирование. В этом отношении, процедурная герменевтика отличается от классической гадамеровской [см. 1] герменевтики тем, что она способна задать точный критерий, по которому те или иные предрассудки признаются как вписывающиеся или не вписывающиеся в горизонт интерпретации текста. Некоторые интерпретации просто лишают тебя возможности интерпретировать дальше. Книга неспособна закрыться так же, как видеоигра выбрасывает игрока в главное меню.

3. Если процедурная риторика занимается тем, как можно репрезентировать некоторое внеигровое сообщение при помощи игровых процедур, то процедурная герменевтика задается вопросом, как можно через внутриигровые процедуры воспринять это сообщение. Для того, чтобы воспринять это сообщение, сначала необходимо досконально разобрать саму процедурную составляющую внутри игры (как игрок понимает эту составляющую, я подробно описал в пункте 2). Иначе интерпретации сообщения, выражаемого в игре, могут оказаться частичными и противоречивыми, что наглядно продемонстрировали Майк Треанор и Майкл Матеас в своей статье о «Burger Time» [6]. Мой тезис состоит в том, что игрок должен войти в коммуникацию с программной составляющей видеоигры, которая управляет всеми внутриигровыми процедурами, понять логику, по которой она управляет ими, чтобы получить возможность вообще пройти игру согласно этим процедурам, и лишь затем игрок сможет воспринять то сообщение, которое эти процедуры передают.

К примеру, в игре «Call of Duty 2» невозможно добиться успеха в одиночку, необходимо ждать, когда твои союзники-NPC придут к тебе на помощь, стремиться к тому, чтобы как можно меньше твоих союзников было убито и т. д. Тем самым, игрок понимает главное сообщение видеоигры, которое выражают внутриигровые процедуры: «Если хочешь победить, позаботься о своих союзниках». Однако логика действий этих союзников очень непохожа на логику действий настоящих людей: они упираются в стены, так что приходится возвращаться за ними и показывать им обходной путь, они стреляют в противника даже в том случае, если вы можете попасть под их пули, и т. п. Поэтому особенность процедурной герменевтики заключается в том, что она требует понимания логики действий нечеловеческих, программных акторов, передающих определенное сообщение, через вступление с этими акторами в коммуникацию, поскольку обнаружение логики их действий связано с процессом формирования интерпретаций и их отбрасыванием механизмом искусственного интеллекта [см. 5]. В связи с этим процессом выдвижения и отбрасывания интерпретаций можно утверждать, что понимание внутриигровых процедур имеет диалогическую структуру. Мы понимаем видеоигру так же, как мы понимаем Другого. И только после достижения консенсуса с программной составляющей видеоигры относительно того, как надо правильно играть, игрок способен воспринять адекватно то сообщение, которое видеоигра передает.

### **Литература**

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М., 1988.
2. Эко У. Маятник Фуко. СПб., 2009.
3. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press, 2007.

4. Rusch D. C. Mechanisms of the Soul – Tackling the Human Condition in Videogames. URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/mechanisms-of-the-soul-tackling-the-human-condition-in-videogames/>.
5. Simon B. Human, all too non-Human: Coop AI and the Conversation of Action. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.04154.pdf>.
6. Treanor M, Mateas M. BurgerTime: A Proceduralist Investigation. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.07106.pdf>.
7. Treanor M, Mateas M. Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09300.09505.pdf>.