

Видеоигровая репрезентация: персонажи и личный опыт

Научный руководитель – Щедрина Ирина Олеговна

Боженок Кирилл Александрович

Студент (бакалавр)

Государственный академический университет гуманитарных наук, Москва, Россия

E-mail: kirikus98@gmail.com

Целью данной работы является выявление связи между видеоигровым нарративом и личным опытом игрока. Нарративы такого рода позволяют игрокам получать новый опыт; разработчики же стараются построить игровой процесс таким образом, чтобы решения игрока и действия персонажа не воспринимались как нечто несовместимое в рамках логики мира. В настоящее время данная тема активно разрабатывается отечественными и зарубежными специалистами в различных гуманитарных областях.

Опираясь на работу Р. Нозика «Анархия, государство и Утопия» я хотел бы определить значимость опыта, получаемого через взаимодействие игрока с виртуальным миром. Нозик создаёт концепцию технологического устройства для доказательства незначительности нечувственного опыта, известного, как «Машина по производству личного опыта». Данный механизм представляет собой колбу с жидкостью, погружаясь в которую человек подключается к другой реальности, выбирая для себя сценарии жизни или набор событий на выбранное им время. Р. Нозик считает, что подключённый к этому аппарату человек совершает действие, равносильное самоубийству, поскольку события, которые он переживает там, не имеют значения для актуального мира. Более того, из-за такого подключения человек как субъект на время исчезает для мира внешнего.

Нозик описал эту идею в 1974 г. [U+2012] задолго до того, как появились привычные нам видеоигровые нарративы высокого уровня. Можно предположить, что Нозик, сам того не зная, предсказал появление видеоигр. Сейчас видеоигры предоставляют нам возможность погружения в иную реальность за счёт трёхмерных объектов и максимального приближения реального и виртуального миров: личности персонажей становятся более реалистичными, игровые механики стараются соблюдать законы физики, а сценарий некоторых произведений позволяет игроку совершать осознанный выбор так, что сам игрок как бы находится внутри виртуального мира (где действует самостоятельно). Всё это делает видеоигровой нарратив технически более продвинутой формой литературного и кинематографического искусства. Можно даже утверждать, что видеоигры также становятся искусством не хуже других способов реализации человеческих переживаний.

Однако, помимо развлекательных функций, видеоигровой нарратив обладает и эпистемологической составляющей. Для более точного описания мне хотелось бы ввести уточняющий термин (авторский) [U+2012] «агент-ретранслятор». Агент-ретранслятор - это участник или элемент нарратива через которого воспринимающий непосредственно знакомится с особенностями мира. Им может быть как персонаж, с которым воспринимающий себя ассоциирует, так и предметы, содержащие любую важную информацию. Я выделяю пассивных и активных агентов-ретрансляторов. Активные агенты-ретрансляторы являют из себя героя, наиболее близкого воспринимающему, но при этом, знающие о мире меньше зрителя или игрока. Активными я называю их потому, что сам воспринимающий предпринимает действия для знакомства с миром. Пассивные же агенты созданы для того, чтобы передать герою информацию (но при этом, осведомлённые о герое в большей степени, чем активные). Так, в игре «Ведьмак», главный герой Геральт теряет воспоминания,

вследствие чего игрок знакомится с миром вселенной заново, вместе с управляемым персонажем. Такой персонаж и становится активным Агентом-ретранслятором. Остальные же персонажи осведомлены о мире и его правилах и выступают пассивными агентами-ретрансляторами.

Стоит отметить специфику получения опыта в видеоиграх. В статье «Компьютерные игры. Стратегии понимания» А. Ленкевич утверждает следующее: «Примечательно, что в рамках медиума компьютерной игры уже сформировался автономный аналитический язык, позволяющий исследовать игры изнутри». Именно так, взаимодействуя с языком игры человек приобретает опыт и знания о принципах работы мира. А затем этот опыт применяется и в нашей реальности.

В качестве примера можно привести игру *Amnesia: Dark descent*. Персонаж Даниэль вынужден был выпить зелье амнезии, после чего игрок заново изучает мир и его элементы. Находясь внутри замка Брененбург, игрок учится, как прятаться от опасных врагов и как разрешать загадки для продвижения к цели. Монстры и игровые события не дают игроку избежать продвижения по сюжету. В конце игрок оказывается перед моральным выбором: необходимо решить, достоин ли Даниэль второго шанса, или за свои ужасные преступления он заслуживает наказания. Опыт, получаемый от взаимодействия с игрой, позволяет в реальности избежать опасных ситуаций, а также учит преодолевать трудности. Знания, полученные в игровом процессе, остаются даже после выключения игры.

Широкую огласку получил случай, когда 12-летний Ганс Йорген Олсен спас собственную сестру от медведя. Мальчик отвлек животное на себя, дав своей сестре возможность сбежать, а сам, после того, как сбежал на доступное расстояние притворился мёртвым, чем вынудил зверя отступить. По его словам, он получил этот навык из игры в *World of Warcraft*, играя за класс охотника, имеющий способность «притвориться мёртвым».

Именно поэтому я полагаю, что взгляды Нозика не были достаточно широки, когда он писал о негативных последствиях виртуального опыта; о том, что виртуальный опыт не имеет значения для реального мира, а отключение от реального мира является чем-то плохим. Ведь полученный из видеоигр опыт позволяет репрезентировать его в реальность и применить его в необходимый момент. Это может касаться как будущего бытового опыта, так и социальных навыков, полученных через взаимодействия с персонажами. Таким образом, можно заключить, что любой опыт, даже относящийся к виртуальному миру может влиять на актуальный, чем подтверждает своё значение для его потенциальных обладателей.

Источники и литература

- 1) Роберт Нозик. Анархия, государство и утопия © 1974 by Basic Books, Inc. © АНО «ИРИСЭН», 2008
- 2) Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб.; Издательство РХГА, 2013. — 350 с.
- 3) ЛЕНКЕВИЧ АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: СТРАТЕГИИ ПОНИМАНИЯ.
- 4) <https://www.wired.com/2007/12/boy-survives-mo/>