

# Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике\*

*Артем Рейнюк*

Магистрант программы «Фундаментальная социология»  
Московской высшей школы социальных и экономических наук  
Адрес: пр-т Вернадского, 82, корп. 2, г. Москва, Российская Федерация 119571  
E-mail: [reynyuka.s@gmail.com](mailto:reynyuka.s@gmail.com)

*Александр Широков*

Магистрант программы «Фундаментальная социология»  
Московской высшей школы социальных и экономических наук  
Адрес: пр-т Вернадского, 82, корп. 2, г. Москва, Российская Федерация 119571  
E-mail: [needeeds@gmail.com](mailto:needeeds@gmail.com)

В статье формулируются основания программы этнометодологических исследований видеоигр. Ядром этой программы выступает понятие феноменального поля, которое позволяет очертить ряд тем, принципиально важных для изучения реального опыта игроков, а именно: феноменальное поле игрока, феномены виртуального мира, феномены интерфейса, феномены повседневного мира, фигура и фон феноменального поля, проекции. В основе данной программы лежат эмпирические исследования, предполагающие детальное описание игровых действий и пошаговый анализ их последовательностей. Проблематика феноменального поля в игровой практике раскрывается путем анализа трех распространенных типов ситуаций, с которыми сталкиваются игроки. Первый тип ситуаций связан с координацией действий игроков в сетевых многопользовательских играх и ролью вербальной коммуникации в этой координации. На материале нескольких эпизодов из игр показывается, какое значение для организации феноменального поля игрока имеют другие игроки. Второй тип ситуаций касается взаимодействия игрока и интерфейса. Анализ игры за двух различных персонажей внутри одной игры обнаруживает, как может отличаться работа с интерфейсом в зависимости от специфики персонажей и деталей ситуации. Третий тип ситуаций связан с проблематикой согласования игровых действий в физическом и виртуальных мирах. Соответствующий анализ демонстрирует, каким образом игрок может переключаться между тремя разными типами объектов — объектами виртуального мира, игрового интерфейса и мира «по сю сторону монитора». На основе приведенных примеров показывается, что опирающаяся на детальный эмпирический анализ программа этнометодологических исследований позволяет раскрыть феноменологическую механику видеоигр.

*Ключевые слова:* этнометодология, феноменальное поле, видеоигры, координация действий, интерфейс, видеоанализ

---

© Рейнюк А. С., 2017

© Широков А. А., 2017

© Центр фундаментальной социологии, 2017

DOI: 10.17323/1728-192X-2017-3-233-279

\* Авторы выражают огромную признательность Андрею Михайловичу Корбуту. Без его чуткого руководства и блестящих наблюдений при работе с видеоданными (и, конечно же, курса «Этнометодология и разговорный анализ», прочитанного в МВШСЭН), этот текст никогда не был бы написан.

## Введение

Этим летом за финалом чемпионата мира по «DotA 2» с призовым фондом в 25 млн долларов (более известным как «The International») одновременно следили 5 млн человек по всему миру. За четыре года до этого в первые 24 часа продаж игра «GTA V» собрала кассу в 800 000 долларов<sup>1</sup>. Еще раньше, в 2011 году, правительство США и американский Национальный фонд искусств официально признали компьютерные и видеоигры видом искусства. В результате разработчики видеоигр получили возможность подавать заявки на государственные гранты в размере от 10 до 200 000 долларов.

Видеоигры стали неотъемлемой частью современного мира. Люди создают игры, продают игры, говорят об играх и, собственно, в игры играют, а с недавних пор их начали еще и исследовать. Годом рождения дисциплины, изучающей видеоигры, обычно называют 2001-й, когда вышел первый номер журнала с соответствующим названием — «Game Studies». Его выход показывает, что «исследования видеоигр — это и результат, и ставка в жестокой борьбе между дисциплинами-конкурентами за право производить научные высказывания о видеоиграх» (Ветушинский, 2015: 43). На первом этапе развития исследований видеоигр особенно жаркие дискуссии развернулись вокруг вопроса о том, что такое видеоигра — система правил или нарратив<sup>2</sup>. Ян Богост указывает, что такая постановка вопроса сейчас воспринимается как «проклятие... формализма, который нас отвлекает от более важных проблем значения, восприятия и применения видеоигр» (Богост, 2015: 79). Хотя были попытки найти точки соприкосновения этих двух перспектив (Юл, 2015), в целом сегодня «мы имеем дело не просто с одним из множества подходов к сложному и неоднозначному объекту — видеоигре, но со стремлением изучать его во всем многообразии и с учетом различных исследовательских перспектив» (Ветушинский, 2015: 42). В этой связи несколько парадоксальным кажется то, как мало внимания в рамках исследований видеоигр уделялось анализу непосредственных игровых практик. В большей степени это остается прерогативой самих разработчиков, которые, однако, в силу своих прагматических задач, часто ограничиваются лишь статистическим анализом совершенных действий, а не практик как таковых. Сильной программой эмпирических исследований игровых практик может стать этнометодология<sup>3</sup>, которая нацелена на изучение реальных практик

---

1. Для сравнения: число голливудских блокбастеров, собравших более 800 млн. долларов за все время проката, равняется 30. Собрать такую сумму за первые сутки проката ни одному фильму не удавалось в принципе.

2. В то же время некоторые исследователи отмечают, что такое противопоставление людологии и нарратологии несколько надуманно и представляет собой односторонний взгляд на историю Game Studies (Wesp, 2014).

3. Стоит отметить, что подход производственно-ориентированного изучения видеоигр Дэна Пинчбека в чем-то схож с этнометодологией. Основная идея в том, что если нужно изучить что-то, то это нужно создать. Соответственно, если мы хотим изучать видеоигры, мы должны их разрабатывать. Подробнее см.: Pinchbeck, 2010.

в их естественной обстановке без применения к ним какой-либо готовой теоретической или прагматической рамки.

Этнометодология ориентирована на изучение методов организации работы по производству социального порядка *in vivo*. Программной задачей этнометодологии является выявление методов производства и поддержания фактов «бессмертного обиденного общества» (по выражению Гарольда Гарфинкеля) или социального порядка, который всегда ситуативен. Основные принципы такого понимания социального порядка состоят в следующем: «1) социальный порядок производится в виде феноменальных деталей текущей ситуации; 2) эти феноменальные детали производятся как описуемые детали; 3) производство и описуемость феноменальных деталей носят процедурный характер» (Корбут, 2013: 22). Подобная перспектива дает продуктивные ресурсы для изучения того, как устроена сама практика игры, какими методами она упорядочивается.

В каталоге этнометодологических исследований уже есть ряд работ, посвященных видеоиграм. Первое детальное описание игрового опыта, напрямую относящееся к этнометодологической традиции, создал Дэвид Садноу в своей известной работе «Пилигрим в микромире» (Sudnow, 1984). Садноу, следуя своему методу анализа практики фортепианной импровизации (Sudnow, 1978), детально разбирает игру «Breakout». В ходе анализа он показывает, как у игрока постепенно формируются телесные навыки игры и как эти навыки связаны с ситуационным порядком, который выстраивает игрок для достижения игровых целей. Стюарт Ривс, Барри Браун и Эрик Лурье, вдохновившись работой Садноу, поставили вопрос о том, что такое игровой навык (или «skill» на языке геймеров) и как игрок в «Counter-Strike» становится экспертом (Reeves, Brown, Laurier, 2009). Их подход (как и подход Садноу) является постфеноменологическим, т. е. в основе исследования лежит феноменологический интерес к организации всякого опыта, но поиск ответа происходит в эмпирической, а не философской плоскости. Лоренца Мондада показала, как синхронизируются действия игроков в процессе игры с действиями и разговорами по поводу игры (Mondada, 2012). Помимо этого, этнометодологические исследования видеоигр обращаются и к таким феноменам, как разговоры и действия игроков в компьютерном клубе по поводу происходящих событий (как делает Бьерном Соблом в своей статье о «Warcraft III: DotA» [Sjoblom, 2011]), так и социальный порядок внутри виртуального мира (например, Ульрика Беннерстедт и Йонас Иварссон исследовали особенности поиска пути в MMORPG [Bennerstedt, Ivarsson, 2010]).

Слабая сторона существующих этнометодологических исследований видеоигр заключается в том, что все они посвящены разному (различные проблематики) и сделаны по-разному (отсутствует единый метод анализа). Следовательно, нужна четко сформулированная исследовательская программа. Основания такой программы авторы и попытаются предложить читателю. Начнем с ввода базовых понятий, используемых нами для анализа игровой практики.

## Феноменальное поле: точка фокусировки

Мы будем следовать тому перепрочтению феноменологии, которое было намечено в поздних работах Гарольда Гарфинкеля (Garfinkel, 2002, 2007). Гарфинкель предлагает респецифировать ряд феноменологических понятий Эдмунда Гуссерля, Арона Гурвича, Мориса Мерло-Понти, Мартина Хайдеггера и др., рассмотрев их в качестве эмпирически доступных, наблюдаемых феноменов порядка. Ключевым элементом этой респецификации становится понятие «феноменальное поле», введенное Мерло-Понти. Оно и будет положено в фундамент нашей исследовательской программы.

Мерло-Понти использует понятие феноменального поля, чтобы схватить следующий важный аспект человеческого опыта: «Пред взором рефлексии нет и не может быть полного мира... она располагает всего лишь частичным видением и ограниченными возможностями» (Мерло-Понти, 1999: 95). Именно поэтому феноменология говорит о явленности. Каждому из нас явлено поле феноменов, и это поле — совокупность данных здесь и сейчас сущностей. Мерло-Понти, следуя за Гуссерлем периода «Кризиса европейских наук», постулирует поворот к «жизненному миру» (Lebenswelt). Анализ жизненного мира должен начинаться именно с доступных телу воспринимаемых феноменов. Тело (центральный концепт Мерло-Понти) — точка о, центр системы координат внутри жизненного мира, и именно вокруг этой точки выстраивается целостность этого мира. У нас никогда нет доступа ко всем феноменам жизненного мира в их полноте, наш доступ ограничен.

Позднее понятие феноменального поля будет респецифировано и радикализовано в этнометодологии. Сохраняя исходную феноменологическую задачу рассмотрения феноменов изнутри той ситуации, в которой они явлены, этнометодология использует понятие феноменального поля для указания на организационные феномены порядка. Именно указание на эти феномены позволяет осуществлять этнометодологический анализ практики: феномены порядка есть организационные детали каждой практики. Фокусирование на них, а также на механизм встраивания этих деталей в последовательность действий внутри практики, позволяет описывать социальные вещи (феномены порядка) такими, какие они есть, т. е. анализировать живую работу акторов по выстраиванию социального порядка. Одно из свойств феноменов порядка — их accountability, объяснимость-и-описуемость. Соответственно, феноменальное поле — это то, что акторы производят и анализируют изнутри разворачивающейся деятельности. Этнометодология предполагает, что в самой практике есть ресурсы для ее описания и объяснения. Этнометодологическое описание позволяет объяснять практику изнутри самой этой практики, схватывая посредством предоставляемых практикой ресурсов то, что для акторов составляет последовательность практических задач, способы решения которых для самих акторов являются, по выражению Гарфинкеля, «специфически неинтересными».

Безусловно, феноменология и этнометодология говорят о разных вещах. Если в центре внимания феноменологов находятся *акты сознания* (Gurwitsch, 1961:

626) (в широком смысле — *конституированные и воспринимаемые вещи* [Шпигельберг, 2002: 150]), то для этнометодологов важны *организационные вещи*, т. е. вещи, через которые мы организуем наблюдаемый социальный порядок. Вещи этнометодологов — это всегда социальные феномены. Описываемые Гарфинкелем и его учениками организационные детали создаются, воспроизводятся и трансформируются при помощи обыденных этнометодов. Этнометоды — это способы действия акторов в повседневной жизни, позволяющие создавать и пересоздавать социальный порядок.

Указанные выше интуиции открывают большие возможности для анализа игровых практик, которые мы попытаемся продемонстрировать. Мы будем опираться на феноменологический и этнометодологический подходы к изучению феноменального поля, но важно отметить, что перед нами прежде всего стоит прагматическая задача: создание описательных ресурсов для анализа феноменов порядка в видеоиграх, поэтому мы не претендуем на разработку понятия феноменального поля в строгом смысле слова. Для нас важнее его дескриптивная, а не концептуальная сила.

Мы сохраняем идею тела как центра, как точки входа, обеспечивающей и одновременно ограничивающей (фокусирующей) наш доступ к окружающим феноменам. Мы сохраняем идею организации социального порядка как решаемой актором задачи. Аналитически мы работаем с *феноменальным полем игрока*. В практике ему доступны как минимум три различных типа феноменов: *феномены виртуального мира*, *феномены интерфейса* и *феномены повседневного мира*. Феномены виртуального мира — это все то, что происходит внутри виртуальной реальности. Феномены интерфейса составляют отдельный тип феноменов, поскольку находятся на пересечении виртуального и повседневного миров. Одновременно для игрока естественным образом продолжает существовать повседневный мир, данный здесь-и-сейчас (перемещения компьютерной мыши, нажатие клавиш, шум города за окном, кипящий на кухне чайник или стучащий в дверь сосед). Это делает доступными для анализа действия игрока в физическом мире (перемещения взгляда, изменения позы, движения рук).

Обсуждаемые нами феномены порядка существуют в игровой практике. Все эти феномены есть части социального порядка, который мы называем видеоигрой. Переключение между тремя типами феноменов — это не скачок сознания, а гештальт-переключение, изменение соотношения фигуры и фона внутри единого феноменального поля игрока. Это означает, что в зависимости от ситуации в качестве фигуры на фоне выступает один из трех типов объектов. Соотношение между фигурой и фоном является гибким и определяется *ситуативно*, т. е. может быть объяснено только в конкретной ситуации игрового действия, исходя из игровых задач<sup>4</sup>.

---

4. В своей работе мы заимствуем только отдельные элементы концепции феноменального поля у Мориса Мерло-Понти и Гарольда Гарфинкеля. Например, мы не будем использовать понятие «фигурация» (Garfinkel, 2002: 177), поскольку понятия «организация» вполне достаточно для схватывания интересующих нас вещей.

При анализе игровых практик мы обнаружили, что и в феноменальном поле игрока существуют также особого рода организационные вещи, которые мы обозначили как *проекции*. Во время игры игроки постоянно ориентируются на возможные будущие события (действия, объекты, участников) и произошедшие события прошлого, напрямую влияющие на действия игрока здесь-и-сейчас. Внутри последовательности игровых действий проекции могут играть решающую роль в понимании разворачивающегося порядка игры.

Каждое из представленных понятий отсылает к организационным деталям игровой практики, которые вместе и составляют игру как таковую. Наша задача — схватить эти детали и, анализируя последовательность действий игроков, понять, как устроен социальный порядок видеоигры. Этот порядок крайне сложен и насыщен, он включает в себя самые различные игровые контексты и проблемы, и для их анализа, на наш взгляд, подходит исследовательская программа, построенная на понятии феноменального поля. Понятие феноменального поля позволяет рассматривать мышление игрока как то, что воплощено в его мире, который для него является актуальным в момент действия. Игра, как компьютерная программа, предлагает игроку различные изображения на мониторе и звуки в динамиках, но превращение их в феномены игры — работа игрока.

В этом отношении необходимо разделить игровые объекты и игровые феномены. Феномены — это объекты-в-феноменальном-поле. Элементы игрового мира не становятся объектом только потому, что присутствуют на экране. Для этого они должны стать предметом организационных действий и должны быть соотносены с другими феноменами в феноменальном поле. Феномен — это способ данности объекта «как его видит игрок», объект в игровой практике, а не объект на экране. Не все объекты, существующие на экране, становятся феноменами. Следовательно, интересующая нас феноменологическая механика игры — это механика производства и организации феноменов из объектов.

В нашей работе мы предлагаем рассмотреть три проблемы, с которыми игроки постоянно сталкиваются: *координация действий игроков* в сетевых многопользовательских играх, *взаимодействие игрока и интерфейса* и *согласование игровых действий в физическом и виртуальных мирах*. С помощью каких методов игроки координируют свои действия друг с другом? Каким образом они взаимодействуют с игровым интерфейсом? Как виртуальное тело согласуется с повседневным?

## Данные и методология

Наш анализ будет основываться на видеоданных<sup>5</sup>. Весь набор данных, который используется в настоящей статье, был собран авторами с помощью технологий записи экрана, т. е. в центре внимания авторов находилось происходящее «внутри» игры, «в экране». Однако в процессе работы мы обнаружили, что помимо записи

5. Подробнее о специфике работы с видеоданными в этнометодологии см.: Heath, Hindmarsh, Luff, 2010; Максимова, 2016.

собственно игровой практики продуктивной оказывается запись дополнительных видеоматериалов: фиксация нажатий клавиш и запись с фронтальной камеры. Нажатия клавиш полезны, во-первых, для более точного наблюдения и описания действий игрока. Это может быть крайне важным в самых различных контекстах, например в силу ошибочных нажатий, «перекрытий» действия (ситуация, в которой игрок нажимает клавишу одного действия, а затем клавишу другого действия, которое отменяет предыдущее) и т. п. Во-вторых, такой источник данных позволяет выстроить более детализированное описание действий игрока: мы можем четко соотносить нажатия клавиш с игровыми действиями и событиями, причем даже в наиболее динамичных, насыщенных игровых ситуациях. Запись с веб-камеры необходима, чтобы иметь возможность анализировать реакцию игрока «по сторону» монитора на происходящее в виртуальном мире. Значение имеет весьма обширный объем информации: мимика, направление взгляда, повороты головы, движения рук (если их удалось зафиксировать). Мы видим, как ведет себя игрок, а значит, у нас появляется доступ к феноменам по обе стороны экрана и к тому, как эти феномены связываются между собой в игровой практике.

В целом, в анализе данных мы следуем политике *уникальной адекватности методов*, сформулированной Гарфинкелем. Он выделяет два способа реализации этой политики — слабый и сильный. Слабая версия заключается в требовании для «аналитика обладать, наравне с другими людьми, согласованной компетентностью в методах опознания, идентификации, изображения, описания и т. д. феноменов порядка при локальном производстве связанных деталей» (Garfinkel, 2002: 176). В слабой версии исследователь должен обладать такой же компетенцией, как и другие участники практики, на уровне *восприятия* порядка. Сильная версия предполагает владение методами *производства* феноменов порядка, которые являются и методами исследования этих феноменов. «В каждом актуальном случае феномен порядка уже обладает всеми возможными методами его обнаружения, если стоит задача его обнаружения. Аналогично, всякий феномен порядка уже обладает всеми возможными методами его наблюдения, опознания, счета, собирания, тематизации, описания и т. д.» (Garfinkel, 2002: 176). То есть в самой практике есть ресурсы ее анализа, использование которых приводит к описанию, уникально адекватному этой практике. Задача исследователя, исходя из политики уникальной адекватности методов, состоит в следующем: «„Пойди и сделай“, т. е. выбери интересующий тебя феномен и научись методам его производства. Обучения методам его производства и будет составлять исследование» (Корбут, 2011: 37).

С политикой уникальной адекватности методов связана также политика *гибридных исследований*. Она предполагает, что между этнометодологией и конкретными практиками могут устанавливаться гибридные отношения: этнометодология начинает служить целям прояснения практики, а практика начинает прояснять этнометодологические описания. Две эти стороны оказываются равноценными и нераздельными: этнометодология получает уникальный доступ и возможность описывать конкретные практики, а практика получает подробное описание, которое она может использовать, например, для своего совершенствования (Garfinkel,

2002: 101–102). Фундаментом гибридной политики является компетентность этно-методолога в изучаемой практике. Авторы настоящей статьи в достаточной степени владеют практикой игры, чтобы анализировать каждый из обсуждаемых в статье кейсов.

При работе с данными наша задача состоит в описании способов действия. Для анализа способов действия в этнометодологии существует специальный принцип, авторство которого приписывают Харви Саксу: *порядок в каждой точке* (Sacks, 1995). Он означает, что когда мы работаем с какими-либо данными, в каждой точке мы обнаруживаем порядок. Любая практика упорядочена. Нет более или менее упорядоченных мест, практик или данных. Любое конкретное единичное действие протекает в определенном порядке, и мы должны этот порядок эксплицитировать. Каждая практика объяснима и рефлексивна ровно потому, что люди понимают, что и зачем они делают. Анализируя последовательность действий шаг за шагом, мы получаем возможность объяснить происходящее.

Со всеми данными, обсуждаемыми в статье, читатель может ознакомиться самостоятельно. Специально для этого нами был создан канал на YouTube<sup>6</sup>, куда были загружены все видеофрагменты, анализируемые в настоящей статье.

### **Взаимозаменяемость феноменальных полей как основание координации действий**

В центре внимания в этом разделе находится проблема координации действий игроков и того, как эта координация осуществляется в разных условиях: когда у игроков есть возможность вербальной или текстовой коммуникации и когда такой возможности нет. Непосредственным объектом изучения выступают записи нескольких эпизодов из игр «Dota 2» и «Battlerite», которые были сделаны авторами.

#### *Координация в отсутствие возможности коммуникации*

Начнем с рассмотрения ситуации командного сражения в «Battlerite»<sup>7</sup>, когда у игроков отсутствует возможность договориться. Интерфейс игры включает (рис. 1):

6. Ethnomethodology of Videogames. <https://www.youtube.com/channel/UC5H7ZQyx86pFE1149ZaxNw/videos>

7. «Battlerite» — киберспортивно ориентированная видеоигра жанра Team Arena Brawler. Игровой процесс представляет собой сражение двух команд на арене (возможны вариации 2 × 2 и 3 × 3). Матч состоит из нескольких раундов, для победы необходимо уничтожить команду соперника в трех раундах. На каждый раунд дается две минуты, по истечении которых территория арены начнет сужаться, всем, кто будет выходить за ее пределы, будет наноситься урон. Это сделано для того, чтобы раунды не затягивались слишком долго в ситуации, когда, например, участник одной команды начинает убегать от другого. Персонажи делятся на три класса: «Поддержка», «Дальний бой», «Ближний бой». У каждого персонажа есть свои уникальные способности, поэтому даже персонажи одного класса могут сильно отличаться.





Рисунок 1. Интерфейс «Battlerite»

- 1 — персонажи, составляющие одну команду, и их здоровье;
- 2 — общее состояние здоровья команды (в данном случае 82%);
- 3 — количество раундов в которых команда одержала победу (в данном случае два); на противоположной стороне экрана — те же самые показатели, относящиеся к команде противника;
- 4 — счетчик времени, по окончании которого территория арены начнет сужаться;
- 5 — способности персонажа (символы означают клавишу, за которой закреплена способность);
- 6 — затемненная иконка способности (означает, что способность перезаряжается) и время до перезарядки.

Необходимо подчеркнуть специфическую трудность, с которой сталкиваются игроки, у которых нет заранее собранной команды, — необходимость координировать свои действия с незнакомыми людьми без возможности вербальной или текстовой коммуникации. Единственный способ координации в таких условиях — наблюдение за действиями других игроков и ориентация на них. В связи с этим возникают две проблемы. Во-первых, некоторая заторможенность реакции на действия союзников: необходимо наблюдать за уже совершенными (или совершаемыми) действиями союзника и координировать с ним свои действия, что не всегда удается. Во-вторых, проблема первого хода: если единственный способ координации в таких условиях — наблюдение за действием союзника и ориентация на него, то возникает вопрос, кто должен производить первое действия, на которое остальные будут ориентироваться.

Рассмотрим два эпизода из матчей 2 × 2. В первом эпизоде обе команды состоят из персонажа поддержки и персонажа ближнего боя<sup>8</sup>. В 1:55 игроки А и С (оба — персонажи ближнего боя), только заметив друг друга, сразу направляются в сторону противника (рис. 2). Персонаж С имеет в своем арсенале дистанционную атаку, которую он применяет к А еще до прямого контакта. В и D — персонажи поддержки, поэтому они сохраняют дистанцию и держатся позади персонажей ближнего боя. Также D выпустил в А способность, замедляющую передвижения всех, кто попадает в ее область действия.



Рисунок 2. Быстрое вступление в прямую конфронтацию

Сразу после дистанционной атаки, которая нанесла урон и немного отбросила А, игрок С использует прыжок, чтобы быстро сократить дистанцию с А и нанести дополнительный урон (рис. 3). D и В продолжают сохранять дистанцию по отношению к противнику. В использует лечащую способность, чтобы восстановить здоровье А, потерянное после дистанционной атаки С. D, хотя и является персонажем поддержки, продолжает дистанционные атаки на А, т. к. его союзнику еще не было нанесено урона. Далее началась прямая конфронтация двух команд.

В этом двухсекундном эпизоде можно отметить различия в методах действия и работе персонажей поддержки и атаки. Последние в большей степени ориентированы на противников, они играют «с» ними. Для класса поддержки важно учитывать состояние здоровья союзника, оказывать ему помощь, а по возможности осуществлять атаки. Поэтому можно предположить, что феноменальное поле

8. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=6xFkIm7H9Gk>



Рисунок 3. Начало прямой конфронтации

игрока, играющего за персонажа поддержки, несколько шире и более динамично. Среди множества доступных игроку организационных объектов часть из них в определенный момент выходит на первый план, становится фигурой. Так, в один момент фигурой становится союзник, которого необходимо лечить (а персонажи противника оказываются фоном), в то время как буквально через пару мгновений фигурой становятся уже противники (а союзник остается на фоне до момента, пока ему не потребуется лечение). В отличие от персонажа атаки, который должен отслеживать и проектировать свое положение и положение двух противников, персонаж поддержки должен еще и следить за своим союзником, что требует от него постоянного переключения внимания между большим количеством персонажей. Чтобы обеспечивать это переключение, он должен определенным образом организовать свое феноменальное поле, например, занимая большую дистанцию по отношению к месту боя, чем его партнер. На скриншоте видно, что персонаж D одновременно «отодвигается» от места боя и старается сохранить возможность нанесения удара по противнику (A). C и D демонстрируют взаимную командную ориентацию: C отправляется в бой, зная, что D находится за ним (о том, что они команда, говорит то, что они появляются на экране, буквально гуськом следуя друг за другом) и что D держит его в фокусе внимания, а D следит за действиями C, чтобы оказать помощь в случае необходимости.

Рассмотрим другой эпизод<sup>9</sup>. На этот раз обе команды состоят из персонажей дальнего и ближнего боя. В зрительный контакт друг с другом стороны вступают на момент 1:54, но попытки завязать прямую конфронтацию сразу не предпринимаются, обе команды перемещаются с целью выбрать удачный момент для атаки.

9. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=EXuEvlcycPs>

В 1:51<sup>10</sup> игрок D оказывается в зоне досягаемости способности В (дальний бой) и последний предпринимает попытку атаки (рис. 4). Данная способность В наносит урон в области противника и оглушает его. Перед тем, как она сработает, в месте, куда ее направили, видна анимация в виде разломов земной поверхности, что можно вовремя заметить и покинуть опасную зону, увернувшись от удара. Игрок А (ближний бой) замечает эту анимацию и начинает двигаться в направлении к D, который также увидел анимацию и вышел из области поражения. Осознав, что попытка атаки оказалась неудачной, игрок А решает не нападать в одиночку на D и начинает отступать.



Рисунок 4. Неудачная попытка вступить в прямую конфронтацию

В 1:49 оба представителя красной команды предпринимая попытку контратаковать игрока А сразу с двух направлений, используя дистанционные способности. В этот момент А уже начал отступать (после неудачной атаки на D) и поэтому уворачивается от обеих атак (рис. 5). Важно отметить, что в начале раунда все персонажи находятся на «маунтах» (ездовых животных, которые увеличивают скорость передвижения). При атаке персонаж спешивается. Играя за персонажа ближнего боя, важно выбрать правильный момент для спешивания, т. к. это может помочь быстро сократить дистанцию с противником. В данной ситуации игрок А еще не спешился, и высокая скорость передвижения помогла эффективно отступить и легко увернуться от обеих атак.

10. Еще раз подчеркнем, что внутриигровой таймер идет в обратную сторону, на каждый раунд дается две минуты, по прошествии которых территория арены начинает сужаться.



Рисунок 5. Контратака красной команды

В 1:47 игрок В оказывается на подходящей дистанции от D для эффективной атаки и произвел ее (рис. 6).



Рисунок 6. Совместная атака А и В

А замечает это и опять направляется к D. На этот раз атака В достигает цели, а игрок А успевает подойти к D вовремя во многом за счет того, что А еще не спешился. Игрок С, увидев совместную атаку синей команды на своего союзника,

также вступает в прямой контакт и, таким образом, начинается полномасштабное сражение. Можно заметить, что на протяжении этого короткого периода, длящегося около 5 секунд, А и D (оба персонажи ближнего боя) не стремятся сразу же вступать в прямую конфронтацию, как это было в предыдущем эпизоде.

В данном эпизоде видно, что участники одной команды учитывают, каким образом организованы феноменальные поля друг друга. Персонаж А после неудачной атаки быстро отступает, тем самым освобождая «доступ» к персонажу D для своего союзника. А делает круг и оказывается рядом с В, когда тот начинает атаку на D. Иными словами, игроки одной команды ориентируются не только на расположение противников, но и на то, как в отношении противника ориентирован их союзник. Действия одного из участников команды отвлекает на себя внимание противников, что повышает шансы союзника на совершение успешного для его команды игрового действия. При этом игроки одной команды способны действовать скоординированно потому, что их персонажи располагаются рядом на экране, что облегчает для игрока отслеживание действий союзника.

В двух рассмотренных эпизодах, несмотря на отсутствие возможности вербальной или текстовой коммуникации, игроки координировались и совершали совместные действия. Мы полагаем, что эта координация была обеспечена пересечением феноменальных полей. Отчасти это пересечение напоминает то, что Альфред Шюц называл взаимозаменяемостью перспектив (Шюц, 2004: 485). Шюц отмечал, что в повседневной жизни мы ставим себя на место другого и полагаем, что, поменяйся мы с ним местами, мы бы воспринимали мир одинаковым образом. Если принять во внимание этот тезис, то можно предположить, что, поменявшись персонажами (не только с союзниками, но и с противниками), игроки будут воспринимать мир схожим образом, т.е. их феноменальные поля будут взаимозаменяемы. Игроки могут и постоянно «представляют» себя на месте друг друга; именно эта особенность практики позволяет им согласовывать действия даже без возможности вербальной коммуникации. При этом взаимозаменяемость феноменальных полей не означает их тождества. Скорее, речь идет о таком согласовании действий, когда игроки предоставляют союзникам возможности доступа к определенным действиям и стараются лишить противников определенных возможностей действия, для чего они постоянно ориентируются на организацию феноменального поля других игроков.

Однако между этими двумя эпизодами есть важное различие: второй случай отличается от первого наличием в начале раунда *неопределенности* в отношении того, кто и как должен начать атаку. Это различие становится понятным, если проанализировать работу феноменального поля. В ситуации, когда команда состоит из персонажей поддержки и ближнего боя, последний понимает, что метод действия персонажа поддержки направлен, в первую очередь, на поддержку, а не на атаку, его феноменальное поле ориентировано на союзника, а не на противников. Хотя он также может и должен по возможности атаковать, для него это второстепенная задача. Соответственно, начинать схватку должен персонаж атаки. За-

метим, что важна не столько номинальная принадлежность к классу, сколько тот набор способностей персонажа, который обеспечивает возможность игрока совершать определенные действия. Когда в команде есть сразу два персонажа атаки (ближний и дальний бой), их задачи схожи, они ориентированы на противников, в силу чего их феноменальные поля предполагают очень близкую организацию: оба знают, что их союзник фокусируется на противнике, но, в отсутствие возможности предварительной и текущей коммуникации, они не могут знать, кто должен нанести первый удар и по кому конкретно. Проблема первого хода в ситуации наличия двух персонажей атаки и при отсутствии возможности вербальной коммуникации решается за счет ориентации на конкретные детали: расположение противника и союзника, дистанция между ними, их действия, особенности арены и т. п. Во втором эпизоде персонаж дальнего боя начал атаку первым, поскольку дистанция до противника была достаточной для этого, и тот находился в пределах прямой видимости для персонажа В. Боец ближнего боя ориентировался на действия своего союзника и дополнял их своими. Этот механизм запускался дважды. Соответственно, в таких условиях более экспертным игроком оказывается тот, кто может лучше проецировать действия другого, кто лучше улавливает происходящее не только в пределах своего феноменального поля, но и внутри феноменальных полей других игроков (как союзников, так и противников).

В обоих эпизодах, несмотря на отсутствие возможности вербальной или текстовой коммуникации, игроки координировались и совершали совместные действия. Согласно нашему предположению, возможность этой координации была обеспечена пересечением феноменальных полей игроков. Далее обратимся к аналогичному эпизоду, но уже с возможностью вербальной коммуникации между игроками, и проанализируем, каким образом она меняет работу феноменального поля игроков и методы их координации.

### *Координация при наличии возможности договориться*

Анализируемый далее случай — эпизод из игры «DotA 2»<sup>11</sup>, представляющий собой командное сражение (или тимфайт, от англ. «team fight») 5 × 5<sup>12</sup>. Сначала скажем несколько слов о специфике самой игры.

Местом действия является карта (рис. 7).

---

11. «DotA 2» — многопользовательская командная игра жанра Multiplayer Online Battle Arena, отдельная платформа для известной пользовательской карты для «Warcraft III: DotA». Если охарактеризовать этот жанр доступным языком, то это стратегия в реальном времени, в которой игрок контролирует только одного персонажа-героя. Игра является одной из самых популярных игр в мире (на момент написания данного текста онлайн находилось более 600 000 игроков. Средний же онлайн варьируется от 600 000 до 800 000 игроков). По данной киберспортивной дисциплине проводится огромное количество разнообразных турниров (самый крупный — ежегодный чемпионат мира The International. Призовой фонд TI 7 в 2017 году превысил 24 000 000 долларов США).

12. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=xj-aAqyyvmI>



Рисунок 7. Карта «DotA 2», патч 7.00+

В игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону (The Radiant), другая — за темную (The Dire). Каждая сторона имеет свое центральное здание («Ancient»). Каждый игрок управляет одним из 110 уникальных героев. Каждый герой обладает ограниченным запасом здоровья и маны (рис. 8, зеленая и синяя полоски в центре экрана).



Рисунок 8. Интерфейс «DotA 2»



Персонажам доступны четыре способности (уникальные для каждого). Герой может получать опыт для повышения своего уровня (за каждый уровень дается одно очко для изучения способностей героя), зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие — за убийство героев. Цель каждой из команд — разрушить вражеское центральное здание. Чтобы это стало возможным, игрокам нужно зарабатывать золото и опыт для своих персонажей, чтобы эффективнее убивать вражеских героев. В ситуации, когда герой «умирает», он отправляется в «таверну» и определенное время (в зависимости от уровня героя) не может участвовать в происходящих событиях. Таким образом, к достижению главной цели игроки приходят через серию совместных действий по убийству вражеских героев. Игра имеет ряд стадий (ранняя, средняя и поздняя) и в среднем продолжается от 20 до 50 минут.

Рассмотрим один из эпизодов игры. Для этого сначала приведем транскрипт разговора, состоявшегося по время этого эпизода<sup>13</sup>:

- 1 Skywriter: Вон вижу рыжего могу в спину забежать (1.5) Будет помощь?  
2 (2.6)
- 3 Peon: Я бегу у меня почти все есть >через две, через три секунды<  
4 но если заставишь он труп (2.1) А вот он прям тут сидит  
5 (3.7)
- 6 Skywriter: Много сюда летит
- 7 Peon: Тут кстати виверна-то битая (4.9) >Не подходи<, бить меня  
8 начнешь  
9 (6.5)
- 10 Peon: Блин тут еще три три тыщи мипо (2.1) Пипец (0.3) А::: ста::н  
11 дави:: (1.7) Если б успел заставить (1.2)  
12 Сейчас [бы меньшими жертвами обошлись
- 13 Skywriter: [Ну чуть-чуть на самом деле не [повезло  
14 Peon: [Да  
15 (1.6)
- 16 Skywriter: По последнему вообще баши не шли (0.4)  
17 [Ну еще плюс у меня еще стан откатился я не нажал
- 18 Peon: [Блин у меня еще

13. Расшифровка символов:

\_\_\_ — Интонационное выделение посредством смены высоты и/или диапазона голоса. Чем короче подчеркивание, тем слабее выделение.

(о.о) — Пауза в десятых долях секунды.

:: — Продление предшествующего звука. Чем длиннее ряд двоеточий, тем длительнее продление.

[ — Точка одновременного начала накладывающихся высказываний.

> < — В начале и в конце высказывания или части высказывания, произносимого быстрее по сравнению с окружающей речью.

- 19 Skywriter: Ну в смысле умер, просто не успел  
 20 Peon: У меня еще были деньги на две на два бустера но кура все время  
 21 где-то летала

Отличительной характеристикой данного разговора выступает наличие целой серии координирующих высказываний, которые по-разному связаны с совершаемыми действиями. Рассмотрим эти высказывания.

Первое, на что следует обратить внимание, — начальные реплики и действия, соотносящиеся с ними. Очевидно, что приготовления к сражению начинаются с двух первых реплик: «Вижу рыжего» и «У меня все есть». Эти реплики условно могут быть обозначены как координирующие. Самое интересное для нас заключается в том, какие действия соответствуют этим репликам. Произнеся «Вижу рыжего», игрок Skywriter указывает на актуальные особенности своего феноменального поля. Если бы это была простая констатация того, что он видит, тогда логично было бы предположить, что до тех пор, пока он не получит ответ на следующий далее вопрос «Будет помощь?», никаких действий он предпринимать не будет. Однако для игроков эта ситуация устроена иначе. Мы видим, что Skywriter начинает движение в сторону игрока ганг за несколько мгновений до произнесения вопроса, а именно в тот момент, когда замечает оранжевый крестик на мини-карте и произносит «могу в спину забежать» (рис. 9).



Рисунок 9. Начало движения, предшествующее координирующей реплике

Это говорит о том, что вопрос «Будет помощь?» является способом фокусирования союзника (Peon) на совершаемом игроком Skywriter действии, а не условием

совершения этого действия. Соответственно, получаемый ответ («Я бегу у меня почти все есть >через две, через три секунды<») позволяет участникам команды координировать свои действия, поскольку организует временную перспективу действий обоих игроков в отношении совместного действия, находящегося теперь в центре их феноменального поля: все, что они делают, фокусируется на этом совместном действии.

Аналогичное действие совершает и игрок Ace-Ventura. При этом он никак не участвует в обсуждении и не обозначает свою готовность к бою, в отличие от игрока Реон. Несмотря на то что координирующие реплики при простом взгляде на транскрипт могут быть охарактеризованы как подготовительные, действия игроков не следуют за репликами. Происходит *рассинхронизация реплик и действий*.

Эта ситуация довольно быстро меняется: к концу произнесения высказывания «если заставишь<sup>14</sup> — он труп» реплики и действия уже синхронизированы. В момент их произнесения игрок Skywriter действительно ищет возможность зафиксировать противника и позволить союзным героям его убить.

Реплика «Много сюда летит» также носит координирующий характер. Реон видит (как и другие игроки) несколько телепортаций героев противников (0:17). Соответственно, его высказывание означает: «На нас наступает слишком много врагов, поэтому мы оказываемся в опасном положении и нужно отойти». Игроки мгновенно понимают смысл этой реплики, начиная отступление в момент ее произнесения (0:19). Эта реплика описывает ситуацию для всей команды, выступая при этом не констатацией положения дел, а скорее, указанием в отношении желательных действий игроков. То, что игроки действуют именно так, как «инструктирует» реплика, подтверждает для Skywriter наличие единого понимания происходящего всеми игроками. Зримая синхронизация движений отступающих игроков наглядно свидетельствует об этом. При этом важно отметить, что, как и в самом начале фрагмента, дескриптивное высказывание оказывается способом организации феноменальных полей участников, согласующимся с визуальной организацией их действий.

4-я реплика (строка 7) вновь меняет ситуацию. Обстоятельство «вверна-то битая» мгновенно интерпретируется командой как сигнал к продолжению сражения, поскольку один из персонажей поддержки команды противника присоединяется к сражению, будучи ослабленным (с неполным запасом здоровья), а значит, команда сможет быстро его убить. Сражение продолжается в полном отсутствии координирующих высказываний (0:21–0:26). Происходящее в последующие 5 секунд подводит нас к еще одному координирующему высказыванию: «не подходи, бить меня начнешь». И здесь вновь наблюдается рассинхронизация реплик и дей-

---

14. «Заставить» (от англ. stun), т. е. оглушить — игровое сленговое выражение, означающее применение в отношении персонажа противника способности с «оглушением». Будучи оглушенным, персонаж не может применять свои способности и двигаться.

ствий: игрок Реон дает однозначное указание игроку Skywriter не подходить, но последний полностью игнорирует это указание (рис. 10).

Объяснить это можно двумя способами. Первый способ простой: Skywriter просто некомпетентный игрок и не понял смысла высказывания. Второй способ более сложный: игрок считает это указание необязательным в силу определенных игровых обстоятельств. Чтобы прояснить эти обстоятельства, необходимо глубже погрузиться в механику следующего микромомента (0:24–0:30, рис. 10). В чем смысл координирующей реплики «Не подходи»? Игроки понимают одновременно несколько вещей (говоря «одновременно», мы имеем в виду довольно быстрое осмысление каждой из них и вписывание их в свою игровую практику):



Рисунок 10. Игнорирование координирующей реплики сопартийца

1) Игрок P-M Hogmo, или Виверна, применил ультимативную способность «Winter's Curse». Это заклинание, будучи наложенным на одного из героев команды соперника (в нашем случае оно было использовано на Реон), повергает всех окружающих цель союзников в безумие, заставляя атаковать эту цель. Т. е. игроки одной команды атакуют собственного сопартийца в течение всего времени действия способности (около 1,4 секунды). Информацию об использовании Winter's Curse игроки получают из трех источников: аудиосопровождение применения, визуальная анимация способности, а также координирующее высказывание игрока Реон.

2) Судя по действиям игроков, это высказывание носит характер «реплики на всякий случай». В целом все участники ситуации понимают механику ультимативной способности Виверы и корректируют свои действия в соответствии с этим

знанием. Эта реплика произносится, чтобы в «хаосе» драки Skywriter нанес минимум повреждений Peon. Говоря проще, Peon своей репликой просит не заходить Skywriter'a в область действия Winter's Curse.

3) Указание «Не подходи» игнорируется, поскольку Skywriter считает, что такая траектория движения позволит ему максимально быстро сблизиться с противником. При этом Skywriter учитывает, что к моменту, когда он приблизится к Peon действие «проклятия» уже практически завершится. И действительно, Skywriter оказывается в области действия Winter's Curse приблизительно на 0.3 секунды и не успевает сделать ни одного удара по Peon. Этот эпизод никак не отражается в структуре разговора и не соотносится с репликами, но молчание можно интерпретировать как общее понимание ситуации. Игнорирование координационной реплики никак не комментируется, рассинхронизация действий и реплик не смущает игроков.

Есть ли определенные условия или свойства феноменальных деталей практики, позволяющее игрокам действовать именно таким образом? Ответ на этот вопрос связан с ключевой проблемой всего рассматриваемого фрагмента — проблемой синхронизации и рассинхронизации координирующих высказываний и действий игроков. Хотя интуитивно кажется, что успешная координация игроков возможна только в случае синхронизации их высказываний и действий, мы увидели, что координация происходит и при рассинхронизации. Следовательно, координация обеспечивается не высказываниями самими по себе, а ситуативными действиями игроков, в основе которых лежат применяемые этнометоды. Часть из них мы описали выше. Например, игрок может спрашивать о помощи не для того, чтобы узнать, получит ли он ее, а чтобы привлечь внимание союзника к уже разворачивающемуся действию. Или он может игнорировать запрет на действие, поскольку тот дублирует уже и так очевидную ситуацию, не учитывая возможности ее развития. Высказывания, не синхронизированные с действиями, способны выполнять координирующую роль, поскольку они описывают и предписывают не действия, а детали феноменального поля говорящего, которые обеспечивают взаимозаменяемость этих полей и проецирование действия и событий, которые могут произойти в будущем и составляют актуальные возможности игроков. Те или иные феномены появляются и исчезают в феноменальных полях игроков в качестве организационных вещей, а не в качестве объектов на экране и произносимых слов. Координирующие высказывания делают феноменальные детали складывающегося поля конкретного игрока доступными для всех.

Мы показали, что детальный анализ динамики феноменального поля позволяет нам схватить, каким образом происходит координация действий игроков. Легко представить себе некоторый континуум, на одной стороне которого — идеально скоординированная команда, которая буквально чувствует друг друга, как если бы у них было одно феноменальное поле на всех. На другом конце этого континуума мы можем представить ситуацию, когда все участники команды зашли в игру первый раз, не понимают, что происходит: что делают их союзники, как работа-

ют способности героев и т. п., и потому действуют невпопад. Их феноменальные поля почти не пересекаются, они «видят» разное и по-разному и не представляют, что «видят» их союзники и противники. Проекция им недоступна или доступна в крайне ограниченной форме. Возможность договориться смещает ситуацию в сторону «общего» феноменального поля, позволяет получить больше доступа к феноменальным полям других игроков. Например, если вы заметили нечто, то вы можете сообщить об этом своим союзникам, и это нечто попадает также и в их феноменальные поля.

Теперь обратимся к анализу игрового интерфейса, с которым постоянно приходится иметь дело игроку. Элементы интерфейса — это то, что все время доступно феноменальному полю игрока, а значит, анализируя как те или иные элементы попадают или исчезают из феноменального поля и становятся феноменами в контексте производимых деталей практики, мы сможем лучше раскрыть возможности этнометодологического подхода к видеоиграм.

### Работа интерфейса

В данном разделе на нескольких примерах мы рассмотрим, как игрок выстраивает работу с элементами интерфейса, как он превращает их в феномены и как различия в этих феноменах могут быть связаны с различиями в методах действия. Объектом анализа выступают записи нескольких эпизодов из игры «Overwatch»<sup>15</sup>. Помимо этого, мы будем использовать различные гайды и пособия в качестве дополнительного источника информации об игре.

Интерфейс «Overwatch» может отличаться некоторыми особенностями у различных персонажей, но ряд элементов присутствует в каждом случае (рис. 11):

- 1 — здоровье персонажа;
- 2 — индикатор готовности суперспособностей;
- 3 — способности и оружие;
- 4 — индикатор выполнения цели матча (в данном случае захват объекта);
- 5 — сообщения об убийствах.

---

15. «Overwatch» — многопользовательский кооперативный шутер с различными персонажами, у каждого есть специфические способности и роль в команде. Персонажи делятся на 4 класса: штурмовые герои (ударная сила, цель — нанесение урона), защитники (нацелены на укрепление позиций и прерывание вражеских атак), танки (принимают огонь на себя), герои поддержки (защищают и усиливают союзников). У каждого героя есть несколько уникальных навыков и одна суперспособность — особенно сильный прием, который может переломить ход сражения, но требует долгого времени на перезарядку. Матчи представляют собой сражение двух команд по 6 человек; чтобы победить в сессии игры, нужно выполнить определенное условие в зависимости от типа матча. Есть четыре типа матчей: захват точек — одна команда должна захватить несколько точек, другая их обороняет; сопровождение — атакующая команда должна доставить груз из точки А в точку Б за определенный промежуток времени, команда обороны должна ей помешать; захват точек/сопровождение — комбинация предыдущих, сначала атакующей команде нужно захватить груз, затем доставить его в пункт назначения, защитники им мешают; контроль объекта — команды сражаются за точку, необходимо ее захватить и удерживать, пока шкала не заполнится на 100%.



Рисунок 11. Интерфейс Overwatch

Мы сравним два набора ситуаций, возникающих, когда игрок играет за персонажа по имени «Ангел» и за персонажа по имени «Робот-монах». На наш взгляд, феноменальные детали их деятельности неразрывно связаны с особенностями организации интерфейса, которые получают различное организационное значение и по-разному опосредуют действия игроков.

### *Ангел, который видит мертвецов*

Сначала рассмотрим игру за двух персонажей одной роли, но с некоторыми различиями в интерфейсе. В силу невозможности детальных описаний всех особенностей игры за этих персонажей, мы сконцентрируемся на одной ситуации — использовании ими суперспособностей<sup>16</sup>. У обоих персонажей они довольно схожи. Первого зовут «Ангел» — это персонаж поддержки, способный лечить и усиливать союзников. Его суперспособность — воскрешение близлежащих союзников. Важное ограничение состоит в том, что он может воскресить союзника, только если с момента его смерти прошло не более 10 секунд. В его интерфейсе есть счетчик, который показывает, сколько союзников персонаж может воскресить в данный конкретный момент. Воскрешению необходимо какое-то время, чтобы «перезарядиться», поэтому использовать его необходимо ответственно и в подходящие

16. «Суперспособность (абсолютная способность, ульта, ультимейт) — особая мощная способность героя, которую можно использовать только, когда ее заряд достигнет 100%. Индикатор заряда суперспособности расположен по центру, в нижней части экрана. Начальное значение индикатора 0%, при 100% заряде значение меняется на иконку абсолютной способности»: Суперспособность. <https://overwiki.ru/Суперспособность>

моменты (один из критериев «подходящности» — количество союзников, которых можно воскресить). В пособиях суперспособность рекомендуется «использовать в тот момент, когда погибло более одного вашего союзника»<sup>17</sup>.

Рассмотрим несколько ситуаций использования воскрешения. В первой ситуации командам необходимо захватить точку и держать оборону, пока индикатор не заполнится на 100%<sup>18</sup>. На момент начала эпизода перевес оказывается на стороне противника, точка находится под его контролем, а индикатор победы уже заполнился на 92%. Команде, в которой находится игрок<sup>19</sup>, необходимо срочно захватить точку или раунд будет проигран. Игрок слышит фразу «Я захвачу объект», которая автоматически произносится персонажами (не самими игроками), когда они начинают процесс захвата точки. Помимо этого, он замечает специальный знак и силуэты союзников, начавших атаку. Соответственно, определив эту ситуацию как попытку захватить точку, игрок выдвигается на помощь (рис. 12).



Рисунок 12. Игрок замечает атаку на точку и отправляется на помощь

Когда игрок добирается до самой точки, союзники, осуществлявшие атаку, уже погибли. Хотя в непосредственной зоне видимости игрока находится только два трупа союзников, сообщения указывают на гибель сразу трех. Индикатор суперспособности также показывает, что воскресить можно трех союзных героев. Игрок не сразу использует воскрешение: в зоне его видимости только один противник, плюс на некотором расстоянии находится еще один союзник, потенциально они могут справиться вдвоем. При этом сама точка все еще остается вне

17. Ангел (Мерсу) гайд. <http://overfans.ru/gajdy/angel-mercy-gajd.html>

18. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=MHhXnLE6tY8>

19. Под игроком здесь и далее будет обозначаться тот, от чьего лица записывалась игра.



зоны видимости игрока, и он направляется к ней (рис. 13). Зайдя за угол, игрок обнаруживает, что на точке находятся сразу четыре противника, и тут же использует воскрешение (рис. 14), поскольку вдвоем они уже не справятся, но возвращение к жизни еще троих изменит расклад сил. Это помогает переломить ход битвы, и команде игрока удастся захватить точку.



Рисунок 13. Гибель союзников



Рисунок 14. Переопределение ситуации и использование воскрешения

Возможность быстрого действия игрока — использования суперспособности, как только он увидел противников, — обеспечивается тем, что интерфейс позволяет соотнести определенные прошлые события (смерть союзников) и определенное перспективы действия (возможность их воскрешения). При этом они соотносятся в контексте общей игровой ситуации, которая дана игроку в виде конкретных деталей феноменального поля: различных индикаторов, сообщений на экране и наблюдаемых союзников и противников. Игрок не спешит воскрешать союзников, пока в его поле зрения не появляются сразу четверо противников, но четыре противника становятся поводом для действия именно благодаря интерфейсу, который позволяет удерживать произошедшие события и возможности действия в одном феноменальном поле. (При этом игрок не ставит под сомнение, что элементы интерфейса действительно отражают случившееся прошлое и возможное будущее.) Тем самым через интерфейс игрок получает доступ к организационным вещам, в данном случае — к возможности переломить ход сражения, перейдя от решения справиться с одним противником при помощи одного живого союзника к решению справиться с четырьмя противниками, воскресив трех мертвых союзников. Данный пример хорошо показывает, каким образом игровое мышление воплощается в феноменальных деталях практики благодаря интерфейсу игры.

Рассмотрим другую ситуацию игры за Ангела, где задачей команды, в которой находится игрок, является захват некоторого объекта<sup>20</sup>. Когда игрок подходит к этому объекту, он может воскресить двух союзников, но ситуация складывается не в его пользу, т.к. объект окружен тремя противниками. Живых союзников в поле зрения нет, и в случае использования суперспособности игрок оказался бы в ситуации  $3 \times 3$ . Дополнительная сложность состоит в том, что воскрешенные союзники не могут двигаться в течение 2,25 секунды, поэтому существует большой риск, что за это время трое противников убьют самого игрока, а потом и двух оживленных союзников (рис. 15). Игрок решает не выдавать себя и отступить за стену. Сделав это, он замечает, что с другой стороны подходят два союзника. Один из них, Крысавчик, использует свою суперспособность (радиоуправляемую бомбу, которая наносит большой урон по площади и которую он направляет в сторону противников [рис. 16]). Использование воскрешения может переломить ход столкновения и помочь захватить объект, что и происходит в следующую секунду, когда игрок выходит из-за угла, использует суперспособность воскрешения и нападает на противников сзади.

Этот второй эпизод показывает, что отмеченное в первом эпизоде расширение феноменального поля игрока благодаря интерфейсу распространяется также и на других игроков, которые становятся актуальными участниками ситуации, не только когда игрок узнает об их приближении или реально их наблюдает, но и когда они временно недееспособны. «Мертвые» игроки, тем самым, остаются частью актуального поля событий игр.

---

20. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=v-k5EilfUok>



Рисунок 15. Противники защищают объект



Рисунок 16. Отступление

Оба рассмотренных эпизода с Ангелом демонстрируют, что интерфейс является инструментом характерного для игры способа рассуждения, поскольку выдвигает на передний план определенные организационные феномены, в данном случае — соотношение сил сторон, а все остальное превращается в фон. Игрок

прогнозирует, как изменится соотношение сил и сможет ли использование суперспособности привести к успеху в конкретной ситуации. Однако понимание событий и возможностей, визуализируемых в элементах интерфейса, не обусловливается интерфейсом самим по себе, а связано с упорядоченными ситуативными действиями игроков. Значение элемента интерфейса «Можно воскресить х2» зависит от текущей ситуации, которая организуется игроком и проявляется по мере развития событий, т. е. от деталей феноменального поля. В момент общей оценки ситуации счетчик суперспособности становится фигурой, до этого момента он оставался «объектом на фоне».

Необходимо отметить и еще одну важную особенность: интерфейс обеспечивает игроку получение одновременно двух потоков данных, касающихся текущей игровой ситуации: данных, которые можно назвать *ситуативными*, и данных, которые можно назвать *ситуационными*, т. е. восприятие ситуации «изнутри» этой ситуации и восприятие ее «извне». Соответственно, игрок совершает два типа работы: упорядочивает динамические ситуативные детали игры (различает видимых на экране противников и союзников, понимает особенности обстановки и управляет тем, что видит, например отходит назад, чтобы спрятаться за углом), т. е. управляет линией взгляда персонажа, которая в рассматриваемых эпизодах совпадает с линией взгляда игрока, и, кроме того, игрок считывает и включает в свою ситуативную деятельность информацию об игровой ситуации: о событиях, участниках и возможностях действия. Ситуационные данные явлены игроку тем же самым способом, что и ситуативные: посредством звуков и изображений на экране, благодаря чему игрок имеет возможность постоянно соотносить то, что он видит и слышит, с тем, что ему известно о том, что он видит и слышит, и принимать специфически игровые решения в зависимости от складывающихся обстоятельств. Такое переплетение ситуативных и ситуационных деталей усиливается тем, что некоторые элементы интерфейса располагаются рядом с тем местом на экране, где чаще всего фокусируется взгляд игрока, вследствие чего феноменальное поле игрока становится насыщенным возможностями действия в гораздо большей степени, чем если бы он ориентировался только на то, что видит его персонаж в сгенерированной компьютером обстановке.

### Робот-монах

Второй персонаж — Дзенъятта — также является героем поддержки, способным лечить союзников<sup>21</sup>. В отличие от Ангела, роль которого сводится к лечению, Дзенъятта, помимо лечения, чаще вступает в прямую конфронтацию. Его суперспособность — «трансцендентность» — предполагает, что в течение 6 секунд персонаж становится неуязвимым, его скорость передвижения увеличивается в два раза, и вокруг него создается аура, которая ежесекундно восстанавливает находя-

21. Любопытно, что если Ангел отсылал к христианству, то Дзенъятта — это робот-монах, отсылающий к дзен-буддизму.

щимся вблизи союзникам большое количество здоровья. Сам Дзенъятта во время действия этой способности не может атаковать. Назначение трансцендентности — спасти команду в критический момент (как отмечается в некоторых гайдах, «основное предназначение Трансцендентности — это исцеление союзников в те моменты, когда они получают сильный урон, например при координированной попытке захватить объект или защите объекта от массовой атаки»<sup>22</sup>. Во многом эта задача схожа с «воскрешением» Ангела: переломить ход ситуации. Но если «вестник Бога» возвращает «с того света», то дзен-буддист спасает в последний момент.

Рассмотрим несколько эпизодов игры за Дзенъятту. В первом эпизоде команде игрока необходимо захватить точку. Рассматриваемый эпизод начинается в момент атаки на эту точку<sup>23</sup>. Игрок слышит фразу одного из персонажей противоположной команды: «Застыньте, не шевелитесь!», свидетельствующую о том, что он использовал способность, которая замораживает всех противников в определенной области. Саму эту область игрок видит вскользь, однако замечает, что один из союзников в нее попал (рис. 17).



Рисунок 17. Наступление на точку

Это может быть удачным моментом для использования суперспособности: противник использовал способность по области, и в такой ситуации группового столкновения лечение сразу всех союзников, находящихся рядом, может переломить ход боя. Однако в этот момент игрок не знает, попал ли еще кто-то из союзников

22. Overwatch: Дзенъятта [гайд]. <http://www.allmmorpg.ru/overwatch/dzenyatta/>

23. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=OS3Hg5MQUDo>

в зону заморозки, а также не знает, сколько противников находится рядом, чтобы воспользоваться ситуацией заморозки. К тому же из команды игрока, помимо него самого, в непосредственной близости находятся еще четыре персонажа; вполне возможно, что они справятся без использования суперспособности. В связи с таким уровнем неопределенности игрок решил сохранить трансцендентность для другого подходящего момента.

Спустя секунду игрок слышит фразу «Огонь по готовности!», свидетельствующую о том, что один из противников использовал способность, которая создает воронку, затягивающую всех соперников, что тут же и происходит. Это крайне эффективный ход: воронка собирает всех противников в одно место, где они будут заморожены. Помимо этого, к месту сражения подошел еще один персонаж вражеской стороны, соответственно, игрок предполагает наличие как минимум трех противников. В такой ситуации его команда была бы нейтрализована в считанные секунды. Игрок предотвращает это, применяя суперспособность, благодаря чему его команда справляется со столь скоординированной атакой соперников (рис. 18). Стоит отметить, что трансцендентность была применена сразу после того, как воронка стянула всех союзников игрока в одно место. Это важно, потому что иногда применять данную суперспособность трудно: команда может разбежаться, и суперспособность будет действовать не на всех. В данном случае воронка противника помогла собрать всех союзников игрока вместе, чтобы тот их вылечил.



Рисунок 18. Использование трансцендентности

Вторая ситуация представляет собой менее удачный пример использования трансцендентности<sup>24</sup>. В данном матче задача команды игрока — передвинуть некоторый объект из одной точки в другую, для чего необходимо находится в непосредственной близости к нему. В анализируемом эпизоде игрок с еще как минимум двумя союзниками передвигает объект. Игрок спрятался за бортом объекта, но предполагает наличие противника с левой стороны, т. к. кто-то атакует одного из союзников, который, получив урон, решает отступить назад к укрытию (рис. 19).



Рисунок 19. Передвижение объекта

Игрок применяет лечащую способность к отступающему союзнику, который уже почти вышел из зоны видимости. В этот момент прямо в направлении игрока выпускается суперспособность противника — стрела, которая выглядит как двухголовый дракон и наносит огромный урон, проходя через персонажа (рис. 20). Игрок понимает, что она нанесет урон ему и союзнику, который только что отошел назад. Проблема в том, что игрок не знает, есть ли сзади него еще союзники. Возможности повернуться и посмотреть нет, поскольку на принятие решения об использовании трансцендентности есть только доли секунды. В конце концов, игрок решает использовать суперспособность. Сзади не оказывается других товарищей, и он спасает только себя и одного союзника, что в целом является не самым удачным использованием трансцендентности. В определенном смысле, ошибка была совершена еще несколько секунд назад, когда игрок пошел в авангарде наступления, т. к., чтобы эффективно использовать трансцендентность, не-

24. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=yTjO8qbuB1o>

обходимо внимательно следить не только за тем, что делают противники, но и за тем, где находятся союзники, как близко они друг к другу и т. п. Однако это оказывается проблематичным в связи с конкретными задачами данного сражения — необходимостью двигать объект. Помимо этого, нахождение слишком далеко от союзников может привести к тому, что игрок в критический момент не успеет подойти к ним вовремя.



Рисунок 20. Критическая ситуация

Таким образом, игра за Дзеньятту предполагает дилемму, которую каждый раз приходится решать. С одной стороны, необходимо держать в зоне видимости и противников, и союзников, постоянно оборачиваться, следить за их местоположением, т. е. необходимо держаться в стороне от сражения и быстро реагировать на действия противников. С другой стороны, это осложняется конкретными задачами игры (передвижение объекта, захват точки) и необходимостью находиться достаточно близко от союзников, чтобы успеть использовать трансцендентность. Эта дилемма делает феноменальное поле игрока, играющего за Дзеньятту, более динамичным, его фокусировка постоянно смещается, игроку необходимо следить за гораздо большим, нежели Ангелу, количеством элементов. В определенном смысле играя за Дзеньятту, нужно чувствовать ситуацию, ее динамику, чтобы эффективно использовать суперспособность. Как мы видим, играя за Дзеньятту, игрок сталкивается с другой организацией интерфейса, нежели в случае Ангела, которая предоставляет ему другие возможности действия. Эти возможности не настолько однозначны, как в случае Ангела, и для их реализации требуется учет гораздо большего числа факторов, что повышает вероятность ошибки или непра-



вильного решения. Например, когда у игрока нет времени оглянуться и выяснить расположение своих союзников, он должен ориентироваться на небольшое число ситуативных деталей вроде наблюдаемых действий противника, запомненных им предыдущих действий участников и видимого расположения других игроков. Его решения становятся опосредованы не деталями интерфейса, т. е. выведенными на экран прошлыми событиями и возможностями действия, а деталями разворачивающегося здесь-и-сейчас игрового эпизода, что делает ситуацию более неопределенной и тем самым более сложной и требующей более высокого уровня мастерства.

### *Интерфейс: между чувством и расчетом*

Методы действия в игре за Ангела или за Дзенъятту в ситуациях использования суперспособности существенно различаются. Феноменальные поля игроков, играющих за этих персонажей, оказываются ориентированы на различные детали ситуации. Способ действия при игре за Ангела ориентирован, скорее, на элементы интерфейса (например, счетчик суперспособности), которые выводят на первый план определенную организационную вещь — соотношение сил команд, активными элементами которой оказываются как действующие, так и «мертвые», но доступные для воскрешения персонажи. Важно, что радиус суперспособности Ангела достаточно большой, поэтому игрок может держаться на некотором расстоянии от сражения и охватывать взглядом все происходящее. В случае Дзенъятты феноменальное поле игрока оказывается более динамичным, фигурой здесь выступает большой диапазон непосредственно игровых деталей. Элементы интерфейса при игре за Дзенъятту уходят в фон. Игроку необходимо постоянно двигаться, внимательно следить за действиями обеих сторон и находиться на достаточно близком расстоянии от союзников, чтобы в критический момент их спасти. Эффективно использовать трансцендентность Дзенъятты гораздо сложнее, нежели воскрешение Ангела. В гайдах отмечают, что Ангел является «самым простым»<sup>25</sup> персонажем поддержки; про игру за Дзенъятту, наоборот, пишут, что она «довольно сложна и немного отличается от игры за других героев поддержки»<sup>26</sup>. Ориентируясь на счетчик, Ангел оценивает, сколько в данный момент можно воскресить союзников, что позволяет достаточно точно определять, насколько эффективным будет использование суперспособности в каждой конкретной ситуации. Действия Дзенъятты носят гораздо более неопределенный характер, и ему постоянно приходится каким-то образом справляться с этой неопределенностью. В игре за этого персонажа важно чувство ситуации, реакция на ее динамику; как указывают в гайдах, важно «видеть открывающиеся возможности»<sup>27</sup>.

25. Overwatch: основы игры. Гайд по Ангелу. <http://miroverwatch.ru/overwatch-gajd-po-angelu/>

26. Дзенъятта. Overwatch. Гайд. <http://mmo13.ru/news/post-2066>

27. Overwatch: основы игры. Гайд по Дзенъятте. <http://miroverwatch.ru/overwatch-gajd-po-dzenyatte/>

Таким образом, игра за Дзеньяту требует большей компетенции (знания особенностей других персонажей и их способностей и др.), чтобы успешно проецировать их возможные действия. В игре за Ангела фигурой феноменального поля оказывается общее соотношение сил. Наличие инструментов интерфейса, позволяющих более-менее точно рассчитать это соотношение, делает успешное использование суперспособности Ангела менее требовательным к компетенции игрока. Он может не следить за конкретными событиями, например смертями союзников, но замечать их через счетчик. Таким образом, игрок принимает конкретные решения, оперируя различными элементами своего феноменального поля, которые могут быть как феноменами интерфейса, так и феноменами актуального игрового процесса.

### Соотношение виртуальных и повседневных феноменов

Как было сказано выше, игроку доступны различные типы феноменов. В первую очередь это феномены, которые мы обозначили как *виртуальные*: звуки, персонажи, движения, обстановка и все прочее, что находится «внутри» виртуального мира. Игрок действует в смоделированном компьютером мире как в *естественном* мире своих действий. Он воспринимает этот мир и проецирует возможности развития текущей ситуации из того места, где в данный момент находится игровое тело, т. е. он ориентируется на последовательность организуемых и организационных феноменов порядка, которые доступны ему в каждый момент времени. Также игроку доступны феномены интерфейса. Интерфейс обеспечивает расширение феноменального поля игрока и фокусирует его внимание на определенных организационных вещах, прежде всего — на возможностях действия. Все эти организационные детали находятся в пределах феноменального поля игрока, в которое, помимо элементов интерфейса, входит и происходящее в повседневном мире. Вопрос, который интересует нас в данном разделе, может быть сформулирован следующим образом: как именно соотносятся друг с другом феномены, находящиеся в игровом и повседневном мирах? Что выступает фигурой, а что фоном? Какую работу осуществляет игрок с этими различными феноменами в процессе игры?

Для ответа на эти вопросы мы решили обратиться к анализу видеоигр с камерой от первого («TES 5: Skyrim») и от третьего лица («The Witcher 3: Wild Hunt»).

#### «Вы отравлены»

«TES 5: Skyrim»<sup>28</sup> — ролевая игра в открытом мире с возможностью игры от первого лица. В интерфейсе игры присутствует ряд базовых для ролевых игр элементов (рис. 21):

---

28. «Skyrim» — мультиплатформенная компьютерная ролевая игра с открытым миром, разработанная студией «Bethesda Game Studios» и выпущенная компанией «Bethesda Softworks». Подобно предыдущим играм серии, «Skyrim» предоставляет игроку возможность свободно путешествовать по

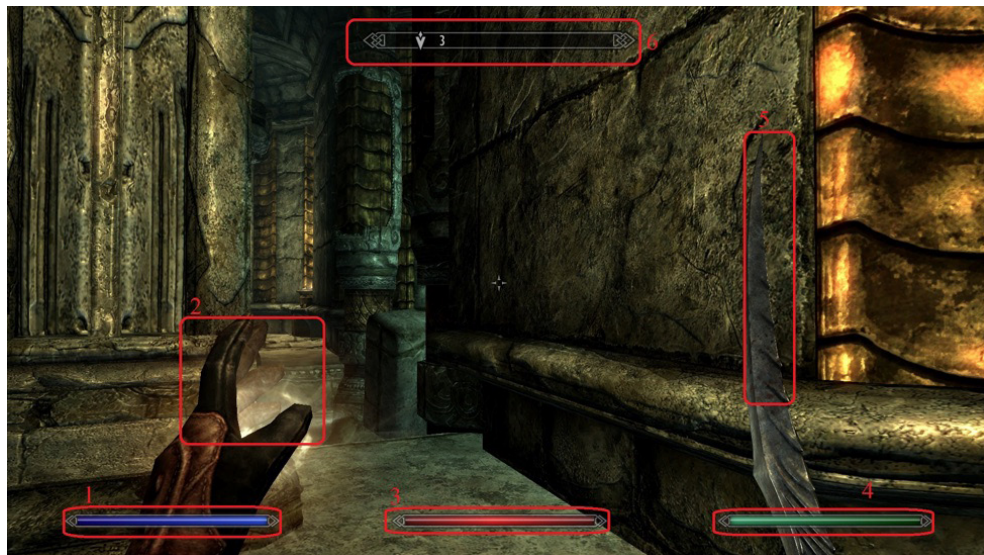


Рисунок 21. Базовые элементы интерфейса Skyrim

1 — синий индикатор количества маны (расходуется на применение заклинаний);

2 — активное заклинание/оружие в левой руке;

3 — красный индикатор количества здоровья;

4 — зеленый индикатор количества выносливости, расходуется при использовании силовых атак;

5 — активное заклинание/оружие в правой руке;

6 — игровой компас со сторонами света, отображающий внутриигровые объекты.

Игрок занимается исследованием двумерских<sup>29</sup> развалин. В процессе зачистки развалин от враждебных игроку созданий происходит релевантная для нашего исследования ситуация<sup>30</sup>.

Эпизод начинается с того, что игрок в режиме скрытности обнаруживает монстра, который называется «Корус-охотник». Режим скрытности означает, что монстр не видит и не слышит персонажа игрока (об этом свидетельствует схематичный «закрытый глаз» на месте курсора). Игрок выбирает любопытную стратегию боя, в ходе осуществления которой происходит несколько значимых для нашего анализа событий.

На момент старта эпизода игрок вооружен двумя кинжалами. Игрок принимает решение перевооружиться и достать орудие дальнего боя. Сделать это возмож-

открытому игровому миру, исследуя его и самостоятельно находя новые места и задания. Действие «Skyrim» происходит в вымышленной провинции Скайрим на материке Тамриэль.

29. Гномы во вселенной TES.

30. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=mpdndLg8p6g>

но двумя способами. Первый из них — использовать индивидуально настроенную панель быстрого доступа (клавиша Q, рис. 22). Панель быстрого доступа формируется из доступных игроку вещей и заклинаний для их быстрого переключения. Важная особенность игры состоит в том, что в момент активации панели быстрого доступа события в игровом мире «Skyrim» замирают (ставятся на паузу). Эта механика в различных играх реализуется по-разному, но общепринятое наименование для нее — «тактический режим». Это момент, в котором игрок, манипулируя снаряжением и способностями персонажа, может выбрать наиболее удобную ему здесь-и-сейчас тактику боя. В ходе анализируемого эпизода игрок несколько раз воспользуется этой опцией.

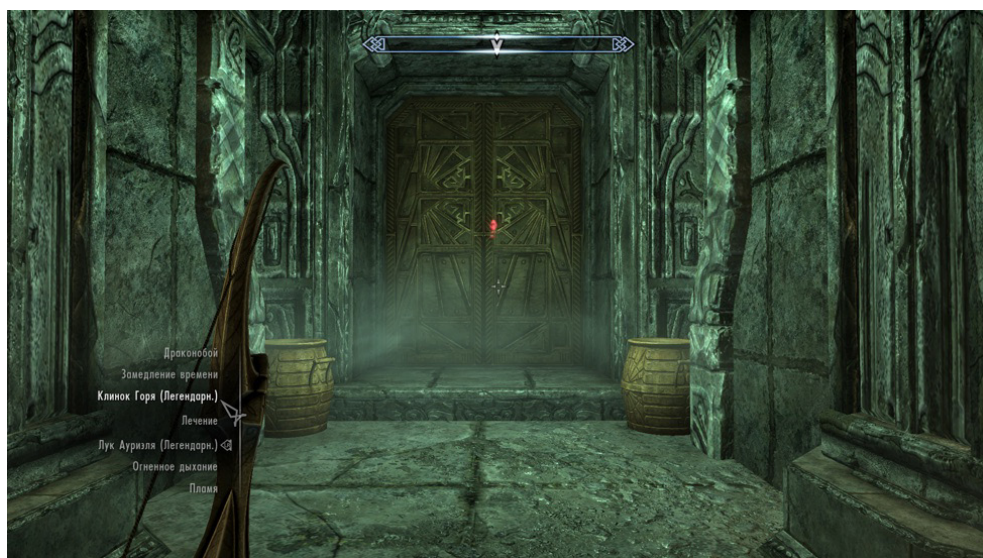


Рисунок 22. Панель быстрого доступа

Второй способ сменить оружие — воспользоваться вкладкой «Инвентарь» или рюкзаком персонажа (виртуальным вместительным местом для различных предметов, например оружия). В момент обращения к инвентарю игра также замирает. На старте обсуждаемого эпизода игрок выбирает второй вариант. Почему игрок выбирает именно этот вариант?

Открыв рюкзак, игрок меняет кинжалы на «Лук Ауриэля». Также игрок выбирает стрелу для выстрела из нескольких доступных ему видов. Выбор игрока падает на «Эльфийскую стрелу кровавого проклятья», приготовленную заранее, после чего игрок отключает режим инвентаря и начинается бой. Мы можем заключить, что игрок хотел использовать специальную стрелу, и он воспользовался режимом инвентаря именно потому, что в панели быстрого доступа этих стрел у игрока нет.

В этой ситуации наблюдается динамичное переключение между феноменами виртуального мира и феноменами интерфейса.

Игрок начинает бой выстрелом из лука по монстру в режиме скрытности, поскольку скрытый удар наносит увеличенное количество повреждений в рамках игровой механики. Успешную атаку сопровождает надпись в углу экрана «Скрытная атака — 3,0-кратный урон». В ходе боя игрок постоянно ориентируется на интерфейс, поскольку тот сообщает игроку, находится он в режиме скрытности или нет. Монстр, обнаружив враждебного ему персонажа, быстро сближается и атакует в ответ. В связи с тем, что монстр резко сократил дистанцию, игрок вновь обращается к панели быстрого доступа, для того чтобы вновь достать кинжалы для ближнего боя.

Когда игрок работает с интерфейсом, становится заметна одна особенность, указывающая на сложное соотношение различных типов феноменов: переключаясь на работу с интерфейсом, игрок совершает согласованные движения глаз и курсора. При этом как курсор может подсказывать, куда переводить взгляд, так и взгляд может вести за собой курсор. Однако когда игрок возвращается в игру, траектория движений его взгляда становится менее четко связанной с происходящим на экране. В какие моменты взгляд надолго «застревает» на одной точке.

Перевооружившись, игрок достаточно быстро расправляется с монстром (для этого игроку понадобилось нанести всего пару ударов). Однако в одну из последних перед смертью атак Корус отравляет персонажа. Об этом событии игроку также сообщает интерфейс (см. рис. 23, левый верхний угол скриншота).

Однако мы не можем однозначно сказать, обратил ли игрок внимание на эту надпись. Наша гипотеза заключается в том, что это сообщение интерфейса было проигнорировано игроком. В пользу этой гипотезы говорит тот факт, что сразу по завершении сражения игрок никак не реагирует на происходящее и действует в «штатном» режиме: обыскивает труп монстра и начинает дальнейшее движение по подземелью. Дело в том, что информацию об отравлении игрок может получить и более явным способом. Прямым следствием отравления является стремительное уменьшение очков здоровья. Эта информация доступна игроку в виде красной полоски здоровья внизу и в центре экрана (рис. 23). Игрок узнает о необходимости применить лечение, когда опускает взгляд вниз, чтобы обыскать убитого монстра. Если не предпринимать никаких действий, то персонаж игрока умрет в течение нескольких секунд. Задача игрока предельно конкретна: необходимо предотвратить игровую смерть. Для этого игрок вновь обращается к интерфейсу, на этот раз — к панели быстрого доступа. Именно в этот момент панель становится феноменом для игрока — он обращается к ней в рамках своего феноменального поля и актуализирует ее в практике. До этого момента панель остается для игрока лишь фоновым объектом. Игрок выбирает в панели заклинание «Лечение», активировав его «на каждую руку» (для более быстрого восстановления очков здоровья), и решает возникшую проблему (рис. 24).



Рисунок 23. «Статус» персонажа

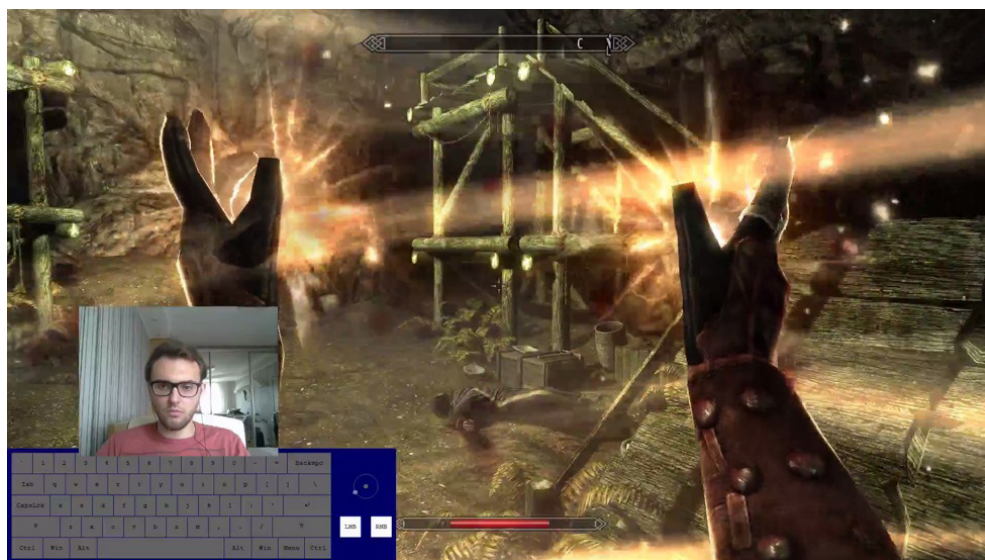


Рисунок 24. Лечение

Все вышеописанное занимает около 15 секунд. За это время глаза игрока проделывают огромный путь по экрану, во время которого игрок иногда совершает быстрые многочисленные движения глаз (когда работает с интерфейсом), а иногда его взгляд замирает (когда идет бой с монстром). При этом, вероятно, быстрые

движения позволяют игроку больше фокусироваться на небольших фрагментах своего феноменального поля, а долгий взгляд в одно место позволяет воспринимать более обширную область, но за счет расфокусирования внимания. Оба варианта действия связаны с конкретными организационными обстоятельствами деятельности, т. е. с ситуативной задачей, решаемой игроком: работой с интерфейсом или действием в игровом мире в качестве игрового тела.

«Осторожно, оса!»

«The Witcher 3: Wild Hunt»<sup>31</sup> — ролевая игра с открытым миром и камерой от 3-го лица. К базовым элементам интерфейса игры относятся (рис. 25):



Рисунок 25. Базовые элементы интерфейса «The Witcher 3»

1 — индикаторы здоровья (красный) и интоксикации (зеленый). Индикатор интоксикации заполняется при использовании «ведьмачьих эликсиров»;

2 — действующие на Ведьмака в данный момент позитивные/негативные эффекты (зелья, бафы, дебафы и т. д.);

31. «The Witcher 3: Wild Hunt» — мультиплатформенная компьютерная ролевая игра, разработанная польской студией «CD Projekt RED» по мотивам серии романов «Ведьмак» польского писателя Анджея Сапковского. Выпущена в 2015 году для Windows, Playstation 4 и Xbox One. Действие игры происходит в вымышленном фэнтезийном мире, напоминающем средневековую Восточную Европу. Главный герой, Геральт из Ривии, «ведьмак» — профессиональный охотник на чудовищ — отправляется в путешествие в поисках своей приемной дочери по имени Цири. «Ведьмак 3: Дикая Охота» — игра с открытым миром: игрок может свободно путешествовать по обширным территориям, самостоятельно находя новые места и задания.

3 — индикатор энергии (тратится при использовании знаков, силовых приемов или бега);

4 — индикатор адреналина (заполняется по мере боя). Чем выше уровень адреналина, тем сильнее удары Ведьмака;

5 — доступные в карманах (для быстрого использования в бою) зелья/бомбы;

6 — активный игровой квест;

7 — игровая мини-карта;

8 — доступные типы движений в бою (по своей сути 5 и 8 — памятки для игрока).

Ведмак получает заказ разобраться с «утопцами», убивающими моряков в порту Ард Скеллиге. Выслеживание утопцев<sup>32</sup> по следам приводит Геральта из Ривии в пещеру Миллюзины (чудовищного создания, которого местные принимали за богиню и приносили ей дары), где и происходит интересующий нас эпизод<sup>33</sup>.

Первое, на что следует обратить внимание, — как устроена ориентация в виртуальном пространстве пещеры (рис. 26).

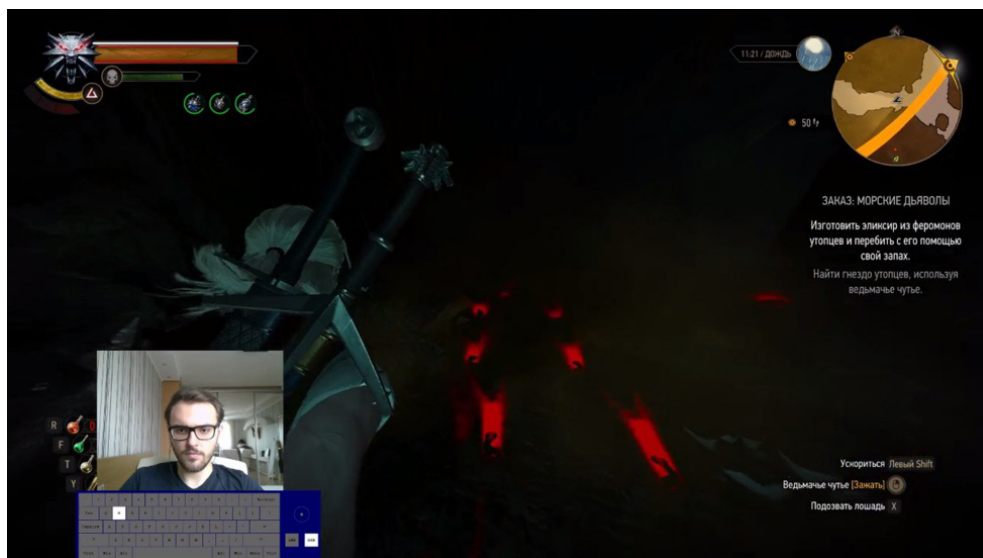


Рисунок 26. Ориентация в пространстве пещеры

В пещере царит крошечная тьма, и у игрока есть несколько опций, как решить проблему ориентирования. Первая опция — достать факел и осветить себе путь. В данном эпизоде эта опция не применяется, поскольку игроку необходимо обследовать часть пещеры под водой, а значит, факел становится бесполезным. Второй

32. Водяные во вселенной «Ведьмака».

33. Эпизод доступен по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=SYeO-vYCTW4>



вариант — выпить эликсир «Кошка», который позволяет видеть в темноте в ярком черно-белом спектре. В ходе последующего исследования пещеры Миллюзины игрок использует эту возможность, однако в анализируемом фрагменте он выбирает третий вариант. Третий вариант — «гибридный», и его проще всего описать в терминах феноменального поля. Пещера (и под водой, и над водой) — это коридор, в котором возможно двигаться в строго заданном направлении. Для того чтобы выбрать верное направление движения, игроку достаточно практически совместить наблюдаемые особенности пещеры и мини-карту в правом верхнем углу экрана. Используя «witcher senses», игрок видит следы утопцев, подсвеченные красным. Движение по этому следу позволяет игроку ориентироваться в виртуальном пространстве пещеры без применения «освещающих» девайсов. В каком-то смысле игрок видит и ориентируется, «не видя». Он предпочитает не использовать дополнительные инструменты для разрешения проблемы ориентирования в пространстве и пользуется тем, что доступно ему здесь-и-сейчас.

Сделанные выше наблюдения наводят нас на мысль о двух типах *accountability* (повседневной и виртуальной), одновременно присутствующих в видеоиграх. Для обсуждаемого выше кейса данную идею можно было проиллюстрировать так: когда игрок принимает решение выпить эликсир «кошка», чтобы видеть в темноте, его account можно описать исключительно в терминах виртуального мира: в пещере темно, значит нужно выпить соответствующее зелье. Когда же игрок выбирает гибридную стратегию ориентирования, собирая в своей практике два потока доступных данных, его account смещается в сторону повседневности, т. к. игровой интерфейс сообщает игроку информацию как человеку в повседневной жизни.

Продолжая идти по следу, персонаж ныряет под воду. Интересующая нас проблема возникает на 17:51. На изображении, снятом с веб-камеры, видно, что игрок смотрит в сторону от монитора. Взгляд этот достаточно выраженный, что означает заинтересованность в конкретном объекте: схватить его периферийным зрением оказалось невозможно. Более этого, этот объект каким-то образом привлек внимание игрока. Этим объектом была крупная оса, которая становится для игрока объектом-в-феноменальном поле, т. е. феноменом (рис. 27).

На протяжении следующих 30 секунд игрок постоянно переводит взгляд с экрана на осу и обратно, однако при этом движение в виртуальном мире не прекращается. Как видно из скриншота, клавиши W («Вперед») и Shift («Плыть быстро») по-прежнему зажаты, а значит, движение продолжается. Безусловно, монотонность динамики феноменального поля игрока (персонаж совершает одно и то же действие без каких-либо изменений игровой обстановки) «освобождает» зрение и слух игрока от необходимости следить за происходящим на экране, поскольку в игре не появляется и, судя по всему, в ближайшем будущем не появятся новые организационные объекты. Однако игрок, достаточно долго находясь в «отвлеченном» состоянии (он смотрит на осу, смотрит на стол, почесывает лицо), все же не утрачивает фиксации на игровых событиях, которую ему обеспечивают руки (одна нажимает клавиши, другая держит мышку), глаза (иногда возвращающиеся

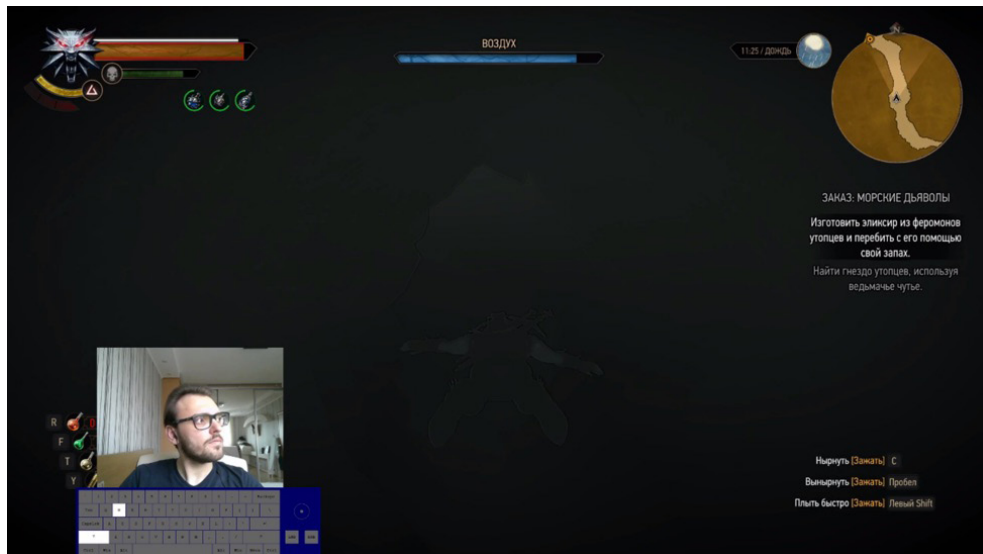


Рисунок 27. Резкое переключение внимания на повседневный объект

на экран) и уши (слышащие игровые звуки). Тем не менее когда персонаж заканчивает плыть, происходит интересное событие: игрок не переключается полностью снова на игровой мир, а наоборот, расширяет раскол между повседневным и виртуальными мирами, полностью переключая внимания на осу в комнате. Он фиксирует взгляд на осе, отпускает клавиши и персонаж перестает двигаться (рис. 28). Через несколько мгновений игрок поворачивает голову, опускает взгляд,

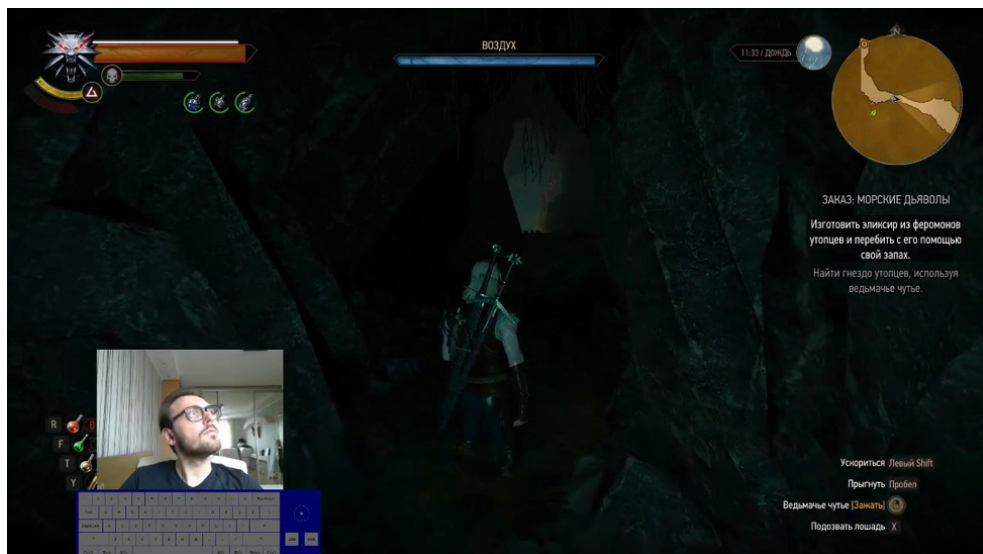


Рисунок 28. Полное переключение внимания на осу

снова нажимает клавишу движения (еще до того, как взгляд будет сфокусирован на экране) и продолжает играть.

Эта остановка игры была вызвана, вероятно, тем, что оса в комнате стала для игрока настолько «сильным» организационным объектом (т.е. возникла необходимость оценить ее возможную траекторию и необходимость мер по ее нейтрализации), а игра в этот момент требовала настолько много внимания (персонаж закончил плыть и начал выбираться на берег), что игрок прекращает играть и помещает в центре своего феноменального поля осу, на время «подвешивая» виртуальные события.

Два рассмотренных примера показывают, что игрок в рамках своего феноменального поля постоянно взаимодействует с различными типами феноменов. Способ взаимодействия определяется ситуативно, прагматикой эпизода. Однако такое переплетение различных типов феноменов может ослабляться или разрушаться как в силу вмешательства повседневного мира игрока, в центре которого он находится как физическое тело, так и в результате переключения внимания на элементы интерфейса, которые не равнозначны объектам вроде клавиатуры и мышки. При этом ни один из обсуждаемых типов феноменов не является определяющим по отношению к остальным. Возможны как ситуации, когда игрок прекращает играть, отдавая приоритет объектам обыденного мира, так и ситуации, когда мир игры заставляет игрока игнорировать объекты обыденного мира (о чем игроку может внезапно напомнить затекшая рука) или элементы интерфейса (когда игрок не замечает определенную информацию, выводимую на экран посредством того или иного элемента интерфейса).

## Заключение

Этнометодология, безусловно, не представляет собой что-то «целое». Нет какой-то одной проблемы, стоящей перед этнометодологическими исследованиями. Скорее, это набор тем, каждая из которых требует оригинального аналитического подхода, а также разработки специфических методов наблюдения, сбора и анализа данных. Для нас центральной стала проблематика феноменального поля внутри игровой практики. Мы постарались развернуть эту проблематику, анализируя различные типы феноменов, доступных игроку в разнообразных игровых ситуациях, а также последовательность действий конституирующих практику видеоигры как таковую. Первостепенной задачей было предложить подход к анализу видеоигр. Говоря проще, мы хотели представить читателю исследовательскую программу.

Представляя эту программу, мы обратились к анализу трех конкретных проблем. Исследование координации действий игроков привело нас к на первый взгляд банальному выводу: возможность вербальной коммуникации делает взаимодействие игроков более скоординированным. Однако подробный разбор механики координации игроков довольно быстро заставляет признать, что это не

совсем так. Игроки постоянно координируются. Если у них нет возможности общаться, они ориентируются на действия других игроков (как союзников, так и противников), постоянно проецируя эти действия в собственное феноменальное поле (не всегда проецируя корректно, что и приводит к нарушению координации). Возможность договориться определенным образом переформатирует происходящее в игре: взаимодействие не становится «более скоординированным», но «собирается» в новый порядок, происходит по-другому. В игровой практике различные способы координации постоянно уступают место друг другу в одних обстоятельствах, смешиваются в других или отсутствуют полностью в третьих. Понять, как именно это происходит, можно лишь через анализ конкретных игровых ситуаций, следуя за организацией феноменальных полей игроков. Все вышеперечисленное открывает широкие перспективы исследования различных способов организации взаимодействия внутри игры и их связи со спецификой самой игры (в частности, тех способов взаимодействия, которые в принципе доступны в конкретных играх — голосовые или текстовые чаты, жесты и т. п.).

Этнометодологический анализ взаимодействия игрока с интерфейсом (которому посвящен второй раздел статьи) придает бóльшую гибкость нашему видению того, как это взаимодействие происходит. В перспективе этнометодологии нет смысла говорить об интерфейсе как таковом, но только о практиках взаимодействия с ним. Динамическая организация феноменов интерфейса, в которой фигуры в различных ситуациях постоянно меняются (игрок в разные моменты времени взаимодействует с различными феноменами интерфейса), позволяет нам понять специфические способы действия игроков и игровых персонажей. Персонажи-аватары в играх неравны, и это неравенство задается в том числе феноменальной организацией интерфейсов.

В третьем разделе мы проанализировали, как соотносятся различные типы феноменов в практике игры. В течение всего процесса работы с данными мы замечали, что доступные игроку феномены виртуального мира, игрового интерфейса и мира «по сю сторону монитора» — это разнообразные феномены-внутри-феноменального-поля игрока, взаимодействие с которыми в практике принципиально различается. Мы показали, как именно игрок постоянно переключается между ними, как фигурой становятся объекты то виртуального мира, то повседневного. Этот анализ хорошо демонстрирует, с насколько большим количеством феноменальных деталей необходимо считаться при анализе феноменологической механики игрового опыта. Тезис о двух типах *accountability* позволяет нам справляться со сложностью столь комплексного процесса, как видеоигра.

Этнометодология учит нас, что нет смысла строить общую теорию того, что такое видеоигра. Следует изучать социальный порядок внутри конкретных видеоигр, т. е. игровые практики *in situ*. В данном тексте мы предложили некоторые направления исследования этого сложного, постоянно ускользающего от нашего внимания порядка, построенные вокруг анализа работы феноменального поля игрока. Впереди предстоит большая критическая, концептуальная и методическая работа по развитию исследовательской программы этнометодологии видеоигр.

## Литература

- Богост Я. (2015). Бардак в видеоиграх / Пер. с англ. П. Хановой // Логос. № 1. С. 79–99.
- Ветушинский А. С. (2015). To Play Game Studies Press the START Button // Логос. № 1. С. 41–60.
- Корбут А. М. (2011). Уникальная адекватность методов как исследовательский принцип в этнометодологии. Магистерская диссертация. М: МВШСЭН.
- Корбут А. М. (2013). Гоббсова проблема и два ее решения: нормативный порядок и ситуативное действие // Социология власти. № 1–2. С. 9–26.
- Корбут А. М. (2014). Привычка как точильный камень феноменологии // Социология власти. № 1. С. 10–30.
- Максимова А. С. (2016). Использование видео для изучения социального взаимодействия // Социологическое обозрение. Т. 5. № 3. С. 91–121.
- Шпигельберг Г. (2002). Феноменологическое движение: историческое введение / Пер. с англ. В. П. Большакова и др. М.: Логос.
- Шюц А. (2004). Символ, реальность и общество / Пер. с англ. В. Г. Николаева // Шюц А. Избранное. Мир, светящийся смыслом. М.: РОССПЭН. С. 456–529.
- Юл Й. (2015). Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Пер. с англ. П. Хановой // Логос. № 1. С. 61–78.
- Bennerstedt U., Ivarsson J. (2010). Knowing the Way: Managing Epistemic Topologies in Virtual Game Worlds // Computer Supported Cooperative Work. Vol. 19. № 2. P. 201–230.
- Garfinkel H. (2002). Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Garfinkel H. (2007). Lebenswelt Origins of the Sciences: Working out Durkheim's Aphorism — Book Two: Workplace and Documentary Diversity of Ethnomethodological Studies of Work and Sciences by Ethnomethodology's Authors: What Did We Do? What Did We Learn? // Human Studies. Vol. 30. № 1. P. 9–56.
- Gurwitsch A. (1961). The Problem of Existence in Constitutive Phenomenology // Journal of Philosophy. Vol. 58. № 21. P. 625–632.
- Mondada L. (2012). Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video Games // Gerhardt C., Ayass R. (Eds.). The Appropriation of Media in Everyday Life. Amsterdam: John Benjamins. P. 231–270.
- Pinchbeck D. (2010). I Build to Study: A Manifesto for Development Led research in Games. URL: <https://www.yumpu.com/en/document/view/9024697/i-build-to-study-a-manifesto-for-development-led-thechineseroom> (дата доступа: 14.11.2016).
- Reeves S., Brown B., Laurier E. (2009). Experts at Play: Understanding Skilled Expertise // Games and Culture. Vol. 4. № 3. P. 205–227.
- Sacks H. (1992). Lectures on Conversation. Oxford: Blackwell.
- Sjoblom B. (2011). Gaming Interaction: Conversations and Competencies in Internet Cafes. PhD thesis. Linköping: Linköping University Electronic Press.

- Sudnow D.* (1978). *Ways of the Hand: The Organization of Improvised Conduct*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Sudnow D.* (1984). *Pilgrim in the Microworld*. New York: Warner Books.
- Wesp E.* (2014). *A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of «Narrative» Media // Game Studies*. Vol. 14. № 2. URL: <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp> (дата доступа: 14.11.2016)

## Ethnomethodology of Videogames: Phenomenal Field in Game Practice

*Artem Reiniuk*

Master's Student, Moscow School of Social and Economic Sciences  
Address: Prospect Vernadskogo, 82, building 2, Moscow, Russian Federation 119571  
E-mail: reynyuka.s@gmail.com

*Aleksandr Shirokov*

Master's Student, Moscow School of Social and Economic Sciences  
Address: Prospect Vernadskogo, 82, building 2, Moscow, Russian Federation 119571  
E-mail: needeeds@gmail.com

The paper describes a program for the research of video games in the ethnomethodological perspective. The core of the program is represented by the concept of "phenomenal field" which highlights a number of topics significant for studying gamers' real experience, that is, the gamer's phenomenal field, the virtual world phenomena, the interface phenomena, the everyday phenomena, the figure and background of the phenomenal field, and the projection. The program is based on the empirical researches which provided a detailed description of game actions, as well as a step-by-step analysis of their sequences. The problem of the phenomenal field in game practices is revealed through the analysis of three common types of situations encountered by gamers. The first type is related to the coordination of gamers' actions in network multiplayer games, and to the role of verbal communication in this coordination. The materials from several game episodes illustrates the importance of other gamers for the organization of the gamer's phenomenal field. The second type of situation relates to the interaction of the gamer and the interface. The analysis of the activities of two different characters within one game shows how the work with the interface can differ depending on the specific features of a character and the details of the situation. The third type of situation is related to the problem of the coordination of game actions in the physical and virtual worlds. The analysis demonstrates the way in which the gamer can switch between three different types of objects, those of the objects of the virtual world, of the game interface, and of the world "on this side of a monitor". The analyses of these examples allows for the statement that the program of ethnomethodological studies based on the detailed empirical analysis makes it possible to reveal the phenomenological mechanics of video games.

*Keywords:* ethnomethodology, phenomenal field, videogames, coordination of actions, interface, video-analysis

## References

- Bennerstedt U., Ivarsson J. (2010). Knowing the Way: Managing Epistemic Topologies in Virtual Game Worlds. *Computer Supported Cooperative Work*, vol. 19, no 2, pp. 201–230.
- Bogost I. (2015) Bardak v videoigrah [Videogames are a Mess]. *Logos*, no 1, pp. 79–99.
- Garfinkel H (2007) Lebenswelt Origins of the Sciences: Working out Durkheim's Aphorism — Book Two: Workplace and Documentary Diversity of Ethnomethodological Studies of Work and Sciences by Ethnomethodology's Authors: What Did We Do? What Did We Learn? *Human Studies*, vol. 30, no 1, pp. 9–56.
- Garfinkel H. (2002) *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*, Lanham: Rowman & Littlefield.
- Garwitsch A. (1961) The Problem of Existence in Constitutive Phenomenology. *Journal of Philosophy*, vol. 58, no 21, pp. 625–632.
- Juul J. (2015) Rasskazyivayut li igryi istorii? Kratkaya zametka ob igrah i narrativah [Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives]. *Logos*, no 1, pp. 61–78.
- Korbut A. (2011) *Unikalnaya adekvatnost metodov kak issledovatel'skiy printsip v etnometodologii* [The Unique Adequacy Requirement of Methods as a Research Principle of Ethnomethodology] (Magister Thesis), Moscow: MSSSES.
- Korbut A. (2013) Gobbsova problema i dva ee resheniya: normativnyy poryadok i situativnoe deystvie [Hobbes' Problem and Its Two Solutions: Normative Order and Situated Action]. *Sociology of Power*, no 1–2, pp. 9–26.
- Korbut A. (2014) Privyichka kak tochilnyy kamen fenomenologii [Habit as a Grindstone of Phenomenology]. *Sociology of Power*, no 1, pp. 10–30.
- Maximova A. (2016) Ispolzovanie video dlya izucheniya sotsialnogo vzaimodeystviya [The Use of Video for Studying Social Interaction]. *Russian Sociological Review*, vol. 5, no 3, pp. 91–121.
- Mondada L. (2012) Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video Games. *The Appropriation of Media in Everyday Life* (eds. C. Gerhardt, R. Ayass), Amsterdam: John Benjamins, pp. 231–270.
- Pinchbeck D. (2010) I Build to Study: A Manifesto for Development Led research in Games. Available at: <https://www.yumpu.com/en/document/view/9024697/i-build-to-study-a-manifesto-for-development-led-thechineseroom> (accessed 14 November 2016).
- Reeves S., Brown B., Laurier E. (2009) Experts at Play: Understanding Skilled Expertise. *Games and Culture*, vol. 4, no 3, pp. 205–227.
- Sacks H. (1992) *Lectures on Conversation*, Oxford: Blackwell.
- Schütz A. (2004) Simvol, realnost i obschestvo [Symbol, Reality and Society]. *Izbrannoe: Mir, svetyaschiysya smyslom* [Selected Works: The World Shining Sense], Moscow: ROSSPEN, pp. 456–529.
- Spiegelberg H. (2002) *Fenomenologicheskoe dvizhenie: istoricheskoe vvedenie* [The Phenomenological Movement: A Historical Introduction], Moscow: Logos.
- Sjoblom B. (2011) *Gaming Interaction: Conversations and Competencies in Internet Cafes* (PhD Thesis), Linköping: Linköping University Electronic Press.
- Sudnow D. (1978) *Ways of the Hand: The Organization of Improvised Conduct*, London: Routledge & Kegan Paul.
- Sudnow D. (1984) *Pilgrim in the Microworld*, New York: Warner Books.
- Vetushinsky A. (2015) To Play Game Studies Press the START Button. *Logos*, no 1, pp. 41–60.
- Wesp E. (2014) A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media. *Game Studies*, vol. 14, no 2. Available at: <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp> (accessed 14 November 2016).