

Статьи. Исследования

Константин Глазков

Игровое столкновение в эпоху его цифровой воспроизводимости

72

В статье предлагается интерпретация игровой активности в рамках геолокационной игры «Ingress the Game» как технически опосредованного игрового столкновения (И. Гофман). Это означает, что игроки во многом определяют ситуацию столкновения с другими игроками в рамках игры за счет выборочного исключения irrelevantных обстоятельств внешнего контекста. При этом с помощью технических средств и цифровых технологий (прежде всего благодаря мобильному телефону/планшету и доступу в Интернет) игрок осуществляет монтаж игровой действительности из отдельно взятых игровых и не-игровых фрагментов, что позволяет на непрерывной основе поддерживать потенциальную включенность в игровую активность. Непрерывность игровой активности в свою очередь имеет следствия в виде утраты значимости маркеров начала и конца игровых столкновений. Игра «Ingress» — бесконечная, соревновательная, в ней нет победителя. Игроки по-своему интерпретируют ее правила и цели. В первую очередь это связано с тем, что их не устраивает бесплодность противостояния двух фракций, не получающего выражения в продвижении игрового нарратива и определении победителя. В связи с этим в рамках «Ingress» возникают игровые логики, которые выходят за пределы изначально заложенной разработчиками модели. В качестве теоретической рамки для рассмотрения последующего расширения игровых логик мы предлагаем аналитическую оппозицию «игра — пуэрилизм», которая в отличие от проекта геймификации позволяет описывать игровую активность «изнутри», в терминах самой игры.

Ключевые слова: игровое столкновение, цифровая воспроизводимость, пуэрилизм, геолокационные игры, Ingress the Game

Глазков Константин Павлович — аспирант департамента социологии НИУ ВШЭ, магистр градостроительства. Научные интересы: urban studies, game studies, мобильные игры, ментальные карты. E-mail: glk@gorod.org.ru
Konstantin Glazkov — postgraduate student of sociological department NRU HSE, MA in urban studies and planning. Science interest: urban studies, game studies, mobile games, mental maps. E-mail: glk@gorod.org.ru
Статья написана в рамках научно-исследовательской работы «Трансформация общественных пространств и эволюция социальной коммуникации» (2015, ЦСИ РАНХиГС).

Konstantin Glazkov
Gaming Encounter in the Age of Digital Reproduction

The article suggests to interpret the gaming activity within the location-based mobile game Ingress the Game as a technically mediated gaming encounter (E. Goffman). This means that players significantly determinate the situation of encounter due to the selective elimination of irrelevant circumstances of external context beyond the game world. Through technical and digital means (primarily due to a mobile phone/tablet and access to the Internet) players carry out assembling scattered game and non-game fragments in a gaming reality that allows continuously to maintain a potential entanglement in gaming activity. In turn, continuity of the gaming activity causes loss of significance of opening and closing markers in gaming encounter. Endless, competitive and without a winner, Ingress the Game experiences tension associated with the interpretation of its rules by players. Foremost this fact is linked with that the players do not start to arrange the futility of the three-year confrontation between the two factions which receives no expression in the promotion of the game narrative and determining the winner. In this connection, different game logics arise within the Ingress application that go beyond setting originally pledged by developers. We offer an analytical opposition «game — puerilism» as a theoretical framework for the consideration of the following extensions of game logic. Unlike the gamification project it allows to describe game activity «inside» in terms of the game itself.

73

Keywords: gaming encounter, digital (media) reproduction, puerilism, location-based mobile games (LBMG), Ingress the Game

Видеоигры выходят в публичное пространство города. Некогда ограниченные форматом персональных компьютеров и консолей, теперь они передвигаются вместе с пользователями мобильных устройств. Можно утверждать, что игровая активность освободилась от частных или полуприватных ограничений. Компьютерные клубы, популярные в России на рубеже 1990-2000-х, переживают кризис. При этом другие пространства, раньше не служившие «местом для игр», получили новое игровое наполнение. Особенно это заметно в транспорте. Находясь в транзитном и пустом (с точки зрения нагруженности личными переживаниями) пространстве люди с помощью мобильных устройств легко переключаются между действительностью и миром игры. Однако не вполне прояснен вопрос, в каких категориях следует описывать эту деятельность. Что это? Полноценная игра? Компенсация потерянного времени? Или нечто третье, выходящее за рамки собственно игры и перемещения в транспорте?

В рамках данного текста мы ставим задачу рассмотреть, что представляет собой игровая активность изнутри и как она нащупывает свои границы, сталкиваясь с другими ситуативными логика-

ми в городском пространстве. Взгляд «изнутри» означает, что мы не станем изначально относиться к миру игры как к чему-то побочному и второстепенному. Наоборот, мы постараемся взять игровую логику в качестве отправной точки, отталкиваясь от которой можно прояснить ее пределы.

Для этого мы обратимся к положениям теории Ирвина Гофмана, которые касаются концепта «игрового столкновения». Затем затронем аспекты, которые трансформировали игровую активность за счет средств ее технической воспроизводимости на мобильных устройствах. Технически воспроизводимые игры при отсутствии продвижения к концу игрового нарратива пребывают в контексте, в котором правила игры подвергаются переосмыслению со стороны игроков, что приводит к расширению игровой логики. В заключение мы попытаемся восстановить аналитический статус оппозиции «игра — пуэрилизм», о которой писал Йохан Хейзинга, предложив ее в качестве альтернативной проекту геймификации, обсуждаемому в современной литературе по *game studies* [Bogost, 2011; McGonigal, 2003; МакГонигл, 2015; Салин, 2015].

74

Специфика нашего анализа будет определяться объектом изучения — геолокационными играми, которые включают местоположение игрока в игровую механику. Кейс, с которым мы будем далее работать, — мобильное приложение «Ingress the Game». Несмотря на широкую линейку игр похожего жанра, насчитывающую порядка 30 проектов, «Ingress» является одной из самых распространенных и успешно развивающихся. Игра выпущена Niantic Lab (отдел Google) для платформы Android в 2012 г. и сначала носила закрытый характер (проводилось бета-тестирование, для участия требовалось приглашение). В феврале 2014 г. игра стала открытой, а в мае того же года появилась версия для платформы iOS. С этого момента можно говорить, что проект приобрел глобальный масштаб: по состоянию на июль 2015 г. число пользователей превысило 7 млн¹.

При первом запуске приложения пользователю сообщается, что мир находится в опасности из-за угрозы новой «экзотической материи»; существуют две противоборствующие фракции — Resistance (синего цвета) и Enlightened (зеленого цвета), к одной из которых предлагается примкнуть. Пополнив ряды одной из фракций, пользователь поощряется к перемещениям по городу и захвату «порталов» — мест скопления игровой материи, которые чаще всего

1 Речь идет о 7 млн реальных пользователей, в то время как число установок превысило 12 млн. См.: Suckley M. Why Google's Niantic Lab is taking Ingress' success and scaling up to an open platform // Pocketgamer. 27 July 2015. (<http://www.pocketgamer.biz/news/61650/niantic-labs-platform-play/>).

совпадают с достопримечательностями и уникальными объектами в реальном мире.

Игра является многопользовательской и основывается на принципе «дополненной реальности». Пользователь, установив приложение на мобильный телефон с доступом в Интернет и GPS-приемником, получает возможность, перемещаясь по городу, видеть, помимо обычных физических объектов, их игровые характеристики на экране своего устройства (рис. 1). Иными словами, игровые действия (для внешних наблюдателей — это просто перемещения из одних мест в другие с телефоном или планшетом в руках) проходят в реальном пространстве города, которое особым образом отображается на экране гаджета участника. Таким образом, реальная карта накладывается на альтернативную, насыщенную игровыми объектами (физическое перемещение сопровождается действиями на альтернативной карте); тем самым для участников «Ingress» создается «гибридная реальность».



Рис. 1. Геймплей «Ingress the Game». Недалеко от ул. Покровка, Москва. Выделенный портал на картинке — главный дом-усадьба А. Л. Кноппа.

Цифровое воспроизводство игрового столкновения

Обращаясь к игровой деятельности, Ирвин Гофман делает шаг, благодаря которому игры обретают фундаментальное значение для социологии. Он предлагает альтернативное понимание того, что делает «успешным» взаимодействия людей. Вместо того чтобы рассматривать, что случается, когда нарушается порядок взаимодействия, Гофман обращается к изучению правил, с помощью которых незначимые для ситуации элементы контекста из нее исключаются, при этом сама ситуация сохраняет свою устойчивость [Goffman, 1961, p. 19]. Такие правила он называет «правилами иррелевантности». Наряду с другими механизмами определения ситуации (схемами интерпретации и осознаваемыми ресурсами) правила иррелевантности формируют то, что Гофман называет «игровым столкновением» (gaming encounter), которое является подвидом фокусированного взаимодействия. Тем не менее игровые столкновения в плане исключения «лишнего» представляются самым показательным кейсом. Для успешной партии в шашки игрокам требуется отбросить ненужные элементы контекста, например, представив, что донышки от бутылок — это фигуры, которыми можно играть. Тем самым, изучая игры, мы получаем возможность прояснить устойчивость любых социальных взаимодействий. Создавая матрицу (схему) выражения и интерпретации, игры помогают выявить, что воспринимается реальным в рамках конкретной ситуации.

76

В случае с геолокационными играми механизмы определения ситуации игрового столкновения требуют уточнения. На наш взгляд, основным отличием «Ingress» от того, что описывал Гофман, является технически воспроизводимый характер игровой ситуации в мобильном приложении, который несколько изменяет конфигурацию фокусированного взаимодействия, где каждый участник переживает непосредственную данность других участников. Для нас как исследователей может оказаться неочевидным, на чем основывается определение игровой ситуации, когда пользователь, уткнувшись в экран мобильного телефона, изредка судорожно оглядывается по сторонам. Для этого требуется включить в рассмотрение цифровые медиатехнологии, которые опосредуют контакты игроков в геолокационных играх.

Анализируя роль фотографии и кино, Вальтер Беньямин описывает различия процедур, посредством которых (вос) производится произведение искусства. В отличие от художника оператор расчленяет реальность на фрагменты, которые затем собираются в целое с помощью монтажа. Последствия этих операций имеют большое значение. Во-первых, изменяются соотношения между культовой и экспозиционной ценностью произведения. Любое произведение налагает тре-

бования того, как оно должно быть демонстрируемо и какие средства восприятия доступны для зрителя: «С высвобождением отдельных видов художественной практики из лона ритуала растут возможности выставлять ее результаты на публике» [Беньямин, 1996, с. 31]. Произведения, созданные с помощью технически воспроизводимых приемов, теряют часть культовой ценности (а также «лишаются ауры»), зато обретают большую экспозиционную ценность. Во-вторых, «уникальное ощущение дали» сменяется «стремлением „приблизить“ к себе вещи как в пространственном, так и человеческом отношении» [Там же, с. 24]. Логика владения и присваивания тесно связана с «мимолетностью и повторимостью в репродукции» [Там же, с. 25]. В-третьих, «место ритуального основания занимает другая практическая деятельность: политическая» [Там же, с. 28], т. е. происходит скрытая трансформация «социальной функции» произведения в нечто, что выходит за изначальные пределы функции произведения.

Вышеобозначенные последствия имеют непосредственное отношение к случаю геолокационных игр. Отчасти это объясняется тем, что для осмысления видеоигр используется нарратология, которая рассматривает игровой нарратив по аналогии с нарративом кино или иного медиаформата [Юл, 2015]. Ниже мы зафиксируем некоторые сюжеты для «Ingress», которые, на наш взгляд, являются реализацией тех самых трансформаций, которые столь чутко ухватил Беньямин применительно к произведениям искусства.

1. В отличие от face-to-face игровых столкновений в «Ingress» значимую роль играют техники демонстрации игровых достижений. Поскольку в игре практически нет запрограммированных способов делиться подробностями своих свершений, игроки уделяют большое внимание экспозиции игровых результатов (как индивидуальных, так и групповых).
2. Присваивающий взгляд игрока реализуется в так называемом тактильном зрении (haptic vision) и «работе пешехода» (footwork) [Richardson, Wilken, 2009]. В «Ingress» игроки присваивают городское пространство за счет фактических перемещений, которые получают визуализацию с помощью игровой механики.
3. Наконец, «Ingress» не всегда воспринимается как игра; многие игроки объясняют социальную функцию мобильного приложения по-своему.

Далее мы разовьем перечисленные сюжеты, предложив теоретическую интерпретацию и дополнив их эмпирическими материалами.

Этапы освоения городского пространства в рамках геолокационных игр

Для понимания внутренних трансформаций правил и формата игры требуется противопоставить игру чему-то иному. Зачастую в классических работах игре противопоставит целесообразное и серьезное [Хейзинга, 2011; Кайуа, 2007; Юнгер, 2012]. Сближение горизонтов игры и серьезной жизни принято рассматривать в рамках проекта геймификации, понимаемого как привнесение игровых инструментов в неигровые процессы. Одни исследователи исходят из того, что геймификация есть механизм эксплуатации нового капитализма [Болтански, Кьяпелло, 2011; Руланни, 2007; Горц, 2010]; другие отвергают геймификацию, вменяя ей цели и мотивы, принципиально внешние по отношению к процессу игры [Bogost, 2011]; третьи считают, что геймификация — это «практика разыгрывания веры в то, что не-игра может быть игрой» [Салин, 2015, с. 112], и она направлена на получение игроками удовольствия от игры [Мак-Гонигл, 2015]. Перечисленные подходы объединяет то, что они пытаются объяснить игроподобную деятельность через напряжение между бесцельным и серьезным. На наш взгляд, понимание игры «изнутри» требует описания ее многообразия в ее же терминах. Так, игра не может обретать цель и обслуживать внешние для себя задачи, будучи геймифицированным процессом (по привлечению новых потребителей или повышению мотивации работников), поскольку она уже обладает собственной целью и решает свои задачи. Чтобы понять игру «изнутри» нам потребуется палитра оттенков, которые маркируют едва уловимую грань между игрой и не-игрой.

Вслед за Хейзингой в качестве подходящей нашей цели оппозиции мы используем противопоставление игры и пуэрилизма (пуэрилистического поведения). Пуэрилизм — видимость игры, притворная игра, которая используют игровой формат в других целях («для сокрытия намерений общественного или политического характера») [Хейзинга, 2011, с. 283]. Пуэрилизм позволяет пользователю геолокационных игр участвовать в игровых столкновениях, но привносит в них то, что противоречит наивным и самоотверженным устремлениям. В случае геолокационных игр городское пространство сохраняет свой игровой потенциал, но открывает возможность для обратной интервенции — интервенции города в пространство игры.

Надо отметить, что пуэрилистическое поведение очень напоминает геймифицированные процессы. И там, и там есть игровой формат, который скрывает предложенные извне цели. Отличие заключается в том, что геймификация как будто наполняет пустую игровую активность, ставя перед ней, пусть и внешнюю, цель. В свою очередь пуэрилистическое поведение исходит из того,

что в игре есть цель, однако она требует постоянной переинтерпретации и уточнений, которые могут вступать в противоречие с изначальными правилами и установками.

Необходимо разобраться, откуда берется феномен пуэрилизма в геолокационных играх. Одна из версий заключается в том, что игры сталкиваются с проблематичностью собственных правил. Недоверие к правилам рушит игровой мир. «По отношению к правилам игры всякий скептицизм неуместен» [Там же, с. 36]. Забегая вперед, скажем, что в случае с «Ingress» остается вопрос, а игра ли это вообще и что в ней считать недопустимым. Всегда ли правильно соблюдать все ограничения («отправлять уведомления», «использовать мое текущее местоположение» и др.), которые накладывают на игроков разработчики? Может быть, правила не устраивают тех, для кого они были написаны, или пока не придуманы такие игры, которые могли бы их устроить? «Ребячливость проявляется лишь тогда, когда игра ему (ребенку) надоедает или когда ребенок не знает, во что играть» [Там же, с. 285].

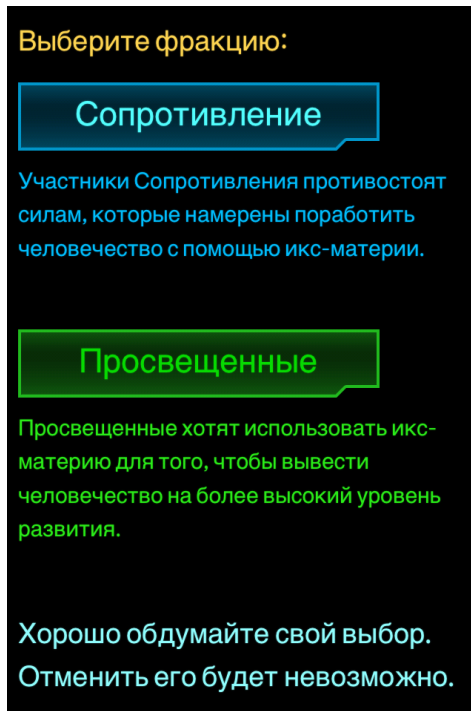


Рис. 2. «Выберите фракцию» — одно из первых сообщений во время первого запуска «Ingress the Game».

Так что конкретно может не устраивать пользователей в геолокационной игре? Среди причин «недовольства» и, как следствие, пугающего эффекта в «Ingress» мы видим, во-первых, отсутствие у этой игры конца. Фридрих Юнгер указывает на то, что у игры есть начало и конец [Юнгер, 2012, с. 40], при этом в рамках игры «нет ничего вечного». «Все кончается, карты смешиваются, и все начинается заново, вечно возвращаясь» [Перцев, 2012, с. 18]. Однако все нарушается, когда маркеры начала и конца игры теряют значимость. Как было сказано ранее, «Ingress» была запущена в 2012 г., и принципиальных изменений в сюжете или других результатах трехлетнего противостояния фракций не наблюдается. Отчасти это объясняется тем, что разработчиков «Ingress» в первую очередь интересует непрерывная механика игры, отчасти тем, что сами игроки постоянно запускают и сворачивают приложение, которое постоянно обеспечивает им возможность выхода в мир игры.

80

На самом деле обе причины являются сторонами одной медали. В «Ingress» игровой нарратив не дает игрокам ощущения хоть какого-то существенного движения и приближения развязки. В то же время игра должна заканчиваться, тем самым разделяя эффект от игры с обыденным миром. «С концом игры действие ее вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир — укрепляя надежность, порядок и благополучие тех, кто участвовал в празднестве...» [Хейзинга, 2011, с. 40]. В теории участие в игре без эффекта за ее пределами создает угрозу для ее нормального протекания.

Вторая возможная причина расстройств игровых механизмов — навязываемая соревновательность. Не успев открыть мобильное приложение, пользователь оказывается по ту или иную сторону баррикады, втянутым в конфликт, который, по сути, не имеет под собой никакого основания (рис. 2). В то же время навигационное путешествие, которое в рамках геолокационной игры можно предпринять с целью постижения городского пространства, может изрядно потерять с точки зрения своей содержательности, будучи погруженным в надуманное противостояние. В свою очередь потенциал несоревновательных игр кроется в их свойстве быть прекрасными [Гуттман, 2011, с. 200], что делает эту логику самодостаточной.

Эти и другие причины могут послужить тому, что игроки восстают против самой игры. Из пользователей «на побегушках у приложения» [Licorre, Inada, 2006, p. 57] они могут превратиться в создателей своих собственных игр. Иными словами, наиболее творчески к проблеме игрового расширения городского пространства подходят игроки-отступники. Они переходят от общеразделяемых правил, в рамках которых приходится притворяться, что играешь, к самодельным правилам, по которым им действительно хочется играть.

Исходя из предположений о разных подходах игроков к критическому осмыслению правил «Ingress», мы сформулировали базовую гипотезу эмпирического исследования. Она выражена в следующем графике (рис. 3).



81

Рис. 3. Этапы игрового освоения городского пространства в рамках мобильного приложения «Ingress the Game».

Гипотеза состоит в том, что пользователи последовательно проходят несколько стадий, в рамках которых игровые тактики освоения городского пространства разнятся по целям и средствам их достижения, находясь между двумя полюсами — игрой и пуэрилизмом.

Первый этап — «Знакомство» — наиболее короткий, но один из самых важных. Именно на этом шаге формируются первые впечатления об игре, ее механике и правилах. Разбираясь в технических и содержательных нюансах, пользователь погружается в игровой мир и понимает его возможности.

Второй этап — «Потлатч» — отражает игровую механику, которую заложили в мобильное приложение разработчики. На наш взгляд, «Ingress» с предложенным набором правил и инструментов располагает игроков к жертвенному обмену между фракциями, которые по очереди атакуют чужие территории и обороняют своих. Название этапа отражает такие свойства игровых операций, как очередность, демонстративность, эфемерность результатов, высокую затратность для игроков. На этапе «Потлатч» самоотдача и погруженность игроков в игру достигает своего пика, в то время как иные мотивы уходят на второй план.

Третий этап — «Контроль» — связан с критическим осмыслением правил игры пользователями. Осознав неразрешимость некоторых кризисов (отсутствие конца, побед, выигрыша, безуспешность соревнования), игроки привносят внешние по отношению к игре мотивы, которые позволяют добиваться определенных целей. В основе таких новых игр лежат довольно избитые сюжеты, например, тотальный контроль над территорией, выстраивание иерархии внутри сообщества, параноидальные поиски шпионов и предателей и др.

Четвертый этап, заключительный — «Сотрудничество» — раскрывает возможности творческого преодоления кризиса игры с помощью разработки новых правил и игр на базе старой механики. Пользуясь возможностью пересобирать бесчисленное множество потенциально соединенных/разъединенных элементов, игроки ставят перед собой задачи, которые не только обесмысливают дальнейшее противостояние фракций, но и задействуют эстетический и политический потенциал мобильного приложения. Ярким примером этого этапа, на наш взгляд, является феномен филдарта (field art): игроки разных фракций объединяются с целью создать разноцветное изображение на земной поверхности (рис. 4). Нередко в эти изображения закладывается актуальное сообщение.

82

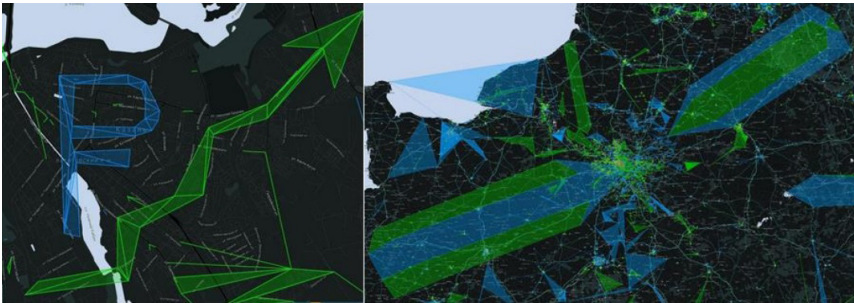


Рис. 4. Примеры филдарта, декабрь 2014 г. «Рубль, расти!» (Казань), «Je suis Charlie» (Франция, изображены карандаши, направленные в сторону Парижа).

Каждый из четырех этапов отражает различные игровые возможности, заложенные в городском пространстве. В результате игра оказывается действенным инструментом преодоления отчуждения городского пространства, предлагая новые сценарии его использования.

Неигровое давление как пример пуэрилистического поведения

Обозначив три направления трансформации игровой механики в рамках геолокационных игр (превалирование экспозиционной ценности, практики присвоения результатов игрового столкновения и пуэрилистическое поведение), обратимся к эмпирическим материалам, чтобы показать, какие именно расширения игровых правил произошли в «Ingress». В плане методологии *исследование построено на 8 полуструктурированных интервью* (октябрь — декабрь 2014 г.), онлайн-опросе (март 2015 г., 497 респондентов преимущественно из Южного, Центрального, Северо-Западного, Уральского федеральных округов), анализе игровой статистики, выгруженной за период с 11.11.2014 по 4.02.2015 с сайтов progina.net и www.ingress.com/intel.

Как мы писали выше, поскольку у игры нет конца, игроки испытывают напряжение по поводу монотонности игрового нарратива, что вынуждает их разрабатывать иные логики, по которым можно играть в «Ingress». Первоначально мы предполагали, что уровень секретности, закрытости и конфликтности между игроками возрастает по мере использования мобильного приложения. Иными словами, игрок со временем решает погрузиться в мир «секретных организаций», поддерживающих свой порядок, в том числе благодаря поиску шпионов.

83

В результате опроса выяснилось, что связь между продолжительностью игры и степенью конфликтности отсутствует. На это указывают коэффициенты порядковой корреляции. Конфликт остается лишь одним из свойств агональных игр, где соперничество вызывает обиду и напряжение.

Однако за пределы игры явно выходят ситуации «неигрового давления», когда ради достижения игровых результатов нарушаются игровые и даже законодательные ограничения. Так, 36% респондентов отметили, что сталкивались с подобными ситуациями. Среди них распространены угрозы физического насилия (22%), троллинг (22%), исключение из игровых чатов (комьюнити), шантаж на базе личной информации (5%). Мы также спрашивали респондентов, связано ли неигровое давление с конкретной территорией. Выяснилось, что 17% (39 человек в московской подвыборке) считают, что неигровое давление происходит в конкретных районах Москвы, 11% — что в равной мере распространено по городу, 43% отметили, что территориальной привязки нет, так как средства неигрового давления носят опосредованный и дистанционный характер.

Респонденты, которые сталкивались с неигровым давлением в конкретных районах Москвы, отметили номера сегментов, где, по их мнению, это явление наиболее распространено. В результате мы получили следующую карту (рис. 5).

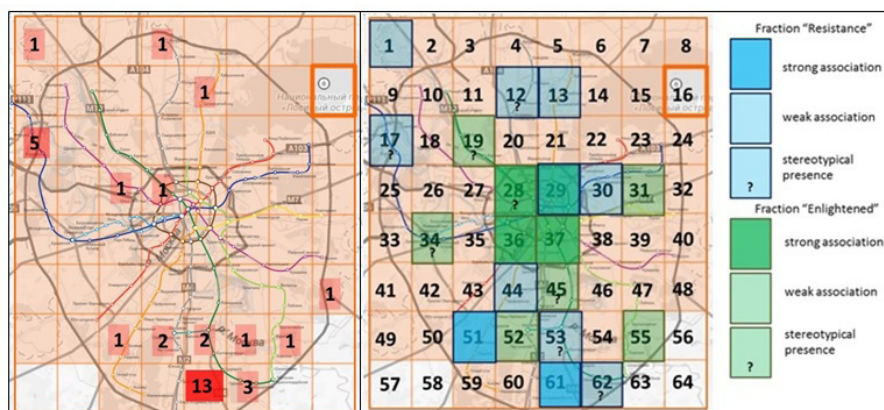


Рис. 5. 1. Карта с отмеченными сегментами, где распространено неигровое давление. 2. Карта с сегментами, которые имеют ассоциативную связь с одной или другой фракцией.

84

Если при этом мы обратимся к карте сегментов, ассоциирующихся с той или другой фракцией, то получим, что из 14 сегментов с неигровым давлением три совпадают с зелеными сегментами, семь — с синими сегментами. Особое внимание необходимо уделить двум сегментами (№ 17 — Строгино, № 61 — Бирюлево), которые отмечены 5 и 13 раз соответственно. Оба условно находятся на территории синей фракции. Мы решили проверить, есть ли связь между принадлежностью к фракции и неигровым давлением. По данным опроса выяснилось, что связи нет, следовательно, от неигрового давления в равной степени страдают игроки обеих фракций.

Тем не менее важно отметить, что практики неигрового давления являются результатом перцепции игровых задач внутри сообщества и выработки своих правил использования мобильного приложения. При этом ассоциативная связь между фракцией и ее подконтрольной территорией является экспликацией всех трех технически опосредованных трансформаций игрового столкновения. С одной стороны, постоянно контролируя одну и ту же территорию, игровое сообщество тем самым добивается устойчивой демонстрации своих результатов, которые теперь визуализированы и доступны для других игроков. С другой стороны, логика контроля не ограничивается просто экспозиционной ценностью игровых свершений, а включает в себя также присваивающее перемещение по району («осмотр уголья») и сопутствующие практики насилия и угрозы по отношению ко всем нежелательным вмешательствам извне.

Способы преодоления игрового формата

Чтобы ответить на вопрос, в каком контексте находится «Ingress», какие новые игры возникают на его базе, необходимо обратиться к представлениям самих игрокам — к тому, каким они видят мобильное приложение.

Необходимо признать, что в ходе анализа данных нам пришлось отказаться от базовой гипотезы, согласно которой все игроки делятся на кластеры разной наполненности в зависимости от игрового стажа и этапа игровой активности (знакомство, потлатч, контроль, сотрудничество). Вместо кластерной модели, которая не поддавалась интерпретации, мы обратились к факторному анализу на основе все тех же игровых логик, выявленных в рамках интервью. Иными словами, мы предположили, что игроки не проходят постепенно этап за этапом, а испытывают влияние всех четырех логик, что проявляется в разнообразии игровой активности как на индивидуальном, так и на групповом уровне.

Чтобы построить факторную модель, мы предложили игрокам локализовать «Ingress» как игру в рамках нескольких оппозиций. В результате характеристики получились следующие. «Ingress» — это игра без строгих правил (59%), состязательная (86%), без победителя и награды (76%), интеллектуальная (52%), многопользовательская (93%), отражающая интересы фракции (49%). При этом некоторые оппозиции вызвали затруднение у респондентов. Так, на вопрос, является ли «Ingress» игрой физической или интеллектуальной, затруднились ответить 23% респондентов, а по поводу игровых задач поддержания порядка или нестабильности — 36%, это практически самый популярный ответ.

Метод главных компонент, примененный к оппозициям, дает модель из трех факторов, которая объясняет порядка 59% всей дисперсии. Для интерпретации обратимся к матрице нагрузок табл. 1).

Таблица 1
Матрица повернутых факторных нагрузок
для модели с тремя факторами

	Факторы		
	1	2	3
«Ingress» — это игра ...?			
По строгим правилам	-,748		
Состязательная		-,767	
С победителем	-,620	-,245	
Физическая		,715	
Однопользовательская			,987
Поддержания порядка	-,654		

На основании корреляции факторных нагрузок и игровых логик, выделенных на предыдущих этапах исследования, мы предложили следующие названия полученных факторов.

Фактор 1 «Потлатч». Игроки, для которых «Ingress» — это игра без строгих правил, без победителя и направленная на поддержания нестабильности.

Фактор 2 «Контроль». Игроки, для которых «Ingress» — это игра несостязательная, без победителя и физически ориентированная.

Фактор 3 «Путешествие». Игроки, для которых «Ingress» — это игра однопользовательская.

Чтобы убедиться в действенности модели, мы рассмотрели связь факторных нагрузок с внешними переменными (табл. 2).

Таблица 2
Проверка внешней валидности трехфакторной модели

	Ф1 Потлатч	Ф2 Контроль	Ф3 Путешествие
Пол	Мужской	Мужской	
Игровое давление			Не сталкиваются
Конфликты		Случаются реже	
Оценка уровня шпионажа		В шпионаже задействовано немного игроков	
Доверие		Незначительно выше	
Территория игры		Центр	В пределах района проживания
Логика перемещения	Никакой особой логики перемещения нет		Просто так, по миссиям
Что для вас «Ingress»?		Средство уединения, НЕ средство знакомства	Средство для путешествий
Зачем устанавливали приложение?			Хотели лучше узнать город и больше гулять

Нарушаете правила?		Нет	
Что предпочитаете делать в рамках «Ingress»?	НЕ проходить миссии		Изучать город
Как вы бы описали мир «Ingress»? Как...		Тренировочная база	Сюжет игры, карту местности

В результате мы можем содержательно описать каждый фактор.

Фактор 1 «Потлатч». Игроки предпочитают бороться за центральные порталы, проводить совместные операции, свободно трактуя правила и позволяя себе их нарушать. Эта стратегия приводит к постоянной переменчивости баланса сил.

Фактор 2 «Контроль» сопутствует стратегии доминирования одной из фракции в отдельном районе, который обычно совпадает с районом проживания. Игра нацелена на поддержание стабильности, из-за чего конфликтных ситуаций в среднем возникает меньше, а уровень доверия к незнакомым игрокам выше. Игроки воспринимают мобильное приложение как тренировочную базу для подготовки отлаженных операций, в рамках которой нет победителя не потому, что он постоянно чередуется, как в первом случае, а потому, что нет принципиально меняющих ситуацию столкновений. Игра поощряет пользователей передвигаться по знакомому району, тем самым ограничивая контакт с новыми местами и незнакомцами.

Фактор 3 «Путешествие» ориентирован на свободу передвижений. Пользователи погружаются в сюжет и стараются через него лучше узнать город, не отвлекаясь на других пользователей и борьбу.

Надо признать, что факторы не абсолютно автономны. В некоторых аспектах их логики близки друг к другу. Так, фактор 1 и фактор 2 сближает отсутствие победителя в игре, которая раскрывается в непрерывном монотонном нарративе. Фактор 1 и фактор 3 связаны тем, что ориентированы на столкновение с новыми местами и людьми; если один реализует этот потенциал через объединение с другими игроками и борьбу, то другой — через погружения в себя и город.

Существование нескольких логик указывает на то, что одна-единственная логика, предложенная разработчиками, не устраивает всех игроков. Поэтому они критически переосмысливают игровой формат.

«В какой-то момент игра начала себя не то чтобы изживать, но приелась. Так или иначе, новых технических челленджей как таковых не было — в рамках одной фракции все, что можно было сделать, уже было сделано или уже было запланировано, чтобы быть сделанным. Просто для того, чтобы достичь такой вот тоже весьма эфемерной цели операции. То есть на самом деле мы же занимаемся перекрашиванием пикселей. Соответственно, для поддержания градуса движухи и прочего было принято решение о смене фракции. Частично это решение диктовалось неигровыми моментами, но это как в любой многопользовательской игре, на мой взгляд, — это момент, который вредит играм, когда смешивается игровая и неигровая составляющая».

(P7: мужчина, 28 лет, программист, фракция *Resistance (панеи Enlightened)*, играет 20 месяцев).

Попадая под действие конкретной логики игры, например, логики «Контроля», как во фрагменте ниже, игрок может испытывать чрезмерное неигровое давление, из-за которого ей/ему не удастся использовать мобильное приложение так, как хотелось бы.

— «Но проблема была, что я так ни с кем и не смогла подружиться.

— Почему?

— Просто как-то не сходились ни с кем. А ребята, с которыми начинали общаться, независимо от меня перешли за *Enlightened*. Так что я мало что потеряла.

— И поэтому ты решила перейти в другую фракцию?

— В принципе да. Во-первых, я тогда не смогла бы как следует встречаться и участвовать в мероприятиях *Resistance*, потому что я дружу в основном с *Enlightened*. Мы живем рядом, общая улица, и очень тяжело скрывать от таких друзей (*Resistance*) свое местоположение. Объяснять, почему сейчас не могу быть где-то. Каждое слово нехорошо скрывать, и я всегда под подозрением своих. Слить информацию и все на свете... А быть каким-то середнячком неинтересно».

(P8: женщина, 27 лет, руководит интернет-магазином, фракция *Enlightened (панеи Resistance)*, играет 13 месяцев).

По мере осмысления динамики игры к игрокам приходит мысль, что игра как-то развивается, постепенно обрастает новыми интерпретациями и наработками.

«Игра как таковая меняется, именно с точки зрения своего развития. Проблема раннего *Ingress*'а была в том, что он требовал достаточно высокого входного порога: нет как такового комьюнити, нет как таковых вещей, которые тебе объяснят, то есть ты в принципе в начале эксперимента был предоставлен самому себе. Дело еще в том, что самое громадное заблуждение по пово-

ду Ingress, что это игра. Это не игра. Игры в нем нет, в нем есть шахматная доска, на которой можно играть в любые игры. Это тайна, которую разработчики игры никому не говорят по той причине, что они хотят ее использовать в будущих проектах. Они не дали игрокам никаких правил, они дали только игровую механику. Игроки сами естественным образом придумали самое простое правило, которое им пришло в голову, — это захват территории. Захват и контроль».

(P3: мужчина, 35 лет, менеджер в научной лаборатории, фракция *Enlightened*, играет 20 месяцев).

Иногда источником развития игры выступают сами игроки. Пользователи обращаются к имеющимся в игре инструментам, совершенствуя правила их применения. В результате игра получает принципиально новые режимы использования, когда в ней появляются четко оговоренные временные рамки и победитель, которые до этого в игре не были предусмотрены и отсутствие которых, возможно, являлось наибольшим недостатком в глазах игроков.

«Да, сильно далеко за игровую механику не прыгнешь. Но тем не менее можно. Можно сделать это гораздо более интересным с той точки зрения, что этот захват становится только частью каких-то более сложных стратегий. Игры, которые мы проводили в Москве, все были нацелены на то, чтобы, с одной стороны, разгадать некоторый детективный сюжет, с другой — сделать это противостояние фракций более интеллектуальным, чтобы не просто захватить какую-то зону, а, например, провести движущийся по определенным правилам объект в этом самом игровом пространстве к своей цели. <...> В общем-то чрезвычайно сложные, не в смысле понимания, а с точки зрения выполнения, правила, где миллион неизвестных, где приходится реагировать в реальном времени, строить какие-то уже более высокие стратегии, чем просто прийти и все сломать-захватить».

(P3: мужчина, 35 лет, менеджер в научной лаборатории, фракция *Enlightened*, играет 20 месяцев).

Со временем игроки обнаруживают дисбалансы в игре, которые получается постепенно урегулировать.

«Ты сидишь без ресурсов, собрал восемь человек кое-как, и тут приезжает откуда ни возьмись человек, и это все ломает. Ресурсов у тебя не прибавилось, куча времени потрачена, и от этого люди злые. Таких людей не любят. Ломать проще. Можно одному все сломать. Игра больше любит созидателя. Сейчас игровой баланс нарушен в пользу разрушителей».

(P2: мужчина, 26 лет, занимается поисковой оптимизацией, фракция *Enlightened*, играет 18 месяцев).

Игроки осваивают игровые возможности, которые воспринимаются ими как наиболее близкие к их текущим запросам. Иногда эти возможности развивают потенциал случайных встреч и смены впечатлений, иногда — способствуют возникновению стабильных локальных структур, а в других случаях трансформируют соревновательную механику игры в сторону сложных совместных проектов или путешествий. Каждый из этих сценариев имеет право на существование и разворачивается в процессе разыгрывания, осмысления и достраивания имеющихся правил. Новые правила позволяют преодолеть проблему монотонности игрового нарратива, которая вызвана повторяемостью и воспроизводимостью игровых столкновений. Примечательно, что лишь 14% игроков хотят, чтобы игра закончилась, причем 9% из них желают победы любой фракции. Остальные 77% все устраивает, они предпочитают играть в свою игру, включающую несколько параллельно проигрываемых логик.

Заключение

90

Как и в любой игре, игровые столкновения в «Ingress» являются тем элементом, благодаря которому поддерживается вся игровая механика. Неожиданность встречи с новыми объектами, местами и игроками — вот на чем держится привлекательность любой геолокационной игры. Тем не менее в этом случае встречи носят опосредованный и технически воспроизводимый характер. Игрок воспринимает игровую ситуацию и других игроков в том числе через экран своего мобильного устройства. Примечательно, что, описывая границу, которая отделяет ситуацию столкновения от внешнего контекста, Гофман использует именно слово *steep* в значении «сито» [Goffman, 1961, p. 28, 31]. То есть правила определения и трансформации ситуации столкновения способствуют выделению ее из внешнего контекста, при этом границы сохраняют «пористость», позволяя избирательно включать обстоятельства внешнего мира в конкретное столкновение.

Обретая возможность выхватывать из контекста релевантные элементы, игрок становится тем самым оператором, который сам подбирает ракурсы и режимы восприятия действительности. В результате монтирования разных элементов получаются конкретные ситуации игрового столкновения, в которых экспозиционная ценность игровых достижений получает воплощение в виде визуализированных подконтрольных территорий или политически окрашенных филдартов. При этом игровая активность отдельного взятого игрока распадается на множество фрагментов, подчиненных параллельно сосуществующим игровым логикам потлатча, контроля или путешествия.

Прежде безвременные и монотонные игровые столкновения в «Ingress» обретают новую палитру целей и задач. Вопреки по-

пыткам подчинить игровую механику служению внешним целям в рамках геймифицированных процессов, мы склонны определять трансформацию игровых правил через пуэрилистическое поведение игроков, которое расширяет и интерпретирует имеющиеся игровые логики, не покидая пределов игры.

Предложенная оппозиция «игра — пуэрилизм» не исчерпывает интерпретации игровых столкновений в геолокационных играх. Из чего состоит отдельно взятая игровая ситуация? Как именно экран или иные средства опосредуют трансформацию внешних обстоятельств в ресурсы игрового столкновения? Есть ли различия между игровыми столкновениями, которые осуществляются в рамках разных игровых логик, и в чем они заключаются? Вот неполный список вопросов, заслуживающих прояснения в следующих работах.

Библиография

- Беньямин В. (1996) *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости*, М.: Медиум.
- Болтански Л., Кьяпелло Э. (2011) *Новый дух капитализма*, СПб.: Новое литературное обозрение.
- Горц А. (2010) *Нематериальное. Знание, стоимость и капитал*, М.: ИД ВШЭ.
- Гуттман А. (2014) Игры, забавы, состязания, спорт. *Логос*, 3 (99): 191-208.
- Кайуа Р. (2007) *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*, М.: ОГИ.
- МакГонигл Дж. (2015) Настоящая маленькая игра: эффект Пиноккио в первазивных играх. *Логос*, 1 (103): 130-156.
- Перцев А. (2012) *Играющая Вселенная* // пред. к Ф. Г. Юнгер. *Игры. Ключ к их значению*, СПб.: Владимир Даль.
- Руллани Э. (2007) Когнитивный капитализм: *déjà vu*. *Логос*, 4 (61): 64-69.
- Салин А. (2015) К критике проекта геймификации. *Логос*, 1 (103): 100-129.
- Хейзинга Й. (2011) *Ното ludens. Опыт определения игрового элемента культуры*, СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха.
- Юнгер Ф. Г. (2012) *Игры. Ключ к их значению*, СПб.: Владимир Даль.
- Юл Й. (2015) Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах. *Логос*, 1 (103): 61-78.
- Bogost I. (2011) *Gamification is Bullshit. My Position Statement at the Warton Gamification Symposium*. (http://bogost.com/blog/gamification_is_bullshit/).
- Goffman E. (1961) *Fun in Games. «Encounters: Two Studies in the Sociology»*, Penguin University Book.
- Licoppe C., Inada Y. (2006) Emergent Uses of a Multiplayer Location-aware Mobile Game: The Interactional Consequences of Mediated Encounters. *Mobilities*, 1 (1): 39-61.
- McGonigal J. (2003) *This is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play*. Digital Arts

& Culture 2003 Conference Proceedings, Melbourne, Australia. (<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>).

Richardson I., Wilken R. (2009) Haptic Vision, Footwork, Place-Making. *Second Nature*, 2: 22-40.

References

Benjamin W. (1996) *Proizvedenie iskusstva v jepohu ego tehnichej vosproizvodimosti [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction]*, M.: Medium.

Bogost I. (2011) *Gamification is Bullshit. My Position Statement at the Warton Gamification Symposium*. (http://bogost.com/blog/gamification_is_bullshit/).

Boltanski L., Chiapello E. (2011) *Novyj duh kapitalizma [Le nouvel esprit du capitalisme]*, SPb.: Novoe literaturnoe obozrenie.

Cailliois R. (2007) *Igry i ljudi. Stat'i i jesse po sociologii kul'tury [Games and people. Papers and essays on sociology of culture]*, M.: OGI.

Goffman E. (1961) Fun in Games. «*Encounters: Two Studies in the Sociology*», Penguin University Book.

Gorz A. (2010) *Nematerial'noe. Znanie, stoimost' i kapital [Knowledge, Value and Capital]*, M.: ID VSHE.

92 Guttman A. (2014) Igry, zabavy, sostjazanija, sport [Play, Games, Contests, Sports]. *Logos*, 3 (99): 191-208.

Huizinga J. (2011) *Homo ludens. Opyt opredelenija igrovogo jelementa kul'tury [Homo ludens. Experience of defining play element of culture]*, SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha.

Junger F. G. (2012) *Igry. Kljuch k ih znacheniju [Games. Key to their understanding]*, SPb.: Vladimir Dal'.

Juul J. (2015) Rasskazyvajut li igry istorii? Kratkaja zametka ob igrah i narrativah [Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives]. *Logos*, 1 (103): 61-78.

Licoppe C., Inada Y. (2006) Emergent Uses of a Multiplayer Location-aware Mobile Game: The Interactional Consequences of Mediated Encounters. *Mobilities*, 1 (1): 39-61.

MacGonigal J. (2015) Nastojashhaja malen'kaja igra: jeffekt Pinokkio v pervazivnyh igrah [A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play]. *Logos*, 1 (103): 130-156.

McGonigal J. (2003) «*This is Not a Game*»: *Immersive Aesthetics and Collective Play*. Digital Arts & Culture 2003 Conference Proceedings, Melbourne, Australia. (<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>).

Percev A. (2012) Igrajushhaja Vselennaja [Playing Universe]/Pred. k Junger F. G. *Igry. Kljuch k ih znacheniju*, SPb.: Vladimir Dal'.

Richardson I., Wilken R. (2009) Haptic Vision, Footwork, Place-Making. *Second Nature*, 2: 22-40.

Rullani E. (2007) Kognitivnyj kapitalizm: déjà vu [Cognitive capitalism: déjà vu]. *Logos*, 4 (61): 64-69.

Salin A. (2015) K kritike proekta gejmfikacii [Critics of gamification project]. *Logos*, 1 (103): 100-129.