



ЕВРОПЕЙСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

ТОПОС

JOURNAL FOR PHILOSOPHY AND CULTURAL STUDIES

№ 1 (48), 2022

ISSN 1815-0047 (print)
ISSN 2538-886X (online)

ТЕМА ГОМЕРА

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ И ИГРОВОЙ КОНТРОЛЬ

LUDIC VIOLENCE AND PLAYFUL CONTROL

INDEXED IN
Scopus
Directory of Open Access Journals (DOAJ)
The Philosopher's Index
EBSCO-CEEAS (Central & Eastern European Academic Source)

PUBLICATION FREQUENCY: 2 ISSUES PER YEAR

ПРИГЛАШЕННЫЕ РЕДАКТОРЫ INVITED EDITORS

Виктория Константиук Viktoriya Kanstantsiuk
Алеша Серада Alesha Serada

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ EDITORIAL TEAM

А. Возьянов	A. Vozyanov
А. Горных	A. Gornykh
В. Кораблева	V. Korablyova
А. Лангеноль	A. Langenohl
Г. Орлова	G. Orlova
И. Полещук	I. Poleshchuk
А. Усманова	A. Ousmanova
К. Шталенкова (ученый секретарь)	K. Shtalenkova (academic secretary)
Т. Щитцова (гл. редактор)	T. Shchyttsova (editor-in-chief)

НАУЧНЫЙ СОВЕТ EDITORIAL BOARD

Ю. Баранова	J. Baranova (Lithuania)
У. Бруган	W. Brogan (USA)
Б. Вальденфельс	B. Waldenfels (Germany)
Е. Гапова	E. Gapova (USA)
А. Ермоленко	A. Yermolenko (Ukraine)
Х. Р. Зепп	H. R. Sepp (Germany)
Д. Комель	D. Komel (Slovenia)
К. Мейер-Драве	K. Meyer-Drawe (Germany)
А. Михайлов	A. Mikhailov (Belarus)
В. Молчанов	V. Molchanov (Russia)
Дж. Саллис	J. Sallis (USA)
Ф. Свенаеус	F. Svenaeus (Sweden)
Е. Трубина	E. Trubina (Russia)
Л. Фишер	L. Fisher (Hungary)
В. Фурс	V. Fours (Belarus)
А. Хаардт	A. Haardt (Germany)

Contact email address: journal.topos@ehu.lt
Website: <http://journals.ehu.lt/index.php/topos>

Postal address: European Humanities University
Savičiaus st. 17, LT-01127, Vilnius, Lithuania

© Topos, 2022
© European Humanities University, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

АЛЕША СЕРАДА

ИГРЫ ПРОТИВ ИГРОКОВ:
ОПАСНЫЕ ГРАНИЦЫ «МАГИЧЕСКОГО КРУГА» | 7

| КОНТРОЛЬ И ЭКСПЛУАТАЦИЯ |

DZMITRY BOICHANKA

THE VIOLENT BECOMING: THE COMPLICATIONS OF VIDEO GAMES
IN THE ORDER OF CAPITAL | 27

VIKTORYIA VASILEUSKAYA

A NON-CRIMINAL PIRATE IN ARCHEAGE: CREATING AMBIVALENCE
IN THE TRIBE BY PLAYING OUTSIDE
OF THE DETERMINED SOCIAL PRACTICES | 46

ВИКТОРИЯ КОНСТАНТЮК

НЕВИДИМОЕ НАСИЛИЕ: ТИРАНИЯ БЕСКОНЕЧНОСТИ
И НАСЛАЖДЕНИЕ В ИНКРЕМЕНТАЛЬНЫХ ИГРАХ
(НА ПРИМЕРЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «ЁЛОЧКА», STARK GAME) | 56

ТИМУР ХАМДАМОВ

ТРАНСЦЕНДЕНТАЛЬНОЕ УЧЕНИЕ КАНТА ПРИМЕНИТЕЛЬНО
К СОЗДАНИЮ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ МЕТОДИЧКИ РАЗРАБОТЧИКА
КОМПЬЮТЕРНЫХ СИМУЛЯЦИЙ НАУЧНЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ | 71

| ИДЕНТИЧНОСТЬ И ИСКЛЮЧЕНИЕ |

MATILDA STÅHL

WHO IS POSSIBLE ONLINE? TECHNOLOGICAL AFFORDANCES AND SOCIAL
NORMS SHAPING VISUAL AGENCY AND IN-GAME IDENTITIES | 100

TEREZA KROBOVÁ

I WASN'T LOOKING AT HIS NICE ASS:
HOW TO PLAY THE "FEMALE WAY" | 110

ЕВГЕНИЙ БАЛИНСКИЙ
ПРОБЛЕМАТИКА ВОССТАНИЯ СЛЕПЫХ
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ | 125

| (НЕ) ВИЗУАЛЬНОЕ НАСИЛИЕ |

ЕЛИЗАВЕТА КОГАЛЁНОК
ВНУТРИИГРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ
КАК НОВАЯ ФОРМА ИСКУССТВА | 134

DAMIAN STEWART
WHEN REPRESENTATIONS BECOME ACTS:
GAMEPAD VIBRATION AS PHYSICAL VIOLENCE IN DEUS EX:
MANKIND DIVIDED | 148

ALESHA SERADA
CRUDELY, A MACHINE. THE DREAM MACHINE THROUGH
THE LENS OF RUSSIAN FORMALISM | 163

| ПЕРЕВОДЫ |

ГИЙОМ БАЙШЕЛЬЕ
ВКЛАД ЗВЕЗДНОЙ ИКОНОГРАФИИ
В ПРОСТРАНСТВЕННУЮ ПРОБЛЕМАТИКУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:
СЛУЧАЙ ИГР-ХОРРОРОВ
(ПЕР. А. БОРОВИКОВА) | 177

ААРОН ТРАММЕЛ
ПЫТКА, ИГРА И ЧЕРНЫЙ ОПЫТ
(ПЕР. А. ВОРОНЬКО) | 213

ИНФАРМАЦИЯ ДЛЯ АЎТАРАЎ | 236
ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ | 237

CONTENTS

PREFACE

ALESHA SERADA

PLAYING AGAINST PLAYERS:
DANGEROUS BOUNDARIES OF THE “MAGIC CIRCLE” | 7

| CONTROL AND EXPLOITATION |

DZMITRY BOICHANKA

THE VIOLENT BECOMING: THE COMPLICATIONS OF VIDEO GAMES
IN THE ORDER OF CAPITAL | 27

VIKTORYIA VASILEUSKAYA

A NON-CRIMINAL PIRATE IN ARCHEAGE: CREATING AMBIVALENCE
IN THE TRIBE BY PLAYING OUTSIDE
OF THE DETERMINED SOCIAL PRACTICES | 46

VIKTORIYA KANSTANTSIIUK

INVISIBLE VIOLENCE: TYRANNY OF INFINITY AND ENJOYMENT
IN INCREMENTAL GAMES (ON THE EXAMPLE OF THE ONLINE GAME
“CHRISTMAS TREE”, STARK GAME) | 56

TIMUR KHAMDAMOV

APPLICATION OF KANT’S TRANSCENDENTAL DOCTRINE
TO A USER MANUAL FOR DEVELOPERS OF COMPUTER SIMULATIONS
OF SCIENCE EXPERIMENTS | 71

| IDENTITY AND EXCLUSION |

MATILDA STÅHL

WHO IS POSSIBLE ONLINE? TECHNOLOGICAL AFFORDANCES AND SOCIAL
NORMS SHAPING VISUAL AGENCY AND IN-GAME IDENTITIES | 100

TEREZA KROBOVÁ

I WASN’T LOOKING AT HIS NICE ASS:
HOW TO PLAY THE “FEMALE WAY” | 110

EUGENE BALINSKI

THE PROBLEM OF THE UPRISING OF THE BLIND
IN THE GAME INDUSTRY | 125

| (NON-)VISUAL VIOLENCE |

LIZAVETA KAHALIONAK

IN-GAME PHOTOGRAPHY AS A NEW FORM OF ART | 134

DAMIAN STEWART

WHEN REPRESENTATIONS BECOME ACTS:
GAMEPAD VIBRATION AS PHYSICAL VIOLENCE IN DEUS EX:
MANKIND DIVIDED | 148

ALESHA SERADA

CRUDELY, A MACHINE. *THE DREAM MACHINE* THROUGH
THE LENS OF RUSSIAN FORMALISM | 163

| TRANSLATIONS |

GUILLAUME BAYCHELIER

THE CONTRIBUTION OF STELLAR ICONOGRAPHY
TO THE SPATIAL PROBLEMS OF COMPUTER GAMES:
THE CASE OF HORROR GAMES
(Trans. by A. Borovikov) | 177

AARON TRAMMELL

TORTURE, PLAY, AND THE BLACK EXPERIENCE
(Transl. by A. Voronko) | 213

AUTHOR GUIDELINES | 239

ИГРЫ ПРОТИВ ИГРОКОВ: ОПАСНЫЕ ГРАНИЦЫ «МАГИЧЕСКОГО КРУГА»

Алеша Серада

GAMES AGAINST PLAYERS: DANGEROUS BOUNDARIES
OF THE „MAGIC CIRCLE”

© Alesha Serada

PhD candidate at the University of Vaasa
Wollfintie Str., 34, 65101 Vaasa, Finland

ORCID ID: 0000-0001-6559-7686

E-mail: aserada@uwasa.fi

Abstract: This is the introduction to the collection of academic papers united by the topic “Playful violence and ludic control”. The overarching goal is to critically investigate the dark side of the video game medium (without getting scared by what we see). To layout new paths and establish alternative perspectives on the canon of so-called ‘game studies’, we aspired to gather ideas of both young and established scholars in one collective publication. Before moving on to our modest contribution, we feel obliged to provide a summary of key topics and questions that video games pose to their researchers. Which ones remain acutely relevant today? On the other hand, which roads have been already taken, and which quests have been already completed? Finally, what are the implicit rules of the academic field that we dare to enter, and can we suggest any original ways to disrupt these rules?

Keywords: game ethics, ludic violence, transgression, militainment, media effects.

Введение. Делают ли игры людей жестокими?

Что такое жестокие игры на самом деле — причина или симптом нормализации агрессии в обществе? Западные исследователи



отмечают, что споры вокруг жестоких видеоигр повторяют логику более ранних дебатов о влиянии комиксов на детей в 1950-х годах в США (Day & Hall, 2010). Не секрет, что «золотой век комиксов» был также временем расцвета жесткого детективного «нуара» и откровенных «страшилок»; в 1954 году Ассоциация журналов комиксов Америки установила для подобных комиксов ряд ограничений морального характера, мотивируя их, помимо прочего, психологическими исследованиями (Nyberg, 1999).

Сегодня речь уже не идет о том, чтобы непосредственно цензурировать содержание видеоигр, как это произошло с комиксами. Регуляторы, как правило, обсуждают возрастные рейтинги для игр с той или иной степенью жестокости (Crump, 2014), причем дискуссии об этом ведутся с первых дней игровой индустрии и продолжаются по сей день (Schott, 2016; Schott et al., 2013; Taylor, 2021). Даже отдельные исследователи игр соглашаются с подобными ограничениями: к примеру, именно такую позицию мы находим в ключевом тексте западных *game studies*, «Этике компьютерных игр». Основываясь на аристотелевой этике добродетели, ее автор Мигель Сикарт пишет, что «в игры с неэтичным содержанием следует позволять играть лишь тем пользователям, которые достигли “игровой зрелости”» (Sicart, 2009, p. 196), имея в виду такую степень медиаграмотности, при которой игрок уже осознает себя как добродетельного субъекта. К сожалению, Сикарт не уточняет, когда именно наступает этот момент и для всех ли он действительно наступает: если большинство игроков добродетельны, откуда тогда берется откровенно токсичная манера поведения, характерная для многих хардкорных геймеров (Condis, 2018)?

К счастью, у игрока всегда есть выбор, во что играть. Существуют популярные и любимые многими игры, в которых полностью отсутствует любое, даже «мультяшное» насилие, — пожалуй, лучшим примером может послужить серия игр *Animal Crossing*, издаваемых Nintendo. В отличие от большинства других, таких же мирных игр (van Ooijen, 2018), даже рыбалка и коллекционирование насекомых в игре *Animal Crossing: New Horizons* оставляют в живых бессловесных представителей ее фауны. Но оправдывают ли такие, в полном смысле этого слова «веганские», игры существование целых игровых жанров на противоположном конце спектра — игр, в которых ультранасилие является самоцелью и поводом для наслаждения?

Военные шутеры — игры в жанре «*first person shooter*» по-прежнему остаются под подозрением консервативных блюстителей морали, даже несмотря на многочисленные психологические исследования, казалось бы, давно измерившие и рационализовавшие эффект, который они теоретически могут вызвать (Giumetti & Markey, 2007; Gunter & Daly, 2012). Действительно, сцены насилия в медиа — как в играх, так и в кино — могут повысить уровень

агрессии, особенно у тех, кто и без этого склонен к вспышкам гнева (Giumetti & Markey, 2007; Markey & Markey, 2010), но этот эффект никак не влияет на уровень насилия в обществе в целом (Crump, 2014; Markey et al., 2015; Markey & Ferguson, 2017a). Между тем шутер — это всего лишь отдельно взятый и даже далеко не самый популярный жанр видеоигр, и считать его «видеоигрой по умолчанию» (как, например, в этой публикации в журнале Международного Красного Креста: Clarke et al., 2012), распространяя критику военных шутеров на все видеоигры вообще, по меньшей мере, безответственно. Как писал об этом отец-основатель исследований фан-культуры Генри Дженкинс еще в 2006 году, «представьте, что федерального судью попросили определить, какие книги защищает Первая Поправка (о свободе слова. — Прим. пер.). Вместо того чтобы обратиться к экспертам, исследовать историческую эволюцию романа или изучить ассортимент местного книжного магазина, судья выбирает четыре книги, все в одном жанре, чтобы представить на их примере сразу весь медиум» (Jenkins, 2006). Дженкинс описывает здесь реальное решение судьи о том, что видеоигры вредны для молодежи; указанный случай имел место в 2002 году в США, хотя всем лучше запомнилось еще более эмоциональное заявление Хиллари Клинтон в 2005 году (Markey & Ferguson, 2017b). Подобная риторика, основанная на весьма смелых обобщениях, продолжает звучать и сегодня: так, в 2019 году российский депутат Владимир Рейнгардт обнаружил насилие в игре Minecraft (Бакланов, 2019), которая не только не является жестокой, но и давно используется в образовательных целях (Nebel et al., 2016). Здесь можно поставить гораздо более интересный исследовательский вопрос о том, что заставляет политиков делать подобные заявления и на чем они при этом основываются.

Что на самом деле делает игра с игроком?

Чем игры отличаются от комиксов, кинематографа и, наконец, от ежедневного просмотра не менее жестоких новостей реального мира? В отличие от кино (и часто, увы, от реального мира) игрок принимает активное участие в ключевых событиях и может изменить их исход. Во многих, пусть и не во всех, игровых жанрах исход игры будет отличаться в зависимости от действий игрока. У игрока есть свобода выбора — категория, которая на английском языке иногда обозначается как *ludic agency* или *ergodic agency*. «Эргодический объект» требует небанальных усилий для того, чтобы его «прочитать», причем эти усилия должны быть связаны с механическими, конструктивными свойствами самого объекта. Первый убедительный анализ этого качества видеоигр предложил Эспен Орсет в еще одном ключевом тексте ранних исследований игр «Кибертекст» (Aarseth, 1997). С его точки зрения, играм

как «кибертекстам» свойственна «апория»: выбрав один определенный путь в игре, мы отвергаем все возможные альтернативы, причем идеальный «кибертекст» способен предложить нам бесконечное число подобных возможностей. Здесь, правда, следует отметить, что Орсет основывал эти далеко идущие выводы на давно вымершем жанре MUD (multi user dungeons — многопользовательские текстовые игры), а также на гадательных практиках китайской Книги Перемен, которая на самом деле функционирует как оракул, а не как рассказчик связанных историй. Спустя 25 лет, пожалуй, главное, что можно вынести из этого текста, — это уникальная роль игрока как активного агента изменений в вымышленном мире и как рассказчика своих собственных историй.

Современные видеоигры, как правило, демонстрируют лишь тень «эргодичности» и сопровождают игроков по жестко заданным маршрутам с ограниченным числом возможных исходов и толкований. Но то, что делает их по-настоящему современным электронным медиумом, — это их подрывной потенциал: разрыв шаблонов, срывание масок (аватаров) и свобода экзистенциального выбора (Gualeni & Vella, 2020), которая реализуется через сюжет игры, по меньшей мере, в той же степени, как и через ее механику (за примером можно обратиться к классическому BioShock (2007)).

Этически интересные игры

Примечательно, что, как только игрок осознает свободу выбора, тут же появляются игры, которые спешат ее отнять. И это — положительный признак зрелости жанра: таким образом игры преодолевают штампы, обрастают новыми смыслами и возможностями. Иначе и быть не может: ведь непредсказуемость — одно из обязательных качеств игры (Costikyan, 2013). Эволюция видеоигры как художественной формы приводит к появлению новых сюжетов, в которых сценаристы игры намеренно причиняют игроку душевную боль, играя на гораздо более сложных и глубоких чувствах, нежели простое стремление к удовольствию и избегание дискомфорта, как это представляют традиционные «бихевиористские» модели игрового поведения. В этом видеоигры переигрывают классическое определение игры канадского философа Бернарда Сьютса (согласно Сьютсу, «Игра — это добровольное преодоление необязательных препятствий» (Suits, 2005, p. 55): игрокам приходится преодолевать трудности, на которые они не соглашались, — и им это неожиданно нравится.

«Этически интересные» игры, с точки зрения Сикарта, — это игры по правилам, которые ставят игрока перед этическим выбором (Sicart, 2009, p. 37). Но что, если игрок хочет играть против правил, не соглашаясь ни с одним из выборов, которые предлагает

ему игра? Возможно, именно такие игры следует считать наиболее этически значимыми? В своей книге «Игрополитика: видеоигры против контроля», посвященной проблемам онтологического насилия в видеоиграх, канадский теоретик медиа Лиэм Митчелл занимает именно такую позицию: само наличие морально-этического выбора неинтересно, поскольку этот выбор, как правило, банален и однозначно предопределен системой игры. На самом деле интересной игру делает проблематизация того, как этот выбор совершается (Mitchell, 2018, р. 66), — например, если вдруг оказывается, что никакого выбора на самом деле нет. Таким образом, в наиболее этически интересных играх игрок не может выбрать альтернативный исход или попытаться играть лучше, чтобы избежать эмоционально тяжелой ситуации, и вот это может причинить настоящие моральные страдания даже тем, кто обычно получает честное — и вполне позволительное — удовольствие от «игры в войнушку». В коммерческих играх с наибольшим успехом данный прием был использован в *Spec Ops: The Line* (2012): эта игра вызывает у игроков смешанные чувства, но, как правило, высокие оценки в буквальном смысле душераздирающего игрового опыта. За примером рецепции *Spec Ops: The Line* можно обратиться к анализу обозревательницы гик-культуры Джесси Эрл, где она сравнивает изображение войны в *Spec Ops: The Line* и *Six Days in Falluja* (2021) и, в частности, использование белого фосфора против гражданского населения. Помимо собственной воли приняв участие в преступлении против гуманности, она признается: «Только медиум видеоигры мог передать мне опыт соучастия в подобном» (Jessie Earl, 2021). Эрл также сравнивает *Spec Ops: The Line* с миссией *No Russians* в игре *Call of Duty: Modern Warfare 2* и приходит к выводу, что последняя не оказывает аналогичного эмоционального воздействия на игрока, поскольку в ней, целенаправленно расстреляв несколько десятков гражданских в условном российском аэропорту, игроки не сталкиваются с последствиями, которые имели бы для них какую-то ценность или значение в контексте игры.

«Посмотрите, что вы наделали»

В уже упоминавшейся критической статье про игры-шутеры в «Международном ревью Красного Креста» соавторы предполагают, что часто встречающиеся сцены пыток в видеоиграх могут нормализовать подобное отношение к пленным у игроков (Clarke et al., 2012). Показательно, что Красный Крест тем временем предпочитает не реагировать на реально имеющие место пытки в беларусских тюрьмах. Но насколько реален сценарий, при котором обычный любитель видеоигр окажется перед искушением применить пытки к военнопленным? И в тех редких случаях, когда этот

сценарий действительно осуществится, — насколько вероятно, что на это по сути своей психопатологическое решение повлияет соответствующая сцена из видеоигры?

Будучи существами, способными к эмпатии, мы не можем полностью игнорировать изображение насилия в видеоиграх, даже — и особенно когда — репрезентация насилия в них превращается в самоцель. Отсюда возникает еще один интересный исследовательский вопрос, который мы можем задать себе сами: где находится тот порог, за которым насилие в медиа теряет для нас значение именно как насилие? Очевидно, что этот порог зависит от установок самих игроков или сообществ, в которые они включены: например, уже упоминавшаяся выше радикальная веганская перспектива на игры (Westerlaken, 2017) высвечивает не такую уж и однозначную этическую грань между рыбами и насекомыми (предположительно не способными испытывать боль) и всеми остальными живыми существами — и все это на примере популярных видеоигр. Как пишет Эрик ван Ойен, «фокусируясь на том, как акты насилия становятся возможны на структурном уровне, а не просто на индивидуальных актах насилия, мы перемещаем наше поле зрения с того, кого убивают, на того, кто может быть убит (killable)» (van Ooijen, 2018). Таким образом, в глазах наиболее внимательного критического исследователя игра — это симптом определенного режима отношения к реальности, а не просто репрезентация отношения, которое может показаться кому-то жестоким (как, например, здесь: Anderton, 2016). «Видеоигры работают аллегоритмически, то есть симптоматически, — по крайней мере, отчасти: они косвенным образом сообщают нам о том, что мы принимаем как само собой разумеющееся», — пишет Лиэм Митчелл (Mitchell, 2018, p. 33). Под словом «аллегоритмически» («аллегория» + «алгоритм») он здесь подразумевает теорию алгоритма, которую до этого предложил Александр Гэллоуэй в книге «Протоколы: как контроль существует после децентрализации» (Galloway, 2004).

Итак, видеоигры можно рассматривать как действующие модели мира, каким его видят игроки; и, пожалуй, первое, что они делают очевидным, — это наше желание его контролировать. Но возможны и более тонкие аллегории: порой игра движется как будто сама себе наперекор, как, например, это происходит в *Spec Ops: The Line*. Вопреки расхожему представлению, будто стрелялки превращают игроков в социопатов, именно на их основе сложился новый троп, который Стивен Праудфут описывает как «посмотрите, что вы наделали!» (Proudfoot, 2019). Здесь мы говорим о ситуациях, когда игра сначала побуждает игрока сделать спорный моральный выбор, а затем демонстрирует плачевные результаты этого выбора. Именно такую механику предлагают ввести отдельные критики жестоких игр (Clarke et al., 2012), чтобы сделать игры

о войне более «реалистичными». Однако, как мы видим, творческий потенциал видеоигры порождает подобные решения естественным путем, поскольку они неожиданны, интересны с точки зрения сюжета и эмоционального воздействия и поэтому запоминаются как моменты неожиданного, потрясающего или даже возвышенного опыта взаимодействия с игрой. Кстати, необычайно популярная ролевая инди-игра *Undertale* (2015) также использует троп «посмотрите, что вы наделали!» в одном из своих возможных финалов.

«На тебе как на войне, а на войне как на тебе»

Выше мы рассмотрели игру как симптом, как модель и аллереорию. В таком случае массовые шутеры могут выступать как доказательство от противного: смоделировав человеческую катастрофу онлайн, мы не стираем, а, напротив, подчеркиваем различие между реальным и вымышленным. Например, в реальной жизни вы не можете воскресить своих боевых товарищей для грядущего нового боя — и в этом игра воплощает глубоко гуманную, пусть и невозможную фантазию. В то же время враги в режиме однопользовательской игры дегуманизируются: они попросту больше не люди. Это становится очевидно в режиме «зомби-наци» в *Call of Duty: World at War* (2008). Наконец, существуют игры, в которых мы с самого начала противостоям зомби-наци как некоторому абсолютному нечеловеческому врагу (к примеру, *Sniper Elite: Nazi Zombie Army* (2013)).

Интересно, что даже это упрощение, которым, казалось бы, просто невозможно никого обидеть, — зомби-наци не обижаются! — также можно рассматривать критически. Так, один из крупнейших исследователей истории в играх Адам Чепмен пишет, что дегуманизация солдат Вермахта и перевоплощение их в образе оживших мертвецов, лишенных сознания, опасно тем, что стирает не только их, но и нашу с вами коллективную историческую память, что делает возможными такие риторические приемы, как замалчивание или даже отрицание Холокоста (Chapman, 2019, p. 54). Разумеется, стратегия «от обратного» может оказаться еще взрывоопаснее: корректно представить Холокост в видеоигре — это еще больший творческий риск, чем попытаться изобразить это невообразимое в своей античеловечности историческое событие в кино (как, например, в фильме «Жизнь прекрасна» (1997): Gordon, 2005). Но можно, по крайней мере, приблизиться к этой цели на сравнительно безопасное расстояние: именно такую задачу поставили перед собой разработчики трогательной детской игры *My Memory of Us* (2018), действие которой происходит в Варшавском гетто, а эстетика отсылает к «Списку Шиндлера». Впрочем, даже в этой игре фашистов заменили злые роботы, и такой

вопиющий акт насилия над историей, конечно же, тоже не мог не вызвать критику.

Тем временем гуманистические игры о войне — это целый отдельный жанр, в котором также есть свои шедевры. Например, цена гражданской жизни на войне — это основная ставка в еще одном польском инди-бестселлере *This War of Mine* (2014), а эмоциональным центром игры *Valiant Hearts: The Great War* (2014) становится история служебного пса на Первой мировой войне. Такие игры ставят своей целью представить войну не как глобальный нарратив победы над дегуманизированным врагом, а как реалистическую микроисторию, в которой цена каждой конкретной человеческой жизни бесконечно велика. Существуют, наконец, и полностью правдоподобные, документальные образовательные игры о войне и ее последствиях, основанные на архивных документах и устной истории, например, *Attentat 1942* (2017), разработанная в Карловом университете при поддержке Чешской академии наук: эта игра рекомендована для образовательных учреждений и признана образцом гуманизации истории в игровом медиуме (Šisler, 2019).

Эффекты медиа и аффекты игроков

Сегодня никто не станет обвинять *Space Invaders* в пропаганде насилия (хотя в 1980-х годах звучали и такие обвинения (Markey & Ferguson, 2017b)). Новым поводом для подозрения становится реализм, с которым игры-стрелялки от первого лица симулируют вооруженные конфликты. Здесь проблема, возможно, кроется не столько в реалистичности, сколько в активной позиции геймера, берущего в руки виртуальное оружие. Немецкий медиатеоретик и исследователь игр Стефан Гюнцель предлагает видеть в таком игроке картезианского субъекта, а в самом жанре — аллгорию его интенциональности (Günzel, 2012). Как мы уже упоминали выше, медиум видеоигр уникален в том, как он передает опыт активного участия в событиях виртуального мира и, в частности, насилия над ним.

Идея «кинематографического аппарата» проблематизирует позицию зрителя (во многом вуайеристскую), глаз которого тоже становится частью этого аппарата (Бодри, 2017). Интересно было бы приложить эту теорию к видеоиграм, в которых трехмерный мир показывается через точку зрения от первого лица. Это поможет объяснить, почему именно «first person shooter» кажутся критикам такими опасными: ведь в них виртуальный мир организован точно так же, каким он выглядит в прицеле современного огнестрельного оружия. Тем не менее, в отличие от кинематографа, где позиция зрителя жестко зафиксирована (Бодри, 2017), геймер не просто свободно перемещается в игровом мире,

но и активно с ним взаимодействует, перестраивая его и разрушая и даже экстерминируя из него других человеческих и нечеловеческих агентов. Таким образом, именно точка зрения геймера становится символом абсолютной власти и контроля; и если нас и должно здесь что-то беспокоить, так это то, с каким энтузиазмом перенимает эту схему тотального контроля реально существующий военно-промышленный комплекс.

Боевой дрон — это «глаз, ставший оружием» (Шамаю, 2020). Боевые действия в XXI веке опосредуются через электронные медиа, начиная с «живых» видеотрансляций из горячих точек и заканчивая гибельными атаками боевых дронов, управляемых с другого континента. Пилоты этих дронов, находящиеся в безопасности на другом континенте, сравнивают свой опыт с видеоиграми, и учебный симулятор для такого солдата структурно совпадает с типичным интерфейсом видеоигры. Идеальная цель, к которой стремятся военные технологии такого рода, — расширить возможности «перспективы от первого лица», превратив ее в также хорошо известную из видеоигр «перспективу Бога»: многоглазые, вездесущие дроны, способные передавать изображение в высоком разрешении одновременно целого города или региона (Шамаю, 2020, с. 52). Таким образом, война становится не просто асимметричным, но односторонним осуществлением насилия над противником. Виртуальная реальность превращается в «червоточину», предоставляющую максимально быстрый путь из одного уголка «реальной реальности» в другой, в данном случае — в целях разрушительного воздействия на нее.

Но можем ли мы всерьез говорить о «реальной реальности» войны после Жана Бодрийара (Горных, 2016) с его критическим анализом войны в Персидском заливе (Baudrillard, 1995)? Не можем, отвечает на этот вопрос Маккензи Варк: «Война — это видеоигра» (Wark, 2007, p. 7). По-настоящему серьезный вопрос должен звучать так: а что, если жестокие видеоигры — это символический вызов, оспаривающий, пусть и в виртуальной форме, монополию государства на насилие? И даже когда мы говорим о преступлениях реального мира, использовавших, по их собственным словам, видеоигры для подготовки к террористическим актам (как, например, в Крайстчерч: Lorenz, 2019), на самом деле их слова следует понимать как вызов государственной власти и контролю, конкретно в их случае более чем оправданному (Вилейкис, 2019).

Так чему же на самом деле могут научить «стрелялки»? Как показывает пример сообщества World of Tanks, поистине энциклопедическим знаниям о толщине брони у каждого из танков, принимавших участие во Второй мировой войне. На поверку реализм военных видеоигр чаще всего оказывается гиперреализмом, что особенно заметно, например, в изображении оружия (Schott, 2016, p. 100). Когда на первый план выходят поразительные эффекты и яркие впечатления, за которыми игрок на самом деле приходит

в игру, симуляция «реального» рутинного опыта профессиональных военных теряет смысл в свете требований индустрии развлечений. Как и пилоты дронов, геймеры, скорее всего, окажутся совершенно беспомощны на поле реальных военных действий, не имея для этого соответствующей подготовки. Каждый, кто когда-либо был в тире, подтвердит: спустить курок в игре и в реальной жизни — это принципиально несопоставимый телесный опыт, несмотря на то, как охотно наше восприятие наводит между ними мостки. Тем не менее, как свидетельствуют разработчики обучающих программ для военных и полицейских, определенные навыки действительно можно перенести из игры в жизнь. Это, как правило, быстрота принятия решений и умение ориентироваться в ситуации (Saus et al., 2006, 2010). К этим навыкам, пожалуй, можно добавить целеустремленность и стратегическое планирование, которые пропагандируют апологеты геймификации, такие как Джейн Макгонигал (Макгонигал, 2018).

Агон и я: возможен ли побег из «магического круга»?

Американские исследователи игр (например, тот же Сикарт) редко ставят под сомнение удовольствие, которое эти игры обязаны доставлять. Тем не менее достаточно взглянуть на этот, без сомнения, радующий многих объект исследования через постколониальную перспективу, чтобы обнаружить в практике игры пугающее сходство с пыткой (Trammell, 2020). С другой стороны, европейские исследователи, особенно те, кто был связан с исследовательской группой «Игры и трансгрессивная эстетика» в Бергене в 2015–2019 годах, сразу исходят из того, что игры — это всегда немного насилие (Jørgensen, 2016). Пожалуй, всем нам знакомо ощущение, как будто особенно сложная или навязчивая игра злонамеренно пытается нас замучить. Входя в роль игрока, мы не только получаем контроль над игрой, но и соглашаемся на то, чтобы игра контролировала нас. Мы подчиняемся жестким и неудобным правилам игры и добровольно, пусть и не всегда охотно, принимаем наказание за то, что мы их нарушили. Можно предположить, что в любой игре присутствует элемент мазохизма (садомазохизм сам по себе — это тщательно зарегулированная игровая практика) (Aardse, 2014). Не зря игровые критики выделяют такой жанр, как «мазокор» (Скоморох, 2016): в играх этого жанра боль, вызванная поражением, повторяется и усиливается до предела, что также многократно усиливает удовольствие от победы, когда она все-таки наступает.

Возможность проиграть — неотъемлемая и часто болезненная часть игрового опыта, как пишет в эссе «Искусство поражения» «отец» game studies Йеспер Юул (Juul, 2013). Здесь продуктивным

может стать обсуждение того, в каких случаях эта боль имеет смысл и каким конкретно значением она наделяется. Так, в своем анализе нарративного игрового насилия Праудфут предлагает сосредоточиться именно на тех играх, которые намеренно вызывают у игроков такие непростые чувства, как стыд и горе, вызывая к их этическим убеждениям в реальном мире и таким образом разрывая «магический круг». Праудфут связывает нарративное насилие в игре с удовольствием, которое получает «саб» (подчиненный) в БДСМ-практике (Proudfoot, 2019): по аналогии с последней, вступая в игру, игрок заключает с ней договор и добровольно подвергает себя негативным эмоциям. Праудфут специально подчеркивает, что эти эмоции — неотъемлемая часть подобной садомазохистской игры, вне зависимости от ситуации победы или поражения.

Создание фантастических миров в виртуальной реальности предоставляет разработчикам игр абсолютную творческую свободу. С одной стороны, это потрясающий простор для реализации самых смелых фантазий и сокровенных желаний, а с другой — именно так становится возможной темная сторона видеоигры. Игроки, как правило, осведомлены, что у этого симулякра нет и не может быть оригинала, и это делает возможными даже самые отвратительные поступки. В однопользовательской игре эти поступки, как и их последствия, никогда не покинут пределов вымышленного мира, в котором все дозволено *by design*. Впрочем, то же самое осознание условности происходящего не позволяет так называемым серьезным играм до конца реализовать свой образовательный потенциал: какой бы эффективной ни была процедурная риторика, принимаясь за образовательную игру, ее пользователи обычно уже морально подготовлены к тому, что их сейчас будут чему-то учить — в большинстве случаев тому, что им и так уже до определенной степени известно. Арт-игры, по крайней мере иногда все еще способны удивлять игрока, хорошо знакомого с их контекстом, — но способны ли на это коммерческие игры?

Главное, чего не стоит делать никогда, — это понимать игры буквально. Отличный пример для такого обсуждения предлагает одна из самых аморальных игр недавнего прошлого — инди-фарс *Goat Simulator* (2014), где вы — козел и цель вашей жизни — вести себя по-свински, разрушая и без того расползающийся по швам, кишачий глитчами игровой мир (Robertson, 2014). Анализируя *Goat Simulator* с точки зрения *animal studies* Джозеф Андертон возмущается тем, что она воспроизводит бездумное и потенциально жестокое отношение к другим существам, не являющимся людьми (Anderton, 2016, pp. 145–146). Тем не менее даже сам Андертон признает, что козел в игре — вовсе не то же самое, что козел в жизни: если в ней и есть что-то настоящее, то это как раз нелепые глитчи — случайные и намеренные ошибки, не позволяющие

игроку забыть в комфортной иллюзии игрового «магического круга» (Хёйзинга, 2020). И более того, допуская эти многочисленные недоработки, разработчики целенаправленно проблематизируют различие между вседозволенностью виртуальной реальности и ограничениями реального мира. Создавая дополнительный уровень интерпретации, в описании игры они шутивно пишут о том, что лучше потратить деньги на живого козла, чем на их грубую поделку, — и это тоже отличный способ сместить перспективу игроков, заставить их посмотреть на реальность под другим углом.

Как и читатели, и зрители до них, в большинстве случаев игроки отлично справляются с тем, чтобы отличить реальность от художественного вымысла. Проблемы начинаются, как только виртуальный мир перестает быть полностью вымышленным, разрывая пресловутый «магический круг» (Хёйзинга, 2020). Так, например, происходит в многопользовательских игровых мирах, где другие персонажи — такие же люди, и то, что происходит онлайн, может прямо отразиться на их реальной жизни. Кража, оскорбление или угроза в интернете реальны в той же степени, что и в реальной жизни, хотя полная или частичная анонимность снижает риск понести за них ответственность (Dibbell, 1994). И здесь особенно продуктивной может быть правовая перспектива: само понятие киберпреступления помогает обнаружить (или даже преодолеть) границу между игрой и жизнью. Ведь сама возможность нарушить закон реального мира, находясь в виртуальном мире, указывает на то, что последний больше не является фикцией.

Вместо заключения: поприветствуем наших авторов

Утопические проекты первых исследователей видеоигр предполагали, что в виртуальном будущем, в 2020 году окончательно превратившемся в наше обыденное настоящее, у всех нас будут равные права на то, чтобы воплотиться в любой, даже самой фантастической форме, независимо от материальных признаков тела, в котором обитает наше сознание (Кастронова, 2010). К сожалению, бытие в синтетическом мире не отменяет ни пол, ни гендер, ни этническую принадлежность, ни еще более проблематичную категорию расы, а вместо этого воспроизводит старые отношения власти, а вместе с ними и различные способы угнетения. Тем не менее точно так же, как и в реальном мире, мы можем противостоять насилию и контролю, используя игровые практики, ставящие под вопрос подобные отношения или даже полностью отменяющие их (перефразируя Варка, можно назвать это игрой по правилам игры, но против ее игрового мира (Wark, 2007, p. 13)). Одна из

таких практик — сложные, далеко не прямолинейные отношения между игроком-женщиной и подчиненным ей персонажем-мужчиной в игре *Uncharted: A Thief's End* — рассматривается в статье Терезы Крובовой «I Wasn't Looking at His Nice Ass: How to Play the "Female Way"». Ее коллега Матильда Сталь, в свою очередь, спрашивает, кто в принципе возможен онлайн в игре *CS:GO* («Who is possible online? Technological affordances and social norms shaping in-game identities») и насколько это мужское дело — хвастаться скинами своего оружия.

Жестокие видеоигры — это отражение современной политической системы, не всегда предвиденный результат виртуализации реального мира и в конечном счете насилия капитала. Помещая игры в этот расширенный контекст, Дмитрий Бойченко в статье «The Violent Becoming: The Complications of Video Games in the Order of Capital» объясняет, как они симулируют — и стимулируют — становление субъективности игрока. Игры практикуют над нами как мягкие, так и жесткие формы контроля, на которые игроки отвечают множеством различных стратегий сопротивления. В этой связи Виктория Константюк анализирует, как вирусная интерактивная игрушка вторгается в приватные цифровые пространства, мягко принуждая своего человека-хозяина к невротически повторяемым действиям в статье «Невидимое насилие: тирания бесконечности и наслаждение в инкрементальных играх (на примере игры "Ёлочка", *Stark Game*)». Опираясь на многолетний опыт в ролевой игре *ArcheAge*, Виктория Василевская задается вопросом в своей работе «A non-criminal pirate in *ArcheAge*: creating ambivalence in the tribe by playing outside of the determined social practices», обязательно ли в этой игре быть преступником, чтобы считаться пиратом, и что такое в конечном счете законы виртуального мира. Наконец, Евгений Балинский в статье «Проблематика восстания слепых в игровой индустрии» рассматривает, как опыт людей, лишенных зрения, может быть переведен на язык видеоигр.

Ужасное в играх — это одновременно сопротивление рациональному контролю и мучительный, потенциально травмирующий опыт, способный навсегда изменить то, как игрок видит себя и мир. Алеша Серада описывает в своей статье «*Crudely, a Machine. The Dream Machine Through the Lens of Russian Formalism*», как темная материя вырывается из-под контроля в малобюджетной, неторопливой пластилиновой инди-игре *The Dream Machine* (2010–2017), творчески интерпретирующей наследие Зигмунда Фрейда.

Насилие над реальностью — вот крайняя степень жестокости, на которую цифровые игры становятся способны благодаря все возрастающим технологическим возможностям фотореалистичной симуляции вымышленных миров. В более широком философском смысле Тимур Хамдамов углубляется в видеоигровую

симуляцию в качестве мысленного эксперимента, обозначает технические и концептуальные требования к такому методу. Дэмиен Стюарт анализирует осязательный фидбэк в игре *Deus Ex: Mankind Divided*. В своей статье «When Representations Become Acts: Gamepad Vibration as Physical Violence in *Deus Ex: Mankind Divided*» он показывает, как внезапное, потенциально пугающее вторжение в чувственный опыт игрока заставляет нас переосмыслить понятие о «теле игрока» и в какой мере оно совпадает (или не совпадает) с нашим физическим телом. Наконец, Лизавета Когаленок исследует новые практики внутриигровой фотографии как своеобразный симулякр симулякра, у которого нет и не может быть референта в реальности.

В педагогических целях мы включили в сборник два авторизованных перевода современных авторов, которые намеренно раздвигают рамки исследований игр, включая в них не только светлую и веселую, но и темную и, без преуменьшения, кошмарную сторону игрового опыта. В первом случае мы знакомим наших русскоязычных читателей с актуальными идеями на стыке исследований игры и критической теории расы в статье «Игра, пытка и Черный опыт». Обращаясь к Черному опыту американцев, происходящих от рабов, ее автор Аарон Траммел объясняет, что на самом деле игра не просто жестока. Для того, с кем играют, игра не так уж и часто бывает полностью добровольной, и в этом смысле пытка — это тоже игра.

Второй перевод, статья «Вклад звездной иконографии в пространственную проблематику компьютерных игр: случай игр-хорроров» французского исследователя медиа Гийома Байшелье, ставит под сомнение героический нарратив освоения космоса, вместо этого обращаясь к ужасу, порождаемому бесконечно открытым пространством.

Эта коллективная монография стала результатом трех международных мероприятий (двух семинаров и конференции), проведенных в 2017–2019 годах в Европейском гуманитарном университете (Вильнюс, Литва) под эгидой сообщества Games & Scholars, а также в рамках деятельности Лаборатории исследований визуальной культуры и современного искусства. Мероприятия проходили при поддержке Академического департамента социальных наук и SIDA. Мы выражаем благодарность всем авторам этого сборника, всем участникам и гостям наших мероприятий, нашим друзьям из московского сообщества исследователей игр, петербургского центра исследований игр ЛИКИ, из сообщества исследователей игр Ягеллонского университета *IvI.up* и, наконец, нашим программным докладчикам: Томашу Майковскому, Лиэму Митчеллу и Гарету Шотту. Отдельная благодарность отправляется к Аарону Траммелу и Гийому Байшелье за их терпение, понимание и поддержку при работе с переводами их текстов.

Литература

- Aardse, K. (2014) The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Video-games. In: *Journal of Games Criticism*, no. 1, Vol. 1, pp. 1–14.
- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 203 p.
- Anderton, J. (2016) Cyberbeasts: Substitution and Trivialization of the Non/Human Animal in Home Movies, Memes, and Video Games. In: *Screening the Nonhuman: Representations of Animal Others in the Media*. Lanham, MD: Lexington Books, pp. 133–148.
- Baudrillard, J. (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington. Indiana University Press, 87 p.
- Chapman, A. (2019) The Undead Past in the Present—Historical Anxiety and the Nazi Zombie. In: *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. New York, NY: Routledge, pp. 44–56.
- Clarke, B., Rouffaer, C., and Sénéchaud, F. (2012) Beyond the Call of Duty: Why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers? *International Review of the Red Cross*, no. 94, Vol. 886, pp. 711–737. DOI: 10.1017/S1816383113000167.
- Condis, M. (2018) *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press, 138 p.
- Costikyan, G. (2013) *Uncertainty in Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 152 p.
- Crump, E. (2014) Turn That Game Back On: Video Games, Violence and the Myth of Injury to the Public Good. In: *Auckland University Law Review*, no. 20, pp. 171–194.
- Day, T. R., and Hall, R. C. W. (2010) Deja Vu: From Comic Books to Video Games: Legislative Reliance on Soft Science to Protect against Uncertain Societal Harm Linked to Violence v. The First Amendment. In: *Oregon Law Review*, no. 89, pp. 415–452.
- Dibbell, J. (1994) A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. In: *Annual Survey of American Law*, 471 p.
- Galloway, A. R. (2004) *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press, 260 p.
- Giumetti, G. W., and Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, no. 41, Vol. 6, pp. 1234–1243. DOI: 10.1016/j.jrp.2007.02.005.
- Gordon, R. S. C. (2005) Real tanks and toy tanks: Playing games with history in Roberto Benigni's *La vita è bella*/Life is Beautiful. *Studies in European Cinema*, no. 2, Vol. 1, pp. 31–44. DOI: 10.1386/seci.2.1.31/1.
- Gualeni, S., and Vella, D. (2020) *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 123 p.
- Gunter, W. D., and Daly, K. (2012) Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, no. 28, Vol. 4, pp. 1348–1355. DOI: 10.1016/j.chb.2012.02.020.
- Günzel, S. (2012) The Mediality of Computer Games. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. New York: Springer, pp. 31–46.

- Jenkins, H. (2006) War between effects and meaning: Rethinking the video game violence debate. In: *Digital generations*. New York: Lawrence Erlbaum, pp. 19–31.
- Jessie Earl. (2021, March 12). *Six Days in Fallujah – The Hypocrisy of „Apolitical” War Stories*. [video]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=OFmfVdX9IjQ> [Accessed 27 February 2021].
- Jørgensen, K. (2016) The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, no. 16, Vol. 2. [online] Available from: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> [Accessed 6 February 2021].
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 157 p.
- Lorenz, T. (March 15, 2019) The Shooter’s Manifesto Was Designed to Troll. *The Atlantic*.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017a) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games is Wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017b). Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research. *American Journal of Play*, no. 10, Vol. 1, pp. 99–115.
- Markey, P. M., French, J. E., Markey, C. N. (2015) Violent Movies and Severe Acts of Violence: Sensationalism versus Science. *Human Communication Research*, no. 41, Vol. 2, pp. 155–173. DOI: 10.1111/hcre.12046.
- Markey, P. M., Markey, C. N. (2010) Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, no. 14, Vol. 2, pp. 82–91. DOI: 10.1037/a0019000.
- Mitchell, L. (2018) *Ludopolitics: Videogames against control*. Winchester, UK; Washington, USA: Zero Books, 353 p.
- Nebel, S., Schneider, S., and Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Journal of Educational Technology & Society*, no. 19, Vol. 2, pp. 355–366.
- Nyberg, A. K. (1999). Comic Book Censorship in the United States. In: *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-comics Campaign*. Vancouver, BC; Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, pp. 42–74.
- Proudfoot, S. (2019) Look at What You’ve Done: Exploring Narrative Displeasure in Video Games. *The Popular Culture Studies Journal*, no. 7, Vol. 2, pp. 158–178.
- Robertson, A. (2014, April 1) If you play one goat simulator in 2014, make it this one. [online] *The Verge*. Available from: <https://www.theverge.com/2014/4/1/5569950/goat-simulator-review> [Accessed 2 December 2021].
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J. (2010) Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism, and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, Vol. 61, pp. 258–264.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R., Thayer, J. F. (2006) The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, no. 18, Vol. 1, pp. 3–21. DOI: 10.1207/s15327876mp1803s_2.
- Schott, G. (2016) *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. New York: Bloomsbury Academic, 288 p.
- Schott, G., Mäyrä, F., Marczak, R., van Vught, J. (2013) DeFragging Regulation: From putative effects to ‘researched’ accounts of player experience. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.

- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Šisler, V. (2019) Critical War Game Development: Lessons Learned from Attention at 1942. In: *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 201–222.
- Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ontario, Canada: Broadview Press, 179 p.
- Taylor, J. (2021, March 24) Australia urged to move on from 'moral panic' over video games after Disco Elysium banned. [online] *The Guardian*. Available from: <http://www.theguardian.com/games/2021/mar/24/australia-urged-to-move-on-from-moral-panic-over-video-games-after-disco-elysium-banned>. [Accessed 2 December 2021].
- Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. In *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no. 1, vol. 9. [online] Available on the Internet: <https://www.gamejournal.it/torture-play/> [Accessed 13 December 2021].
- van Ooijen, E. (2018) The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley. *The Computer Games Journal*, no. 7, Vol. 3, pp. 173–180. DOI: 10.1007/s40869-018-0055-x.
- Wark, M. (2007) *Gamer Theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 200 p.
- Westerlaken, M. (2017) *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run*. Proceedings of Philosophy of Computer Games Conference, Kraków.
- Бакланов, А. (29 мая 2019) Красноярский депутат предложил запретить игру Minecraft, обнаружив в ней пропаганду насилия. Есть версия, что он перепутал ее с Warcraft. [онлайн] *Meduza*. Доступ по: <https://meduza.io/feature/2019/05/29/krasnoyarskiy-deputat-predlozhit-zapretit-minecraft-obnaruzhiv-v-ney-propagandu-nasiliya-est-versiya-chto-on-pereputal-ee-s-warcraft> [Просмотрено 11 декабря 2021].
- Бодри, Ж.-Л. (2017) Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата. [онлайн] *Cineticle*, no. 23. Доступ по: <http://cineticle.com/magazine/1563-23-0-jean-louis-baudry-ideological-effects.html> [Просмотрено 11 ноября 2021].
- Вилейкис, А. (12 июля 2019) Заслуживает ли террорист заботы? [онлайн] *Нож*. Доступ по: <https://knife.media/caring-for-terrorists/> [Просмотрено 11 декабря 2021].
- Горных, А. (2016) Деполитизация войны. *ТОPOS*, no. 1–2, с. 230–260.
- Кастронова, Э. (2010) *Бегство в виртуальный мир*. Ростов-на-Дону: Феникс, 214 с.
- Макгонигал, Д. (2018) *Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир*. М.: Манн, Иванов и Фербер, 384 с.
- Скоморох, М. М. (2016) Мазокор: Наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В: *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. Фонд развития конфликтологии, с. 371–392.
- Хёйзинга, Й. (2019) *Ното Ludens. Человек играющий*. М.: Азбука, 400 с.
- Шамаю, Г. (2020) *Теория дрона*. М.: Ad Marginem, 280 с.

References

- Aardse, K. (2014) The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Video-games. In: *Journal of Games Criticism*, no. 1, Vol. 1, pp. 1–14.
- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 203 p.
- Anderton, J. (2016) Cyberbeasts: Substitution and Trivialization of the Non/Human Animal in Home Movies, Memes, and Video Games. In: *Screening the Nonhuman: Representations of Animal Others in the Media*. Lanham, MD: Lexington Books, pp. 133–148.
- Baklanov, A. (2019, 29 May) Krasnoyarskii deputat predlozhit' zapretit' igru Minecraft, obnaruzhiv v nei propagandu nasiliia. Est' versiia, chto on pereputal ee s Warcraft. [online] Meduza. Available from: <https://meduza.io/feature/2019/05/29/krasnoyarskiy-deputat-predlozhit-zapretit-minecraft-obnaruzhiv-v-nei-propagandu-nasiliya-est-versiya-chto-on-pereputal-ee-s-warcraft> [Accessed 11 December 2021].
- Baudrillard, J. (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington. Indiana University Press, 87 p.
- Baudry, J.-L. (1974) Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. (A. Williams, transl.) In: *Film Quarterly*. Berkeley, CA: University of California Press, no. 28, Vol. 2, pp. 39–47. DOI:10.2307/1211632.
- Castronova, E. (2008) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Chamayou, G. (2015) *Drone Theory*. London: Penguin UK, 305 p.
- Chapman, A. (2019) The Undead Past in the Present—Historical Anxiety and the Nazi Zombie. In: *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. New York, NY: Routledge, pp. 44–56.
- Clarke, B., Rouffaer, C., and Sénéchaud, F. (2012) Beyond the Call of Duty: Why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers? *International Review of the Red Cross*, no. 94, Vol. 886, pp. 711–737. DOI: 10.1017/S1816383113000167.
- Condis, M. (2018) *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press, 138 p.
- Costikyan, G. (2013) *Uncertainty in Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 152 p.
- Crump, E. (2014) Turn That Game Back On: Video Games, Violence and the Myth of Injury to the Public Good. In: *Auckland University Law Review*, no. 20, pp. 171–194.
- Day, T. R., and Hall, R. C. W. (2010) Deja Vu: From Comic Books to Video Games: Legislative Reliance on Soft Science to Protect against Uncertain Societal Harm Linked to Violence v. The First Amendment. In: *Oregon Law Review*, no. 89, pp. 415–452.
- Dibbell, J. (1994) A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. In: *Annual Survey of American Law*, 471 p.
- Galloway, A. R. (2004) *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press, 260 p.
- Giumetti, G. W., and Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, no. 41, Vol. 6, pp. 1234–1243. DOI: 10.1016/j.jrp.2007.02.005.

- Gordon, R. S. C. (2005) Real tanks and toy tanks: Playing games with history in Roberto Benigni's *La vita è bella/Life is Beautiful*. *Studies in European Cinema*, no. 2, Vol. 1, pp. 31–44. DOI: 10.1386/seci.2.1.31/1.
- Gornyxh, A. (2016) Depolitizatsiia voyny [Depoliticization of war]. *TOPOS*, no 1–2, pp. 230–260.
- Gualeni, S., and Vella, D. (2020) *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 123 p.
- Gunter, W. D., and Daly, K. (2012) Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, no. 28, Vol. 4, pp. 1348–1355. DOI: 10.1016/j.chb.2012.02.020.
- Günzel, S. (2012) The Mediality of Computer Games. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. New York: Springer, pp. 31–46.
- Jenkins, H. (2006) War between effects and meaning: Rethinking the video game violence debate. In: *Digital generations*. New York: Lawrence Erlbaum, pp. 19–31.
- Jessie Earl. (2021, March 12). *Six Days in Fallujah – The Hypocrisy of «Apolitical» War Stories*. [video]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=OFmfVdX9IjQ> [Accessed 27 February 2021].
- Jørgensen, K. (2016) The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, no. 16, Vol. 2. [online] Available from: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> [Accessed 6 February 2021].
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 157 p.
- Lorenz, T. (March 15, 2019) The Shooter's Manifesto Was Designed to Troll. *The Atlantic*.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017a) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games is Wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017b). Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research. *American Journal of Play*, no. 10, Vol. 1, pp. 99–115.
- Markey, P. M., French, J. E., Markey, C. N. (2015) Violent Movies and Severe Acts of Violence: Sensationalism versus Science. *Human Communication Research*, no. 41, Vol. 2, pp. 155–173. DOI: 10.1111/hcre.12046.
- Markey, P. M., Markey, C. N. (2010) Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, no. 14, Vol. 2, pp. 82–91. DOI: 10.1037/a0019000.
- McGonigal, J. (2011) *Reality Is Broken*. London: Penguin Books, 402 p.
- Mitchell, L. (2018) *Ludopolitics: Videogames against control*. Winchester, UK; Washington, USA: Zero Books, 353 p.
- Nebel, S., Schneider, S., and Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Journal of Educational Technology & Society*, no. 19, Vol. 2, pp. 355–366.
- Nyberg, A. K. (1999). Comic Book Censorship in the United States. In: *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-comics Campaign*. Vancouver, BC; Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, pp. 42–74.
- Proudfoot, S. (2019) Look at What You've Done: Exploring Narrative Displeasure in Video Games. *The Popular Culture Studies Journal*, no. 7, Vol. 2, pp. 158–178.

- Robertson, A. (2014, April 1) If you play one goat simulator in 2014, make it this one. [online] *The Verge*. Available from: <https://www.theverge.com/2014/4/1/5569950/goat-simulator-review> [Accessed 2 December 2021].
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J. (2010) Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism, and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, Vol. 61, pp. 258–264.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R., Thayer, J. F. (2006) The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, no. 18, Vol. 1, pp. 3–21. DOI: 10.1207/s15327876mpl1803s_2.
- Schott, G. (2016) *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. New York: Bloomsbury Academic, 288 p.
- Schott, G., Mäyrä, F., Marczak, R., van Vught, J. (2013) DeFragging Regulation: From putative effects to ‘researched’ accounts of player experience. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Šisler, V. (2019) Critical War Game Development: Lessons Learned from Attentat 1942. In: *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 201–222.
- Skomorokh, M. M. (2016) Mazokor: Nasledie Sada i Mazokha v komp’iuternykh igrakh [Masokor: The Legacy of Sade and Masoch in Computer Games]. *Mediafilosofiya XII. Igra ili real’nost’? Opyt issledovaniya komp’yuternykh igr*. Fond razvitiya konfliktologii, pp. 371–392.
- Suits, B. (2005) *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ontario, Canada: Broadview Press, 179 p.
- Taylor, J. (2021, March 24) Australia urged to move on from ‘moral panic’ over video games after Disco Elysium banned. [online] *The Guardian*. Available from: <http://www.theguardian.com/games/2021/mar/24/australia-urged-to-move-on-from-moral-panic-over-video-games-after-disco-elysium-banned>. [Accessed 2 December 2021].
- Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. In *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no. 1, vol. 9. [online] Available on the Internet: <https://www.gamejournal.it/torture-play/> [Accessed 13 December 2021].
- van Ooijen, E. (2018) The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley. *The Computer Games Journal*, no. 7, Vol. 3, pp. 173–180. DOI: 10.1007/s40869-018-0055-x.
- Wark, M. (2007) *Gamer Theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 200 p.
- Westerlaken, M. (2017) *Self-Fashioning in Action: Zelda’s Breath of the Wild Vegan Run*. Proceedings of Philosophy of Computer Games Conference, Kraków.

THE VIOLENT BECOMING: THE COMPLICATIONS OF VIDEO GAMES IN THE ORDER OF CAPITAL

Dzmitry Boichanka

Master of Social Sciences, Specialist in Educational Technology

ORCID ID: 0000-0002-2048-2954

E-mail: dzmitry.boichanka@ehu.lt

Abstract: This article examines the status of video games in the context of relations between the subject, technology, and capital. The premise of this exploration is the re-actualization of the critical trend that represents video games as the cause of violence in real life. In response, we suggest that the scope of inquiry should be broader and more complex. Most importantly, we need to understand the medium of a video game not as a destructive singularity but as a human extension that provides the upgrade to the current development modes of the subject. In Deleuzian terms, this medium creates 'dividuals', strengthening subordination to the ideological apparatuses by technological control. In addition, video games provide a simulation of the becoming process that can lead to the creation of the autonomous subject — the cyborg. This allows us to reframe the status of violence in video games, presenting it as problematic, but differently. In particular, we consider the following issues: (a) systematic acts of violence as basic structural elements of the simulation processes, in which the main problem is the glorification of gore; (b) the surge of violence as the direct consequence of the attempt to make the becoming process more realistic, and the problematic state of military video games, which used to support the controversies of modern neoliberal warfare.

Keywords: violent games, ideological apparatus, subordination, becoming, cyborg.

Introduction. Violence in video games as a political problem

Regular, and very vocal, proposals from politicians to place additional regulations on video games rely on quite a trivial reasoning: games



disrupt our good society. The consequences of such a populist approach are rather profound: the video game becomes a legitimate enemy, which also means that it is now fully integrated into the network of current capital power relations. The justification for such rearticulation is the (unproven) thesis that violence in video games causes violence in real life, which, using the terminological toolkit of the left, we can classify as sabotage of relationships between the subject and capital. What we need to argue here is that there is indeed a strong connection between the game, the subject, and capital, but it is much more complicated than the blunt political rhetoric around the technology suggests.

The primary theoretical paradigm of this article is the post-Marxist critique of the subject and technology. The structure of this article is as follows: Section 1 analyzes how and why video games become a political issue, and which status in the circuit of capital it currently holds. Section 2 introduces the critique of the subject and the role of violence in its development. Section 3 explains how the video game becomes a part of the officially sanctioned subordinate relations between the subject and capital, and how it creates a possibility for the simulation of becoming. The last section explains how using the perspective developed in the second and the third sections we can understand the problem of violence in video games, and what controversies it causes when we consider it concerning the order of capital. While this article does not introduce any apologetic rhetoric for the status of video games, it widens the discursive field, in which such rhetoric can appear.

Violence in the media seems to be a normalized problem until a unique precedent takes place. For instance, in 2018 there was a scandal around Lars von Trier's thriller *The House That Jack Built* (2018). The movie included many naturalistic scenes and caused the outrage of viewers, critics ('Lars von Trier is a stupid, arrogant troll [...] ' writes Justin Chang for Los Angeles Times (Chang, 2018)), and the Motion Picture Association of America (as the distributing company released the unrated director's cut without its permission (Sharf, 2018)). However, the criticism of video games is more radical, as cultural recognition of the legal framework that controls it is different. In the film industry, there is a conventional set of constraints dictating what level of violence is appropriate and for which audience, which both viewers and experts rarely debate (and if they do, it does not reach the political level). While video games do have a similar system of constraints, there are political debates about whether these constraints are sufficient, and whether it is correct to classify games along with films.

The most obvious reason for the fact that the violence in video games makes such an easy target is like the game: not representative, but simulative. The game does not only represent violence but invites participation in acts of violence. As Alexander R. Galloway puts it, the

game is an 'action-based medium' which means that it does not only demand interactions (as any other software application), but also the involvement of the user (Galloway, 2007, p. 3). Due to this fact, violence in films and games is different: the film is a (comparatively) neutral depiction of violence that presupposes only the emotional involvement of the viewer, but the video game is a performance of violence that walks the player herself (quite often quite meticulously) through the acts of violence. Therefore, among all media rated for consumption, the video game is the most provocative and, low-hanging fruit for political technologists.

For this reason, the video games problem is regularly included in political campaigns. One notable precedent occurred during the 2016 elections in the USA; this was the rare instance of agreement between the parties of Democrats and Republicans. They reached the consensus in their wish to re-categorize video games: to withdraw them from the category of general entertainment and to close them up in the section of adult entertainment alongside, as the candidate from democrats Hillary Clinton once described it, 'tobacco, alcohol, and pornography' (Peterson, 2015). While Hillary softened during the elections themselves (she even posted her photo playing a Nintendo, and acknowledged that not all video games are the same), her opponent who eventually defeated her, Donald Trump, continued to stress the fact that 'Video game violence and glorification must be stopped [...]' (Trump, 2012). In his opinion, violent video games are the major cause of school shootings. In this case, the blunt rhetoric about 'the game equaling pornography' did not receive any upgrades: he demanded to rate video games (and sometimes entertainment in general) 'for what they're doing and what they're all about,' which can be interpreted as 'teach to kill' (Hall, 2018). Trump then organized meetings with representatives of game companies, but this eventually did not lead to any noticeable consequences.

We could argue that Trump treated video games in the same way as immigrants or foreign intervention in the elections. They were the problematic externality, which complicated the execution of biopolitics. The major problem with his argument is that there is no scientific evidence that violence in video games is the source of real-life violence. Trump's position on video games can only be classified as a subjective opinion. Moreover, there is a reason to believe that his rhetoric was intentionally misleading. As some critics say, video games received heightened attention because someone or something should take the blame for the persistent problem of gun violence in the USA, and the government was using games to ignore other more evident and essential causes (Sarkar, 2018). Remarkably, the critics noted that the problem behind the gun violence is not the lack of restrictions over the contents of games, but the lack of restrictions over the distributors of weapons (which happens because, as with everything in the neoliberal

history of the USA, weapon companies are private companies, and they operate according to common market rules). Some critics called Trump's actions a 'political theater', in which the video game industry was a 'scapegoat' (see, for instance (Allen, 2018; Ibrahim, 2018)).

It is not even important who was right: Trump or his critics. Most importantly, the status of video games was rearticulated once again: due to these circumstances, video games received a promotion from entertainment to a political issue. However, in the context of a critique of capitalism, we need to reverse this conclusion: video games were no more alien to the political processes of modernity, they became an internal force that can modify the circuit of capital. Stigmatization in this case is not an obstruction but a promotion. There are certain cases when capital absorbs and instrumentalizes the critique because its legitimate claims and transformative potential are recognized as a threat, but this case demonstrates that it can do the same to a phenomenon that under other circumstances would be classified as an oddity. It appeared that video games had discursive connections to the already unstable relationships between the government of capital, the subjects and the regulative and subordination ties that exist between them. This is not because video games are a violent medium, but because everybody plays them. After all, the presence of violence does not necessarily transform into a political issue: nobody discusses the harmful effect of Italian 'giallo', because the target audience of its best-known auteurs (namely Dario Argento and Mario Bava) is relatively small, and nobody argues that the system of regulations of this genre is not sufficient. Given the size of the game industry (it earned 43.4 billion in 2018, which is 17% higher than in 2017 (Minotti, 2019)), and the number of users involved (the amount is 2.2 billion in 2018 (Wijman, 2018) and 67% of USA citizens play (Crecente, 2018)), this political collision was inevitable, as blockbuster games started making more money than blockbuster movies. In other words, the game industry is mature enough to be a scapegoat, as its size is now immense. Therefore, the PG system is suddenly dysfunctional, and we are back to the discussion of what is allowed and what is not.

By being an externality, the game becomes a modifying factor in political economy. Of course, it previously had an affiliation with different aspects of it. The video games industry is a part of capital production by default in a purely economic sense: as every commodity of capitalism, it comes from human labor. It also absolutizes labor, creating the phenomenon of 'playbor' and, therefore, changes our understanding of work (Scholz, 2013). However, with all these scandals around violence, one more connection is established: *the game is not an economic but political force that undermines the subordination*

1 «Giallo means «yellow» in Italian, but in cult cinema discourses the term refers to a group of violent, highly stylized Italian crime films» (Kannas, 2019).

mechanisms. Meanwhile, these two connections are not the only logic that we can apply to the relation between the video game and capital, and later we are going to suggest other ways of how the video game fits into the rotating machinery of capital.

1. Becoming the alternative to subordination

The discussion around video games is a part of a larger narrative using which the government tries to moderate the impact of technologies on the mechanisms of subject development. The subject is important as it is a functional part of the scheme: as Judith Butler puts it, the subject is a paradoxical construct that is both a result and a source of the power execution (Butler, 1997, p. 2). Capital, in this case, is the prerequisite that hijacks and modifies every action of the subject and at the same time delegates it the responsibilities for further autonomous reproduction. To control this configuration, as Gilles Deleuze or William Bogard would point out, capital produces abstract machines, and assemblages, which Louis Althusser calls 'apparatuses' and Michael Foucault 'dispositifs' (Bogard, 2009). What digital technologies in general and video games, in particular, are capable of doing, is altering the development techniques of the subject and weakening the assemblage, which can lead to unintended consequences. In this context, we need to define the status of the subject, the modes of its development, and the role of violence in it.

1.1. The Subject

Even in the pre-digital stages of modernity's development, the vertical distribution of power between the government and society was already skewed. However, the notable shift in power redistribution took place with the introduction of ICT, and the ability of the government apparatus to control the subject's development decreased. Of course, as Michael Hardt and Antonio Negri put it, capital relatively quickly recovered by turning information and communications technologies (ICT) into the new mechanisms of control (Hardt & Negri, 2000, p. xii), which did not eliminate the value of technologies but forked the course of its development. As a result, we now witness the situation where the balance of power becomes both altered and radicalized: ICT have provided unprecedented liberation for the subject and unprecedented control for the government. *In this context, there are two main scenarios for the subjects' modifications – the 'dividual' and the cyborg.*

Bogard argues that the definition of the subject alone does not explain the embodiment of the control practices. He suggests pairing the definition of the subject with the definition of 'dividual,' which does

not replace or deny the subject but extends its function by technological determinism (Bogard, 2009, p. 22). This addition is crucial, because, despite the notable interference of repressive apparatuses, the subject is the ideological/discursive construct that restricts material life as the result of epistemological manipulations. Meanwhile, the dividual is the result of the physical interference that strengthens this manipulation. Therefore, the subject-dividual is the capital's ultimate goal after ICT became integral to the evolution of modernity. On the other hand, there is Donna Haraway's conceptualisation of the cyborg which is opposed to the dividual both teleologically and ontologically. The definition of cyborg does not highlight the material dependence on technologies, nor does it strengthen the coherence of the subject's subordination. On the opposite, it gives a normative perspective of the subject's autonomy that we can reach with the right utilization of technological extensions. For a cyborg, the technology is a tool that helps to open a restraining codification chain and create an alternative subject.

1.2. Becoming

In the case of the dividual, the mode of the subject's development is subordination, and in the case of the cyborg, it is *becoming*. Deleuze uses the latter definition to describe the alternative mode of development that ignores the necessity to build a linear history and proposes multiple temporal perspectives. While the subject still can not escape the objective movement of time, s/he can alter the process of her/his evolution through certain conventional temporal stages prescribed by capital: 'to get young and old' at the same time as they put it (Deleuze, 1995, p. 170).

In this context, the becoming is a temporal analog of reterritorialization, which is a reorganization of the pre-determined microphysics of spaces. Together they are constituting coordinates for the alternative subjectivity, which main aim is to recode the assemblage and force it to work not for the system, but the subject. Michael Hardt and Antonio Negri, and later Bogard, argue that the primary aim of such rewiring of the assemblage is 'commonwealth', which is the mode of collaborative production of material and immaterial things (Bogard, 2009, p. 27). The capital system, no matter if it is democratic or autocratic, is threatened by this: the appropriation of technologies by the cyborg in the process of becoming destabilizes capitalism (which is shattered even without it but still feasible).

It can easily be argued that the projective nature of the subject and accent on reflectivity in late modernity blur the boundaries between the subordination of the subject-dividual and the becoming of a cyborg. However, as Hardt and Negri suggest, while the mechanisms of control pretend to be loose and invisible, one can take the

subordination for liberation. Therefore, it is fair to assume that becoming remains as unattainable as it ever was. In other words, ICT can help rewire the assemblage to make it more adaptable, but even new technologies cannot prevent it from fulfilling its initial purpose. Similarities between the two modes are striking, and differences are subtle, so the subject can choose the wrong paradigm of development and end up being a latent dividual instead of a liberated cyborg.

1.3. Violence

Subordination as the fundamental relation between capital and the subject is a series of non-deliberate design choices. Ludic violence, as a particular form of violence, is always immanent to it. According to Slavoj Žižek, there is subjective and objective violence, where the subjective is concrete and visible, and the objective is abstract and concealed (Žižek, 2008, p. 9). Baudrillard describes a similar situation when he explains the native character of violence in the labor processes (Baudrillard, 1993, p. 12). Firstly, we must note that such conceptualization of violence goes beyond the understating of its daily application. Violence is not used as a general term for a particular class of actions or specific manifestations of power. It is not only contextual but also non-evident: it is the sum of practices that inherit the system and are essential for its proper functioning, as violence allows capital to receive and increase the economic surplus.

The violence of capital is rarely explicit in peaceful times; it is (a) imminent and (b) domesticated violence. As Žižek notes, it is subtle, dissolved in the mechanisms of capital, and always ready to be showcased explicitly. A system representative can legitimately or illegitimately use violence without any penalties from the local and international democratic institutions. As Paul Virilio would point it, we live in the context of 'administration of fear,' surrounded by loaded weapons, courts, prisons, and soldiers who are ready to turn the subject's peaceful daily life upside down (Virilio & Richard, 2012). Then, there is the violence of capital, naturalized and perceived as the 'objective rules of life'. When this system malfunctions, this 'objective violence' gives way to the one immediately directed at the subject. It is precisely the moment when the ideological apparatus intensifies its message and we hear politicians condemning video games.

2. Video game as a simulation of becoming

To sum it up, violence is an underlying, and sometimes heavily secured and concealed principle that organizes relations between the subject and capital. Based on that, we can understand the critique of video games in the following way: allegedly, violence in video games allows

the inevitable malfunctions in the system to occur more often. In other words, the game is a medium that uncovers the hidden principles in the machinery of capital. However, in this case, we may overlook the fact that the capital is also using video games to prevent disclosure of its hidden mechanisms. To see the role of the video game this way, we need to consider the game as an extension. According to McLuhan, an extension is an amplification of physical and psychical capabilities which amplify its practices (McLuhan, 1994, p. 4). In particular, a video game provides a way for virtual reality to augment social reality. In this case, the game is not just a technology that inserts itself into the infrastructure of modernity, but an institute, which shapes practices by using certain norms and rules. Here we consider two ways of how a video game can modify the subject-capital relations: the first way is sanctioned and aims to improve subordinative mechanisms, and the second way is an alternative that supports the idea of becoming.

2.1. The sanctioned culture

There are multiple modes of augmentation through a video game. In most cases, the game is designed to be an extension whose role is dictated by the necessity to create the use-value for entertainment. Besides, there are highly realistic games, such as the widely discussed *Microsoft Flight Simulator* (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, p. 173), which target recursive loops of professional practices. Moreover, there is the phenomenon of gamification, in which it is not the world that is implicit to a game, but the game is implicit to the world. Finally, there are non-digital games, which are not included in the debate due to the lack of the explicit display of violence². However, in the case of digital games, we see the game culture which is sanctioned by capital, and which augments the subject-individual practices.

There is a trend of using video games to strengthen the relations of capital: companies, including NASA, use various software simulations for research and development purposes; there are guides on how to utilize *Microsoft Flight Simulator X* for the pilot training; the U.S. Army recommends to soldiers to play *Call of Duty* in a peaceful time to maintain the military identity (Romaniuk, 2017). In this context, the video game matters if we consider it as a normative representation, or if we want to stress the active nature of video games, as a *normative simulation*. As Alexander K. Galloway mentions, video games rewire the player to execute specified algorithms (Galloway, 2007, p. 92), and it seems that this becomes a paradigm to strengthen the subordination processes.

2 Violence and subordination in non-digital games still can be implicit, as it is discussed in Trammell, A. (2020). *Torture, Play, and the Black Experience*. G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment.

What are the consequences, and also the benefits of the increased attention to video games in society? From this perspective, even the sanctioned games have not been fully recognized as integral but rather temporal or decorative supplements of the ideological apparatuses. Hence, even though the video game is 'officially useful,' it is still considered experimental, which means that the practical applicability of the game still cannot escape stigmatization. The central critique here is that the game can create an illusion of a simulation, but it can make zero impact on social reality, simply replacing less attractive parts of this reality instead. However, such an escape can be useful if necessary. From early on, computers became helpful to people who experienced issues with socialization, as Sherry Turkle has pointed out (Turkle, 2005). This trope allows us to consider the game not as a perpetually innovative training apparatus for subordination, but as a starter kit for becoming.

2.2. Simulation of becoming

Interpreted in this way, a video game is an alternative to subordination. In particular, such a critical position can be provided by role-playing games like *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) or *Baldur's Gate* (1998), which have mechanics that encourage various types of simulations. There are four ways we can talk about becoming in this context. In the first case, it is a steady development of the virtual alter ego that the user can approach as a simulation. Such development includes making decisions about character updates, equipping tools or weapons, and then watching a spectacle that is similar to one of the fights in the film *Real Steel* (2011). In the second case, the player develops their skills by interacting with the game such as *Commandos* (1998), *X-Com* (1994) or any esports game. In this case, development is less about the design of the virtual character than directly about the actions of the player who operates the character. The skills that the player develops are the property of the player themselves; the better they adapt to the game rules, the further the progress can go. The third case of in-game development takes the non-linear direction of story narratives and spatial narratives as described, for instance, by Henry Jenkins (Jenkins, 2004). The underlying factor that makes all three ways of development so essential is decision-making. It also manifests the bifurcation point for character development in drama (according to John Truby for instance (Truby, 2008)).

These three approaches to constructing the ludic self reinforce each other and make decision-making as complex as possible. In the case of *Baldur's Gate*, artful management of the party is never enough if each party member is weak. For this article, the best example can be found in *Deus Ex* (2000). The problem with *Baldur's Gate* is its old-fashioned tabletop mechanics, namely dependence on the role of

invisible dice, which have too much executive power. In comparison, *Deus Ex* is a first-person action game that allows the user to control the character directly, enhance it with implants, and choose how this combination of personal choices and the design of the character can assist in completing quests. In this case, such ‘micromanagement’ of the character directly impacts the repertoire of tactics which the user can utilize.

The video game as a simulation for becoming is an easy target to criticize: even if it is an open-world video game, it is still a pre-designed definite experience. Therefore, decision-making is only possible between the given options, which is the kind of experience that Baudrillard calls simulative (1993, p. 61). However, it is necessary to remember that a game is a means of entertainment, not a manual for revolution, and such simplification of the concept of becoming is required to sell it to the mass audience. However, it is another question whether this particular level of simulation is effective enough. In the end, all we need is an active medium that serves as a starting toolkit for further development. In the end, we need to consider not what the games suggest but how it is used.

2.3. Play and Game

To distinguish between the real and the simulated freedom of actions, we may turn to the insight that McKenzie Wark derives from Jacques Derrida’s differentiation of play and game: play is a sum of actions without any particular order or a definite aim, while the game is an activity within the defined framework of a rulebook (Wark, 2007, p. 14). The play is a chaotic, borderless and unrestrained pleasure; the game is a set of fixed states, where the environment itself and all actions in it are predetermined. Further on, Wark makes an even more important point and argues that the game and play are not necessarily contradictory categories, but ‘play’ can exist within the restraints and confinements of a ‘game,’ if the user chooses the right mode to relate to it. In this sense, all open-world games, from *Grand Theft Auto III* (2001) to numerous episodes of *The Elder Scrolls III* (2002) can be placed on the continuum from ‘play’ to ‘game’: what they offer is not complete freedom of choice, but carefully designed areas where freedom of choice is possible. Moreover, it is not only the structural properties of the game that allow them to oscillate between these two categories but also how the player inhabits the game and brings its mechanics to life. In this sense, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003) is more of a ‘game’ but it is also a ‘play’ if we utilize its resources properly (or blindly).

In further discussions of the liberating potential of video games, we may want to consider not just the fictional reality of the game, but video games as a medium at large. For example, we can discuss what Galloway calls a meta-interface (Galloway, 2007): the tools that allow

the user to go beyond the lore while still staying inside of the game space. Such functions as 'save' and 'load' allow the in-game events to become reversible, which bends the linearity of subordination. Together with the previously mentioned three interpretations and one factor of becoming, the meta-interface supports what we call 'replay-ability,' which, in this context, means the potentially infinite amount of scenarios that the active nature of the game makes possible. Replayability works against the one-dimensional imaginary landscape of the subjectivity that capital imposes. While remaining a pre-designed medium, the video game still provides more degrees of freedom that the subject can access in the iron cage of daily life. Furthermore, if we take networking in online games into account, the collective play opens the intersubjective dimension of tribal cooperation (see Stephen Smith and Tyrone Adams (2008)), which can ultimately recreate the social reality, but is now based on new and different rules, in the act of collective becoming.

3. Complications of violence

No matter if we consider a video game a simulation of subordination or becoming, violence remains a persistent problem. However, the game rearticulates the status of violence, which changes from the intentional sabotage of the system to a side effect of the education process. Below we consider three further complications of violence made visible by conceptualizing the game as a simulation of becoming. Firstly, our speculations should not obscure the main issue, as violent acts are still the dominant mechanic of simulation. Secondly, the gore is tightly connected to realism in video games, which in turn is the product of technological innovations in graphical processing. The more literal and detailed the simulation becomes, the more evident violence gets. Thirdly, the status of military video games becomes even more complicated. As simulations of subordination, they used to justify the neo-liberal regime and now suffer an (unexpected) backlash from their discursive allies.

3.1. Modulation of violence

The first controversy of video games is that violence may be their integral structural part. In this very specific case, we are not speaking about certain harmful attitudes such as racism or xenophobia (which are topics for different papers), but, more generally, about the underlying ontological necessity to harm to proceed with the narrative. On the ontological level, violence in video games is the implicit part of the functional system, so much so that it becomes a routine. Describing the consumer society, Baudrillard points out that not only objects are

commodities, but even phenomena become commodities by adopting the character of objects' model production and distribution (George Lukács named the similar process 'reification' (Lukacs, 1972)). Violence is yet another non-material phenomenon that be reified when produced industrially (Baudrillard, 1996, p. 35). The model upon which its production relies is the reincarnation of the platonic idea, which stays behind the curtain but serves as a blueprint for every 'real' phenomenon (Baudrillard, 1993, p. 57).

In video games, there are at least two layers of modelling which can relate to two different understandings of becoming. The first one is the game mechanic which makes the player systematically kill enemies to pass through game locations; this understanding is rooted in the environmental narratives Jenkins is talking about (Jenkins, 2004). The second kind of becoming is what we call 'tactics': the methods which players invent or borrow to make their raids more effective.

Of course, there are numerous examples and cases where the player can pass a game without killing anyone, relying only on diplomatic abilities. For instance, in the controversial violent action game *Postal 2* (2003), in which (non-motivated) violence is the main selling point, the player can still avoid it and live a long day of dull suburban life to complete the game. Many RPGs such as *Torment: Tides of Numenera* (2017) suggest more sensible non-violent ways to complete the game, as the player can talk their way out of every situation. However, these are also exceptions to prove that the peaceful way is an unpopular alternative. In the case of *Postal*, peaceful solutions ignore many game mechanics and do not introduce many new ones - isn't it proof that games are not games without violence? Generally, non-violent methods are rather exotic in mainstream games.

Violence makes the interpretation of the game as the simulator of a cyborg rather problematic. Of course, the cyborg was never innocent: in Haraway's writing, a cyborg is a renegade who escaped the circuit of capital (Haraway, 1990, p. 154). Deleuze and Guattari have stressed that their analog of the cyborg, Nomad, is a war machine (Deleuze & Guattari, 1987, p. 351). However, in this case, it is not always clear what can justify the cinematic repeats of deaths in *Max Payne 3* (2012), glorified fatalities and brutalities in *Mortal Kombat* (1992) the victorious scream 'headshot' in *Unreal Tournament* (1999) and even the exploding bodies after critical hits in *Baldur's Gate*. Can the didactical value of becoming justify violence in video games, and can anything at all justify violence?

We can, of course, argue that the extreme example of becoming is a role-playing game (RPG): such games do not describe the objective process of development, but rather the peak of transition. Or we can pretend that the accusations are redundant and argue that violence is the unfortunate routine part of the process of becoming. In both cases, we recognize violence in video games as an apriori harmless feature, an objective circumstance. With this argument, we suggest the

critics drop charges and pay attention to other features of games such as photorealism. However, the realism of video games is not immune to bold questions that may finally win over the (lack of) scientific rationality in debates about violent games.

The public drama around video games is the result of two instances of negligence: politicians overrate the impact of violence, but gamers tend to underrate it. *It is fair to say that one discursive element is absent from both lines of argumentation, and this element is the acknowledgement that the violence is designed to be cool.* The real problem may be a glorification of violence in pop culture, rather than real-life violence as a consequence of consuming violent media. Video games structurally rely on implicit and explicit violence, and capital valorizes this fact to increase the surplus value extracted from the culture industry. Even if mediated violence is harmless, can we allow it to be a showcase of our culture? This is not the question of interactive ethics, but the question of interactive aesthetics, and it is not about the norms of behavior, but about the norms of representations.

3.2. Realization of violence

The second contradiction of violence in video games is their preference for realistic gore. It may seem that the opponents of video games see the glorification of violence and its consequences as the central problem. However, as Ian Bogost pointed out, such problems did not emerge when video games became realistic, but when *Pac-Man* (1980) was programmed to eat its enemies to proceed further (Bogost, 2015, p. 46). In other words, it is not (only) the display, but the ontology of the game that worries critics so much. Our case reflects the double-layered structure of capital that Guy Debord described as the spectacle (Debord, 1983): the showy display hides repressive machinery, but both are equally guilty as they are one mechanism. Historically, current bad publicity around video games is based on the ontological accusations that later were strengthened by the arguments about representation.

However, such realism is also what allows for convenient becoming. In this sense, the game is a step forward from the hyperreal normative images of propaganda. The technological advancements altered video games in the same way as films: the subtlety of visual narrative was replaced by explicit detailing. Once suitable technologies became available, developers of video games were eager to implement realistic 3D graphics to make users rely less on their imagination and more on empirical virtual worlds. We as gamers moved from the early model of representation where text described the details that GPU failed to provide, to the more direct contemporary mode in which elements of the game do not exist if they are not shown. At the earlier stage, archaic sprite engines were not capable enough to present realistic graphical assets, and the texts of the game were responsible for driving its

narrative; these texts also filled in the logical gaps, so the players could imagine what was technically impossible to depict (especially RPGs on Infinity Engine exploited this approach extensively). At the contemporary stage, the new visual mode of realistic representation has increased marketability, and, consequently, transformed video games themselves. The new isometric look of *Neverwinter Nights* (2002) won over the former fan base of *Baldur's Gate*. The first person perspective of *Morrowind* allowed players to take better control over the character, and the window for character build-up became just a supplement to the core gameplay, rather than the primary element of the interface.

The inevitable consequence of advancement in graphics was that game violence was becoming more scandalous when the game depicted manslaughter. Not just the outfit of the enemies, but even their internal parts had to be photorealistic. For instance, the mechanics of the already controversial *Mortal Kombat* received a makeover that converted the insides of killable characters from abstract red lines into detailed representations of internal human organs. The more visually literal the killing scenes became, the more evident they made the original sin of the video game that pedantic critics had already discovered in *Pac-Man*.

3.3. Contradiction of violence

The third controversy primarily concerns the simulation of subordination, which is not limited by relatively harmless projects such as *Microsoft Flight Simulator*. It should not come as a surprise that violence has played a key role in the games that depicted historical or modern conflicts. Militarist values of the dominant ideology are reinforced by action and strategy games and normalized in-game cultures. Video games have been supporting the neoliberal warfare of the USA in particular and glorified the status of the US military for decades. Given that routine violence is a significant part of video game ontology in general, it can be argued that armed conflicts became a prominent narrative of modern life and a particularly attractive selling point for action games. In the words of McKenzie Wark, this narrative is a part of the *military-entertainment complex* (Wark, 2007, p. 6). Moreover, producers of video games did not create original discourse for it but appropriated other media such as TV programs and films. This is how *Operation Flashpoint* (1999), *Call of Duty* (2003), and *Battlefield 1942* (2002) series found their target audiences. This narrative then received critical acclaim from state representatives: video games are used as a part of military routine even in peaceful times to maintain soldiers' identity, and there is the game *America's Army* (2002), produced by the US Army to promote a career in the military.

The official attitude changes when violence in video games is declared a national threat. In this situation, military games find

themselves in an uncomfortable position. On the one hand, a celebration of violence in military action disrupts the idea of subordination. On the other hand, subordination is simultaneously reinforced by the narrative and the action, where the common good is achieved by climbing up military ranks. As a result, both the opponents and proponents of video game violence are trapped in a discursive loop. When Trump's administration attempted to make video games responsible for domestic violence, it also implicitly prevented the same video games from justifying the actions of the US army abroad. This can be seen as a major glitch in the state ideology.

The situation becomes even more peculiar when it is difficult to distinguish propaganda from mediated violence. In the meantime, the government has never made any attempt to prevent US television such as Fox News from showing the same kind of military violence e.g. in news programming. From this perspective, the government (accidentally) tries to censor, or at least restrain, the simulation of subordination, not violence as such. Therefore, the problem is like the medium, and also, in the proprietary right to control the narrative.

A third-party simulation claims ownership of the narrative which is typically a proprietary representation owned by the state media. Television provides the old-fashioned one-directional communication channel through which the state apparatus can fully control the situation. At the same time, even the most linear video games call for active participation. In some cases, this means participation in acts of violence that are more brutal than any broadcasts from the war zones.

However, video games also provide too much room for maneuver. Full control over the game subject makes various unscripted options available: the player can devalue the narrative of patriotic violence by turning it into a massacre, or by refusing to leave the camp. Both scenarios disrupt the simulation of subordination and create use cases for a simulation of becoming.

Conclusion

In this article, we have discussed the problem of violence in video games by applying the critique of the relations between the subject and technology in the context of capital order. Populist critics hold violence in video games accountable for real-life terrorist attacks; as preventive measures, they demand to place stricter regulations on the distribution of violent games, similarly to pornography; which would eventually withdraw such games from the public sphere of entertainment. There are two aggravating factors: firstly, video games are not just interactive but also an active medium that makes players perform simulative acts of violence. Secondly, the size of the video games industry is now immersive. As a result, the video game enters the interplay

of power between capital and the subject, in which violence is already the critical systemic principle, eventually leading to real-life violence. While being stigmatized as the cause of this problem, the video game, like most of the digital media, radicalizes and destabilizes the power relations within the system. The capital attempts to turn the individual into the dividual, to establish the subject as the repressive ideological construct. The critics of the regime of capital suggest that technological and other extensions make us cyborgs who approach technologies as means for one's redesign. The specific role of the video game in this process of cyborgization is to provide the simulation that can support both the modes of subject development. In the case of subordination, the video game streamlines its processes, and in the case of cyborgization, the game allows for the simulation of becoming, the non-linear model of the subjectivity development.

Populist critique of violence in video games is often one-dimensional. On the other hand, the game as a simulative extension provides a much more complex interpretation of the problem of violence. There are at least three complications of violence that become visible when we look at video games from this perspective.

First of all, we should consider the glorification of violence questionable. (Hyper)realistic depiction of violence makes the process of becoming controversial because even its simulation is tightly coupled with systematic violent acts. This becomes an aesthetic issue instead of ethical, no matter if games have any direct connection with violence in real life.

Secondly, the problem of violence reemerges as the logical continuation of the increasing level of realism, which allowed the profound simulation of becoming or subordination in the first place. Even old games with very abstract representations of violence caused controversies, which means that it is the ontology of video games that caused criticism. Today, meticulously realistic depictions of gore provide even more arguments to the critics of violent video games, who may even use it in their presidential campaigns. Lastly, military-themed games are no more enjoying their status of sanctioned simulations of subordination. Such games obtain a more problematic status, as their violence at the same time legitimizes the violent foreign policies of neoliberalism. By realizing it, we witness the biopolitical glitch, as one part of the ideological apparatus is criticizing another part of the same apparatus for the legitimization of repressive politics.

References

- Allen, S. (2018, March 15) Video games: a convenient scapegoat. [online] *Northern Slant*. Available from: <https://www.northernslant.com/video-games-convenient-scapegoat/>. [Accessed 11 December 2020].

- Baudrillard, J. (1993) *Symbolic exchange and death*. London: SAGE Publications, 254 p.
- Baudrillard, J. (1998) *The consumer society: Myths and Structures*. London: SAGE Publications, 208 p.
- Bogard, W. (2009) Deleuze and machine: A politics of technology. In: Poster, M., Savat, D., ed. *Deleuze and new technology*. Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 15–31.
- Bogost, I. (2015) *How to talk about video games*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 197 p.
- Butler, J. (1992) Contingent foundations: feminism and the question of “post-modernism.” In: Butler, J., Scott, J. W., ed. *Feminists theorize the political*. New York: Routledge, pp. 3–21.
- Butler, J. (1997) *The psychic life of power: theories in subjection*. Stanford University Press, Stanford, California, 218p.
- Certeau, M. (2013) *The practice of everyday life*. California: University of California Press.
- Chang, J. (2018, March 15) Lars von Trier’s ‘The House that Jack Built’ and Spike Lee’s ‘Blac KkKlansman’ make for a night of provocation in Cannes. [online] *Los Angeles Times*. Available from: <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-cannes-chang-the-house-that-jack-built-blackklansman-20180515-story.html>. [Accessed 1 August 2020].
- Crecente, B. (2018, September 11) Nearly 70% of Americans Play Video Games, Mostly on Smartphones (Study). [online] *Variety*. Available from: <https://variety.com/2018/gaming/news/how-many-people-play-games-in-the-u-s-1202936332/>. [Accessed 1 August 2020].
- Debord, G. (1983) *Society of the Spectacle*. St Petersburg, Florida: Black & Red.
- Deleuze, G. (1995) *Negotiations, 1972–1990*. New York: Columbia University Press, 221 p.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987) *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. London, New York: University of Minnesota Press, 612 p.
- Ducharme, J. (2018, March 12) Trump blames video games for school shootings. Here’s what science says. [online] *TIME*. Available from: <http://time.com/5191182/trump-video-games-violence/>. [Accessed 1 August 2020].
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2008) *Understanding video games: the essential introduction*. London: Routledge, 304 p.
- Foucault, M. (2008) *The birth of biopolitics. Lectures at the college de France, 1978–79*. New York: Palgrave Macmillan.
- Galloway, A. R. (2007) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 160 p.
- Hall, C. (2018, March 1) President Trump will meet next week with members of the video game industry (update). [online] *Polygon*. Available from: <https://www.polygon.com/2018/3/1/17068340/president-trump-video-game-industry-meeting>. [Accessed 5 August 2010].
- Haraway, D. (1990) A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In: Haraway, D., ed. *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York and London: Routledge, pp. 149–181.
- Haraway, D. (1997, February 1) You are cyborg. [online] *WIRED*. Available from: <https://www.wired.com/1997/02/ffharaway/>. [Accessed 5 August 2010].
- Hardt, M., & Negri, A. (2000) *Empire*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 478 p. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjnrw54>.

- Ibrahim, M. (2018, March 2) Why video games are safe from Donald Trump. [online] Polygon. Available from: <https://www.polygon.com/2018/3/2/17070690/donald-trump-video-game-gun-violence>. [Accessed 5 August 2010].
- Jenkins, H. (2004) Game design as narrative architecture. In: Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N., ed. *FirstPerson: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, pp. 117-130.
- Kannas, A. (2019) The Italian Giallo. In: *The Routledge Companion to Cult Cinema*. New York and London: Routledge, pp.76-83.
- Lukacs, G. (1972) *History and Class Consciousness: Studies in Marxist Dialectics*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 408 p.
- Marx, K. (1992) *Capital*. London: Penguin Classics.
- McLuhan, M. (1994) *Understanding media the extensions of man*. Cambridge, Massachusetts; London, England: MIT Press, 392 p.
- Minotti, M. (2019, January 22) NPD: U.S. game sales hit a record \$43.4 billion in 2018. [online] *VentureBeat*. Available from: <https://venturebeat.com/2019/01/22/npd-u-s-game-sales-hit-a-record-43-4-billion-in-2018/>. [Accessed 5 August 2010].
- Peterson, A. (2015, April 21) Hillary Clinton's history with video games and the rise of political geek cred. [online] *The Washington Post*. Available from: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/04/21/hillary-clintons-history-with-video-games-and-the-rise-of-political-geek-cred/>. [Accessed 5 August 2010].
- Romaniuk, S. N. (2017, March 7). How the US military is using 'violent, chaotic, beautiful' video games to train soldiers. [online] *The Conversation*. Available from: <https://theconversation.com/how-the-us-military-is-using-violent-chaotic-beautiful-video-games-to-train-soldiers-73826>. [Accessed 5 August 2010].
- Sarkar, S. (2018, February 22). Trump shifts blame to violent video games, movies in gun violence discussion. [online] Polygon. Available from: <https://www.polygon.com/2018/2/22/17041574/trump-guns-violent-video-games-movies>. [Accessed 5 August 2010].
- Scholz, T. (Ed.). (2013). *Digital labor: the internet as playground and factory*. New York, London: Routledge, 258 p.
- Sharf, Z. (2018, November 29). Lars von Trier's 'The house that Jack built' breaks MPAA rule, IFC now faces sanctions. [online] *IndieWire*. Available from: <https://www.indiewire.com/2018/11/lars-von-trier-house-that-jack-built-breaks-mpaa-rule-ifc-sanctions-1202023923/>. [Accessed 21 August 2019].
- Smith, S. A., Adams, T. L. (2008) A tribe by any other name... In: Smith, S. A., Adams, T. L., ed. *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*. Austin: University of Texas Press, pp. 11-20.
- Thompson, M. (2019, January 1) Killing in the name of: the US Army and video games. [online] *Ars Technica*. Available from: <https://arstechnica.com/gaming/2019/01/army-video-games/>. [Accessed 21 April 2019].
- Truby, J. (2008). *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Trump, D. J. (2012, December 17) Video game violence & glorification must be stopped — it is creating monsters! [online] Twitter. Available from: @realDonaldTrump website: <https://twitter.com/realDonaldTrump/status/280812064539283457>. [Accessed 21 April 2019].

- Turkle, S. (2005) *The second self: computers and the human spirit*. The MIT Press, 372 p.
- Virilio, P., & Richard, B. (2012). *The administration of fear*. Los Angeles, CA: Semiotext(e), 96 p.
- Wark, M. (2007) *Gamer theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 240 p.
- Wijman, T. (2018, June 20) Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. [online] Newzoo. Available from: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>. [Accessed 21 August 2019].
- Zizek, S. (2008). *Violence*. New York: Picador, 262 p.

Filmography

- Jurassic Park* (1993). Directed by S. Spielberg.
- Real Steel* (2011). Directed by S. Levy.
- The House That Jack Built* (2018). Directed by L. von Trier.
- The Matrix* (1999). Directed by L. Wachowski & L. Wachowski.
- Ludography
- America's Army* (2002). Developer: United States Army. Publisher: United States Army.
- Baldur's Gate* (1998). Developer: BioWare, Black Isle Studios. Publisher: Interplay Entertainment.
- Battlefield 1942* (2002). Developer: Digital Illusions CE. Publishers: EA Games, Aspyr Media.
- Call of Duty* (2003). Developers: Infinity Ward. Publisher: Activision.
- Commandos* (1998). Developer: Pyro Studios. Publisher: Eidos Interactive.
- Deus Ex* (2000). Developer: Ion Storm. Publisher: Eidos Interactive.
- Grand Theft Auto III* (2001). Developer: DMA Design. Publisher: Rockstar Games.
- Max Payne 3* (2012). Developer: Rockstar Studios. Publisher: Rockstar Games.
- Mortal Kombat* (1992). Developer: Midway Games. Publisher: Midway Games.
- Neverwinter Nights* (2002). Developer: BioWare. Publisher: Atari, SA, MacSoft.
- Operation Flashpoint* (1999). Developers: Bohemia Interactive, Codemasters. Publisher: Code masters.
- Pac-Man* (1980). Developer: Namco. Publishers: Namco, Midway, Atari, Inc.
- Postal 2* (2003). Developer: Running With Scissors. Publisher: Whiptail Interactive. Running With Scissors (digital).
- Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003). Developers: BioWare. Publisher: LucasArts. 2003.
- The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002). Developer: Bethesda Softworks. Publisher: Bethesda Game Studios.
- Torment: Tides of Numenera* (2017). Developers: inXile Entertainment. Publisher: Techland Publishing.
- Unreal Tournament* (1999). Developer: Epic Games. Publisher GT Interactive Software, Mac Soft, Infogrames.
- X-Com* (1994). Developer: Mythos Games. Publisher: MicroProse.

A NON-CRIMINAL PIRATE IN ARCHEAGE: CREATING AMBIVALENCE IN THE TRIBE BY PLAYING OUTSIDE OF THE DETERMINED SOCIAL PRACTICES

Viktoryia Vasileuskaya

Bachelor of Social Sciences in Communication Studies, Community
Manager at Estoty Vilnius
Ukmergės g. 219, Vilnius 07156, Lithuania

ORCID ID: 0000-0003-3438-9352

E-mail: vasileuskaya.victoria@gmail.com

Abstract: The research was conducted in the world of ArcheAge MMORPG to explain why and how some players mimic pirates' behaviour in ArcheAge, and what their mimicking practices lead to. There was the investigation of the mechanics of social fields functioning in ArcheAge held, identification of the social practices of pirate faction in the social space of the game, identification of the typology of pirates, exploration of the ways of their interaction between each other, and the research of how the interaction between two categories of pirates' social practices affects the essence of piracy in ArcheAge.

Using such methods as digital ethnography, critical, comparison, content analysis, and a questionnaire it was concluded that players of the pirate faction can be divided into two categories: 'criminal' and 'non-criminal'. Playing in a tribal form of online community both types of pirates tend to mimicry. The process of mimicry leads to the hybridity of the pirate faction, and the emergence of an ambivalent faction image because of the combination in one image of two opposite characteristics of social practices in the space of ArcheAge. The research states the interdisciplinary nature of research in the field of game studies, and the importance of combinations of several points of view for studying video games to understand their natural multifaceted form.

Keywords: Mimicry, hybridity, ambivalence, determined social practices, MMORPG, criminal pirate, non-criminal pirate.



The research was conducted in the world of ArcheAge MMORPG to explain why and how some players mimic pirates' behaviour in ArcheAge, and what their mimicking practices lead to. There was the investigation of the mechanics of social fields functioning in ArcheAge held, identification of the social practices of pirate faction in the social space of the game, identification of the typology of pirates, exploration of the ways of their interaction between each other, and the research of how the interaction between two categories of pirates' social practices affects the essence of piracy in ArcheAge.

Using such methods as digital ethnography, critical, comparison, content analysis, and a questionnaire it was concluded that players of the pirate faction can be divided into two categories: 'criminal' and 'non-criminal'. Playing in a tribal form of online community both types of pirates tend to mimicry. The process of mimicry leads to the hybridity of the pirate faction, and the emergence of an ambivalent faction image because of the combination in one image of two opposite characteristics of social practices in the space of ArcheAge. The research states the interdisciplinary nature of research in the field of Game Studies, and the importance of combinations of several points of view for studying video games to understand their natural multifaceted form.

Role-playing games are in one way or another created as prototypes of our real reality (RR). Hundreds of gamers can play, communicate and interact in different ways on one server in one social field. In games of this type, we can directly consider the formation and development of social relations, study the behavior of individuals or investigate the behavioral practices of one group of players.

The research was focused on the pirate faction in ArcheAge. To become part of this faction, the player must commit several crimes. It makes sense that pirates are what we might call "criminals". Meanwhile, there are players in the pirate faction who do not commit crimes regularly and, according to many characteristics described in the study, can get a "non-criminal" label. And here we are – in a situation where players go beyond the established unspoken rules and play outside the established „pirate” practices. The study uses the following concepts: mimicry, hybridity and ambivalence in an attempt to explain these practices of going beyond deterministic actions. Research has shown that the issue of pirate faction duality, which has expanded since the new exile system was introduced, significantly affects the long-standing perception of the pirate faction by other players. This change fundamentally rebuilds the social relations of the players within the framework of this video game and leads to the establishment of new orders, laws and principles of relations between representatives of different factions.

The study aimed to understand how pirates play in a certain social field, explain how and why some players imitate (mimic) pirates

in ArcheAge, and find out what their methods of imitation (mimicry) lead to. To answer the research question — how do “non-criminal” pirates create ambivalent social practices? — a combination of several methods was used. First of all, due to my gaming experience — 7 years in ArcheAge — digital ethnography was used. Further, a comparative analysis was carried out — a comparison of the original and pirate factions of ArcheAge and a comparison of „criminal” and „non-criminal” pirate practices. To answer questions about the reasons for joining the pirate community, it was necessary to conduct a survey which was held in an online questionnaire form. Then there were also some elements of observation, literature review and content analysis of game mechanics and dynamics.

To understand the pirate faction and its criminal roots, it is necessary to study the ArcheAge system, its mechanics and social structure, but this will take much more than a few pages, so here I will try to shorten the story and focus mainly on pirates and ambivalence of essence of this faction. The only important detail that I will not explain, but which the reader should know, is that the pirate faction is one of 3 factions and it is very important for the structure of the social world of ArcheAge and the functioning of social fields, building hierarchies. The other two factions are called Nuia and Haranya.

From the very beginning of the project in 2012 and until 2019, by committing criminal acts such as PK (killing a player from a friendly faction) or stealing something, the player received so-called „crime points” for which they could go to court and then go to jail (ArcheAge has a justice system). At the moment when the player hits 3 000 infamy points, they are automatically excluded from the original faction and becomes a pirate. Thus, the pirates were exclusively criminal figures. The opinion is maintained at present, however, in the new patch in the fall of 2019 (Carendash), the ArcheAge social system has changed and as a result, the path to piracy has now moved into the “non-criminal” category, because players no longer need to commit crimes to join the pirate faction. Now the game has introduced a system of exiles, that is any player who has reached a certain level of equipment, knowing the language of another faction, can voluntarily leave their original faction and become a recruit of the pirate side. In general, such a system changed the meaning of pirates, the essence of this faction: newcomers to ArcheAge, who got acquainted with this game only after the launch of the exile system, see pirates in a completely different light than players who caught the old „criminal” way of becoming a pirate.

Over the past seven years, I have been a pirate several times. In the old system, I had to collect crime points, however, in my specialization — a healer — I could not kill strong players, and there were not enough weak ones in those locations where it was possible to kill at all. Therefore, my game mates often helped me — they provided their characters so that I could kill them and get the maximum number of crime

points, planted huge fields of clover (the cheapest seeds) so that I could steal them, and also get crime points. However, I consider the situation when the owner not only knows what is happening but also helps in this, my actions simply cannot be considered „criminal” by the owner. Our duets cannot be called a criminal conspiracy either. But here’s a dilemma: in the eyes of other players who are not aware of the situation, seeing me in the ranks of criminals, they immediately give me a criminal label too. Also, if I went to court in the process of collecting crime points, for the jury I would look like a completely immoral player and would receive the status of a criminal.

Under the new exiles system at the “documentary” level, pirates do not live up to their criminal status. That is, technically, becoming a pirate does not in any way speak of the player’s criminal activity. But the recognition of pirates as criminals still takes place. Of course, the word „pirate” is symbolic, literally, every person attaches a negative connotation to this word related to history, violation of law online, which is now also called piracy and I dare to suggest that popular culture plays an important role in this matter. The famous series of films „Pirates of the Caribbean” at one time attracted hundreds of thousands of viewers with the aesthetics of piracy, and history, so it would be irrational to deny the involvement of these movies in the formation of a definite opinion about the word „pirate”. Thus, I want to point out that the piracy label on ArcheAge players is filled with both romanticism about the pirate’s idle life and is characterized by criminal behavior that is not always really present in the pirate player’s practices. In support of the fact that the cult of piracy has its influence, I will simply call out an example: one of the respondents, when was asked about the reasons for becoming a pirate, answered with the phrase „Yohoho and a bottle of rum.” (Vasileuskaya, 2020).

Among ArcheAge players, there is a widespread opinion, unspoken perception and acceptance of pirates as strong opponents. The exile system has changed the process of joining the pirates – now the player needs to reach the set level of equipment and learn the language of another faction. Reaching this threshold is not difficult, capable players can become pirates within a month after the character creation. However, the importance here is played by the fact that there is a threshold for entering the faction, these restrictions have an impact on the perception of the pirate faction as a kind of VIP hangout. The subconscious acceptance of pirates as more powerful players is not limited to the threshold of entry, the pirates’ living conditions also play a role here. First of all, they are faced with the problem of earning – the methods of obtaining money as part of the pirate faction are complicated, and they require a lot of capital of various kinds (time, money savings, skills, knowledge, etc.). As a result of the research, I conclude that pirates are perceived as players with bigger economic capital than players of other factions, although in reality, this may not be the

case. Usually, from several disadvantages of the pirate side and the inconvenience of earning money, pirates are quite mature players with a high score for equipment and advanced combat skills. These indicators usually place pirates one level above the other two factions.

Another important aspect of piracy that affects the perception of these players as strong opponents is the small number of community members. With fewer players in the party, pirates have a much easier time controlling their raids on a small pirate-owned island, over time each pirate will recognize each other by name and build a kind of companionship that plays a significant role in organizing the raid. While they play together and participate in PvP and PvE content, pirates get involved in social relations, due to their small number, organize a strong tribal network (Vasileuskaya, 2018) and because of this factor, the pirates appear to the rest of the ArcheAge community as an elite army of trained fighters playing in a well-coordinated team. The status of the elite is also supported by the apparent economic capital of this group. Therefore pirates are again perceived as more authoritative besides the fact of owning large capitals of all kinds.

Application of Bourdieu's theories to the reality of ArcheAge – what exactly represents capital, habitus and social fields – showed that pirates are perceived as dominant forces, superior to other players in the social field of ArcheAge, and based on the theory of capital, the wealth status of the players, the study led to the conclusion, that the ArcheAge community, the players of other factions treat pirates as those who must act according to a certain pattern. It's the same with the pirates themselves, they play under the pressure of a widely entrenched notion of how pirates should behave. The society and popular culture of our modern world has established certain social practices that pirates must follow by the concept of who a character called a pirate is – a criminal.

Meanwhile, my own experience, along with the questionnaire, showed that pirates in ArcheAge have both types of practices: criminal and non-criminal. From the survey, a list of the most popular practices among pirates is compiled (Vasileuskaya, 2020):

1. PvP
2. Killing and stealing (PvP practices as well)
3. Farming mobs
4. Fishing
5. Raising sunken merchant schooners
5. Role-playing

According to Richard Bartle's player typology (Bartle, 1996), practices such as farming, fishing, and schooner in ArcheAge correspond to the „explorer” and „prosperous” types. Combining player types in one practice implies duality. This is the very beginning of ambivalence, although, it is not the privilege of pirates alone.

Based on what is written above, pirates do not differ from other players in their daily activities: they perform the same actions, and sometimes they pursue the same goals. However, „non-criminal” practices in the everyday play show that pirates can be different, like representatives of other factions. The same Nuian (players from the west side) or Haranian (from the east side) can be criminals, but do not go over to the side of piracy. Here is the injustice of the symbolic perception: pirates are mistaken for guilty criminals and the Haranian, for example, perceives simply as having violated the law but corrected (of course, until the next such violation), but pirates balance forces, help someone even if the character from a hostile faction (as shown by some of the answers in the questionnaire).

At the same time, pirates also participate in PvE content. This type of content is not only about the player's struggle with the mobs that inhabit the world. The entire environment of the character in the world, that is, expeditions to high mountains, uninhabited islands and exploring nice views on numerous cliffs, also correspond to the type of PvE content. By consuming this content, pirates do the same actions as the Haranians and Nuians — they also cleanse the world of ArcheAge from filth, protect civilians on the continent and save nature. Here it becomes clear that, according to the lore of the game (ArcheAge Gamepedia, Lore), the pirates are the main characters, like other players of the faction. Even with the old system of criminal ways to become pirates, they remained saviors and protectors, and this ambivalence is already the privilege of the pirate faction exclusively.

Social practice patterns are determined by the rules of the game as well. Within the framework of the old system, it is already clear what force created the patterns of behavior, but the new system has some peculiarities. From the exiles, the current ArcheAge society expects aggressive behavior towards other factions, and this is due to the assumption of other players that the pirate will want not only to demonstrate his/her strength, which he/she has achieved, status, a new position but also to gain respect, some kind of recognition as an undoubtedly strong player, such a hardened wolf. At the same time, we must understand that the presence of a model of behavior cannot unambiguously determine this behavior. The questionnaire results are able to show that some pirates do not behave the way the gaming community offers. The pirates of ArcheAge are dual heroes of the universe of this MMORPG, the duality of which depends on the point of view of belonging to a pirate tribe.

With rare exceptions, all pirate players are perceived as criminals. Symbols of piracy, such as pirate flags and sails, costumes, hats, and a separate island reminiscent of the famous Tortuga — all influenced the definition of oneself in the new conditions of existence. When in each raid more than 40 people behave like sea robbers and get some satisfaction from these actions, I also wanted to experience those

emotions. The situation is very similar to the “word of mouth” marketing cascade model (Berger, 2013). As the number of people adopting this behavior increases, you will more and more want to behave in the same way. At the same time, all this pirate paraphernalia in itself exerted symbolic pressure on my personality.

As time ran, I began to mimic the overwhelming majority, the prevailing pattern of behavior, that is, imitating the essence of the pirate faction. Mimicry is the ability to adapt to a context that is initially considered hostile. To some extent, the pirate faction that formed the community seemed to me a hostile environment, because many of the day-to-day practices of pirates seemed to me completely opposite to my behavior, my usual view of the daily routine. Surrounded by pirates, it was still possible to somehow remain myself and during attacks and robberies just stay away, but in the open world, in personal meetings with representatives of other factions, I had to show my belonging to a notoriously strong faction, an elite of its kind. So I portrayed pirate behavior in order to influence, to form the necessary image, although I was not really a criminal player. As Homi Bhabha said, a colonized person always looks almost the same as a colonizer, but slightly different (Bhabha, 2004). In this situation, the hostile environment was a face-to-face meeting with a member of the hostile faction, and in order to protect myself, I had to adapt, which in this case meant imitating pirate practices.

The process of mimicry has undoubtedly led to a hybridization of the essence of ArcheAge piracy. Since its inception, the pirate faction has been a hybrid society. At the level of game mechanics, the pirate faction is a combination of two other factions — Nuia and Haranya. Accordingly, the language used in this community is heterogeneous, or rather, this community has two languages. If we looked at it from a program code perspective it would become very clear (Vasileuskaya, 2020).

By and large, the hybridity of the pirate faction is reflected in its very essence, because this society is not homogeneous in itself, it consists of representatives of two different, opposite factions. Following the game's lore, representatives of different races worship different gods, with this status of pirates, these races are equalized, and thus the pantheon of gods for the pirate tribe increases. While this does not affect gameplay, at the historical level, for RPG geeks, this fact has the same significance as the hybridization of religious culture for researchers of postcolonial discourse.

The goals and values of the pirate tribe are hybrid. Everyone comes to the pirate island for their reasons, and goals and each player remains part of the tribe, thereby creating hybrid goals for the entire tribe. Following the same principle of adopting behavior, criminal players may unknowingly adopt a non-criminal approach to pirate practices, which can be described as hybrid pirate behavior. Mimicry of

a non-criminal player in a game on the side of a criminal group leads to some degree of hybridity. In essence, the characteristics of “criminal” and “non-criminal” are opposite to each other, which, as a result of hybridity, a combination of one player’s behavior, makes it possible to speak about the ambivalence of this player in the pirate community.

From the point of view of the pirates themselves, the duality of behavior lies in their attitude to a certain type of practice in certain situations. However, if you look at pirate behavior from the perspective of other factions, there is duality elsewhere. The factions that oppose the pirates are convinced of the pirates’ criminal nature, there is serious confidence that when they meet in the open world, pirates will attack first and try to somehow annoy, disturb or intimidate. However, pirates are inherently hybrid, and therefore the approach to situations depends on the specific conditions of these situations, if an attack by pirates is expected, and the pirates themselves decide to ignore their enemies, the behavior of the representatives of the pirate brotherhood will be ambivalent.

The goals and reasons for becoming a pirate also have distinctive hybridity due to the combination of two opposite conditions, which again leads to duality. So, one player, as can be seen from the answers to the questionnaire, went to the pirates with the aim of PvP and PvE activity, that is, with the desire to commit both criminal and non-criminal actions. Thus, the range of reasons for going over to the side of the pirate faction has duality.

The pirate is ambivalent regardless of a viewpoint. The ArcheAge video game allows absolutely any player to be ambivalent, to conduct both „criminal” and „non-criminal” activities in similar situations. PvE and PvP content is part of the game, with predetermined practical freedoms, players are allowed not only to kill enemy characters, but also to encroach on the lives of their allies, and so criminal actions have also become an integral part of the world. Figuratively speaking, the life of a pirate is two sides of a coin, two parts of one unity. On the one hand, there is PvP for entertainment, on the other hand, it is a forces balance, on the one hand, pirates do not allow other factions to calmly farm world bosses and take the biggest rewards for their kills, and on the other hand, pirates join other factions in alliances to overcome the greatest evil of this world. A hybrid of a criminal player and a hero is the essence of piracy in the ArcheAge universe.

The discourse of mimicry and hybridity is built around ambivalence as a phenomenon. Individuals, and in our case, players, getting into an unfriendly environment, begin to develop certain adaptation tactics and introduce certain practices arising from certain strategies of mimic behavior. As a result of this process, duality develops – two directions for the development of the player and his/her character: the original and some new, where some elements of identity are preserved, and something is replaced and modified. Thus, ambivalence

is characterized by the splitting of the player's personality, the coexistence of duality, and significant opposition to the essence of the game character.

Ambivalence is a big conflict that has always existed in video games in one form or another. The essentially controversial pirate community in the form of a tribe constantly fulfils its function of completing tasks, thereby moving towards its goals. Completing tasks, and achieving goals is the benefit that the community brings, that is, it fulfils its direct purpose. Reincarnation, the conversion of pirates from criminal to non-criminal, or vice versa, is necessary because the game prescribed some features to the pirates that other factions do not have. Thus, pirates become an inevitable evil, which, due to their ambivalence, can become the forces of the alliance of two factions in the struggle for a good cause. By their ambivalence, pirates are a necessary component of the social world, capable of creating practices of confrontation at certain times, and at other times of joint military action with support.

Video games make it possible to change the well-established principle of dividing into good and bad, noble and not. Thus, we can observe the change of eras of necromancy's hatred to reverence and veneration, as happened with the cult of witchcraft with the advent of the Harry Potter universe. J.K. Rowling's new wave of witches and sorcerers has influenced the condemnation of the practice of burning witches at bonfires, but now popular film and literary culture have been enriched with witches and sorcerers as protagonists. Note how this reflects the transition of pirates from their criminal to hybrid nature and the mercenary nature that appeared with the introduction of the new system of voluntary transition between factions. This example shows how great the influence of video games is on popular culture, on the formation of ideas about the main heroes and antagonists, good and bad. Ambivalence in video games represents another stage of in-game research development that cannot be neglected.

As a matter of practical relevance, this knowledge should influence game dev trends towards creating more and more immersive worlds. Undoubtedly, the current level of players' involvement is amazing. However, despite the freedom given to the player, coupled with every element of the thoughtful world, this is still far from the real possibilities, and thus far from the real dilemmas we face in reality. We are trying to teach tolerance young generation, and I see the powerful tool in the game dev's hands. The situation of meeting something far from being very obvious evil or clearest good can be practised in the alternative realities where the social practices are identical to the real world in their performance. Game developers can expand the boundaries in the freedom of choice for every player and bring up a place where none stays aside from being ambivalent. Thus such a project can become the most immersive world where every player can bring in their own, original personality and act outside of the determined

social practices, trying to go beyond the line. Leaving aside the fancy wording, I hope that by studying the research one can come up with an idea for a teaching project that can help all of us to understand and take for granted the ambivalence, the great balance, and the absence of separated good and evil.

At the same time, young game researchers must remember that there is always something they haven't yet taken into account when working on a game study case. New methods, different theories, new scientific fields – everything can find a place in your research. Keep that in mind and let your hypothesis evolve and strengthen. Last but not least: research real to implement in virtual. And by the end, I would also want to call out the possibility this research left aside – a study of a hybrid habitus and hybrid identity concepts with deep detailing of the virtual world and determining the point spaces where a hybrid essence of objects and concepts arises. I believe that this topic will find its continuation in great research.

List of abbreviations

MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing game
Mob	Mobile object, computer-controlled Non-Player Character
PK	Player killing “Bloodlust” mod
PvE	Player vs Environment content
PvP	Player vs Player content
RP	Role play

References

ArcheAge Gamepedia. [online] Lore. Available from: <https://archeage.gamepedia.com/Lore>. [Accessed 24 February 2020].

Bartle, R. (1996) *Players who suit MUDs*. [online] Available from: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm#Bartle,%201985>. [Accessed 24 February 2021].

Berger, J. (2013) *Contagious: Why Things Catch On*. UK: Simon & Schuster, 256 p.

Bhabha, H. K. (2004) *The Location of Culture*. N.Y.: Routledge, 440 p.

Carendash. Exile system. In: *Patch Notes* [online]. 2019-12-25. Available from: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?357934>. [Accessed 21 February 2021].

Vasileuskaya, V. (2020) *A non-criminal pirate in ArcheAge: creating ambivalence in the tribe by playing outside of the determined social practices*: bachelor thesis on the EHU program “Media and communication”. Defended 2020-06-03. Vilnius. 95 p. Available from: https://www.academia.edu/43305342/A_NON_CRIMINAL_PIRATE_IN_ARCHEAGE_CREATING_AMBIVALENCE_IN_THE_TRIBE_BY_PLAYING_OUTSIDE_OF_THE_DETERMINED_SOCIAL_PRACTICES. [Accessed 21 February 2021].

Vasileuskaya, V. (2018) *Building of tribes in video games: course work on the EHU program “Media and communication”*. Defended 2018-05-17. Vilnius, 32 p.

НЕВИДИМОЕ НАСИЛИЕ:
ТИРАНИЯ БЕСКОНЕЧНОСТИ
И НАСЛАЖДЕНИЕ В ИНКРЕМЕНТАЛЬНЫХ
ИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ
«ЁЛОЧКА», STARK GAME)

Виктория Константюк

INVISIBLE VIOLENCE: TYRANNY OF INFINITY AND ENJOYMENT
IN INCREMENTAL GAMES (ON THE EXAMPLE OF THE ONLINE GAME
«CHRISTMAS TREE», STARK GAME)

© Viktoriya Kanstantsiuk

Lecturer at the Department of Social Sciences, European Humanities
University, Vilnius
Savičiaus Str. 17, 01127 Vilnius, Lithuania

ORCID ID: 0000-0002-3932-2475

E-mail: victoria.konstantuk@ehu.lt

Abstract: In this article, we would like to look at video games from the point of view of a critical theory that incorporates some psychoanalytic ideas in the understanding of a subject and develops them further in the understanding of cultural forms. Since the general field of synthesis of critical theory and psychoanalysis lies precisely in the analysis of the formation of subjectivity in the interweaving of social, cultural, economic mechanisms, we will therefore turn to those authors who work in this direction. The article will examine the ideas of Žižek S., Dean J., McGowan T., Stiegler B., Andrejevic M., Bone A. These authors are actively involved a number of psychoanalytic concepts (lack, desire, pleasure, enjoyment) for understanding late capitalist society, literary theory, film, video games. However, in the beginning we will turn to understanding the game and its role in the life of people and their psyche from the point of view of the psychoanalysis of S. Freud and J. Lacan.

Using the language of psychoanalysis and critical theory, the article will examine and analyze the network incremental video game “New Year Tree”, created by the Belarusian brand Stark-studio (<http://starkstudio.by>), which was first published in 2010 and, at first glance, has nothing to do with violence. In this context, we would like to consider the mechanisms of infinity and drive on the example of this incremental game.



Keywords: video games, incremental games, Critical Theory, invisible violence, tyranny of infinity and enjoyment.

Видеоигры (компьютерные, мобильные, консольные) — один из наиболее характерных феноменов цифровой культуры. Они настолько органично вошли в нашу жизнь, что мы даже не обращаем внимания на то, что играют сегодня все. Игровая индустрия растет с каждым годом, выходят новые игры, новые платформы для них, в этой сфере работают миллионы людей. Культурный смысл видеоигр выходит далеко за пределы игр самих по себе. Игры являются той поверхностью, сценой, на которой разыгрываются и становятся видимыми желания пользователей, порождаемые как современными технологиями, так и системой позднего капитализма. К примеру, многопользовательские онлайн-игры стали не просто новым способом развлечения, но и системой широкого социального взаимодействия.

В рамках данной статьи мне хотелось бы посмотреть на видеоигры с точки зрения не только психоанализа, но и критической теории, которая инкорпорировала некоторые психоаналитические идеи в понимание человека, субъекта, общества и развивает их далее в понимании различных культурных и медийных форм. Речь идет об идеях Славоя Жижека, Джоди Дин, Алфи Боун, Тодд Макгоуэна, Бернара Стиглера, Марка Андриевича и др. Эти авторы стали активно задействовать психоаналитические понятия и идеи для осмысления общества позднего капитализма, постмодернизма, литературной теории, кинематографа, видеоигр и их перспектив. Они включили в свой язык ряд психоаналитических понятий, таких как, нехватка, влечение, удовольствие, наслаждение и др. В то же время, если С. Жижек больше применяли синтез психоанализа, марксизма и других теорий к анализу литературных и кинематографических форм, Дж. Дин, Б. Стиглер, М. Андриевич, Т. Макгоуэн — к анализу новых/цифровых медиа, блогов, социальных сетей, то А. Боун — уже непосредственно к компьютерным играм.

Психоанализ игры: превращение травмы в удовольствие

Однако, обратимся для начала к пониманию игры и ее роли в жизни человека, его психики с точки зрения психоанализа З. Фрейда. Игра в контексте психоанализа — это важная часть работы психического аппарата, в том числе и в опыте ребенка, которая связана с символизацией. Игра у З. Фрейда предстает в качестве способа справиться с утратой, нехваткой, в качестве способа получения удовольствия.

В качестве примера мы рассмотрим описанную З. Фрейдом в работе «По ту сторону принципа удовольствия» игру его внука Эрнста в возрасте 18 месяцев Fort-Da (прочь — тут), представляющую собой структуру всего из двух слов. Этот случай был интересен психоаналитику, так как в то время Фрейд занимался проблемой навязчивого повторения, принуждения к повторению при травматическом неврозе.

У Эрнста не было особых симптомов, он был довольно спокоен и никогда не плакал, когда мать оставляла его на несколько часов, хотя и был к ней сильно привязан. Но у него возникла привычка брать любые мелкие предметы, которые он мог достать, и забрасывать их в угол под кровать. Когда он это делал, он громко протяжно произносил — «о-о-о-о», которое выражало интерес и удовлетворение. Его мать считала, что это не просто междометие, а немецкое слово «форт». З. Фрейд интерпретировал такое поведение как способ получить удовлетворение, заставляя вещи «уйти».

Через некоторое время Эрнст (30 месяцев) стал играть с катушкой, на которой был привязан кусок веревки: он отбрасывал катушку от себя туда, где ее больше не было видно, потом вытаскивал обратно и приветствовал ее появление радостным Da! («Вот!»). Фрейд также заметил, что мальчик произносил звук «о-о-о-о» по отношению к самому себе, когда он, приседая перед зеркалом, заставлял свое изображение исчезать. Психоаналитик пришел к выводу, что ребенок всеми игрушками играл в «ушли». Эта игра появилась на месте отсутствия взрослого как попытка ребенка справиться с отсутствием, нехваткой с помощью простейшей символизации, дискурса из двух элементов.

Это наблюдение привело Фрейда к фундаментальному вопросу: сталкиваемся ли мы здесь с методом овладения болезненным опытом, активно воспроизводя его, как это часто делают дети, например, играя в пугающие игры? «Часто можно видеть, что дети повторяют в игре все то, что в жизни производит на них большое впечатление, что они могут при этом отрегулировать силу впечатления и, так сказать, сделаться господами положения» (Фрейд). В игре ребенок повторяет даже неприятные переживания, так как благодаря активности он овладевает сильным впечатлением лучше, чем это происходит при пассивном переживании. Таким образом, игра с точки зрения психоанализа З. Фрейда — это важная часть опыта ребенка, которая связана с символизацией, это способ справиться с отсутствием, с нехваткой.

Для психоаналитика Жака Лакана игра тоже связана с повторением, с присоединением ребенка к символическому порядку, а также с отчуждением и нехваткой. «Но это не повторение потребности в возвращении матери, ...а повторение ухода матери как причины постигшего субъекта расщепления, *Spaltung*, — расщепления, с которым справляется ребенок игрой в перемежающиеся

fort-da, там и здесь, чередование которых нацелено лишь на то, чтобы для этого там быть здесь, а для этого здесь быть там» (Лакан, 2004, с. 70). Игра опосредует отношения между человеком и Другим. Чтобы заставить что-то появиться и исчезнуть, нужно заменить это знаками, символами. «На самом деле, в двух феноменах этих находит воплощение не что иное, как механизм отчуждения...» (Лакан, 2004, с. 255). Согласно Лакану, человеческая субъективность изначально расколота, содержит в себе нехватку, которая никогда не может быть полностью преодолена. Кроме того, человеческая субъективность как реальна, так и виртуальна.

Боб Рехак один из первых представил концепцию чтения видеоигр с лакановской перспективы в статье «Игра в бытие: психоанализ и аватар» (Рехак, 2003). В своей работе кроме Лакана он также опирается на психоаналитическую теорию кино 1970-х годов К. Метца. В статье отмечается важность повторения/циклов как в играх, так и в психоанализе. Алфи Боун полагает, что видеоигры сегодня в центре общественной жизни, а психоанализ — это важный инструмент для понимания видеоигр, в то время как видеоигры — это один из способов понимания современного общества (Bown, 2015).

С одной стороны, это устройства, которыми управляют люди, с другой стороны, важно понять то, каким образом люди сами являются устройствами, управляемыми играми. «Говоря, что игры — это устройства, которые управляют нами, я имею в виду, что новые технологии, которые появились в последние несколько лет и имеют свои корни в видеоиграх, такие как AI, VR и AR, заставляют нас чувствовать и думать по-новому». Игры учат понять политику нашего наслаждения. Потенциал их в том, чтобы сделать такие виды удовольствия видимыми, помочь нам понять их и себя (Bown). Видеоигры меняют то, как мы думаем, относимся к другим, испытываем эмоции. Игры меняют все: от удовольствия до отдыха, от дружбы до любви.

(От) влечения к (во)влечению: геймификация нехватки

Видеоигры как социальные и индивидуальные явления, безусловно, важно рассматривать в более широком контексте: в контексте логики современных культурных форм, коммодификации желания и влечения, как сложные социальные построения, которые в то же время переживаются на личном и эмоциональном уровне. А так как общее поле синтеза критической теории и психоанализа как раз и заключается в анализе формирования субъективности в переплетении социальных, культурных, экономических механизмов, поэтому имеет смысл обратиться к тем авторам, которые работают в данном направлении.

Сегодняшнее общество — это постоянное подталкивание к безграничному наслаждению. Это связано прежде всего с тем, как полагает ряд социально-критических теоретиков (С. Жижек, Дж. Дин, Т. Макгоуэн, Б. Стиглер, А. Боун), что современный капитализм основан на нехватке и логике влечения, а значит, на создании и поддержании неполного удовлетворения.

Влечение в психоаналитическом смысле — это не бесконечная жажда какой-то вещи (так называемого частичного объекта), а фиксация на самой утрате. По мнению С. Жижека, при переходе от желания к влечению происходит переход от утраченного объекта к утрате как объекту, то есть логика влечения заключается в том, что оно стремится к осуществлению самой утраты. С. Жижек обращает внимание также на то, что для новых/цифровых медиа характерен парадокс бесконечности, избыточности. Присутствие Другого/другого в контексте новых медиа как нехватки теряется, и эта нехватка в Другом/другом оказывается даже переполненной (Константюк, 2017).

Французский философ, антрополог Бернар Стиглер также полагает, что современный капитализм — это либидинальная экономика, которая уничтожает желание и основана на логике влечения (Стиглер, 2012, с. 29). Тодд Макгоуэн, последователь лакановских идей в контексте медиа, политической и социальной теории, придерживается аналогичной точки зрения, что капитализм связан с поддержанием неполного удовлетворения, имитирует структуру желания субъекта (McGowan). Марк Андриевич полагает, что интерактивные и коммуникационные возможности новых цифровых технологий успешно адаптируются к задачам капиталистического рынка (Andrejevic, 2009).

По мнению Дж. Дин, расширение и интенсификация коммуникации, а также развлекательные сети дают не демократию, а что-то совершенно другое — *коммуникативный капитализм*, который как раз таки процветает из-за «повторяющейся интенсивности влечения» (Dean, *The Real Internet*, 2010). Коммуникативный капитализм подразумевает сближение демократии и капитализма в контексте сетевых коммуникаций и развлекательных медиа. И если индустриальный капитализм основывался на эксплуатации труда, то коммуникативный капитализм — на эксплуатации коммуникации. Современные сетевые/цифровые медиа, согласно Дж. Дин, захватывают пользователей в сетях наслаждения, производства и наблюдения. В своей книге «Теория блогов: обратная связь и захват желания» (2010) Дж. Дин, анализируя социальные сети, блоги, блогосферу, вводит новый термин «блогопелаг» (*blogipelago*) — первая часть термина подразумевает создание видимости сообщества, тогда как вторая указывает на фактическое разделение между пользователями (Dean, *Blog Theory*, 2010). Капитализму выгодна социальная атомизация и стимуляция

индивидуального удовольствия. Цифровые медиа притягивают либидо человека обещанием избыточного удовольствия. Компьютерные, мобильные игры также эффективно заполняют нехватку, испытываемую субъектом. Рассмотрение компьютерных игр как виртуальных миров, выражающих структуру желаний, позволяет понять «реальный мир» и структуры власти, которые поддерживают общество потребления (Matthews, 2011).

Игры, с одной стороны, противоположны труду и связаны со сферой развлечений. Однако отвлечения и труд — две стороны одной и той же медали. Удовольствие от регулярного отвлечения является важной частью и нашего отношения к труду. «В развитом капитализме забава становится продолжением труда, а ищут ее, чтобы временно забыть о работе и вновь обрести силы и форму к моменту следующего столкновения с ней» (Bown). Видеоигры — это отвлечения, которые ограждают от фрагментарного, отчужденного отношения с реальностью, согласно Алфи Боун. С другой стороны, свободное время, досуг, отвлечения также стали производственным плацдармом, объектом культурных индустрий и новых медиа (Andrejevic, 2011), тесно связаны с коммерческой эксплуатацией социальных отношений и коммуникации (с геймификацией и эксплуатацией нехватки).

Таким образом, цифровые медиа, в том числе социальные сети и видеоигры, оказываются вовлеченными в противоречивые процессы современного общества: с одной стороны, они содействуют созданию и свободному обмену информацией (интерактивность, соучастие, просьюмерство), с другой — тесно связаны с коммерческой эксплуатацией социальных отношений и коммуникации. Опираясь на идеи лакановского психоанализа, выше рассмотренные авторы позволяют понять то, как цифровые технологии направляют сознание человека, а также структуру отношений со всеми технологическими развлечениями, когда они стали повсеместными.

Механизмы бесконечности и удовольствие в сетевой инкрементальной игре «Ёлочка»

Приложения для мобильных телефонов, социальные сети и видеоигры играют важную роль в формировании активности в современных потребительских обществах и помогают удовлетворить самые разнообразные желания. Но в какой степени сами желания создаются или усиливаются технологией?

Если углубиться в то, что именно занимает время людей в интернете, то это, прежде всего, социальные сети, мессенджеры, YouTube. Социальные сети активно запускают и поддерживают игры, в которые играют зарегистрированные пользователи.

В данном разделе хотелось бы рассмотреть видеоигру «Ёлочка» (Рис. 1, 2), созданную белорусским брендом Stark-studio (<http://starkstudio.by>), которая впервые вышла в свет в 2010 году и, на первый взгляд, никак не связана с насилием, изучить механизмы бесконечности и влечения в ней. Это многопользовательская игра в жанре экономической стратегии, которая построена на логике накопления. Игра распространяется по модели free-to-play (условно-бесплатных игр) через социальные сети VK, «Одноклассники», «Мой Мир», Facebook и имеет большую популярность среди пользователей этих сетей на постсоветском пространстве. Предполагается, что в скором времени игра может появиться и на платформе Яндекс.Игры. В нее можно играть как на компьютере, так и на смартфоне. Проект ежегодно перезапускается, то есть видоизменяется дизайн полей, объекты, персонажи, механики. Очередная версия «Ёлочки» выходит обычно в ноябре-декабре.

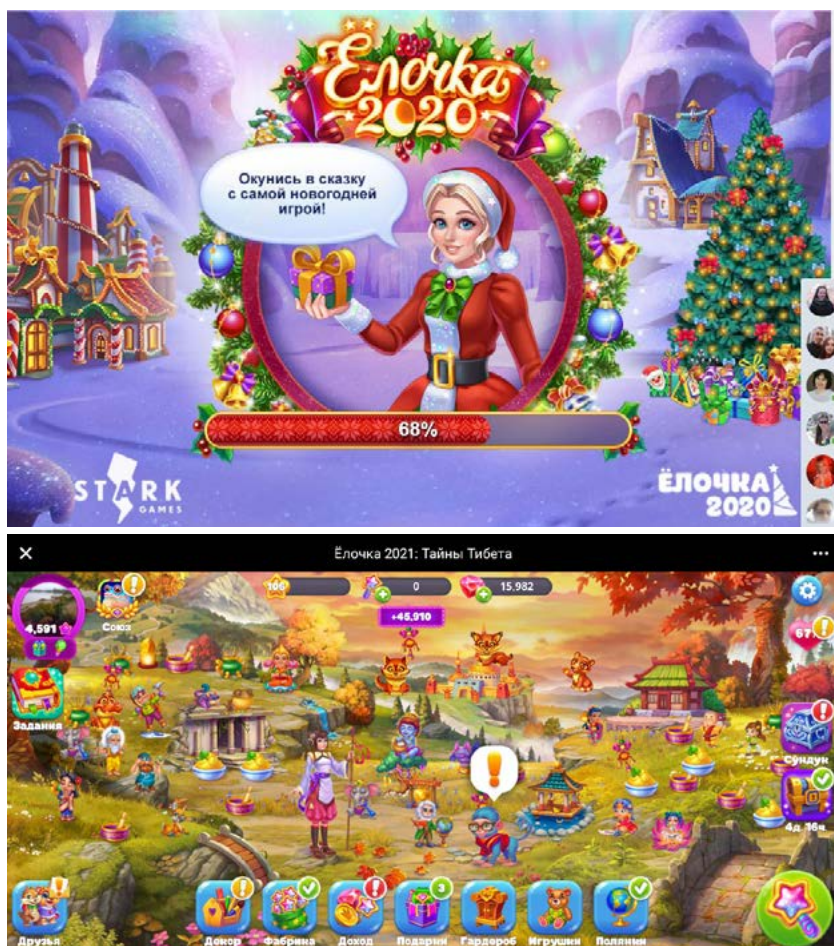


Рис. 1, 2. Источник: скрин экрана игры в VK

Игра «Ёлочка» — это сложно-структурированный программно-технический комплекс, который выдерживает большие нагрузки в десятки миллионов пользователей. К концу 2014 года количество игроков превысило 40 миллионов. Видеоигра ежегодно занимает топовые позиции в социальных сетях VK и «Одноклассники» как одна из самых популярных и прибыльных игр. Это казуальная игра (Juul, 2010), то есть предназначенная для широкого круга пользователей, имеющая привлекательную графику, простые правила и понятные механики, позволяющие любому человеку легко «войти» в игру и разобраться в ее правилах. Игроки — пользователи мужского и женского пола (с преобладанием женщин), в возрасте от 12 до 64 лет, различного социального статуса, уровня образования и вероисповедания (Миронов, Бутька, Гловацкий, Вальчевская, 2017, с. 375).

Кроме того, игра тесно связана с праздничной культурой, в частности с одним из основных праздников — Новым годом, и привлекает русскоязычную аудиторию сети в преддверии этого события. Многие игроки в отзывах отмечают, что скачивают и играют в нее каждый год для того, чтобы ощутить приближение и атмосферу новогоднего праздника. И если раньше люди встречали Новый год преимущественно перед телевизором, то сегодня — открывая подарки и обмениваясь поздравлениями в «Ёлочке». Кроме того, и к другим праздникам, актуальным на постсоветском пространстве, будь то День святого Валентина, 8 Марта, Пасха, 1 Мая и другие, в игре также приурочены различные подарки, сурпризы, акции, события, поздравления. В последние два года стали появляться поляны, связанные с культурами других стран — китайская, египетская, мексиканская, скандинавская.



Рис. 3. Источник: скрин из группы игры в VK

В целом праздники и медиа тесно связаны в культуре. «Традиционно важнейшей функцией праздника и праздничной культуры в целом является идентификационная функция — как возможность осознать и пережить свою принадлежность к той или иной культурной целостности посредством манифестации общих с ней ценностей, символов, моделей поведения и т.д. В ритуальных праздничных действиях возникает эмоциональная связь, обеспечивающая их участникам чувство укорененности и принадлежности, столь необходимое человеку переживание». (Малыгина, Артюшкина, 2016, с. 33). Можно сказать, что игра «Ёлочка» уже на протяжении 10 лет реализует эту идентификационную функцию, а также создает и поддерживает новые праздничные ритуалы, традиции. Если праздники и праздничные мероприятия под влиянием традиционных медиа (кино, телевидение, например) превращаются скорее из действия в зрелище, то в видеоиграх — наоборот. Игрок не просто зритель, наблюдатель, но и активный соучастник. То есть «Ёлочка» на протяжении всего года и всех сезонов обеспечивает медийное опосредование праздников. Имитируя реальный мир, она способствует выработке, сохранению и популяризации культурных и праздничных традиций.

Суть игры «Ёлочка» заключается в собирании волшебных палочек, в выполнении заданий, улучшении персонажей (Дед Мороз, Снегурочка, питомец), объектов (терем Деда Мороза, домик питомца, фабрика игрушек и др.), сезонных полянок (зимняя, весенняя, летняя, осенняя, но могут быть и межсезонные поляны, союзные поляны), в прохождении уровней. Каждая поляна содержит свои игровые механики и уникальные объекты. Каждый объект или персонаж приносят прибыль в виде различных ресурсов — волшебных палочек, рубинов, ключей, снежинок, монет. Палочки производятся, выпадают из подарков, сундуков друзей, колес фортуны и др. В игре можно осуществлять бесконечные улучшения. Здесь моменты «стандартного дохода» чередуются с моментами удачи (например, используется колесо фортуны и др.). В такие периоды игра доставляет особое удовольствие, так как игрок быстро продвигается по уровням. И даже при 100% улучшении поляны можно продолжать улучшать некоторые объекты (питомца, например), собирать повторно игрушки поляны еще приблизительно в течение года после выхода новой версии. То есть игроки параллельно могут играть в две «Ёлочки», новую и старую.

«Ёлочка» относится к категории так называемых инкрементальных игр, либо их еще называют айдлеры (idle game), либо кликеры — ленивые игры, которые играют сами по себе. Их игровой процесс связан с выполнением достаточно простых действий, таких как многократное нажатие на мышку либо экран смартфона, а также с тем, что некоторые ресурсы иногда нужно просто ждать определенное количество времени. Главным элементом подобных

игр является постоянный рост чисел, уровней, ресурсов, что, по мнению ряда исследователей, и доставляет особое удовольствие игрокам, несмотря на монотонность и повторяемость геймплея. Именно основной цикл, состоящий из накопления ресурсов, их постоянных трат и ускорения дохода, определяет жанр и выделяет его среди игр (Кинг). Основным способом монетизации для «Ёлочки» — это внутриигровые покупки, которые доступны, прежде всего, для российских пользователей социальных сетей.

Одной из самых успешных инкрементальных игр является FarmVille (2009) — симулятор фермы с менеджментом ресурсов. Игрок покупает землю, на которой высаживает свой будущий урожай, разводит скот, потом все это собирает, продает, чтобы получить деньги и купить еще больше земли, и так до бесконечности. Желание высмеять подобный бесконечный гринд вылилось в создание таких игр, как Progress Quest (2002), Cow Clicker (2010). Однако попытки продемонстрировать, насколько такие игры пусты и бессмысленны, показали, что все не так просто и такие игры все равно являются достаточно популярными. Некоторые инкрементальные игры позволяют игрокам играть бесконечно (Cookie Clicker, 2013), в других можно достигнуть конца игры (Candy Box, 2013). Натан Грейсон объясняет популярность инкрементальных игр тем, что они отвлекают человека от ежедневных забот и легко вписываются в повседневную жизнь (Grayson). Но они не просто легко вписываются, но и особым образом структурируют жизнь человека и его время, побуждают к бесконечному игровому процессу и удовольствию от него.

Игры в социальных сетях активно используют инкрементальные механики, чтобы игроки играли как можно дольше, в идеале — весь год, а потом и следующий, то есть бесконечно. В рассматриваемой нами игре «Ёлочка» также работают инкрементальные механизмы, которые буквально подталкивают к бесконечному удовольствию, заставляя игрока регулярно заходить в игру:

1. Награда за ежедневные посещения игры в течение 100, 150 дней и т.д. Если же игрок пропустит хотя бы один день, то возможность получения награды за подобное достижение сдвигается.

2. Одни задания обновляются через полчаса, другие — через 4 часа, третьи — через сутки. То есть сама игра дает понять, что регулярное возвращение — это выгодно, так как таким образом игрок получает больше ресурсов для последующих улучшений.

В «Ёлочке 2020» (по сравнению с «Ёлочкой 2019» и более ранними версиями) у игрока появляется больше свободы с планированием времени, так как есть возможность самому выбрать, как часто заходить в игру. Например, можно выбрать помощника, который приносит палочки — через 1 день, через 8 часов или через 4 часа. И чем меньшее количество часов выбирает игрок, тем больше его доход. Таким образом, игра определенным образом

структурирует не только игровое время, но и в целом день игрока. В то же время она позволяет в любой момент прерваться и в любой момент продолжить игровой процесс. Здесь мы видим, как игровое время и время, проведенное человеком на работе либо на досуге, тесно взаимосвязаны, что, впрочем, и является спецификой современной культуры в целом. Игра может заполнять промежутки между работой, а также время, которое игрок тратит на отдых, на дорогу/транзит и т.д.

3. «Игры в игре», или это можно назвать феномен «Ёлочки-матрёшки». Регулярно внутри самой «Ёлочки» появляются дополнительные игры, созданные также с использованием инкрементальных механик. Например, в 2019 году это была ферма Мамма Mia!, в 2020–2021 году — «Цветочная лавка», в 2022 году — «Регата», «Шахта».

4. Регулярные подарки в игре.

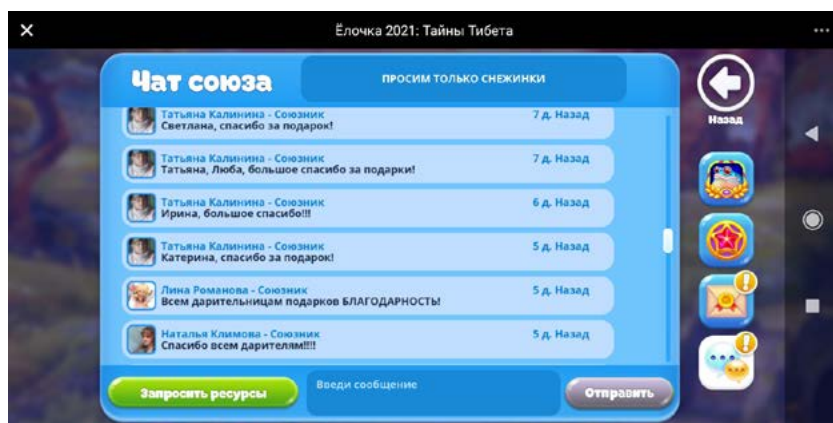


Рис. 4. Источник: скрин из группы игры в VK

Так как игра тесно связана с социальными сетями, она заставляет/стимулирует игрока быть интерактивным, вступать в коммуникацию, в обмен с другими игроками (такая возможность есть как в самой игре, так и в Сообществе игры в VK, «Одноклассниках» и других социальных сетях), чтобы получать недостающие детали игрушек, избавляться от повторяющихся. Можно сказать, что игра буквально побуждает к социализации, стимулирует игроков добавлять себе новых друзей, общаться между собой, развивать навыки совместной работы в рамках союзов: совместно с другими игроками улучшать и декорировать союзную поляну, участвовать в командных внутриигровых акциях, обмениваться игровыми ресурсами, дарить подарки, соперничать в союзных рейтингах. Игроки также могут осуществлять взаимоконтроль активности в игре, например, в рамках Союза, в котором могут состоять до 50 игроков. Возможно удаление из Союза за время простоя. Поэтому, если

игрок не может играть какой-то период (например, уезжает в отпуск), в таком случае он может предупредить / просит главу Союза поставить его на паузу и не удалять из Союза.

Кроме того, игроки имеют возможность соучаствовать в создании игры через коммуникацию с разработчиками в официальной группе. Разработчики регулярно общаются с пользователями (через так называемые «Субботние посиделки»), прислушиваются к их мнению, учитывают пожелания и идеи игроков, оперативно сообщают об улучшениях, об устранении программных сбоев. Интерес к игре разработчики поддерживают также посредством создания отдельных конкурсов, например, при введении новых героев, накануне открытия новых полей и других событий.



Рис. 5. Источник: скрин экрана игры в VK

Однако, как и во многих других видеоиграх, игроки, чтобы избежать ежедневной игровой рутины либо финансовых вложений, могут осуществлять также своего рода насилие над игрой. Например, использовать чит-коды, чтобы иметь возможность накручивать нужные для быстрого улучшения ресурсы, не тратя на этого время и усилия.

Пространство видеоигр — это мир производства желаний, удовольствий и товаров сегодняшнего дня, проникающий через светящиеся экраны смартфонов и компьютеров. На примере компьютерных и мобильных игр можно увидеть и понять то, каким образом идеи критической теории и психоанализа могут быть применимы к пониманию видеоигр, каким образом выстраиваются и структурируются как желания игроков, так и новые формы социальной организации, каким образом происходит эксплуатация и геймификация нехватки.

Если у З. Фрейда речь шла прежде всего об инфантильной, фундаментальной нехватке в рамках психики субъекта, то в видеоигре «Ёлочка» — о нехватке, которая эксплуатируется современными формами капитализма.

В рамках данной статьи на примере сетевой видеоигры «Ёлочка» были рассмотрены инкрементальные механизмы, которые подталкивают к бесконечной игре и удовольствию от подобной бесконечности и повторения. А также то, каким образом в данной игре инкрементальность дополняется круглогодичным циклом с его праздничными традициями, как реализуется эксплуатация и геймификация нехватки в сетевых айdlерах по сравнению с однопользовательскими. И если на уровне контента «Ёлочка» выглядит совершенно безобидной и даже полезной в социальном плане (поддержание социальной целостности, способ справиться с нехваткой), то на уровне формы и механики все совсем по-другому (коммодификация желания и времени, отчуждение).

Литература

- Andrejevic, M. (2009) *Critical Media Studies 2.0: an interactive upgrade*. In: *Interactions: Studies in Communication and Culture*. no 1, Vol. 1, pp. 35–51.
- Andrejevic, M. (2011). *Estrangement 2.0*. *World Picture*, 6 (Winter), pp. 1–14.
- Bown, A. (2015). *Enjoying It: Candy Crush and Capitalism*. Zero Books, 96 p.
- Dean, J. (2010) *The Real Internet*, in: *International Journal of Zizek Studies*. Vol 4, no 1. [online] Available from: <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/article/view/280/280>. [Accessed 27 February 2021].
- Dean, J. (2010) *Blog Theory Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Cambridge, UK; Malden MA: Polity Press, 140 p.
- Grayson, N. *Clicker Games Are Suddenly Everywhere On Steam*. In: Kotaku, [online] Available from: <https://kotaku.com/clicker-games-are-suddenly-everywhere-on-steam-1721131416>. [Accessed 30 September 2020].
- Juul, J. (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge MA; London, England: MIT Press, 264 p.
- Matthews, G. (2011) *Desire, Enjoyment and Lack: A Psychoanalytic Approach to Computer Games*. [online] Available from: <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2011/Matthews%202011-%20Desire%20Enjoyment%20and%20Lack%20-%20A%20Psychoanalytic%20Approach%20to%20Computer%20Games.pdf> [Accessed 23 December 2020].
- Mcgowan, T. (2016) *Capitalism and desire: the psychic cost of free markets*. Columbia University Press, 304 p.
- Rehak, B. (2003) *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar*. In: Wolf, M. J. P., Perron, B., ed. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, pp. 103–128.
- Жижек, С. (2008) *Устройство разрыва. Параллаксное видение*. Москва: Издательство «Европа», 516 с.
- Кинг, А. (2015) *Что такое инкрементальные игры?* [онлайн] Доступ по: <https://gdccuffs.com/incremental-101/>. [Просмотрено 11 декабря 2020].
- Константюк, В. (2017) *Дигитальное опосредование и исчезновение фундаментальной виртуальности*. *Международный журнал исследований культуры*, no. 2 (27), с. 140–146.
- Лакан, Ж. (2004) *Четыре основные понятия психоанализа (Семинары: Книга XI (1964))*. Москва: Гнозис/Логос, 304 с.

- Малыгина, И., Артюшкина, В. (2016) Идентификационный потенциал праздничной культуры. *Вестник МГУКИ*, no. 6 (74), с. 31–38.
- Манола, А. (2015) Эстетическая стадия производства/потребления и «революция времени по выбору». *Логос*, Том 25, no. 3 (105), с. 120–137.
- Миронов, К. И., Бутько, Ю. Г., Гловацкий, М. П., Вальчевская, Г. Ю. (2017) Серия многопользовательских игр в жанре экономической стратегии «Ёлочка» для социальных сетей и мобильных устройств. В: Кадан, А.М, Свирский, Е.А., ред. *Технологии информатизации и управления: сб. науч. ст.* Вып. 3. Кн. 2. Минск: РИВШ, с. 375–380. [онлайн] Доступ по: <https://docplayer.ru/41260008-Seriya-mnogopolzovatel'skih-igr-v-zhanre-ekonomicheskoy-strategii-yolochka-dlya-socialnyh-setey-i-mobilnyh-ustroystv.html>. [Просмотрено 11 декабря 2020].
- Стиглер, Б. (2012) Будьте бдительны! *Лаканалия*, no. 11, с. 24–35.
- Фрейд, З. (1992) По ту сторону принципа удовольствия. Москва. [онлайн] Доступ по: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/freyd/po_stor.php. [Просмотрено 17 октября 2020].

References

- Andrejevic, M. (2009) Critical Media Studies 2.0: an interactive upgrade. In: *Interactions: Studies in Communication and Culture*. no. 1, Vol. 1, pp. 35–51.
- Andrejevic, M. (2011). *Estrangement 2.0. World Picture*, 6 (Winter), pp. 1–14.
- Bown, A. (2015). *Enjoying It: Candy Crush and Capitalism*. Zero Books, 96 p.
- Dean, J. (2010) The Real Internet, in: *International Journal of Zizek Studies*. Vol. 4, no 1. [online] Available from: <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/article/view/280/280>. [Accessed 27 February 2021].
- Dean, J. (2010) *Blog Theory Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Cambridge, UK; Malden MA: Polity Press, 140 p.
- Freud, S. (1992) *Po tu storonu printsipa udovol'stviia* [Beyond the Pleasure Principle], Moscow. [online] Available from: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/freyd/po_stor.php. [Accessed 17 October 2020].
- Grayson, N. *Clicker Games Are Suddenly Everywhere On Steam*. In: Kotaku, [online] Available from: <https://kotaku.com/clicker-games-are-suddenly-everywhere-on-steam-1721131416>. [Accessed 30 September 2020].
- Juul, J. (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge MA; London, England: MIT Press, 264 p.
- Kanstantsiuk, V. (2017) Digital'noe oposredovanie i ischeznoenie fundamental'noi virtual'nosti [Digital Mediation and the Disappearance of Fundamental Virtuality]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research], no. 2 (27), pp. 140–146.
- King, A. (2015) *Chto takoe inkremental'nye igrы?* [What are incremental games?]. [online] Available from: <https://gdcuffs.com/incremental-101/>. [Accessed 11 December 2020].
- Lacan, J. (1998) *The Seminar of Jacques Lacan: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis* (Book XI). W. W. Norton & Company, 304 p.
- Malygina, I., Artiushkina, V. (2016) Identifikatsionnyi potentsial prazdnichnoi kul'tury [Identification potential of festive culture]. *Vestnik MSUCA*, no. 6 (74), pp. 31–38.
- Manola, A. (2015) *Esteticheskaya stadiya proizvodstva/potrebleniya i revolyutsiya vremeni po vyboru* [The Aesthetic Stage of Production/Consumption

- and the Revolution of a Chosen Temporality]. *Logos*, Vol. 25, no. 3 (105), pp. 120–137.
- Matthews, G. (2011) *Desire, Enjoyment and Lack: A Psychoanalytic Approach to Computer Games*. [online] Available from: <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2011/Matthews%202011-%20Desire%20Enjoyment%20and%20Lack%20-%20A%20Psychoanalytic%20Approach%20to%20Computer%20Games.pdf>. [Accessed 23 December 2020].
- Mcgowan, T. (2016). *Capitalism and desire: the psychic cost of free markets*. Columbia University Press, 304 p.
- Mironov, K. I., But'ko, Iu. G., Glovatskii, M. P., Val'chevskaia, G. Iu. (2017) Seriya mnogopol'zovatel'skikh igr v zhanre ekonomicheskoi strategii Elochka dlia sotsial'nykh setei i mobil'nykh ustroystv [A series of multiplayer games in the genre of economic strategy New Year Tree for social networks and mobile devices]. V: Kadan, A.M., Svirskii, E.A., ed. *Tekhnologii informatizatsii i upravleniya: sb. nauch. st.* Issue 3. Book. 2. Minsk: RIHS, pp. 375–380. [online] Available from: <https://docplayer.ru/41260008-Seriya-mnogopolzovatel'skikh-igr-v-zhanre-ekonomicheskoy-strategii-yolochka-dlya-sotsialnyh-setey-i-mobilnyh-ustroystv.html>. [Accessed 11 December 2020].
- Rehak, B. (2003) Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. In: Wolf, M. J. P., Perron, B., ed. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, pp. 103–128.
- Zizek, S. (2009) *The Parallax View*. The MIT Press, 444 p.
- Stigler, B. (2012) Bud'te bditel'ny! [Be careful!] *Lakanaliya* [Lacanalina], no. 11, pp. 24–35.

ТРАНСЦЕНДЕНТАЛЬНОЕ УЧЕНИЕ КАНТА ПРИМЕНИТЕЛЬНО К СОЗДАНИЮ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ МЕТОДИЧКИ РАЗРАБОТЧИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ СИМУЛЯЦИЙ НАУЧНЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Тимур Хамдамов¹

APPLICATION OF KANT'S TRANSCENDENTAL DOCTRINE TO A USER
MANUAL FOR DEVELOPERS OF COMPUTER SIMULATIONS OF SCIENCE
EXPERIMENTS

© Timur Khamdamov

PhD Student in Philosophy, Moscow

ORCID ID: 0000-0001-9206-9571

E-mail: tkhamdamov@hse.ru

Abstract: experiments based on multilevel computer simulations, which are becoming widespread today in scientific research practices, are forcing philosophers of science to shift the focus of attention from traditional concepts of scientific experiments to a fundamentally new methodology for designing, setting up and conducting an experiment. The computational power of modern high-performance clusters, which allow the creation of unique computer simulations of target systems and environments in which an experiment is affected, inspire various specialists to investigate the status of such experiments, their epistemological value and ontological consistency before field, laboratory and thought experiments. Some philosophers, imbued with the technological capabilities of computing systems, dare to pose fundamental questions about the nature of knowledge, thinking and ontology. The author of this article, hoping and striving to contribute to this type of research, will attempt to provide a relevant description of the conceptual methodology for developing computer simulations for conducting scientific experiments based on the fundamental work of the founder of German classical philosophy, I. Kant.

- 1 Автор статьи не поддерживает любые военные действия, идущие сегодня в мире. Будучи гражданином РФ, автор осуждает вторжение ВС РФ на территорию Украины 24 февраля 2022 г. и открыто высказывает неприязнь к любому продолжению боевых действий российской армии в Украине.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivative Works 4.0 International License

In the first part, the methodological basis of the development of simulations concerning transcendental aesthetics is deduced, in the second with transcendental analytics and in the third, the limits of the ontology of computer simulations of scientific experiments are revealed following the Transcendental philosophy.

Keywords: Kant, transcendental philosophy, transcendental analytics, a priori forms, reason, computer simulations, computer science, philosophy of experiment, philosophy of science.

Введение

В качестве методологической основы концептуального создания² научного эксперимента на базе компьютерных симуляций взят труд И. Канта «Критика чистого разума» (Kant, Reimer, Gruyter (ed.), 1900, Kant, Guyer and Wood (ed.), 1998, Кант, Гулыга (ред.), 1994), в котором представляется концепция Трансцендентального учения о началах. Структурно статья состоит из трех частей. В первой уделено внимание проектированию эксперимента с точки зрения трансцендентальной эстетики, во второй — соотношению эксперимента с разделом трансцендентальной логики — трансцендентальной аналитикой и третья представляет собой формализованное методологическое описание компьютерных симуляций с точки зрения особенностей и преимуществ такого рода научных экспериментов. В заключительной части я попытаюсь определить онтологию симуляций в тех эпистемических границах, которые были определены Кантом через чувственную интуицию (Kant, Guyer and Wood (ed.), 1998, pp. 254–256) и рассудок человека (Ibid., pp. 387–393), формирующих механизм самосознания, обозначенный Кантом как трансцендентальное единство апперцепции (Ibid., pp. 231–232).

Важно отметить, что в работе рассматривается не классическая метафизическая концепция двух объектов (Strawson, 1966, Aquila, 1983, Guyer, 1987, Van Cleve, 1999), согласно которой Трансцендентальное учение Канта интерпретируется как смысловой конструкт взаимодействия двух миров: трансцендентального («вещь-для-нас» — мир явлений или феноменов, которые раскрываются перед человеком посредством познавательных способностей) и трансцендентного («вещь-сама-по-себе» — мир нуменов, который не может быть познан в силу познавательных

2 В работе рассматривается общая философско-концептуальная методология проектирования и использования компьютерных симуляций в научных экспериментах, не рассматриваются с технической точки зрения методология математического моделирования, программирования, системной настройки оборудования и программно-аппаратной части вычислительных кластеров.

ограничений человека, заложенных принципами работы рассудка и природы сенсорного аппарата).

В основу поиска методологии экспериментов на базе компьютерных симуляций имплементирована интерпретация Трансцендентального учения в виде эпистемологической теории или так называемой двуаспектной интерпретации (Bird, 1962, Bird, 2006, Prauss, 1974, Langton, 1998, Allison, 2004), где существуют две точки зрения на объекты опыта: 1) антропная точка зрения, в которой объекты рассматриваются относительно эпистемологических состояний, свойственных человеческим когнитивным способностям (возникновение «вещи-для-нас» через чувственную интуицию и рассудок); 2) точка зрения интеллектуальной интуиции — одни и те же объекты могут быть известны сами по себе и независимо от каких-либо эпистемологических условий («вещь-сама-по-себе» не может быть познана человеческой природой, но это не мешает познавательным способностям человека очертить границы через осознание антропных ограничений и закрепить формальную мысль об объекте в целом, не претендуя на раскрытие его содержания, но вместе с тем сохраняя возможность абстрактного мышления за пределами границ антропной точки зрения).

Данная работа ставит перед собой цели, которые можно сгруппировать по двум основным категориям:

1. Выявление концептуальной методологии научных экспериментов на основе компьютерных симуляций:

- симуляции как отдельный вид эксперимента;
- эпистемологическая ценностная уникальность симуляций и их эвристический потенциал;
- преодоление семантических барьеров между различными научными гипотезами и теориями через многоуровневые симуляции в рамках единой трансцендентальной онтологии.

2. Определение трансцендентальной онтологии как особой составляющей в Трансцендентальном учении о началах, относящейся к сфере человеческого познания экспериментального объекта через чувственную интуицию и рассудок:

- количественное и качественное усиление когнитивных характеристик человека с помощью технологий высокопроизводительных вычислительных кластеров и использования их в экспериментах посредством симуляции целевых систем³;
- антропоцентрическое затруднение и возможность технологического решения расширения границ познания мира через

3 Целевая система (англ. target system) — часть природы, на исследование которой направлен эксперимент. Она может исследоваться напрямую и быть объектом эксперимента (натурный эксперимент) или косвенно быть представленной в виде материальной (лабораторный эксперимент) или математической модели. См., например: Frigg, 2009, Giere, 2004, Weisberg, 2013, Elliott-Graves, 2014.

преодоление трансцендентального единства апперцепции и устранения человека как субъекта эксперимента.

Для того чтобы, с одной стороны, решить концептуальный методологический вопрос проектирования и проведения эксперимента посредством компьютерных симуляций, а с другой — установить онтологический статус трансцендентального как универсальной познавательной деятельности сознания, в первой части я буду определять значимость времени и пространства в компьютерных симуляциях и соотносить выявленные особенности с чувственной интуицией человека согласно кантианской трансцендентальной эстетике. Во второй части будет рассмотрен механизм настройки компьютерных симуляций с помощью категорий рассудка кантианской трансцендентальной аналитики. В заключительной, третьей части будет сформулирована методологическая картина специфики и уникальных преимуществ исследовательской экспериментальной деятельности на основе симуляций. Также будут рассмотрены усиливающие факторы когнитивной экспериментальной деятельности в результате применения симуляций, что, на мой взгляд, позволит определить (интуитивно почувствовать) онтологические границы трансцендентального не через абстрактное представление «вещи-самой-по-себе», а инструментального преодоления «вещи-для-нас». Сделанные мной предположения опираются на интуиции Канта с учетом принятия того факта, что немецкий философ проводил исследования во времена, когда вычислительные технологии не позволяли экспериментальным путем преодолевать барьер антропоцентрического познания.

1. Трансцендентальная эстетика и компьютерные симуляции

Пространство и время в современных нейронаучных когнитивных исследованиях, направленных на поиски комплексного медиатора между материальным субстратом нейронов, объединенных в сложные сети, и сознанием, представляемого в виде набора ментальных процессов, структурированных посредством конструкта «Я», в настоящее время стали важным звеном в цепочке формулирования рабочей теории связи мозга и сознания (связь энтропии нейрональной активности на нейрональном уровне и содержимого сознания на уровне ментальных процессов) (Northoff, etc., 2006, Northoff, 2017, Murray, et al., 2012).

Вместе с тем гений Канта уже в конце XVIII века определил пространство (Kant, Guyer and Wood (ed.), 1998, pp. 157–159) и время (Ibid., p. 162) как предел априорной формы чувственной интуиции, исходя из которой становится возможной всякая ментальная

деятельность, кристаллизирующаяся вокруг кантианского концепта трансцендентального единства апперцепции (Ibid., 225). Такая базовая априорная форма, на мой взгляд, может стать одним из главных методологических элементов в организации научной экспериментальной деятельности, в основу которой закладываются компьютерные симуляции целевых систем и сред объектов эксперимента.

Важно отметить, что конструкт времени в симуляциях начинает активно использоваться современными философами аналитической традиции почти с самого начала поисков внятного определения роли и места симуляций в философии эксперимента:

«Симуляции тесно связаны с динамическими моделями. Конкретнее, результат симуляции — это решение уравнения базовой динамической модели. Такая модель предназначена для имитации эволюции реальной системы во времени. Другими словами, симуляция имитирует один процесс другим процессом.

В этом определении термин “процесс” относится исключительно к некоторому объекту или системе, состояние которых изменяется во времени. Если симуляция выполняется на компьютере, она называется компьютерной симуляцией» (Hartmann, 1996, p. 83).

К слову, трактовка природы симуляций через одну из априорных форм чувственной интуиции получила распространение и стала довольно популярной версией определения симуляций в среде исследователей философии эксперимента: «Я характеризую симуляцию как упорядоченную по времени последовательность состояний, которая служит представлением некоторой другой упорядоченной по времени последовательности состояний» (Guala, 2002, pp. 66–67).

Вторая априорная форма чувственной интуиции, выраженная конструктом пространства, реализует себя в симуляциях через динамические математические модели, обрабатываемых симулятором. Пространство в этом случае может быть представлено не только в трехмерном измерении, то есть используемая абстракция может не воссоздавать пространство в том виде, которое воспринимается чувственной интуицией человека. В симуляциях важно не просто моделирование пространства в определенном измерении, а воспроизведение связи пространства и времени. Например, такой связи уделено внимание в работах по созданию симуляторов роста ансамбля наночастиц для исследования изменений их размеров и полидисперсности во времени (Ferrante, Liveri, 2005), динамики полимерных цепей в замкнутом пространстве (Romiszowski, Sikorski, 2005), динамических изменений микроструктур сплавов титана (Zhang, et al., 2019), гетероагрегации с асимметричными коллоидами большого размера (Laganapan, et al., 2018) и т.д. Используемые математические

модели в приведенных работах описывают целевую систему, как если бы она воспринималась через чувственную интуицию априорной формы конструкта пространства. А алгоритмы симулятора настроены таким образом, чтобы выстраивать возможные состояния динамических моделей в соответствии с определенным временным интервалом, приближенным к априорной форме конструкта времени.

В качестве примера приведем работу Вит Долейши, Михала Кураза и Павла Солина — создателей симуляции переменного-насыщенных потоков пористых сред (Dolejší, et al., 2019). Прикладное математическое моделирование течений в пористых средах получило довольно широкое применение. Авторы работы приводят наиболее распространенные примеры (Ibid., p. 276) из гидрологии, физики снега и почвы (Iden., et al., 2019, Würzer, et al., 2017), исследований переноса растворимых и нерастворимых загрязняющих веществ, например, в проектировании хранилищ токсичных отходов (Kuraz, et al., 2013) и др. Разработчики симуляции за основное уравнение для этого класса гидродинамических задач берут широко используемое специалистами уравнение Ричардса (Richards, 1931), которое вытекает из закона сохранения массы в сочетании с законом Дарси-Букингема для потоков (Buckingham, 1907). Уравнение разработчики формулируют методом Хайкорна (Huyakorn, et al., 1984):

$$C(\psi) \frac{\partial \Psi}{\partial t} - \nabla \cdot (K(\psi) \nabla \Psi) = S, \quad (1.1)$$

где Ψ — гидравлический напор, ψ — напор; соотношение между напором и гидравлическим напором формулируются как: $\Psi = \psi + z$, где z геодезический напор (расстояние от опорного уровня), $K(\psi)$ является ненасыщенной гидравлической проводимостью, определяемой как $K(\psi) = K_r(\psi)K_s$, где $K_r(\psi)$ — относительная гидравлическая проводимость, а K_s — насыщенная гидравлическая проводимость. $C(\psi)$ — водоудерживающая способность, обычно определяемая как:

$$C(\psi) = \frac{d\theta(\psi)}{d\psi} + \frac{\theta(\psi)}{\theta_s} S_s, \quad (1.2)$$

где $\theta(\psi)$ — функция содержания воды, S_s — коэффициент упругой емкости, θ_s — содержание насыщенной воды.

Разработчики отмечают, что дискретизация пространства и времени дает нелинейную алгебраическую систему, которая должна решаться на каждом временном шаге (Dolejší, et al., 2019, p. 277). Авторы представляют два метода итеративного решения получающихся систем нелинейных алгебраических уравнений:

- 1) прямое обобщение ранее выдвинутого ими же подхода (Dolejší, et al., 2015), который был разработан для численного решения уравнений Навье — Стокса;

2) адаптация ускорения Андерсона к методу Пикара (Walker, Ni, 2011).

Но в качестве главной своей заслуги разработчики отмечают адаптивный алгоритм, который контролирует ошибки, возникающие из-за дискретизации пространства и времени, а также из-за неточного решения основных алгебраических систем (Dolejší, et al., 2019, p. 278). Этот адаптивный к пространству и времени алгоритм разрабатывается с помощью разрывного метода Галёркина. Разработчики берут за основу схему этого метода из работы, которая использовалась для численного решения нелинейного уравнения конвекции-диффузии, имеющего линейный член производной по времени (Dolejší, Feistauer, 2015).

Проделав работу по формализации моделей (Dolejší, et al., 2019, pp. 278–288), разработчики задаются вопросами обеспечения точности и эффективности вычислительного процесса моделей:

«Мы должны избегать больших временных шагов и чрезмерно малых временных шагов, а также чрезмерно сильных и чрезмерно слабых критериев останова» (Ibid., p. 288).

Решение этой задачи разработчики видят в балансировке трех источников ошибок такого рода (Ibid., p. 288): 1) дискретизация пространства; 2) дискретизация времени; 3) приближенное решение нелинейных алгебраических систем.

По мнению разработчиков, это означает, что критерий останова в предложенных ими двух алгоритмах (по Ньютон-подобному методу и ускорению Андерсона), встроенных в модели (Ibid., p. 287), а также выбор временного шага должны быть связаны с ошибкой дискретизации пространства. Для решения этой пространственно-временной адаптации разработчики используют метод, который был получен для численного моделирования зависящих от времени сжимаемых потоков (Dolejší, Roskovec, Vlasák, 2015). Идея основана на аппроксимации алгебраических, пространственно-алгебраических и временных-алгебраических ошибок в двойственной норме. Авторы отмечают, что в отличие от работ, на которые они ссылаются сами ранее (Cances et al., 2014, Vohralík, Wheeler, 2013, Ern, et al., 2010), представленный подход теоретически не подкреплен строгим анализом и является довольно эвристическим. Однако в силу того, что выявление ошибок очень быстрое и действует простая методика их учета, авторы считают, что в данном случае этот способ максимально эффективен и особенно в случаях приближений в моделях, где используются уравнения с более высокими полиномиальными степенями.

Первое значительное концептуальное методологическое предположение исходя из определения симуляций через кантианское представление времени и пространства, а также практики

построения симуляций на основе динамических моделей можно сформулировать следующим образом: для создания симулятора необходимо использовать такие вычислительные алгоритмы, в математический аппарат которых встроен счетчик времени, соответствующий априорным формам чувственной интуиции пространственно-временного континуума, реализованного через слаженно работающие алгоритмы по смене состояний динамических моделей, обрабатываемых этим симулятором.

Из этого определения становится ясным, что в основу рабочего симулятора должны быть встроены не просто закономерности так называемого физического времени, а принципы априорной формы чувственной интуиции, которые выражаются в соотношении изменений состояний фиксируемых явлений, представленных в виде динамических моделей, с работой всей симуляции, в том числе той ее составляющей, которая генерирует выходные экспериментальные данные для субъекта эксперимента.

Помимо «погружения» вычислительных алгоритмов симулятора и соотношения синтаксиса динамических моделей с семантическими границами априорных форм чувственной интуиции, необходимо воспроизвести те семантические значения, которые формируются в опыте познания через трансцендентальное единство апперцепции. Это становится возможным, с точки зрения трансцендентальной логики, только при применении принципов рассудка к каждому наблюдаемому состоянию объекта. У Канта эта часть логики представляет трансцендентальная аналитика (Kant, Guyer and Wood (ed.), 1998, pp. 201–383). Ее соотношение с симуляциями будет разобрано в следующей части.

2. Трансцендентальная аналитика и компьютерные симуляции

В практике построения симуляторов научных экспериментов используются определенные виды динамических математических моделей, которые подбираются и настраиваются таким образом, чтобы их абстрактные формы соответствовали поведению целевой системы эксперимента. С точки зрения кантовской трансцендентальной аналитики, разработчик такой математической модели для достижения этой цели должен встроить системные принципы априорных категорий рассудка (Ibid., p. 206) в структуру как самих моделей, так и всего вычислительного симулятора, чтобы: 1) иметь возможность оперировать генерируемыми абстрактными суждениями согласно рассудочной деятельности человека; 2) субъект эксперимента имел возможность получать экспериментальные данные, которые воспринимаются таковыми

через априорные формы чувственной интуиции сообразно категориям рассудка.

Среди наиболее распространенных моделей чаще всего в компьютерных симуляциях используются:

- клеточный автомат (химия (Robben, 2020, Sitko, et al., 2020), биология (Babaei, et al., 2020), инженерия (Milašinović, et al., 2019), социальная динамика (Li, et al., 2020) и т.д.);
- агент-ориентированные модели (преимущественно в социальных, поведенческих и гуманитарных науках) (Tsfatsion, 2003, Stavrakas, et al., 2019);
- модели на основе дифференциальных уравнений (преимущественно естествознание, точные науки) (Richit et al., 2019, Teixeira et al., 2013);
- модели на основе метода Монте-Карло (естественнонаучные дисциплины) (Santos, et al., 2020, Alvarenga, et al., 2020);
- гибридные модели:
 - многоуровневые симуляции, использующие одновременно множество моделей, построенных на основе различных теоретических концепций (Florimbi, et al., 2016);
 - симуляции, которые одновременно взаимодействуют с материальными объектами эксперимента в лабораторных или натуральных испытаниях (Brailsford, et al., 2019).

Вместе с тем систему априорных категорий рассудка можно обозначить в форме, представленной в таблице 1.

Таблица 1. Система кантианских априорных категорий рассудка
(Нарский, 1976, с. 64).

Категории количества		Категории качества
Математические (однородные)	1. Единство	1. Реальность
	2. Множественность	2. Отрицание
	3. Всеобщность (цельность)	3. Ограничение
Категории отношения		Категории модальности
Динамические (разнородные)	1. Субстанциальность и присущность (акцидентальность)	1. Возможность
	2. Причинность	2. Существование
	3. Взаимодействие	3. Необходимость и случайность

В качестве примера рассмотрим работу Сяо-Ли Сунь, Хуэй Ван, Синь-Ке Ли, Го-Хонг Цао, Юй Куан, Сяо-Чен Чжан — международной

группы американских и китайских разработчиков симуляторов на основе модели Монте-Карло (Sun, et al., 2020). В разбираемой работе разработчики описывают процесс создания симуляции для экспериментального подтверждения диапазона полезности излучения протонных пучков моделируемой камеры для лечения рака. Разработчики отмечают (Ibid., p. 979), что методы вычисления Монте-Карло отличаются от других вычислительных алгоритмов использованием выборки случайных чисел (Branford, et al., 2008, Camarasu, et al., 2013, Glatard, et al., 2008). Внушительные размеры выборки позволяют стохастическому характеру случайности моделировать реалистичные статистические флуктуации. Разработчики подчеркивают полезность такого метода в сценариях, когда невозможно получить математические выражения в замкнутой форме или в рамках детерминированных алгоритмов. Это делает данный метод хорошо подходящим для моделирования распространения частиц через вещество и доз облучения, которые распределяются внутри вещества, учитывая случайную природу движения частиц. Описывая суть использования в данной симуляции метода Монте-Карло, разработчики опираются на существующие теоретические допущения и исследовательскую экспериментальную практику, которая с помощью этой симуляции будет воспроизведена с высокой точностью:

«Когда фотон проходит через ткань, то у него есть уникальное свойство вероятности взаимодействия посредством фотоэлектрического или комптоновского рассеяния для каждого единичного расстояния, которое он проходит через ткань. Случайная выборка может определять, как и где он взаимодействует. Исходный фотон в этом случае называется первичной частицей, а все электроны или фотоны, которые он высвобождает или создает в результате взаимодействия, называются вторичными частицами. Симуляция методом Монте-Карло может моделировать уникальные треки большого числа отдельных частиц для данной геометрии среды, чтобы моделировать энергетическое положение в среде (Cirne, et al., 2007). Существуют параметры и допущения, которые можно сделать при расчете по методу Монте-Карло на основе требуемого времени моделирования и необходимого уровня точности. Простое увеличение числа первичных частиц повысит точность результатов, уменьшив статистические флуктуации случайных чисел, но время моделирования соответственно увеличится» (Sun, et al., 2020, p. 980).

Разобрав методику моделирования (Ibid., pp. 979–980), разработчики переходят к описанию иерархической структуры моделирования системы, которая включает в себя файл параметров высшего уровня и набор файлов параметров низшего уровня, необходимых для указания источника частиц, настройки физики, геометрии, оценки, движения, зависящих от времени, входных

данных и графических выходящих данных системы. Эта структура моделирования компьютерной симуляции показана на рис. 1.

Структура файловой системы параметров для симуляции трехмерных камер, разработанная в этом исследовании, показана на рис. 2. Каждый низкоуровневый параметр файла в кадре является другим низкоуровневым параметром файловой системы, которая содержит все вычислительные компоненты для моделирования.

Описание фреймворка было обобщено разработчиками в специальной алгоритмической процедуре (Ibid., p. 982). В ней описаны этапы моделирования измерений дальности пучка протонов. Основной частью является настройка временной характеристики движения и сканирования луча. Рабочий процесс компьютерной симуляции для измерения положения пятна протонного пучка был обобщен в алгоритмической процедуре (Ibid., p. 983), в которой описаны отдельные этапы моделирования и симуляции. Основная цель заключена в получении подробной информации о каждой частице (особенно о времени прибытия частиц) с помощью метода фазового пространства для расчета местоположения протонных пучков.

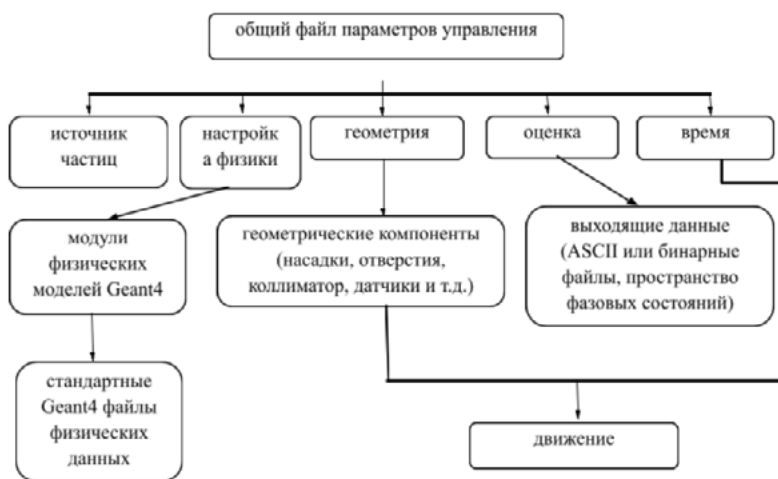


Рис. 1. Иерархическая структура системы моделирования⁴ (Ibid., p. 981).

4 Здесь: Geant4 — GEometry ANd Tracking (Geant4) — вычислительные коды Монте-Карло для моделирования переноса частиц в средах. Geant4 — это универсальный инструмент для моделирования по методу Монте-Карло, написанный на программном языке C++ в качестве открытого исходного кода (Titt, et al., 2012). ASCII (англ. American standard code for information interchange) — название таблицы (кодировки, набора), в которой некоторым распространенным печатным и непечатным символам сопоставлены числовые коды.

Все виды перечисленных выше моделей, включая модель Монте-Карло, разобрannую на конкретном примере, обладают общей характеристикой: встроенный в них конструкт времени и пространства через гипотезы и теории, созданные ранее исследователями на основе априорных форм чувственной интуиции, которая была направлена через систему априорных категорий рассудка, либо непосредственно на эмпирически изучаемый объект, либо на его абстрактную форму. После создания моделей их запускают в специальной среде симулятора, цель которого обработать с помощью вычислительных алгоритмов все состояния моделей и представить их в таком виде, чтобы можно было интерпретировать их абстрактные формы в виде экспериментальных данных, то есть согласно трансцендентальной философии данные должны быть распознаваемы чувственной интуицией и рассудком субъекта эксперимента.



Рис. 2. Фреймворк компьютерной симуляции системы камер⁵ (Ibid., p. 981).

Исходя из этой прикладной задачи формулируется второй пункт концептуальной методологии разработки компьютерных симуляций: **при создании математических моделей и вычислительных алгоритмов симулятора на основе существующих**

5 Здесь: PG камера (англ. prompt gamma camera) — гамма-камера, которая имеет возможность мониторинга диапазона протонного пучка в режиме реального времени при доставке самого луча без эффектов вымывания из хорошо перфузируемых тканей благодаря быстрому гамма-излучению (менее 1 нс после возбуждения) (Park, et al., 2019).

научных теорий и гипотез для корректной интерпретации данных, генерируемых в ходе проводимого симуляционного эксперимента, разработчику нужно выстроить внутренние и внешние связи используемых моделей, руководствуясь семантикой системы априорных категорий рассудка. В этом случае станет возможным настроить математические модели таким образом, чтобы семантика их взаимодействия, с одной стороны, была доступна рассудку разработчика для внесения правок и дополнений в случае необходимости совершенствования симуляции, а с другой — была семантически релевантной для выявления результатов эксперимента, визуализация которых соответствовала бы чувственной интуиции и рассудку субъекта эксперимента антропной природы.

После определения двух концептуальных методологических пунктов создания симуляций онтология компьютерных симуляций научных экспериментов в рамках трансцендентальной философии приобретает свои пределы в мире явлений и служит специфическим инструментом, расширяющим когнитивные способности человека количественно (например, через кратное увеличение скорости вычислений арифметических операций) и качественно (например, способностью симуляторов обрабатывать модели, которые невозможно решить аналитическим способом). Эта онтология состоит из элементов базовой трансцендентальной онтологии, которую можно определить не через предметы, а формы их познания, что в рамках эпистемологической двуаспектной интерпретации трансцендентальной философии и является тем основанием, с помощью которого возможно познание «вещей-для-нас» и притязаний интеллектуальной интуиции на описание «вещей-самих-по-себе».

В заключительной части сформулируем через получившуюся концептуальную методологию особенности компьютерных симуляций с точки зрения трансцендентальной эстетики и трансцендентальной аналитики, выделим преимущества экспериментов на основе компьютерных симуляций и определим пределы онтологии компьютерных симуляций в рамках трансцендентальной философии.

3. Трансцендентальная философия и компьютерные симуляции

Компьютерные симуляции с точки зрения трансцендентальной философии обладают важным качественным отличием от экспериментальных инструментов, исследовательского оборудования и установок, предназначение которых — улучшение способностей человека в целях количественного усиления чувственной

интуиции и рассудочного потенциала. Это отличие можно выразить следующими особенностями:

1) компьютерные симуляции создаются структурированием различных синтаксических элементов машинного языка для решения главной задачи: воспроизведение семантики гипотез и теорий, синтезированных ранее согласно трансцендентальной философии посредством трансцендентального единства апперцепции через познание объекта эксперимента в ходе эмпирического опыта с помощью механизма чувственной интуиции и деятельности рассудка;

2) симуляции расширяют охват познания за счет количественного усиления когнитивных способностей человека, которое позволяет применять трансцендентальную аналитику для большего числа объектов, становящихся доступными в ходе их экспериментального выявления во время работы компьютерной симуляции;

3) симуляции могут обладать потенциалом перехода границ трансцендентального познания за счет качественного преодоления когнитивных способностей человека, выражаемые через антропоцентрическое затруднение и свойства симуляций работать с математическими моделями на основе уравнений, которые невозможно решить аналитическим или другим доступным человеческой когнитивной природе способом;

4) симуляции работают непосредственно с объектами трансцендентальной онтологии (математическими моделями, описывающие теоретические концепции, гипотезы и эмпирические наблюдения), что позволяет проводить исследования, в основу которых закладываются множество гипотез и теорий через систему многоуровневой симуляции с внутренними и внешними обратными связями.

Разберем каждую особенность отдельно согласно сформулированным в первых двух частях концептуальным методологическим принципам создания и использования компьютерных симуляций.

1) Синтаксис и семантика. В работе Хамдамова (2019, с. 177–180) анализируется сущностная сторона симуляций через переход экспериментальных следов из графематического пространства в данные (концепция графемы Жака Деррида (Derrida, 1997)) и концепция эпистемической вещи Ханс-Йорга Райнбергера (Rheinberger, 1998), которые обнаруживают себя уже в репрезентативном пространстве, и предлагается следующее определение:

«Компьютерные симуляции научных экспериментов — это сложная форма взаимодействия разных теоретических, математических и прикладных вычислительных моделей с многоуровневыми связями и отношениями данных в пространстве репрезентации с высокой скоростью обмена, передачи и изменения информации

между данными, ведущими к образованию новых экспериментальных данных» (Хамдамов 2019, с. 180).

Такое представление симуляций выявляет их через трансцендентальную онтологию как описание реальности посредством априорных форм познания: *симуляции – это квинтэссенция структурирования синтаксиса (в случае компьютерных симуляций – машинно-вычислительного синтаксиса) согласно наиболее релевантным семантическим формам теоретических представлений и гипотез об объекте эксперимента*. Оптимально работающая настроенная система преобразования машинных синтаксических структур через семантические формы математических моделей, которые в свою очередь выражают семантику теоретических концепций и гипотез, позволяет симуляциям выполнять следующие важные функции эксперимента:

- *Определение (выбор) теории*. Среди множества теоретических концепций, претендующих на смысловое описание объекта эксперимента, при создании компьютерных симуляций предпочтение отдается наиболее обоснованным. В первом приближении критериями обоснованности служат научность, согласованность теории с эмпирическими наблюдениями и, что важно, наличие ее математического описания, не противоречащего ее концептуальной семантике.

- *Теоретическое изложение (проверка на внутреннюю семантико-синтаксическую противоречивость)*. Успешность развития теории напрямую зависит от возможности ее проверки в соответствии с принятыми смысловыми семантическими конструктами и той структуре синтаксиса, на который теория опирается. Компьютерная симуляция позволяет визуализировать теоретические представления в более наглядном и воспринимаемом исследователем виде, а также проверить на практике семантическую релевантность теории данным, получаемым эмпирически, и описательным математическим моделям, которые, приобретая определенную смысловую наполненность при создании симуляции, развивают и даже расширяют теоретические представления об объектах эксперимента.

- *Объяснение теории*. Симуляция демонстрирует исследователю семантическую суть теории с помощью возможности управления ее характеристиками (скорость течения времени, варьирование количественными и качественными параметрами объекта и среды эксперимента), которые в условиях лабораторного или натурального эксперимента имеют ограничения, характерные для материально-физических свойств как целевой системы, так и ее модели на основе материального субстрата.

- *Прогнозирование*. Симуляция, в механизм которой встроена семантика наиболее успешных теоретических представлений об объекте эксперимента, является крайне эффективным

инструментом предиктивной аналитики с широкими визуальными средствами представления прогностических данных на основе их извлечения непосредственно из экспериментальных данных, которые могут быть проверены эмпирическим или, возможно, аналитическим способом.

- **Научные открытия и получение эвристических данных.** Многоуровневые симуляции, разработанные на семантически различных динамических моделях, суть отличия которых — вложенные в них разные теоретические концепции и гипотезы, представляющие собой уникальный семантико-синтаксический механизм, оперирующий объектами трансцендентальной онтологии на уровне, недоступном для других видов эксперимента, которые, как правило, опираются на ограниченное число (чаще всего одну базовую гипотезу или теорию) научных теорий. Такой механизм позволяет извлекать эвристические данные и быть источником научных открытий.

2) Количественное усиление познавательных способностей. В работе Хамдамова (2019, с. 169–170) разбирается два взгляда на природу симуляций в подходе Мануэля Дюрана (Duran 2018, с. 8–24), в результате чего выделяется важное свойство компьютерных симуляций, создаваемых с помощью программно-аппаратных комплексов на высокопроизводительных вычислительных кластерах. Это свойство, которое достаточно очевидно для каждого наблюдателя: кратное превосходство вычислительных способностей такого рода кластеров над вычислениями, ограниченных когнитивными возможностями человека, что позволяет организовывать работу с математическими моделями на недоступном для человека вычислительном уровне⁶.

Еще одним важным параметром, усиливающим познавательные способности исследователя, является визуализация экспериментальных данных в таком виде, в котором они обычно недоступны для человека ни в одном из других видов эксперимента. Особенно это касается тех объектов эксперимента, которые напрямую человек не может наблюдать в силу ограниченности своих сенсорных способностей. Однако, обладая априорными формами познания, человек способен довольно точно описывать явления с помощью математического аппарата в определенной семантике той или иной теоретической концепции, тем самым осуществляя перенос разрозненных экспериментальных следов в объекты трансцендентальной онтологии. После этого разработчик симуляции может создать симулятор и специальную программу для визуализации экспериментальных данных уже в семантически

6 См., например, вычислительную производительность суперкомпьютера Summit, которая по тесту Linpack Performance составила 148,600 ТФлопс/с, или 148 600 x 1012 операций с плавающей запятой в секунду: <https://www.top500.org/system/179397>.

считываемом исследователем виде. Например, с помощью симуляций для человека стали доступными трехмерные визуализации таких объектов эксперимента, как квантовая волновая функция (Figueiras, et al., 2019), хромосомы (Zawalski, et al., 2019), молекулы ДНК (Brandner, et al., 2019), массивные космические объекты, например, черные дыры (Fendt, 2019) и т.д.

3) Качественное усиление познавательных способностей.

С точки зрения расширения познавательного поля, особый интерес представляют такие возможности симуляций, с помощью которых становится реальным преодоление не просто сенсорных барьеров человека, но и рассудочных, тем самым, на мой взгляд, можно ставить вопрос о вероятности преодоления трансцендентальной онтологии во время экспериментально-исследовательских практик с помощью технологий компьютерных симуляций. Пол Хамфрис, описывая в своей работе (Humphreys, 2009, pp. 616–617) антропоцентрический характер познания на протяжении обозримой истории европейской мысли, включая логиков-позитивистов начала XX века и философов-лингвистов, которые безуспешно пытались отделить мышление от человека, не предоставляет в этом смысле шансов даже конструктивному эмпиризму и реализму. Хамфрис делает исключение для работы Карла Поппера (Popper, 1972), а также совместной работы Форда, Глимо-ра и Хейса (Ford, et al., 2006), однако в первом случае, по мнению Хамфриса, предлагаемый метод слишком абстрактен для исследования⁷, а второй совсем не затрагивает вопросов вычислительных наук. Хамфрис приходит к промежуточному выводу о том, что сегодня философская наука о мышлении и познании полностью антропоцентрична и не может дать ответы на те проблемы, которые возникли перед современными научными вычислительными методами, выходящими, по мнению Хамфриса, за антропные пределы. Хамфрис называет это явление антропоцентрическим затруднением и подчеркивает его уникальность и коренное отличие от классической философской проблемы познания с антропоцентрической точки зрения, «так как старая проблема связана с репрезентативными посредниками, которые приспособлены к когнитивным способностям человека» (Humphreys, 2009, p. 617), что сразу становится неприемлемым в случае вычислительных методов, репрезентативными посредниками которых являются «компьютерные симуляции, конструируемые, чтобы сбалансировать потребности вычислительных инструментов и пользователей»

7 Хамфрис в работе (Humphreys, 2009) из двух случаев (гибридный и автоматизированный) исследует гибридный — сценарий, при котором научная экспериментальная деятельность ведется одновременно и человеком, и вычислительной машиной. Тот случай, когда эксперимент происходит без участия человека (автоматизированный) хоть и представляет значительный интерес для Хамфриса, в этой работе им не рассматривается.

(Ibid., p. 617). Антропоцентрическое затруднение Хамфрис формулирует в нескольких пунктах, среди которых, на мой взгляд, основным является так называемая эпистемическая непрозрачность. Это особенность компьютерных симуляций, которая выражается в отсутствии всякой возможности для исследователя как субъекта эксперимента проследить за каждым процессом в отдельности и всеми в совокупности, происходящими в программно-аппаратном комплексе на любом из его уровней (аппаратном, цифровом, математическом и логическом). Все что происходит во время эксперимента в этом случае оказывается для субъекта скрытым, с точки зрения его когнитивных способностей. Такая непрозрачность фактически означает задействование в научном эксперименте практик, выходящих за границы трансцендентальных способов познания.

Также стоит отметить у компьютерных симуляций главную для экспериментальной практики способность — работа с моделями и математическими уравнениями, которые невозможно разложить и решить доступными мышлению человека аналитическими или другими способами, связанными напрямую с рассудочной деятельностью. Так, в работе, посвященной историческому обзору экспериментальных исследований радиационных эффектов, в материалах (Nordlund, 2019) из 11 приводимых методов с 1940 г. по настоящее время только два (теория скорости реакций и конечно-элементное моделирование) могут быть применены в условиях аналитических решений, то есть без применения машинных вычислительных мощностей и создания компьютерных симуляций. Остальные методы (нейтронные расчеты методом Монте-Карло, метод Метрополиса-Монте-Карло, молекулярная динамика, бинарное приближение столкновений, функциональная теория плотности, кинетический метод Монте-Карло, функциональная теория зависимости от времени, дискретная динамика дислокаций) активно начали развиваться с 1970-х годы и получили широкое применение с 1990-х годов с появлением и развитием вычислительных технологий, которые позволили преодолеть барьер человеческих когнитивных способностей для корректной обработки абстрактных математических форм, не поддающихся аналитическому инструментарию рассудка. Тем самым технологии компьютерных симуляций обеспечили возможности для познавательной деятельности вне категорий рассудка, то есть вне трансцендентальной онтологии.

4) Внутри и вне границ трансцендентальной онтологии. Изначально компьютерные симуляции могут работать исключительно с объектами трансцендентальной онтологии: явлениями, феноменами или «вещью-для-нас». То есть, согласно трансцендентальной философии, онтология компьютерных симуляций происходит из трансцендентальной онтологии. Это позволяет

проектировать объект эксперимента без дополнительных посредников в виде предметов, состоящих из материального субстрата, как в случае лабораторного эксперимента. Такая возможность позволяет создавать многоуровневые симуляции — уникальный объект эксперимента, состоящий из множества уровней, построенных согласно различным семантикам, в основе которых закладываются различные (возможно даже противоречащие друг другу) теории и гипотезы. Ярким примером являются проекты изучения мозга по типу вышеупомянутого европейского Human Brain Project (Florimbi, 2016, Хамдамов, 2020, с. 44–53) — в проекте моделируются пять уровней человеческого мозга: молекулярный, клеточный, нейросетевой, функционально зональный и общий уровень мозга как органа (Markram, 2012, р. 31). Каждый из этих уровней опирается на модели, которые базируются на различных гипотезах и теоретических построениях. Поэтому одной из главных задач проекта является соединение этих уровней таким образом, чтобы они могли взаимодействовать друг с другом в рамках единой симуляции мозга. Такие соединительные межуровневые конструкции возможно создать, оперируя объектами трансцендентальной онтологии в рамках трансцендентального единства апперцепции. Однако по мере того как все больше уровней включаются в единую симуляцию, фактор антропоцентрического затруднения становится все более значимым, и исследователь вынужден принимать тот факт, что симуляция наполняется той своей частью, которая скрыта от человека.

Исходя из вышеупомянутых свойств симуляций можно предположить, что онтология компьютерных симуляций научных экспериментов двухуровневая: первый онтологический уровень расположен в пределах трансцендентальной онтологии и соответствует априорным формам познания, второй — вне пределов трансцендентального и не поддается познанию в рамках чувственной интуиции и кантианской системы категорий априорных форм рассудка.

Заключение

В ходе работы были выявлены два основания концептуальной методологии создания компьютерных симуляций научных экспериментов согласно трансцендентальному учению Канта.

Первое базируется на трансцендентальной эстетике и выражает взаимосвязь структуры симуляций с априорными формами чувственной интуиции. Из сформулированного в первой части данной работы определения этого основания был сделан вывод, что «в основание рабочего симулятора должны быть встроены не просто закономерности так называемого физического времени,

а принципы априорной формы чувственной интуиции, которые выражаются в соотношении изменений состояний фиксируемых явлений, представленных в виде динамических моделей, с работой всей симуляции, в том числе той ее составляющей, которая генерирует выходные экспериментальные данные для субъекта эксперимента». В этой части уделено особое внимание соотношению пространства и времени — «в симуляциях важно не просто моделирование пространства в определенном измерении, а воспроизведение связи пространства и времени». Детально этот аспект разбирается на примере работы Вит Долейши, Михала Кураза и Павла Солина — создателей симуляции переменного насыщенности потоков пористых сред. Довольно сложный путь моделирования и разработки симулятора у авторов сводится к алгоритму, который они считают своим главным достижением: «адаптивный алгоритм, который контролирует ошибки, возникающие из-за дискретизации пространства и времени, а также из-за неточного решения основных алгебраических систем». Разработчики осознают, что эффективность работы симулятора напрямую зависит от качества воспроизведения соотношений времени и пространства, основанных на априорных формах чувственной интуиции, добавлю я.

Второе основание опирается на трансцендентальную аналитику и демонстрирует прямую зависимость внутренних и внешних связей задействованных в симуляциях моделей, входных и выходных данных от системы кантианских априорных категорий рассудка. Оно укладывается в определение второго важного методологического предположения: «При создании математических моделей и вычислительных алгоритмов симулятора на основе существующих научных теорий и гипотез для корректной интерпретации данных, генерируемых в ходе проводимого симуляционного эксперимента, разработчику нужно выстроить внутренние и внешние связи используемых моделей, руководствуясь семантикой системы априорных категорий рассудка». В качестве примера был разобран процесс создания симуляции для экспериментального подтверждения диапазона полезности излучения протонных пучков моделируемой камеры для лечения рака. На этом примере было продемонстрировано, что все составные части симулятора связываются между собой таким образом, чтобы «семантика их взаимодействия, с одной стороны, была доступна рассудку разработчика для внесения правок и дополнений в случае необходимости совершенствования симуляции, а с другой стороны, была семантически релевантной для выявления результатов эксперимента, визуализация которых соответствовала бы чувственной интуиции и рассудку субъекта эксперимента антропной природы».

Эти основания можно принимать за базовые методологические принципы разработки симуляций. При этом следование

данным принципам обеспечивает высокую эффективность работы симуляторов во многом за счет их разработки «с оглядкой» на чувственную интуицию и категории рассудка. Однако применение таких методов на практике в итоге выявляет свойства симуляций, которые обладают самостоятельным онтологическим и, что более интересно, эпистемическим потенциалом, который усиливает количественно и качественно (что и представляет интерес с точки зрения возможности появления новых способов познания) когнитивные способности человека.

В третьей части подробно рассмотрены эти особенности компьютерных симуляций, но с точки зрения трансцендентальной онтологии и возможности ее преодоления. Разбирая эту проблематику, я выделяю четыре важные характеристики, которые демонстрируют онтологическую структуру симуляций относительно трансцендентальной онтологии: 1) синтаксис и семантика; 2) количественное усиление познавательных способностей; 3) качественное усиление познавательных способностей; 4) навигация относительно трансцендентальной онтологии (внутри и вне ее границ).

Эти четыре шага последовательно приводят к выводу о двухуровневой онтологической структуре симуляций, они характеризуются соотношением с пределами трансцендентальной онтологии: 1) уровень внутри пределов — соответствие априорным формам познания; 2) уровень за пределами — не поддается познанию в рамках чувственной интуиции и кантовской системы категорий априорных форм рассудка.

Литература

- Allison, H. (2004) *Kant's Transcendental Idealism: An Interpretation and Defense*, New Haven and London: Yale University Press, Revised and Enlarged Edition.
- Alvarenga, T., Polo, I., Pereira, W., Caldas, L. (2020) *Use of Monte Carlo simulation and the Shadow-Cone Method to evaluate the neutron scattering correction at a calibration laboratory*, Radiation Physics and Chemistry, Vol. 170.
- Aquila, R. (1983) *Representational Mind: A Study of Kant's Theory of Knowledge*, Bloomington: Indiana University Press.
- Babaei, A., Motameni, H., Enayatifar, R. (2020) *A new permutation-diffusion-based image encryption technique using cellular automata and DNA sequence*, Optik, Vol. 203.
- Bird, G. (1962) *Kant's Theory of Knowledge: An Outline of One Central Argument in the Critique of Pure Reason*, London: Routledge & Kegan Paul.
- Bird, G. (2006) *The Revolutionary Kant: A Commentary on the Critique of Pure Reason*, Chicago and La Salle: Open Court.
- Brailsford, S., Eldabi, T., Kunc, M., Mustafee, N., Osorio, A. (2019) *Hybrid simulation modelling in operational research: A state-of-the-art review*. *European Journal of Operational Research*, Vol. 278, Issue 3, pp. 721–737.

- Brandner, A., Schüller, A., Melo, F., Pantano, S. (2018) Exploring DNA dynamics within oligonucleosomes with coarse-grained simulations: SIRAH force field extension for protein-DNA complexes. *Biochemical and Biophysical Research Communications*, Vol. 498, Issue 2, pp. 319–326.
- Branford, S., Sahin, C., Thandavan, A., Weihrauch, C., Alexandrov, V., Dimov, I. (2008) Monte Carlo Methods for matrix computations on the grid. *Future Gener. Comput. Syst.* 24, pp. 605–612.
- Buckingham, E. (1907) *Studies on the Movement of Soil Moisture*, USDA Bureau of Soils – Bulletin. 38.
- Camarasu-Pop, S., Glatard, T., Silva, R., Gueth, P., Sarrut, D., BenoitCattin, H. (2013) Monte Carlo Simulation on heterogeneous distributed systems: A computing framework with parallel merging and check pointing strategies. *Future Gener. Comput. Syst.* 29, pp. 728–738.
- Cances, C., Pop, I., Vohralík, M. (2014) An a posteriori error estimate for vertex-centered finite volume discretizations of immiscible incompressible two-phase flow. *Math. Comput.* 83 (285), pp. 153–188.
- Cirne, W., Brasileiro, F., Paranhos, D., Goes, L., Voorsluys, W. (2007) On the efficacy, efficiency and emergent behavior of task replication in large distributed systems. *Parallel Comput.* 33, pp. 213–234.
- Derrida, J. (1997) *Of Grammatology*, Translated by Gayatri Chakravorty Spivak, corrected ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, first published 1967 as *De la grammatologie* (Paris: Minuit).
- Dolejší, V., Feistauer, M. (2015) *Discontinuous Galerkin Method – Analysis and Applications to Compressible Flow*, Springer Series in Computational Mathematics 48, Springer. Cham.
- Dolejší, V., Roskovec, F., Vlasák, M. (2015) Residual based error estimates for the space-time discontinuous Galerkin method applied to the compressible flows, *Comput. Fluids* 117, pp. 304–324.
- Dolejší, V., Kuraz, M., Solin, P. (2019) Adaptive higher-order space-time discontinuous Galerkin method for the computer simulation of variably-saturated porous media flows, *Applied Mathematical Modelling*, Vol. 72, pp. 276–305.
- Duran, M. (2018) *Computer simulations in science and engineering: Concepts-Practices-Perspectives*, Cham: Springer.
- Fendt, C. (2019) *Approaching the Black Hole by Numerical Simulations*, Universe. 5.
- Ferrante, F., Liveri, V. (2005) Time evolution of size and polydispersity of an ensemble of nanoparticles growing in the confined space of AOT reversed micelles by computer simulations. *Colloids and Surfaces A: Physicochem. Eng. Aspects* 259, pp. 7–13.
- Figueiras, E., Paredes, O., Michinel, H. (2019) QMBlender: Particle-based visualization of 3D quantum wave function dynamics. *Journal of Computational Science*, Vol. 35, pp. 44–56.
- Florimbi, G., Torti, E., Masoli, S., D'Angelo, E., Danese, G., Leporati, F. (2016) The Human Brain Project: Parallel technologies for biologically accurate simulation of Granule cells. *Microprocessors and Microsystems*, Vol. 47, Part B, pp. 303–313.
- Ford, K., Glymour, C., Hayes, P. (2006) *Thinking About Android*. Epistemology. Menlo Park, CA: AAAI Press.
- Frigg, R. (2009) Models and fiction. *Synthese*, 172(2), pp. 251–268.
- Giere R. (2004) How Models are used to Represent Reality, *Philosophy of Science* (Proceedings), 71(5), pp. 742–752.

- Glatard, T., Montagnat, J., Lingrand, D., Pennec, X. (2008) *Flexible and efficient workflow deployment of data-intensive applications on grids with MO-TEUR*, Int. J. High Perform. Comput. Appl. 22, pp. 347–360.
- Guala, F. (2002) Models, Simulations, and Experiments, In: Magnani, L., Nersessian, N.J. (ed.) *Model-Based Reasoning*. Springer, Boston, MA, pp. 59–74.
- Guyer, P. (1987) *Kant and the Claims of Knowledge*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Elliott-Graves, A. (2014) *The Role of Target Systems in Scientific Practice. Dissertation in Philosophy presented to the Faculties of the University of Pennsylvania*.
- Ern, A., Stephansen, A., Vohralík, M. (2010) Guaranteed and robust discontinuous Galerkin a posteriori error estimates for convection-diffusion-reaction problems. *J. Comput. Appl. Math.* 234 (1), pp. 114–130.
- Hartmann, S. (1996) *The World as a Process*, In: Hegselmann R., Mueller U., Troitzsch K.G. (ed.) *Modelling and Simulation in the Social Sciences from the Philosophy of Science Point of View. Theory and Decision Library (Series A: Philosophy and Methodology of the Social Sciences)*, vol. 23. Springer, Dordrecht, pp. 77–100.
- Humphreys, P. (2009) The Philosophical Novelty of Computer Simulation Methods. *Synthese*. Vol. 169. No. 3, pp. 615–626.
- Huyakorn, P., Thomas, S., Thompson, B. (1984) Techniques for making finite elements competitive in modeling flow in variably saturated porous media. *Water Resour. Res.* 20 (8), pp. 1099–1115.
- Iden, S., Blöcher, J., Diamantopoulos, E., Peters, A., Durner, W. (2019) *Numerical test of the laboratory evaporation method using coupled water, vapor and heat flow modelling*. *J. Hydrol.* 570, pp. 574–583.
- Kant, I. (1900–) *Kritik der reinen Vernunft*. Kant's gesammelte Schriften, ed. Königlichen Preußischen (later Deutschen) Akademie der Wissenschaften. Berlin: Georg Reimer (later Walter De Gruyter), Vol. 3, Vol. 4.
- Kant, I. (1998) *Critique of pure reason*. Guyer P. and Wood A. (ed.). New York: Cambridge University Press. 1998.
- Kuraz, M., Mayer, P., Havlicek, V., Pech, P., Pavlasek, J. (2013). Dual permeability variably saturated flow and contaminant transport modeling of a nuclear waste repository with capillary barrier protection. *Appl. Math. Comput.* 219 (13), pp. 7127–7138.
- Laganapan, A., Cerbelaud, M., Ferrando, R., Tran, C., Crespin, B., Videcoq, A. (2018). *Computer simulations of heteroaggregation with large size asymmetric colloids*. *Journal of Colloid and Interface Science*. Vol. 514, pp. 694–703.
- Langton, R. (1998). *Kantian Humility: Our Ignorance of Things in Themselves*. Oxford: Clarendon Press.
- Li Y., Chen M., Zheng X., Dou Z., Cheng Y. (2020) *Relationship between behavior aggressiveness and pedestrian dynamics using behavior-based cellular automata model*, *Applied Mathematics and Computation*, Vol. 371.
- Markram, H. (2012). *The Human in Brain Project*. *Scientific American*, Vol. 306, No. 6, pp. 50–55.
- Milašinović, M., Randelović, A., Jaćimović, N., Prodanović, D., (2019). Coupled groundwater hydrodynamic and pollution transport modelling using Cellular Automata approach. *Journal of Hydrology*, Vol. 576, pp. 652–666.
- Murray, RJ, Schaer, M, Debbane, M. (2012). Degrees of separation: a quantitative neuroimaging meta-analysis investigating self-specificity and shared

- neural activation between self- and other-reflection. *Neurosci Behav Rev*, pp. 1043–1059.
- Northoff, G, Heinzl, A, de Greck, M, Bermppohl, F, Dobrowlny, H, Panksepp, J. (2006) Self-referential processing in our brain—a meta-analysis of imaging studies on the self. *NeuroImage* 31, pp. 440–57.
- Northoff, G. (2017). Personal identity and cortical midline structure (CMS): do temporal features of CMS neural activity transform into “selfcontinuity”? *Psychol Inq* 28, pp. 121–131.
- Nordlund, K. (2019). Historical review of computer simulation of radiation effects in material. *Journal of Nuclear Materials*, 520, pp. 273–295.
- Park, J., Kim, S., Ku, Y., Kim, C., Lee, H., Jeong, J., Lee, S., Shin, D. (2019) Multi-slit prompt-gamma camera for locating of distal dose falloff in proton therapy. *Nuclear Engineering and Technology*, Vol. 51, Issue 5, pp. 1406–1416.
- Popper, K. (1972). Epistemology Without a Knowing Subject. In: Popper, K. (1972). *Objective Knowledge: An Evolutionary Approach*. Oxford: Oxford University Press, pp. 106–152.
- Prauss, G. (1974). *Kant und das Problem der Dinge an sich*, Bonn: Bouvier.
- Strawson, P. (1966). *The Bounds of Sense: An Essay on Kant's Critique of Pure Reason*. London and New York: Routledge.
- Richards, L. (1931), *Capillary conduction of liquids through porous mediums*, *J. Appl. Phys.* 1 (5), pp. 318–333.
- Richit, L., Bonatto, C., Silva, R., Grzybowski, J. (2019) Prognostics of forest recovery with recovery GRASS-GIS module: an open-source forest growth simulation model based on the diffusive-logistic equation. *Environmental Modelling & Softwar*, Vol. 111, pp. 108–120.
- Romiszowski, P., Sikorski, A. (2005). Dynamics of polymer chains in confined space. A computer simulation study. *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*, Elsevier, vol. 357(2), pp. 356–363.
- Robben, L. (2020). Cage reactions in sodalites — A phenomenological approach using cellular automata. *Microporous and Mesoporous Materials*, Vol. 294.
- Rheinberger, Hans-J. (1998). Experimental Systems — Graphematic Spaces. In: Timothy Lenoir (Hrsg.): *Inscribing Science. Scientific Texts and the Materiality of Communication*. Stanford University Press, Stanford CA, pp. 285–303.
- Santos, C., Santos, W., Perini, A., Valeriano, C., Belinato, W., Caldas, L., Neves, L. (2020). Evaluation of polymer gels using Monte Carlo simulations. *Radiation Physics and Chemistry*, Vol. 167.
- Sitko, M., Chao, Q., Wang, J., Perzynski, K., Muszka, K., Madej, L. (2020). A parallel version of the cellular automata static recrystallization model dedicated for high performance computing platforms — Development and verification. *Computational Materials Science*, Vol. 172.
- Stavarakas, V., Papadelis, S., Flamos, A. (2019). An agent-based model to simulate technology adoption quantifying behavioural uncertainty of consumers. *Applied Energy*, Vol. 255.
- Sun, X., Wang, H., Li, X., Cao, G., Kuang, Y., Zhang, X. (2020). Monte Carlo computer simulation of a camera system for proton beam range verification in cancer treatment. *Future Generation Computer Systems*, Vol. 102, pp. 978–991.
- Teixeira, P., Davyt, D., Didier, E., Ramalhais, R. (2013). Numerical simulation of an oscillating water column device using a code based on Navier-Stokes equations. *Energy*, Vol. 61, pp. 513–530.

- Tesfatsion, L. (2003). Agent-based computational economics: modeling economies as complex adaptive systems. *Information Sciences*, Vol. 149, Issue 4, pp. 262–268.
- Titt, U., Bednarz, B., Paganetti, H. (2012). *Comparison of MCNPX and Geant4 proton energy deposition predictions for clinical use*, *Phys. Med. Biol.* 57, pp. 6381–6393.
- Van Cleve, J. (1999). *Problems From Kant*. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Walker, H., Ni P. (2011). Anderson acceleration for fixed-point iterations. *SIAM J. Numer. Anal.* 49 (4), pp. 1715–1735.
- Vohralík, M., Wheeler, M. (2013). A posteriori error estimates, stopping criteria, and adaptivity for two-phase flows. *Comput. Geosci.* 17 (5), pp. 789–812.
- Weisberg, M. (2013). *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*. Oxford Studies in Philosophy of Science.
- Würzer, S., Wever, N., Juras, R., Lehning, M., Jonas, T. (2017). Modelling liquid water transport in snow under rain-on-snow conditions – considering preferential flow. *Hydrol. Earth Syst. Sci.* 21 (3), pp. 1741–1756.
- Zawalski, B., Tuszyńska, I., Wilczyński, B. (2019). QChromosomeVisualizer: A new tool for 3D visualization of long simulations of polymer-like chromosome models, *Methods*.
- Zhang, J., Li, X., Xu, D., Yang, R. (2019). Recent progress in the simulation of microstructure evolution in titanium alloys. *Progress in Natural Science: Materials International*, Vol. 29, Issue 3, pp. 295–304.
- Кант, И. (1994). *Критика чистого разума. Собрание сочинений в восьми томах. Под общей редакцией проф. Гулыги А. Том 3. Издательство «Чоро»*.
- Нарский, И. (1976). *Кант*. Москва: Издательство «Мысль». Главная редакция социально-экономической литературы. Серия «Мыслители прошлого».
- Хамдамов, Т. (2019). Определение термина компьютерных симуляций научных экспериментов через анализ природы феномена. *Социальные и гуманитарные науки: теория и практика*. 2019. № 1(3), с. 167–183.
- Хамдамов, Т. (2020). Практическая сторона нейроэтики и основания нейрофилософии в крупных проектах изучения мозга человека. *Философия. Журнал Высшей школы экономики*. Т. IV, № 1, с. 42–84.

References

- Allison, H. (2004) *Kant's Transcendental Idealism: An Interpretation and Defense*, New Haven and London: Yale University Press, Revised and Enlarged Edition.
- Alvarenga, T., Polo, I., Pereira, W., Caldas, L. (2020) *Use of Monte Carlo simulation and the Shadow-Cone Method to evaluate the neutron scattering correction at a calibration laboratory*, *Radiation Physics and Chemistry*, Vol. 170.
- Aquila, R. (1983) *Representational Mind: A Study of Kant's Theory of Knowledge*, Bloomington: Indiana University Press.
- Babaei, A., Motameni, H., Enayatifar, R. (2020) *A new permutation-diffusion-based image encryption technique using cellular automata and DNA sequence*, *Optik*, Vol. 203.

- Bird, G. (1962) *Kant's Theory of Knowledge: An Outline of One Central Argument in the Critique of Pure Reason*, London: Routledge & Kegan Paul.
- Bird, G. (2006) *The Revolutionary Kant: A Commentary on the Critique of Pure Reason*, Chicago and La Salle: Open Court.
- Brailsford, S., Eldabi, T., Kunc, M., Mustafee, N., Osorio, A. (2019) Hybrid simulation modelling in operational research: A state-of-the-art review. *European Journal of Operational Research*, Vol. 278, Issue 3, pp. 721–737.
- Brandner, A., Schüller, A., Melo, F., Pantano, S. (2018) Exploring DNA dynamics within oligonucleosomes with coarse-grained simulations: SIRAH force field extension for protein-DNA complexes. *Biochemical and Biophysical Research Communications*, Vol. 498, Issue 2, pp. 319–326.
- Branford, S., Sahin, C., Thandavan, A., Weihrauch, C., Alexandrov, V., Dimov, I. (2008) Monte Carlo Methods for matrix computations on the grid. *Future Gener. Comput. Syst.* 24, pp. 605–612.
- Buckingham, E. (1907) *Studies on the Movement of Soil Moisture*, USDA Bureau of Soils – Bulletin. 38.
- Camarasu-Pop, S., Glatard, T., Silva, R., Gueth, P., Sarrut, D., BenoitCattin, H. (2013) Monte Carlo Simulation on heterogeneous distributed systems: A computing framework with parallel merging and check pointing strategies. *Future Gener. Comput. Syst.* 29, pp. 728–738.
- Cances, C., Pop, I., Vohralík, M. (2014) An a posteriori error estimate for vertex-centered finite volume discretizations of immiscible incompressible two-phase flow. *Math. Comput.* 83 (285), pp. 153–188.
- Cirne, W., Brasileiro, F., Paranhos, D., Goes, L., Voorsluys, W. (2007) On the efficacy, efficiency and emergent behavior of task replication in large distributed systems. *Parallel Comput.* 33, pp. 213–234.
- Derrida, J. (1997) *Of Grammatology*, Translated by Gayatri Chakravorty Spivak, corrected ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, first published 1967 as *De la grammatologie* (Paris: Minuit).
- Dolejší, V., Feistauer, M. (2015) *Discontinuous Galerkin Method – Analysis and Applications to Compressible Flow*, Springer Series in Computational Mathematics 48, Springer. Cham.
- Dolejší, V., Roskovec, F., Vlasák, M. (2015) Residual based error estimates for the space-time discontinuous Galerkin method applied to the compressible flows, *Comput. Fluids* 117, pp. 304–324.
- Dolejší, V., Kuraz, M., Solin, P. (2019) Adaptive higher-order space-time discontinuous Galerkin method for the computer simulation of variably-saturated porous media flows, *Applied Mathematical Modelling*, Vol. 72, pp. 276–305.
- Duran, M. (2018) *Computer simulations in science and engineering: Concepts-Practices-Perspectives*, Cham: Springer.
- Fendt, C. (2019) *Approaching the Black Hole by Numerical Simulations*, Universe. 5.
- Ferrante, F., Liveri, V. (2005) Time evolution of size and polydispersity of an ensemble of nanoparticles growing in the confined space of AOT reversed micelles by computer simulations. *Colloids and Surfaces A: Physicochem. Eng. Aspects* 259, pp. 7–13.
- Figueiras, E., Paredes, O., Michinel, H. (2019) QMBlender: Particle-based visualization of 3D quantum wave function dynamics. *Journal of Computational Science*, Vol. 35, pp. 44–56.
- Florimbi, G., Torti, E., Masoli, S., D'Angelo, E., Danese, G., Leporati, F. (2016) The Human Brain Project: Parallel technologies for biologically accurate

- simulation of Granule cells. *Microprocessors and Microsystems*, Vol. 47, Part B, pp. 303–313.
- Ford, K., Glymour, C., Hayes, P. (2006) *Thinking About Android*. Epistemology. Menlo Park, CA: AAAI Press.
- Frigg, R. (2009) Models and fiction. *Synthese*, 172(2), pp. 251–268.
- Giere R. (2004) How Models are used to Represent Reality, *Philosophy of Science* (Proceedings), no. 71(5), pp. 742–752.
- Glatard, T., Montagnat, J., Lingrand, D., Pennec, X. (2008) *Flexible and efficient workflow deployment of data-intensive applications on grids with MO-TEUR*, *Int. J. High Perform. Comput. Appl.* 22, pp. 347–360.
- Guala, F. (2002) Models, Simulations, and Experiments, In: Magnani, L., Nersessian, N. J., ed. *Model-Based Reasoning*. Springer, Boston, MA, pp. 59–74.
- Guyer, P. (1987) *Kant and the Claims of Knowledge*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Elliott-Graves, A. (2014). *The Role of Target Systems in Scientific Practice. Dissertation in Philosophy presented to the Faculties of the University of Pennsylvania*.
- Ern, A., Stephansen, A., Vohralík, M. (2010) Guaranteed and robust discontinuous Galerkin a posteriori error estimates for convection-diffusion-reaction problems. *J. Comput. Appl. Math.* 234 (1), pp. 114–130.
- Hartmann, S. (1996) *The World as a Process*, In: Hegselmann R., Mueller U., Troitzsch K.G. (ed.) *Modelling and Simulation in the Social Sciences from the Philosophy of Science Point of View. Theory and Decision Library* (Series A: Philosophy and Methodology of the Social Sciences), Vol. 23. Springer, Dordrecht, pp. 77–100.
- Humphreys, P. (2009) The Philosophical Novelty of Computer Simulation Methods. *Synthese*. Vol. 169. no. 3, pp. 615–626.
- Huyakorn, P., Thomas, S., Thompson, B. (1984) Techniques for making finite elements competitive in modeling flow in variably saturated porous media. *Water Resour. Res.* no. 20 (8), pp. 1099–1115.
- Iden, S., Blöcher, J., Diamantopoulos, E., Peters, A., Durner, W. (2019) *Numerical test of the laboratory evaporation method using coupled water, vapor and heat flow modelling*. *J. Hydrol.* 570, pp. 574–583.
- Kant, I. (1900–) *Kritik der reinen Vernunft*. Kant's gesammelte Schriften, ed. Königlichen Preußischen (later Deutschen) Akademie der Wissenschaften. Berlin: Georg Reimer (later Walter De Gruyter), Vol. 3, Vol. 4.
- Kant, I. (1998) *Critique of pure reason*. Guyer P. and Wood A. (ed.). New York: Cambridge University Press. 1998.
- Kant, I. (1994) *Critique of pure reason*. Collected Works in eight volumes, under the general ed. of prof. Guliga A., Vol. 3, Translation Lossky N., Publishing House Choro.
- Khamdamov, T. (2019) *The term's definition of computer simulation scientific experiments through analysis the phenomenon*, *Social Sciences and Humanities: Theory and Practice*, Vol. 1(3), pp. 167–183.
- Khamdamov, T. (2020) *Prakticheskaya storona neyroetiki i osnovaniya neyrofilosofii v krupnykh proyektakh izucheniya mozga cheloveka* [The Practical Part of Neuroethics and the Basis of Neurophilosophy in Large Projects of Studying the Human Brain] [in Russian]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki* [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics] IV(1), pp. 42–84.

- Kuraz, M., Mayer, P., Havlicek, V., Pech, P., Pavlasek, J. (2013) Dual permeability variably saturated flow and contaminant transport modeling of a nuclear waste repository with capillary barrier protection. *Appl. Math. Comput.* no. 219 (13), pp. 7127–7138.
- Laganapan, A., Cerbelaud, M., Ferrando, R., Tran, C., Crespin, B., Videcoq, A. (2018) Computer simulations of heteroaggregation with large size asymmetric colloids. *Journal of Colloid and Interface Science*. Vol. 514, pp. 694–703.
- Langton, R. (1998) *Kantian Humility: Our Ignorance of Things in Themselves*. Oxford: Clarendon Press.
- Li Y., Chen M., Zheng X., Dou Z., Cheng Y. (2020) Relationship between behavior aggressiveness and pedestrian dynamics using behavior-based cellular automata model, *Applied Mathematics and Computation*, Vol. 371.
- Markram, H. (2012) *The Human in Brain Project*. *Scientific American*, Vol. 306, No. 6, pp. 50–55.
- Milašinović, M., Randelović, A., Jaćimović, N., Prodanović, D., (2019). Coupled groundwater hydrodynamic and pollution transport modelling using Cellular Automata approach. *Journal of Hydrology*, Vol. 576, pp. 652–666.
- Murray, RJ, Schaer, M, Debbane, M. (2012) Degrees of separation: a quantitative neuroimaging meta-analysis investigating self-specificity and shared neural activation between self- and other-reflection. *Neurosci Behav Rev*, pp. 1043–1059.
- Narsky, I. (1976) *Kant*, Moscow: Publishing House Thought, The main edition of socio-economic literature, Series “Thinkers of the Past”.
- Northoff, G, Heinzel, A, de Greck, M, Bermpohl, F, Dobrowlny, H, Panksepp, J. (2006) Self-referential processing in our brain—a meta-analysis of imaging studies on the self. *NeuroImage* 31, pp. 440–57.
- Northoff, G. (2017) Personal identity and cortical midline structure (CMS): do temporal features of CMS neural activity transform into “selfcontinuity”? *Psychol Inq* 28, pp. 121–131.
- Nordlund, K. (2019) Historical review of computer simulation of radiation effects in material. *Journal of Nuclear Materials*, 520, pp. 273–295.
- Park, J., Kim, S., Ku, Y., Kim, C., Lee, H., Jeong, J., Lee, S., Shin, D. (2019) Multi-slit prompt-gamma camera for locating of distal dose falloff in proton therapy. *Nuclear Engineering and Technology*, Vol. 51, Issue 5, pp. 1406–1416.
- Popper, K. (1972) *Epistemology Without a Knowing Subject*. In: Popper, K. (1972). *Objective Knowledge: An Evolutionary Approach*. Oxford: Oxford University Press, pp. 106–152.
- Prauss, G. (1974) *Kant und das Problem der Dinge an sich*, Bonn: Bouvier.
- Strawson, P. (1966) *The Bounds of Sense: An Essay on Kant's Critique of Pure Reason*. London and New York: Routledge.
- Richards, L. (1931) *Capillary conduction of liquids through porous mediums*, J. *Appl. Phys.* no. 1 (5), pp. 318–333.
- Richit, L., Bonatto, C., Silva, R., Grzybowski, J. (2019) Prognostics of forest recovery with recovery GRASS-GIS module: an open-source forest growth simulation model based on the diffusive-logistic equation. *Environmental Modelling & Softwar*, Vol. 111, pp. 108–120.
- Romiszowski, P., Sikorski, A. (2005) Dynamics of polymer chains in confined space. A computer simulation study. *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*, Elsevier, Vol. 357(2), pp. 356–363.
- Robben, L. (2020) Cage reactions in sodalites – A phenomenological approach using cellular automata. *Microporous and Mesoporous Materials*, Vol. 294.

- Rheinberger, Hans-J. (1998) Experimental Systems — Graphematic Spaces. In: Timothy Lenoir (Hrsg.): *Inscribing Science. Scientific Texts and the Materiality of Communication*. Stanford University Press, Stanford CA, pp. 285–303.
- Santos, C., Santos, W., Perini, A., Valeriano, C., Belinato, W., Caldas, L., Neves, L. (2020) Evaluation of polymer gels using Monte Carlo simulations. *Radiation Physics and Chemistry*, Vol. 167.
- Sitko, M., Chao, Q., Wang, J., Perzynski, K., Muszka, K., Madej, L. (2020) A parallel version of the cellular automata static recrystallization model dedicated for high performance computing platforms — Development and verification. *Computational Materials Science*, Vol. 172.
- Stavarakas, V., Papadelis, S., Flamos, A. (2019) An agent-based model to simulate technology adoption quantifying behavioural uncertainty of consumers. *Applied Energy*, Vol. 255.
- Sun, X., Wang, H., Li, X., Cao, G., Kuang, Y., Zhang, X. (2020) Monte Carlo computer simulation of a camera system for proton beam range verification in cancer treatment. *Future Generation Computer Systems*, Vol. 102, pp. 978–991.
- Teixeira, P., Davyt, D., Didier, E., Ramalhais, R. (2013) Numerical simulation of an oscillating water column device using a code based on Navier-Stokes equations. *Energy*, Vol. 61, pp. 513–530.
- Tesfatsion, L. (2003) Agent-based computational economics: modeling economies as complex adaptive systems. *Information Sciences*, Vol. 149, Issue 4, pp. 262–268.
- Titt, U., Bednarz, B., Paganetti, H. (2012) *Comparison of MCNPX and Geant4 proton energy deposition predictions for clinical use*, Phys. Med. Biol. 57, pp. 6381–6393.
- Van Cleve, J. (1999). *Problems From Kant*. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Walker, H., Ni P. (2011). *Anderson acceleration for fixed-point iterations*. SIAM J. Numer. Anal. 49 (4), pp. 1715–1735.
- Vohralík, M., Wheeler, M. (2013) A posteriori error estimates, stopping criteria, and adaptivity for two-phase flows. *Comput. Geosci*, 17 (5), pp. 789–812.
- Weisberg, M. (2013) *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*. Oxford Studies in Philosophy of Science.
- Würzer, S., Wever, N., Juras, R., Lehning, M., Jonas, T. (2017) Modelling liquid water transport in snow under rain-on-snow conditions — considering preferential flow. *Hydrol. Earth Syst. Sci.* 21 (3), pp. 1741–1756.
- Zawalski, B., Tuszyńska, I., Wilczyński, B. (2019) *QChromosomeVisualizer: A new tool for 3D visualization of long simulations of polymer-like chromosome models*, Methods.
- Zhang, J., Li, X., Xu, D., Yang, R. (2019) Recent progress in the simulation of microstructure evolution in titanium alloys. *Progress in Natural Science: Materials International*, Vol. 29, Issue 3, pp. 295–304.

WHO IS POSSIBLE ONLINE? TECHNOLOGICAL AFFORDANCES AND SOCIAL NORMS SHAPING VISUAL AGENCY AND IN-GAME IDENTITIES

Matilda Ståhl

PhD in Education, postdoctoral researcher at Åbo Akademi University
Tuomiokirkontori Str. 3, 20500 Turku, Finland

ORCID ID: 0000-0002-4248-8804

E-mail: Matilda.Stahl@abo.fi

Abstract: The article researches how identities are constructed online, highlights what frames identity (co)construction; what identities are possible, and thereby, *who* is possible online. In multiplayer online games, identities are shaped by (at least) two frames; the technological affordances of the game as well as the social norms of that particular platform (Ståhl and Rusk, 2020; Ståhl, 2021a). Here, this discussion is exemplified through empirical data from the multiplayer game *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) from 2017–2018. The research project had a player-centred design and is positioned as an ethno-case study (Parker-Jenkins, 2018). The data was collected in collaboration with a vocational school with an esports programme in Finland that the participants (17–18 years old, all identifying as men) attended. In a previous analysis of the material, we (Ståhl and Rusk, 2020) noted five tools for identity (co)construction. One of these, player customization, will be the focus of this short paper. The aim is to discuss visual player customization as in-game identity (co)construction concerning technological affordances as well as social norms through the lens of technomascularity. Additionally, based on this discussion, the chapter provides some implications for future studies on visual agency in online gaming.

Keywords: in-game identity, identity (co)construction, visual player customization, affordances.

Introduction

Traditionally, videogames are white male arenas with limited access and representation for players identifying as women, players of colour as well as queer-identifying players (Corneliussen, 2008; Dietrich,



2012; Gray, 2018; Nakamura, 2009; N. Taylor, 2011; N. Taylor & Voorhees, 2018; T. L. Taylor, 2015; Witkowski, 2018). Current gender norms limit the association between “tech savvy, digital play, and femininity,” (Harvey, 2015, p.137). While this norm does not necessarily reflect actual player demography, it does limit which players feel included and what identities can be constructed. Furthermore, on these platforms, acquiring competence can be limited by discourses of gaming or technology being portrayed as a masculine form of expertise; or *technomascularity*. In the hegemonic gender structure in-game contexts, traits aligning with technomascularity are promoted, while conflicting traits that connote with, for example, femininity and queerness are not (Johnson, 2018).

Identities are here seen as plural, shifting and changing, but with enough stability to maintain their social function (Chilton, 2014) as well as continually (re)negotiated and constructed in social contexts (Banjee and German, 2014). Further, Shaw (2014) distinguishes between identities and identifiers. Shaw notes that while identification as a concept is important, identifying with characters in games is not as straightforward as a female player automatically identifying with female characters. Thereby, sharing an identifier such as gender is not necessarily enough for identification to happen. I extend this distinction to another context, as here, the analytical focus is on the identities the participants construct rather than the identifiers or identity categories they inhabit. I employ the concept of identity (co)construction, and by placing the prefix within brackets, I do not claim that identity construction is not collective. Rather, based on the participants’ activity within the data, I claim that the collective construction of identities can be seen as a continuum of being more or less explicitly negotiated. Correspondingly, I employ the term identity (co)construction. Additionally, these identities are also contextually situated and affected by norms and values from each community. While identity categories such as gender, race, ethnicity or sexuality are not my analytical focus, these categories were made relevant by norms in the online as well as the offline community the participants engage with.

Early studies on identity construction in games include Fine’s (1983) work on role-playing games and Turkle’s (1995) study on multi-user dungeons. However, the field can be considered fragmented (Ecenbarger, 2014) with a heavy focus on games with customizable avatars and/or narratives, such as RPGs and MMORPGs. These have been studied extensively concerning identity (see e.g. Gee, 2003, Corneliussen, 2008, Dietrich, 2012; Langer, 2008 and Sihvonon & Stenros, 2020), whereas research on identity construction within First-Person Shooters (FPSs) is limited with a few exceptions like N. Taylor (2011) and Voorhees and Orlando (2018). Avatars can be seen as “the material to work with” in a virtual world (TL Taylor, 2009, p.110). However, while the characters in CS:GO are not customizable (and thereby not avatars

according to Shaw, 2014), that does not equate with FPSs being without material to work with. After all, the first-person perspective offers high player immersion (Gray, 2018) and possibilities for constructing in-game identities through the players’ “own eyes” (Mukherjee, 2012). In FPSs, identities, roles and competencies are typically (co)constructed through in-game communication; predominantly performed through voice and text chat. However, the focus here is on identity construction and visual player agency, in particular on weapon customization (see figure 1).



Fig. 1. Screenshot from the screen recordings of CS:GO and map Mirage. The participant is wielding an MP3 with the Bioteak skin.

Video games are “constituted by the images on the screen” (Rose, 2016, p. 88) and visual aspects of a game or video game graphics are topics often discussed by the audience (see e.g. Johnson, 2019). Despite their relevance to the gameplay experience, there is a limited academic discourse on the visual aspects of video games. This becomes especially apparent in comparison to the body of academic texts on visibility in social media. When using the Åbo Akademi University library search engine for digital papers (search done on the 29 of January 2021), ‘social media’ and ‘visibility’ resulted in 12 596 hits, whereas the corresponding number for video games was only 2 465. The limited academic discourse on visual aspects of video games tends to focus on game design and visual aspects of that process (see e.g. Salen, Tekinbas and Zimmerman, 2006). Further, the research on visibility from a player perspective is both limited and narrow in scope, as the existing research appears to be focused not on the in-game experience as a whole, but player representation and avatars. In an attempt to address these research gaps, both this short chapter and the texts that preceded it (Ståhl & Rusk, 2020; Ståhl, 2021a), offers insights into

in-game experience and identity (co)construction in FPSs. This focus on the player's visual agency is informed by visual ethnography (Pink, 2013), where visual material is not considered *worthier* but rather as *worthy* as other forms of research material (Pink, 2013).

This study is positioned as a qualitative case study informed by ethnography or ethno-case study (Parker-Jenkins, 2018). The seven focus students volunteered to participate in the study through a teacher. The data consisted of seven matches and four scheduled interviews per team. The focus students recorded and shared their matches regularly with the researchers through a secure file sharing service. The design of the study was dependent on the students' engagement due to the physical distance between the researchers and participants. Regular meetings, held at their school, functioned as interviews and were recorded. Stimulated recall (Nguyen et al, 2013; Pitkänen, 2015) on relevant sequences from the screen recordings was employed during all interviews apart from the first, thereby providing the researcher with the participants' thoughts and comments on certain in-game situations. The research design is described in further detail in Ståhl & Rusk (2020) and the methodological implications are discussed elsewhere (Ståhl, 2021a); to educational video research (Ståhl, 2021b) as well as the practical ethical implications (Ståhl and Rusk, 2022).

Player customization and technological affordances

While the tools for player customization in FPSs tend to be more limited than in RPGs, it does not equate with *no* resources for identity construction. In CS:GO, the players decide what weapon to wield each round. The player can either spend their in-game currency on a new weapon or play with one purchased in a previous round. Not spending in-game currency to save for a more effective weapon the following round is referred to as an 'eco-round' or 'economy round' (Liquipedia, 2015). In terms of technological affordances, this decision is affected by the side the team is currently playing; terrorists or counter-terrorists. The weapon selection does, to some extent, vary corresponding to the current side. For example, certain pistols like Glock-18 can only be purchased when playing as terrorists. Therefore, while playing as a counter-terrorist, the player can only get the pistol by picking it up from an eliminated opponent (Counter-Strike Wiki, 2019). The AK-47 (see figures 2-4), is available for both terrorists and counter-terrorists.

The technological affordance of weapon customizing in CS:GO does not impact the weapon's primary function nor its effectiveness, but solely the appearance. In the material, three types of weapon customisation were present; weapon skins, stickers and renaming weapons. Skins (see e.g. figure 1) affect the weapons' in-game visual

representation whereas stickers function as decals on a weapon (see figure 3). If a weapon is renamed, the weapon does not appear with the standardized name, but perhaps as “Pistol of Doom” for all players. Given the focus on visual agency, the discussion here is focused primarily on weapon skins and secondarily on stickers. Unlike renaming a weapon which is free for any player, skins are purchased with actual money and therefore have an economic value. For example, one of the participants claimed that he usually sold the skins he owned to buy games on Steam instead.

If they have no impact on weapon effectiveness, why bother spending money on skins? One participant mentioned that some players

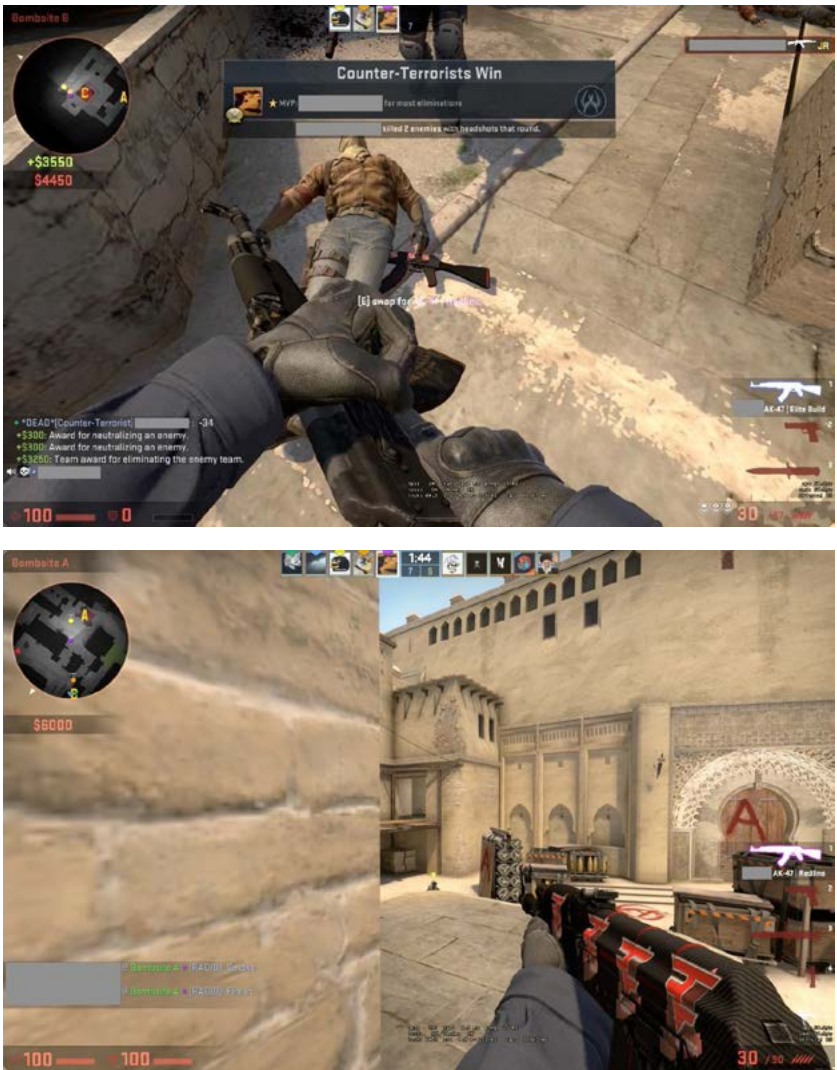


Fig. 2, 3. Screenshots from the screen recordings of CS:GO and the map Mirage.

feel more confident when they wield weapons that they find pleasing to look at or if they know that a certain skin has a high value. While the participant did not claim to be one of those players during the interviews, in-game he noticed an AK-47 (equipped with the Redline skin and several FaZe clan stickers, see figure 2) on the ground next to an eliminated opponent. As he was wielding the same weapon and the round was about to end there was no strategic advantage to picking up the weapon, but he did so anyway solely for the visual appearance (see figure 3). Similarly, he did get upset when an opponent picked his weapon with a skin despite the opponent already wielding the same weapon. Due to their customized nature, weapons with skins can be considered more meaningful for the owner, and as such, picking up an opponent's weapon with skin can be considered taking a trophy and potentially disrupt their gameplay. Accordingly, skins appear to be meaningful for the participants even though they do not impact weapon effectiveness. However, while the technological affordance of skins is available for purchase for all players, social norms dictate which weapon and correspondingly which skin can be used in-game.

Player customization and social norms

Customizing weapons offers the player different ways to modify their in-game experience and thereby (co)construct identities. The majority of player customization in the data aligned with individual and social aspects as motivation for buying in-game content, with few exceptions of economic rationale (Hamari et al, 2017). When asked about what kind of skins they liked, the participants claimed to prefer colourful skins. However, as the interviewer, I had previously provided the descriptions 'colourful' and 'elegant', so the participants might have preferred to former over the latter. On the other hand, this preference was also reflected among the skins wielded in the data. In the game-play data, skins tended to be discussed in general terms, and specific skins were rarely mentioned. However, one of the participants noticed and commented upon another team member purchasing a particular skin. Additionally, he claimed to have made a profit trading with skins which sparked him to keep a tidy Steam profile with an almost store-like appearance. He thereby constructed an in-game identity of a 'skin connoisseur' that knew how much skin was worth.

Customizing weapons offers the player different ways to modify their in-game experience and thereby (co)construct various player identities; whether expressing taste, competence or sense of humour. However, identity (co)construction through player customization further appears to be influenced by technomasculine ideals as skins with masculine connotations tend to be the norm. All weapon skins used

in the data were either masculine or gender-neutral in terms of colour and pattern, with mainly military and ‘tech’ influences. The only visual feminine representation in the data is a female pin-up sticker on the otherwise gender-neutral skin *Point Disarray* (see Figure 4). This raises questions of identity (co)construction in CS:GO through weapon customization being a gendered activity. The male participants constructed several player identities in the material, however, we do not know if they did consider constructing an identity employing skins with feminine connotations. While such skins do exist as a technological affordance, the participants are presumably limited by social norms dictating masculine skins as preferable. The participants did not explicitly express such ambitions or concern regarding the prevailing norms of visual expression. However, that does not necessarily disprove the need for varying tools for visual identity construction. Rather, it highlights how players that fit the normative view of an ideal esports player, like the participants, can be unaware of or unwilling to question a power hierarchy that they are on top of.



Fig. 4. Screenshots from the screen recordings of CS:GO and the map Mirage.

Who is possible online?

While the norm of technomascularity does not reflect actual player demography, it does limit which players feel included in a culture highly shaped by competitiveness. Prominent players tend to take their play more seriously (Rambusch et al, 2007) and the higher stakes, the less welcoming atmosphere for those not fitting the normative ideal (Sveningsson, 2012). Additionally, wielding weapons has traditionally been seen as a masculine activity and skillset, which is also the case in video games. Video games are centred around the concept of skill (Harper, 2013) and in CS:GO, in-game skill is highly interwoven with

weapon skill. In-game weapons with visual designs based on ‘tech’ or military influences can be employed to highlight the masculine connotations of warfare *and* technology simultaneously. However, employing a skin with feminine connotations in terms of pattern or colour scheme could potentially question the masculinity of the player. In a community where technomascularity is the hegemonic gender structure, constructing a masculine identity is central to adhering to the norm. While solely a cosmetic change, using skins with feminine connotations could potentially, therefore, be seen as questioning or even taking a stance against the technomascularity norm. Further, both wielding weapons and in-game competency (Harper, 2013) are seen as masculine, however, emphasizing one’s ‘looks’ has traditionally been seen as feminine. Additionally, the motivations for purchasing skins discussed here; economic and social values (Hamari et al, 2017), can be read as masculine and feminine respectively. Accordingly, as an activity, wielding skins can thereby be seen as both feminine and masculine, and I thereby advocate further research on purchasing and wielding skins as a gendered activity.

While this short chapter focuses on identity construction online through one particular tool in one particular game and how visual agency can be considered gendered, it raises important questions on the social norms dictating how technological affordances can be employed and by whom. From the perspective of visual agency, FPSs such as CS:GO offer other tools for identity construction than MMORPGs. However, to explore those venues, we need to see beyond identity construction in games as bodily presentations such as the customizable avatar. By claiming so, I do not wish to diminish the importance of customizability and representation among avatars and their complex relation to social norms in games and beyond. Rather, I advocate a perspective on identity construction that includes all tools that are meaningful for the player. Additionally, I wish to stress how these forms of identity (co)construction are connected to online and offline communities. Accordingly, the visual agency in games is at the same time both more than solely avatars and at the same time but one part of a larger toolkit for identity construction. I advocate more research, critical as well as empirical, on identity construction online, including all available tools – visual and otherwise, and how it is connected to offline communities (Ståhl, 2021). By empirical research on how technomascularity is interwoven with online game culture, we do not solely analyse the connection between power hierarchies and gender structures online, but simultaneously question them (Ståhl & Rusk, 2020). That way we can support different stakeholders in making informed decisions for more equitable online communities.

References

- Corneliussen, H.G. (2008) World of Warcraft as a playground for feminism. In: Corneliussen, H.G., Walker Rettberg, J., eds. (2008) *Digital culture, play, and identity. A World of Warcraft® Reader*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, p. 63–86.
- Counter-Strike Wiki. (n.d.). [online] AWP. Available at: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/AWP>. [Accessed 13 August 2019].
- Dietrich, D. (2012) Worlds of whiteness: Race and character creation in online games. In: Embrick, D. G., Wright, J. T., Lukacs, A., ed. *Social Exclusion, Power, and Video Game Play: New Research in Digital Media and Technology*. Lexington Books, pp. 101–116.
- Ecenbarger, C. (2014) The Impact of Video Games on Identity Construction. *Pennsylvania Communication Annual*, no. 70(3), pp. 34–50.
- Fine, G. A. (1983) *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Gee, J. P. (2007) *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 232 p.
- Gray, K. L. (2018) Gaming out online: Black lesbian identity development and community building in Xbox Live. *Journal of Lesbian Studies*, no. 22(3), pp. 282–296. DOI: 10.1080/10894160.2018.1384293.
- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017) Who do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behaviour*, no. 68, pp. 538–546. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.045>.
- Harper, T. (2013) *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. Routledge, 157 p.
- Harvey, A. (2015) *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*. New York: Routledge, 166 p.
- Johnson, R. (2018) Technomascularity and its influence in video game production. In: Taylor, N., Voorhees, G., ed. (2018) *Masculinities at play*. Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland, pp. 249–262.
- Liquipedia (24.11.2015). [online] Eco-Round. Available at: <https://liquipedia.net/counterstrike/Eco-Round>. [Accessed 24 May 2021].
- Mukherjee, S. (2012) Egoshooting in Chernobyl: Identity and subject(s) in the S.T.A.L.K.E.R. games. In: Fromme, J., Unger, A., ed. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. Dordrecht, Germany: Springer, pp. 219–231.
- Nakamura, L. (2009) Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, no. 26(2), pp. 128–144. DOI: 10.1080/15295030902860252.
- Nguyen, N. T., McFadden, A., Tangen, D., Beutel, D. (2013) *Video-stimulated recall interviews in qualitative research*. Proceedings of the Australian Association for Research in Education Annual Conference. Adelaide, South Australia, pp. 1–10.
- Parker-Jenkins, M. (2018) Problematising ethnography and case study: reflections on using ethnographic techniques and researcher positioning. *Ethnography and Education*, no. 13(1), pp.18–33, DOI: 10.1080/17457823.2016.1253028.
- Pink, S. (2013) *Doing visual ethnography*. Sage, 248 p.

- Rambusch, J., Jakobsson, P., Pargman, D. (2007) Exploring E-sports: A case study of gameplay in Counter-strike. In: *Situated Play. Proceedings of the 3rd Digital Games Research Association International Conference*. Tokyo, Japan, pp. 157–164.
- Rose, G. (2016) *Visual methodologies: an introduction to researching with visual materials*. Sage.
- Sahlström, F., Tanner, M., Olin-Scheller, C. (2019) Smartphones in Classrooms: Reading, Writing and Talking in Rapidly Changing Educational Spaces. *Learning, Culture and Social Interaction*, no. 22. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.100319>.
- Stenros, J., Sihvonen, T. (2020) Like seeing yourself in the mirror? Solitary role-play as performance and pretend play. *Game Studies*, no. 20(4).
- Ståhl, M., Rusk, F. (2020) Player customisation, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, no. (20)4.
- Ståhl, M., Rusk, F. (2020) *Maintaining participant integrity – ethics and fieldwork in online video games*. Manuscript under review.
- Ståhl, M. (2021a) *Community, diversity and visibility – an ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participant in online/offline communities*. [Doctoral dissertation, Åbo Akademi University, Vasa].
- Ståhl, M. (2021b) Why so toxic? Spelarjargong och stötande språkbruk – skärminspelningar av e-sport i en pedagogisk kontext. I F. Rusk (Red.), *Videoforskning på ulike læringsarenaer: Mangfoldig videodata i pedagogisk forskning og utvikling*. Cappelen Damm Akademisk, pp. 101–122.
- Sveningsson, M. (2012) 'Pity there's so few girls!' Attitudes to female participation in a Swedish gaming context. In: Fromme, J., Unger, A., ed. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. Dordrecht, Germany: Springer, pp. 425–441.
- Taylor, N. (2016) Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, no. 22(2), pp. 115–130.
- Taylor, N. (2011) Play globally, act locally: The standardization of pro Halo 3 gaming. *International Journal of Gender, Science and Technology*, no. 3(1).
- Taylor, N., Voorhees, G. (2018) Introduction: Masculinity and gaming: Mediated Masculinities at play. In: Taylor, N., Voorhees, G., ed. (2018) *Masculinities at play*. Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland, pp. 1–19.
- Taylor, T. L. (2009) *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 196 p.
- Turkle, S. (1995) *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York: Touchstone, 347 p.
- Witkowski, E. (2018) Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play. In: Gray, K. L., Voorhees, G., Vossen, E., ed. *Feminism in Play*. Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland, pp. 185–203.
- Valve Corporation. (2000) *Counter-Strike* [Microsoft Windows]. Digital game published by Valve Corporation.
- Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. (2012) *Counter-Strike: Global Offensive* [Microsoft Windows]. Digital game published by Valve Corporation.
- Voorhees, G., & Orlando, A. (2018) Performing Neoliberal Masculinity: Reconfiguring Hegemonic Masculinity in Professional Gaming. In: Taylor, N., Voorhees, G., ed. (2018) *Masculinities at play*. Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland, pp. 211–227.

I WASN'T LOOKING AT HIS NICE ASS: HOW TO PLAY THE "FEMALE WAY"

Tereza Krobová

Magister, Ph.D. candidate in Media Studies
Institute of Communication Studies and Journalism, Faculty of Social
Sciences, Charles University in Prague
Smetanovo nábř. 6, 110 00 Praha 1

ORCID ID: 0000-0002-8437-8072
E-mail: tereza.krobova@fsv.cuni.cz

Abstract: This article explores the strategies used by female video game players within the masculine and heteronormative culture of video games and asks whether there is a "female way of playing". With knowledge of the fact that most avatars are still male, I revisit the concept of the male gaze (Mulvey, 1989) and argue that female players objectify male characters and yet try to identify with them. I will support my claims with empirical evidence from interviews and participant observations of the fourth instalment of the *Uncharted* adventure game series, *Uncharted: A Thief's End* (2016).

I have identified multiple levels of objectification, including comments about the look of the male avatar, explicitly sexist remarks, emphasis on romantic narratives and the "maternal" frame. In the context of identification, it has shown how female players can choose heterogeneous approaches; some interviewees have problems with the male figure to identify with, some have opted for a non-gendered approach and the rest performed stereotypically male characteristics. These findings prove not only the complexity of the relationship between the player and avatar but also the various (potentially queer) strategies that all players (not just women) can choose to achieve the same level of gameplay experience.

Keywords: Male gaze, female gaze, female player, objectification, identification, avatar, gender, doing gender

Introduction

Nowadays, it is becoming more and more difficult to claim that video games are still a world made by men, for men and about men (Cassel and Jenkins, 2000). Video games are increasingly offering the chance



to play as strong female characters or male characters who represent different kinds of masculinity and provide narratives that are not necessarily heteronormative. Therefore, for many scholars (Gee, 2003), gender is not such an important variable in the production of the audience for video games.

Unfortunately, at the discursive level, we must still discuss the masculine orientation of video game culture. Most mainstream video games invite the hegemonic way of playing and 'reading' the game (Hall, 1980). It is obvious that the ideal player understood as an inscribed reader (Sparks and Campbell, 1987) of those texts, is still a white heterosexual man. Therefore, many female and non-heterosexual players are constantly reminded of the intended male subject upon whom they are encroaching (Shaw, 2015), and they are forced to play in a subversive way to achieve the same experience as the intended subject (Krobová, Švelch, Moravec, 2015).

This article identifies the specifics of female video gameplay. Moreover, it goes beyond the standard essentializing dichotomy of masculinity and femininity and related claims that women are "naturally different", by questioning these stereotypes and showing the complexity of (gender) identities.

Specifically, this article aims to describe how female gamers play male characters. I examine whether gender is a significant variable and whether it makes the process of identification more complicated or impossible. In addition, I show how female players look at male characters, and, from this, determine whether they objectify those characters. I also ask how players deal with the obstacles of objectification and identification, as they are, primarily in third-person shooter games, contradictory phenomena. I use player interviews and ethnography to answer the research questions. Specifically, I narrow my focus to the players of *Uncharted: A Thief's End* (2016).

What makes a female player?

Quantitative data (e.g. Esa, 2017) reveals that almost half of video game players (41 per cent) are female and that adult women represent a greater portion of the video game-playing population (31%) than boys aged 18 or younger (18%). Moreover, research has shown that women and men spend the same amount of time playing video games (Bryce and Rutter, 2005). This data tells us about the numbers of players, but it does not reveal which games, why or how women play: the questions of women's favourite genres¹ and strategies remain unanswered.

1 The notion that women enjoy different genres and choose different, feminine-coded themes can lead to essentialist conclusions. Although the genre of "games for girls" can be understood by developers (and some scholars) as the genre attractive for female players, the reality may be different. Games for girls

The same can be said about the localization of female positions within the video game (sub)culture.

Recent research has attempted to prove that women play video games differently than men. For example, Yee (2017) claims that women tend to play mobile games and non-competitive games based on relationships and strong storylines. When women play action games, they choose different strategies to win (Kafai, 2008). Ratan (2015) found that women less often define themselves as hardcore players and show significantly less self-confidence when playing online games. Their position in the video game subculture is also rather specific: many female players are introduced to video games by a male family member, friend, or romantic partner (Taylor, 2011; Ratan, 2015).

Other studies demonstrate that there is no difference between female and male ways of playing. Yee, for example, also states that we cannot say that “women play only for socializing and men play only to kill monsters”, in another study (Yee, 2011, p. 89). There are differences, but they vary in percentage, so it would be unwise to give them a lot of weight or generalize based on them (Yee, 2011). The specifics of the “female way” of playing must be identified in the construction of femininity itself and the deep structures of gender construction, which still generate assumptions about “what women like and what they should like” (Yee, 2011, p. 84).

Moreover, female ways of playing may take a variety of forms. The simple and broad concept of a “female player” also differs from the more particular notion of “gamer grrrlz” proposed by Cassel and Jenkins (2000), who claim that a significant number of female gamers have similar game preferences, interests, and attitudes as male players. In any case, especially on a theoretical level, it is important to note that female gaming is different, as it happens under different conditions. Female players must overcome more obstacles, such as the absence of the female avatars to identify with, sexist representation of those female characters present within a game or a hostile and toxic game culture environment (Shaw, 2009).

Female player vs. male avatar

The player experiences the game environment and the plot of the game directly – he/she uses the body of the avatar to “live” within the game. Therefore, it is necessary to establish a relationship with him or her. The relationship may differ in intensity but can be described as emotional engagement with a character (Perron, 2012).

promote gender stereotypes, propose limited choices for identification and create separate, girl-only spaces that lead to the ghettoization of female players (Seiter, 2003).

This relationship can take the form of objectification: playing as a character of the opposite gender invites objectification by (heterosexual) players in line with the hegemonic reading of such character. In the same way, playing the character of the same gender may invite queer readings (such strategies are mostly subversive, because video game narratives rarely include non-heterosexual characters, and they usually presume a straight male consumer). However, the player also has to identify with the playable character². Both objectification and identification can occur concurrently (Consalvo, 2004) and, although they are theoretically contradictory, often remain in balance in practice. Such a situation occurs primarily in third-person role-playing games, the control scheme of which makes identification much more complicated, but objectification easier because the avatar's body is visible to the player.

To analyse the aforementioned different processes, Schröter (2016) proposes three different modes of experiencing game characters. These modes can be defined as three situations or moments during play that alternate and intersect in different ways. "[W]hen playing games, attention may shift between those aspects and become focused on one or more of them" (Schröter, 2016, p.38). In the *narrative* mode, the player is not fully identified with the avatar and perceives him or her as an "identifiable fictional being with an inner life" (Schröter 2016, 38). Therefore, they can comment on the avatar's appearance. In the *ludic* mode of experience, the player considers the avatar to be an element of the game mechanics that extends his or her agency into the game world (Schröter, 2016). The *social* model of experience occurs in online multiplayer games while communicating with others.

Theoretically, identification with the avatar is reinforced when the player and the avatar share as many characteristics as possible (Cassell and Jenkins, 2000, p. 2). This contributes to the popularity of games with the option to choose the avatar's gender or the ones that offer a variety of visual and physical features such as *The Sims* (2000), or online multiplayer games in general. Most games, however, do not allow the player to choose their gender, and avatars in video games are typically male (Clark-Fory, 2015; Sarkeesian, 2015; Williams, 2009).

The process of cross-gender identification is commonly explained by analyzing it in a quantitatively marginal situation: when men identify with female characters. Other authors draw upon such concepts as, for example, 'the adolescent final girl' (Clover 1993), or 'the Erotic Triangle' (Consalvo, 2004), which deals with queer identification. Others claim that it is not possible at all for both objectification and identification to take place at the same time. For example, Lahti (2003) shows that, when

2 Of course, we also need to ask whether the identification is really necessary: "We get pleasure from text that represents us, certainly, but we also enjoy those that do not" (Shaw, 2011, p. 3).

a male player cannot identify with a female character, he objectifies her, which suggests the reason why female heroines are often sexualized.

However, it is not possible to reject cross-gender identification simply because the avatar is of a different gender than the player, neither it is to assume that the player always identifies with the character that he or she resembles most. Players can “move beyond the information provided by the text” (Schröter, 2016, p. 35) and supplement it with their knowledge and characteristics (such as age, sexual orientation, ethnicity, opinions or hobbies) to build relationships with their avatars. Therefore, cross-gender identification is possible, although it is uncertain whether this is because players do not care about the gender of the avatar or because they want to play queerly (Krobová, Švelch, Moravec, 2015). Vorderer and Bryant (2012) argue that “to break loose from gender (if ever possible) in an online environment would be to become emancipated from the norms controlling the real-life gender and to enjoy, for a moment, the freedom of the opposite sex” (301). As their research highlights, this option is attractive not only to LGBTQ+ players who deal with gender issues more explicitly daily. In role-playing video games, 48 per cent of players play avatars of the opposite gender not for pragmatic reasons, but to experiment with gender identities (Vorderer and Bryant, 2012). As Shaw (2015) points out, the connection between identity, identification and thoughts of representation is not necessarily linear or static.

Objectification can also take place at different levels. It does not necessarily have to become sexist or sexual; it can happen in the form of a performance of power over the avatar, or awareness of separation of the player’s identity from the avatar. The best way to conceptualize the process of objectification is the theory of the ‘male gaze’³ (Mulvey, 1989). This theory originated in film studies, but it has already been revisited by scholars from other fields, and it can be very productive in the context of video games. In a certain sense, the player is the director of his or her experience: he or she decides which direction the character will go and whether the character will die or succeed.

On the other hand, the concept of the male gaze removes the possibility that non-masculine, non-heterosexual and non-white players can feel the pleasure of voyeurism. Moreover, a woman can gaze at a man, regardless of her sexual identity. In such cases, we describe this phenomenon as the female gaze (Ellis, 2015) or queer gaze (Sullivan, 2003, Krobová, Švelch, Moravec, 2015), or we can understand the male gaze as just a gaze without any biological implications (Cogburn, 2009).

To describe the female gaze, different understandings of the concept arise. Firstly, a female gaze can be defined by the gender of the

3 This theory describes the relationship between a male spectator/player and a female character. It assumes that the (self-identified) male is the voyeur, while the female character is just an object and is characterized by her “to-be-looked-at-ness” (Mulvey, 1989).

„gazer“. Therefore, it is an activity done by those who identify themselves as women. Secondly, the female gaze is understood as a subversive activity that is conscious and active and/or connected to media that are considered feminist (Gamman, 1988). Thirdly, a female gaze has defined a practice that can be done mainly in movies coded as „for women“. Fourthly, a female gaze can be described as an activity with different qualities. In this sense (and also in connection to the previous understanding of the concept), Zoonen (1994) argues that female practice does not lie just in the switching of genders, but is more complex and multi-layered. Therefore, in current media produced for female audiences, men are depicted more as objects of romantic desire than sexual desire. Moreover, romantic narratives are always present, whether in the content or in the reflection of the female audience which tends to look for it (Zoonen, 1994). Nevertheless, it is important to keep in mind that the male gaze is a hegemonic way of looking as well as a practice of power.

According to Douglas (2016), video game characters are more open to the female gaze when they have a strong personality, express their emotions in relationships with other characters, and the goals of their actions in the game can go beyond proving their power and strength. However, the female gaze in the context of mainstream video games needs to be always understood as a subversive strategy. To study the connection between the female gaze and “female-friendly” content, one can analyze a game that is more open to different readings (it should be noted, however, that more stereotypical content does not disallow the female gaze).

Methodology

According to Douglas (2016), we can assume that the *Uncharted* series, a third-person shooter and an Indiana Jones-style action-adventure game (Schreier, 2017), is open to different readings. The series follows protagonist Nathan Drake who represents a different conception of masculinity. Physically, he corresponds to the “best way of being a man” (he is white, heterosexual, young and handsome), but he deconstructs the stereotypical inner characteristics; he shows emotions such as fear or sadness and needs help from his friends and wife, Elena, a non-playable character.

Based on the player’s experience with this game, I asked the following questions:

- Is there a “female” way of playing?
- Can we speak about the female gaze and what it does or could mean?
- What is the relationship between objectification and identification?

To answer these questions, I chose a qualitative approach and gathered data at two levels: firstly, by conducting interviews with female players, and secondly, by ethnographic observation during joint group playing.

Interviewees were selected based on my relationships with these players, personal recommendations and snowball sampling. I did not distinguish between different levels of player involvement (e.g. involvement determined by the amount of time spent playing or the identity of occasional player or hardcore gamer). The sample included nine heterosexual female players between 22 and 32 years old, all of whom are university students or graduates. Their names were replaced with pseudonyms (Petra, Bára, Katka, Adéla, Jana, Markéta, Irena, Lenka and Elza).

I conducted all the interviews face to face in 2016. Before the interviews, I gave participants the game and asked them to play it for at least five hours (ideally, until the end). Each semi-structured interview consisted of about 10 basic questions and took 30–45 minutes. I asked them about the *Uncharted* series⁴ as well as their broader experience with playing male characters. Joint group playing took place after all the interviews were completed. It took five hours and was organized at my house to support the informality of the session. During play, I watched the participants, occasionally asking a question to clarify a statement⁵.

In the next stage, I performed qualitative content analysis of the transcripts. My analysis combined theory-driven and inductive approaches (Preissle, 2008). Using open coding (Benaquisto, 2008), I established three major categories of identification strategies and three different attitudes to objectification. Every category is usually illustrated by one or two quotes that best represent the coded category.

Results

As stated previously, the processes of objectification and identification are not separated and can take place at the same time. This research confirmed the theoretical allegations regarding the interconnection of

4 I did not insist that participants have previous knowledge of the *Uncharted* franchise or experience with *Uncharted 4: A Thief's End* (2016), but all interviewees confirmed afterwards, that they had played these games or at least knew them.

5 It is important to note that the dynamics of playing video games in a group vary and that such an event tends to satisfy different needs (Vorderer and Bryant, 2012). Moreover, certain attitudes or expressions by an individual may be declaratively exaggerated or, conversely, affirmed by the group (Guerin, 1993). Still, I believe that a combination of views and emotional expressions is ideal for mapping different player strategies.

objectification and identification (Consalvo, 2003; Schröter, 2016) and showed that they do not necessarily have to be in opposition. However, each process predominates in different situations, as observed during the group play; each process responds to the theoretical distinction between narrative mode and the ludic mode of experience (Schröter, 2016).

Objectification mainly occurred in calmer parts of the game, when the interviewees had time to contemplate, define and describe their relationship with Nathan Drake. In other words, comments on his appearance as well as identification issues mainly occurred during cutscenes (in situations that are “passive” in the context of the video game experience) or situations in which interviewees did not have to jump or fight and they just “wandered”. Interviewees identified with Drake more often in stressful action-packed situations, when “there was no time to think”. This embodiment was reflected in classical expressions of identification, primarily using the first person – “I have to jump here” (Lenka) and “I am dead now” (Petra).

While some interviewees identified with Drake, they also retained their agency, producing a kind of contradictory disconnection, often occurring in single sentences: “The soldier is shooting at me, Nathan’s body is bleeding, what should I do?” (Irena). It is unclear whether this inconsistency is caused by the difference in gender between Nathan Drake and the players or whether it is a “standard” player strategy. In any case, this tiny element of depersonalisation can be understood as an objectification-related practice, although it is non-sexualized.

Objectification: sex and romance

Three different types and intensities of objectification were identified. First and foremost, all interviewees commented on the appearance of Nathan Drake. This commentary is similar to stereotypical ideas about what women do during “chick flick” sessions: “He is so cute! Look at him!” (Katka). Interviewees also often described and treated this virtual male as the real one: “He is not my type, I prefer blondes, but he is quite a handsome guy” (Adéla). They also often referred to other forms of media: “I am still thinking about his film version. Who would play him? He must be hot!” (Markéta).

Second, most respondents sexualized Drake: “Oh God! Look at his ass in this neoprene! He is so wet! Come on sweetheart, take off your clothes!” (Bára) and “Look at his ass! His ass is curling!” (Elza). This sexual framework was connected not only to sexism but also to sex: “Oh, it’s a pretty good job ... You know what I mean” (Markéta) and “Look! He’s going to masturbate! Come on, boy! Show us how to do that!” (Irena).

Surprisingly, several interviewees felt uncertain about their comments and tended to apologize or show remorse. The same interviewee who longed to undress Drake from the neoprene (Bára) rejected the idea that she objectified him: “I was not looking at his nice ass. Really. He is very cute, but ... you know”. Some interviewees also felt sorry for Drake: “It’s so dishonouring to treat him like this” (Markéta), “I want him to take a nap, he must be exhausted” (Jana) and “Hey, boy, are you ok? Poor little guy!” (Adéla). This distinct level of objectification can be described as a maternal frame. It is paradoxical; although the players did not have any problems with eliminating enemies, it was crucial to keep Drake safe and not let him suffer.

The maternal frame is strongly related to romanticising tendencies of interviewees. Six of them emphasized the romantic storyline of the game, not only through cutscenes, which told the story of Drake’s and Elena’s marriage but also while playing. Moreover, they asked other interviewees whether Drake and Elena resolved their disputes and remarked that they believe they will: “Why do they argue all the time? Drake, honey, kiss her and tell her what you feel” (Katka). They also commented on his decisions and connected them to their own experiences in relationships: “He is lying to her! That is classic!” (Irena).

Interviewees also repeatedly expressed the desire to go to Elena’s place and explain everything to her, instead of solving the game puzzles. Several interviewees asked whether they would be able to play Elena to resolve the love affair: “Oh, my God, I love their relationship! It would be perfect to play both and try to keep their love alive!” (Katka). This attitude brings the processes of identification and objectification closer together and shows that some interviewees wanted to identify with a female character.

To conclude, female objectification strategies corresponded to the essentialist understanding of the female gaze as a more complicated “way of looking” connected with romantic narratives and supported by texts that are more open to interpretation. It might seem obvious that the narratives representing non-standard notions of masculinity could help to strengthen the objectification process. On the contrary, we must bear in mind that the same interviewees performed strategies that are stereotypically connected to a “masculine” way of playing and objectification, so the process of female playing is blurred and impossible to describe linearly or simply.

Identification: How to become a “feminine macho”

As stated previously, explicit identification occurred during high-action scenes, because there was no time to think or comment on Nathan Drake’s appearance. This process is unconscious, so I had to

describe identification also based on the interviewee's comments regarding identification with male avatars in general. In this sense, the interviewees were divided into three categories.

The first group considered identification with a male character to be problematic. They argued that these problems do not significantly affect their gaming experience, but they are aware of the dissonance: "I am not able to enjoy the game playing a male. I want to have a choice, I want to create a female character, my personality" (Elza). This statement supports previous research (Cassel and Jenkins, 2000; Shaw, 2015) that shows that harmony between the gender of the player and the gender of the avatar is important for some players. Here these views are reinforced by an emotional link to the story: "He looks sexy, but I do not want to play him. I want to play Elena and meet Drake, look at him and kiss him. It would be cool" (Jana). Moreover, this claim can be considered evidence of the interconnection between identification and objectification.

The second strategy is a "non-gendered" identification. In this case, the interviewees questioned the fact that the gender of the avatar played was important for identification. This approach may look like a complete fusion with the character: "Oh, I am dead" and "He is shooting at me! How you dare! Shooting at me!" (Elza). It was also mentioned in general comments about the identification process: "I never think about the gender of my avatar. All of them are non-gendered for me. It is a very androgynous puppet" (Irena).

The most interesting and surprising attitude is the third one: fusion with the male avatar. This identification strategy emphasizes that playing video games is discursively still a masculine activity. One interviewee (Markéta) performed the role of a man during play, but she also reflected on this strategy in the interview: "When I play, I felt like a man and my female part is invisible". Another interviewee (Katka) connected her body and Drake's body: "I almost feel my testicles!"

This strategy also took on more expressive forms. While playing, the interviewees performed parodies of classical attributes of hegemonic or toxic masculinity, making sexist remarks and performing in a way that resembled male drag. For example, they made their voices deeper and used profanity more often: "Hey, pussy, where are you going?" (Petra) or "And now I am going to kick your fucking ass!" (Lenka). As Butler (1990) explains, these parodies do not refer to original masculinity, but the idea of the original. This parodic strategy was previously described as "stylized performance" (Krobová, Švelch, Moravec, 2015). In this case, a homosexual player follows the stereotypical ideals of the heteronormative discourse and "deliberately performs as a queer character by marking the character with stereotypical signs of his or her sexuality" (Krobová, Švelch, Moravec, 2015). In this case, the whole situation is more complicated, because this strategy is performed not by the minority affected by these representations and

performances. Moreover, this parody is heading towards a hegemonic way of performing/playing. Therefore, this might be the reason for analyzed remorse, confusion and self-consciousness about the impropriety of such behavior: “I know I should not like it, but I love these fight parts! [why?] Because I am a woman” (Jana).

All three cases could be generally understood as proof of “playing” with gender identities in a video game environment in a way similar to “doing gender” in real life. It is important to avoid mistaking “doing gender” for conforming to traditional societal expectations about gender roles. It means the opposite: “Doing gender references the methods whereby people make differentiations and these differentiations can be constructed in a variety of ways that may or may not be consistent with social expectations” (Jurik in Křížková, 2009, p. 46). Gender identity is created through a stylised repetition of acts, and it is neither fixed nor stable. Socially engineered origins of gender roles can be revealed by shifting and hyperbolising gendered practices such as drag, transvestism or “masculine performance”. As a result, it is important to ask if this drag is still just part of the “safe space” of the game world or if these performative acts somehow influence the “real” social reality.

Conclusion

This article has demonstrated how female players perceive and reflect upon their relationships with male avatars. The strategies of these players were identified by how they played and commented on *Uncharted: A Thief's End* (2016). This game presents different versions of masculinity and alternative narratives, which allows it to be more open to various readings. The research data were obtained through in-depth interviews as well as direct ethnographic observations during group play.

It seems that there are specific “female” modes of play, but they do not relate to essentialist assumptions. The strategies of research participants involve attitudes that are coded as both stereotypically masculine and feminine. For example, heterosexual women objectify masculine characters in the same way as male players objectify female characters: namely, interviewees commented on Nathan Drake's looks and potential ability to be a good lover or sexual partner. In addition, they emphasized the romantic narrative of the game, exhibited concerns for the life and health of the main hero and felt remorse for “inappropriate” comments. These attitudes can be related to female stereotypes (the need to care and protect), but they are enriched by other approaches that deconstruct such stereotypes.

The analysis of identification revealed how complicated the relationship between the player and the avatar can be. While some interviewees had a problem with Nathan Drake, some of them did not even

notice the gender of the avatar, and others began to perform the male gender as a parodic drag, an ironic expression of hegemonic masculinity.

These inconsistencies, ambivalent relationships with avatars and performances of both male and female genders demonstrate once again that gender categories are constructed in a Butlerian sense in the 'safe space' of gaming, as well as in the 'real' life. It was the same interviewees who made sexist statements, felt ashamed of them, 'grew' invisible testicles and simultaneously wish for the main hero to loosen up and talk to his wife about their marriage. Such a variety of reactions made answering the research questions even more difficult. The inconsistency of the attitudes potentially reveals the hypothetical process of deconstructing stable gender identities. While there are still more or less fixed definitions of masculinity and femininity, particular individuals demonstrate openness and fluidity and construct their subjective understanding of these categories.

The results of this study can be understood in two ways: firstly, as a simple, particular case study of female players' different strategies of play, and, secondly, as evidence that the diversity of strategies and relationships with an avatar is characteristic of all groups of players. Therefore, the potential for the deconstruction of gender roles is open to everyone. These findings can be a part of a broader theoretical statement about "doing gender". This process becomes more vivid in the hybrid environment of video games, in which players can experience the (gender) identities of different characters. Based on that, video games can provide a safe queer space for experiments with different identities. Even though our freedom is still limited by the 'game text' itself, by its particular 'frame of reference', video games can be a subversive tool which can help to deconstruct the stabilized gender system.

Acknowledgements

The study was supported by the Charles University (Faculty of Social Sciences), project GA UK No. 160716.

References

- Benaquisto, L. (2008) Open coding. In: L. M. Given, *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Los Angeles, Calif: Sage Publications, pp. 581–582.
- Bryce, J., Jason, R. (2005) Gendered Gaming in Gendered Space. In: Joost, Raessens, Goldstein, Jeffrey Haskell, ed. *Handbook of computer game studies*, Cambridge: MIT Press, pp. 301–310.
- Burril, D. A. (2008) *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. New York: Peter Lang, 169 p.

- Butler, J. (1999) *Gender Trouble*. New York: Routledge, 221 p.
- Butler, J. (2004) *Undoing Gender*. New York: Routledge, 288 p.
- Cassell, J., Jenkins, H. (2000) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press, 380 p.
- Clark-Fory, Tracy (2015) Male Characters Still Dominate Video Games. [online] *Vocativ*. Available from: <http://www.vocativ.com/culture/media/male-characters-dominate-video-games/index.html>. [Accessed 11 May 2020].
- Clover, Carol J. (1993) *Men, women, and chain saws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 276 p.
- Cogburn, J., Silcox, M. (2009) *Philosophy through video games*. New York: Routledge, 216 p.
- Connell, R. W., Messerschmidt, J. W. (2005) Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender & Society*, no. 19 (6), pp. 829–859.
- Consalvo, M. (2004) Hot dates and fairy tales romances: Studying sexuality in video games. In: B. Perron, B., Wolf, M. J. P., ed. *The video game theory reader*. London: Routledge, pp. 171–194.
- Deller, R. A. and C. Smith (2013) Reading the BDSM romance: Reader responses to *Fifty Shades*. *Sexualities*, no. 16(8), pp. 932–950.
- Dietz, T. L. (1998) An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, no. 38(5–6), pp. 425–442.
- Douglas, D. (2016) The Three Modes of Male Sexuality in Videogames. [online] *Paste* (blog). 2016. Available from: <https://www.pastemagazine.com/games/the-three-modes-of-male-sexuality-in-videogames/>. [Accessed 11 May 2020].
- Ellis, Rowan. (2015). No, You Can't Watch: The Queer Female Gaze on Screen. Available from: <http://www.btchficks.com/2015/08/no-you-cant-watch-the-queer-female-gazeon-screen.html#.Vqo26vnhDIV>. [Accessed 13 May 2020].
- Essential Facts about the computer and video game industry (2017). [online] *The Esa*. Available from: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/06/!EF2017_Design_FinalDigital.pdf [Accessed 11 May 2020].
- Gamman, L. (1988) *The Female Gaze: Women as Viewers of Popular Culture*. Women's Press, 224 p.
- Gee, P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 225 p.
- Guerin, B. (2010) *Social Facilitation*. Cambridge University Press, 244 p.
- Greenfield, P. M. (1984) *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers on the Developing Child*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Hall, S. (1980) Encoding/decoding. In: Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., Willis, P., ed. *Culture, media, language*. London: Routledge, pp. 117–127.
- Houghton, D. (2012) Are Video Games Really Sexist? [online] *GamesRadar*. Available from: <http://www.gamesradar.com/are-video-games-really-sexist/?page=2>. [Accessed 15 May 2021].
- Kafai, Y. B. (2008) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 396 p.
- Kennedy, H. (2002) Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? [online] *Game Studies*, no. 2(2). Available from: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. [Accessed 15 May 2021].

- Klevjer, R. (2006) *What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games* (Doctoral dissertation thesis). Bergen: University of Bergen.
- Krobová, T., Moravec, O., Švelch, J. (2015) Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, no. 9 (3). Doi: 10.5817/CP2015-3-3
- Křížková, A., Maříková, H. (2009) From “doing” and “undoing gender” to changing the university system in the United States and work family balance: An interview with Nancy Jurik. *Gender, rovné příležitosti, výzkum*, no. 10(1), pp. 45–49.
- IGDA. (2014) Developer satisfaction survey 2014: Summary report. [online] *International Game Developers Association*. Available from: www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Summary_Report.pdf. [Accessed 15 May 2021].
- Lahti, M. (2003) As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games. In: Perron, B., Wolf, Mark J. P. (2003). *The Video game: theory reader*. New York: Routledge, pp. 157–170.
- MacCallum-Stewart, E. (2014) Take That, Bitches! Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. [online] *Game Studies*, no 14 (2). Available from: <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>. [Accessed 15 May 2021].
- Nicole, M., Williams, D., Ratan, R., Harrison, K. (2011) Virtual Muscularity: A Content Analysis of Male Video Game Characters. *Body Image*, no. 8 (1), pp. 43–51.
- Mäyrä, F. (2008) *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage, 208 p.
- McCombs, M. Reynolds, A. (2002) News Influence on Our Pictures of the World. In: Bryant, W. J., D. Zilmann (2002). *Media Effects. Advances in Theory and Research*. Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1–19.
- Mulvey, L. (1989) *Visual and other pleasures*. New York: Macmillan, 231 p.
- Mulvey, L. (2004) Afterthoughts on “Visual Pleasure and Narrative Cinema” inspired by *Duel in the Sun* (King Vidor, 1946). In: Simpson, P., Utterson, A., Shepherdson, K. J. *Film theory: critical concepts in media and cultural studies*. London: Routledge, pp. 68–98.
- Preissle, J. (2008) Analytic induction. In: Given, L. M., ed. *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Los Angeles, Calif: Sage Publications, Vol.1, pp. 15–16.
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., Williams, D. (2015) Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, no. 10(5), pp. 438–462.
- Reich, J. L. (1992) Genderfuck: The law of the dildo. *Discourse*, no. 15(1), pp. 112–127.
- Sarkeesian, A. (2015) Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2015. [online] *Feminist Frequency*. Available from: <https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>. [Accessed 19 April 2021].
- Seiter, E. (2003). Lay Theories of Media Effects: Power rangers at Pre-school. In: *Gender, Race and Class in Media: A Text Reader*. Thousand Oaks, Calif.: Sage, pp. 367–384.
- Shaw, A. (2009) Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, no. 4 (3), pp. 228–253.

- Shaw, A. (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, no. 5, pp. 403–424.
- Shaw, A. (2015) *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 304 p.
- Schleiner, A. M. (2001) Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo*, no. 34(3), pp. 221–226.
- Schreier, J. (2017) *Blood, Sweat and Pixels*. Harper Paperback, 304 p.
- Schröter, F., Perron, B. (2016) *Video games and the mind: essays on cognition, affect and emotion*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 224 p.
- Sparks, C., Campbell, M. (1987) The 'Inscribed Reader' of the British Quality Press. *European Journal of Communication*, no. 2 (4), pp. 455–472.
- Sullivan, N. (2003) *A Critical Introduction to Queer Theory*. Edinburgh University Press, 240 p.
- Stuart, K. (2016) Why do we love Nathan Drake? Uncharted 4 designer explains all. [online] *Guardian*. Available from: <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/07/nathan-drake-uncharted-4-naughty-dog>. [Accessed 19 April 2021].
- Taylor, T. L. (2002) Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In: Schroeder, R., ed. *The social life of avatars: Presence and interaction in shared virtual environments*. London, New York: Springer, pp. 40–62.
- Thon, J. N. (2009) Perspective in Contemporary Computer Game. In: Hühn, P., Schmid, W., Schönert, J., ed. *Point of View, Perspective and Focalisation: Modeling Mediation in Narrative*. Berlin: De Gruyter, pp. 279–299.
- Yee, N. (2017) Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre. [online] *Quantic Foundry*. Available from: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>. [Accessed 19 April 2021].
- Vorderer, P., Bryant, J. (2012) *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. London: Routledge.
- Williams, D., Nicole, M., Consalvo, M. (2009) The virtual census: representation of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, no. 11(5), pp. 815–834.
- Zoonen, L. van (1994) *Feminist media studies*. London: Sage, 173 p.

Ludography

- Naughty Dog (2016). *Uncharted 4: A Thief's End*. [Playstation 4], USA: Sony Computer Entertainment
- Maxis (2000). *The Sims*. [PC, Playstation], USA: Electronic Arts.

ПРОБЛЕМАТИКА ВОССТАНИЯ СЛЕПЫХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Евгений Балинский

PROBLEMATIQUE OF REBELLION OF THE BLIND IN THE COMPUTER
GAME INDUSTRY

© Eugene Balinski

Bachelor of Social Sciences in Communication Studies

ORCID ID: 0000-0002-3369-5844

E-mail: yauhenibalinski@gmail.com

Abstract: This paper presents an attempt to rethink the problematique of recognizing and implementing interests of the blind user in the computer game industry. Considering the inclusion of people with disabilities in the context of an important global socio-political process of actualizing the interests of the most vulnerable groups of the population, the author creates a discussion space for dialogue and interaction between game producers and blind players, formulating technological and institutional problems of realizing the interests of blind players. The author also defines the role of the blind consumer necessary for assimilation in the game industry, and also calls the readiness of the game industry for a gratuitous socially significant act as the main condition for the triumph of the rebellion of the blind in the future.

Keywords: Video game accessibility, computer game industry, game studies, video games for visually-impaired people, computer games for the blind, rebellion of the blind.

Природа восстания

Прежде необходимо кратко рассмотреть исторический контекст широкомасштабного процесса актуализации интересов людей с инвалидностью по зрению, который в рамках данной работы называется восстанием слепых, чтобы наше воззвание к гейм-индустрии выглядело легитимным.



Процесс восстания слепых (*rebellion of the blind*) является лишь частью глобальной активизации провозглашения и признания равенства разных уязвимых групп населения. Фундаментально важными для пробуждения уязвимых являются тенденции, которые набрали силу преимущественно в XX веке и которые можно связать с субъективизацией интересов личности и признания собственной индивидуальности как легитимной. Это стало возможным благодаря многим социально-политическим завоеваниям, создавшим пространства для разнообразного самовыражения и придавшим освобождению бесправных «я» широкий размах. Перечислим лишь некоторые: индустриализация, разделение труда и урбанизация; «лингвистический поворот» Л. Витгенштейна; экзистенциализм, идентификация и отчуждение религии; крушение тоталитарных режимов; укрепление ценности плюрализма, становление демократии непринципиальности. Кроме того, одним из важнейших событий века стала институционализация прав человека, где, согласно философу Х. Арендт, важнейшим этапом является признание другого индивида как правового субъекта (Арендт, 1996).

Разумеется, восстанию (и, как следствие, социализации) бесправных способствовало не только рождение института прав человека и невиданное доселе развитие коммуникации между индивидами и группами, но и технологизация этой коммуникации. Интернет стал таким уравнивающим и демократическим пространством, где стигматизированные индивиды стремительно теряли негативную атрибутированность. По мнению англо-польского социолога З. Баумана, виртуализация и упрощение коммуникации между людьми способствовали тому, что более никакая идентичность не обозначается как ненормальная или, что для нас более важно, — бесправная. «Благодаря технологизации коммуникации создаются электронные «я»; границы допустимого размываются», — пишет Бауман (Бауман, 2005). В результате интернет оказался фундаментом для признания интересов и прав личности, не требующим, однако, в связи с ослаблением нормы отчуждения субъективной природы. Благодаря этому дезадаптированная личность, усомнившаяся в собственном внеправовом статусе, воспользовалась упрощением процесса достижения согласия с остальными индивидами.

Таким образом, всякая идентичность возымела право на существование. Группы населения, ранее стигматизированные, получили возможность лоббировать собственные интересы и, оккупирова пространства в сфере жизненно необходимого, переместились в область развлечений, где настойчиво требуют сатисфакции.

Актуальной зоной недопонимания остается индустрия компьютерных игр. Эта область интертейнмента становится областью особенно напряженных отношений. Люди с инвалидностью

по зрению, обнаруживая собственное несогласие, стараются призвать производителей игр к соблюдению прав каждого на удовольствие.

Реакция гейм-индустрии

Немецкий политический философ Р. Форст пишет: «Нормативная идея права, согласно которой личность уважается и признается в качестве свободной и равной другим правовым личностям, независимо от того, какой идентичностью она обладает в качестве этической личности, предполагает, что понятие правовой личности с внешней стороны выражает форму ее абстрактно-формального признания, а с внутренней — конкретную идентичность индивида» (Forst, 2002). Таким образом, от индустрии компьютерных игр мы ожидаем признания прав незрячих путем предоставления доступного игрового пространства для реализации идентичности, особенной для игровой индустрии и отличной от той, к которой производящий игры актер привык в «доправовую» эпоху.

Что такое сегодняшняя традиционная компьютерная игра в русле нашего разговора? Это интерактивная развлекательная компьютерная программа, требующая безусловного наличия и полноценного функционирования всех естественных сенсорных физиологических систем игрока, необходимых для полноценного восприятия коммуникативного послания со стороны игры и корректной ответной реакции. В результате фактически каждая игра безапелляционно дискриминирует всякого игрока в соответствии с его степенью утраты здоровья. Поскольку визуальный канал информирования, по природе взаимодействия с видеоигрой, наиболее емкий, индустрия игр с особенной силой отвергает интересы игроков с ослабленным зрением или полностью незрячих. Необходимо уточнить, что в целях облегчения теоретизации в настоящей работе рассматриваются лишь те люди с инвалидностью, степень утраты зрения у которых равняется ста процентам. В ином случае работа увеличилась бы в объеме соразмерно тому, как расширяется или сужается спектр физиологически обусловленных возможностей игрока пропорционально степени утраты зрения и субъективной специфике заболевания. Разумеется, мы не можем сказать, что игровая индустрия не способна ничего предложить игроку подобного рода. Существует целый ряд компьютерных игр, специально приспособленных для незрячих пользователей. Кратко рассмотрим некоторые из них.

Игра *Match 1* (разработчик — программист *Jim Kitchen*, годы выпуска — начало 2000-х) представляет собой простой для освоения аудиосимулятор автогонок. Ориентация в игровом пространстве происходит посредством говорящего ассистента, который

озвучивает доступные для выбора пункты меню, и предварительных настроек. Игрок осуществляет выбор при помощи нажатия клавиш на клавиатуре или гейм-контроллере. Уровни сложности в игре определяются количеством дополнительных, помимо пользовательской, машин на гоночной трассе. Играть необходимо в наушниках: во время заезда ровный звук двигателя может сопровождаться скрежетом или шуршанием в одном из наушников — это означает, что машина съехала с трассы и необходимо направить ее в противоположную сторону клавишей управления. В случае отсутствия должной реакции воображаемый автомобиль разбивается. Минусы игры состоят в примитивности аудиосопровождения и недостаточной информативности сообщений голосового помощника о текущем состоянии дел на трассе, что значительно снижает увлекательность использования.

Top Speed (разработчик — AccessWare, годы выпуска — 2004–2010) — известная серия игр для незрячих, посвященная автогонкам. Группа программистов AccessWare выпустила три модификации игры, которые ориентированы на аудиальный контакт с пользователем. Качество аудиоэффектов значительно превосходит *Match 1*, методика же игры неизменна. Игрок по-прежнему соревнуется, в сущности, сам с собой, хотя в последней версии игры *Top Speed* присутствует аудиоассистент-штурман, регулярно сообщаящий о текущем положении дел на трассе. Это благотворно сказывается на привлекательности процесса. Также *Top Speed* предлагает режим интернет-игры с друзьями.

Technoshock (разработчик — программист Anatol Kamynin, годы выпуска — 2005–2007) — стереоигра в жанре shooter с привычными для зрячего игрока аудиоэффектами, но без какого-либо видеоизображения. Представьте, что вы управляете героем, который может ходить в четыре стороны; где-то вдалеке потрескивает нечто, напоминающее оголенный электропровод. Более никаких аудиосообщений не поступает, при передвижении героя слышны шаги, далее можно наткнуться на топор, о чем извещает голосовой ассистент. Игра непроста для восприятия из-за трудности вообразить игровой мир, потому что дальнейшие игровые действия неочевидны. Игра позволяет выбрать действие «ударить топором в стену», можно также следовать за звуком потрескивания и быть убитым электротоком проводки. Вероятно, столь загадочная игра может привлечь незрячего пользователя, однако в целом она не снабжена понятной навигационной системой, вследствие чего при использовании игры вместо удовольствия рождается чувство беспомощности.

Таким образом, при рассмотрении специализированной продукции гейм-индустрии можно констатировать скудность ее выбора, примитивизм адаптированности и технологическую отсталость. Очевидна дискриминация игровой индустрией игрока с ограниченными физическими возможностями — едва ли подобное

положение вещей соответствует веяниям времени и достижениям так называемого технического прогресса. Как можно изменить архаичность положения вещей?

Аспекты признания и реализации интересов незрячих

В целях формирования дискуссионного и партнерского пространства для будущей коммуникации игровой индустрии и пользователей с ограниченными возможностями зрения необходимо вербализировать и структурировать основные проблемы восстания слепых.

Итак, мы условились, что перед нами полностью незрячий игрок. Что это значит для индустрии игр? С точки зрения терминологии в теории коммуникации это значит, что перед нами пользователь, который лишен визуального канала получения и отправки игровых сообщений. И этот игрок требует институционального признания собственных интересов и технической их реализации. Таким образом, формируется две группы проблем: технические аспекты создания игрового мира и интерфейса управления, а также институциональные, предопределяющие стратегическое поведение производящих акторов игровой индустрии на рынке и в обществе.

Важнейшая техническая цель, которую предстоит решить производителям игр для незрячих, — это проблема нехватки удовольствия. В статье философа Э. Нили об этических обязанностях гейм-дизайнера говорится: «Ключевым элементом удовольствия оказывается возможность полноценно пережить игру. Это не так просто, как может показаться» (Neely, 2016). И действительно, задача, прежде привычная для индустрии, в заданных условиях предполагает выработку специального подхода.

Согласно теории психолога Э. Берна, человек, который не умеет производить расчеты глазами, лишен способности получать удовольствие от наблюдаемого движения. В этой совокупной работе зрения и расчета и состоит, по нашему мнению, принципиально важная схема получения удовольствия пользователем в компьютерной видеоигре путем переживания драматического сюжета магнетической совокупности передвижений и управлений ими. Однако, опираясь на теорию Э. Берна о природе удовольствия, решить эту проблему для индустрии компьютерных игр оказывается проще, чем может показаться на первый взгляд: индустрия не должна создать способность видеть сущее, но должна обратиться к области незримого. Она должна задействовать остальные чувства и создать интересный воображаемый мир в сознании игрока (Берн, 1997).

В результате цель удовольствия «распадается» на несколько технически непростых задач, первая из которых — решить проблему чувства брошенности незрячего игрока в воображаемом мире. Иными словами, согласно статье группы авторов о доступности игр для незрячих и слабовидящих компьютерных пользователей, данную идею можно выразить в терминах «состояние потока и концентрации», что предполагает глубокое и продолжающееся поглощение деятельностью внутри игрового мира (Archambault, 2007).

Традиционно, что пользователя игры в виртуальном мире «ведет» зрение — значит, «вести» незрячего игрока в виртуальной реальности игры должно нечто иное. Первая неясность здесь заключена в том, что производителю игр необходимо определиться с тем, какую именно воображаемую реальность создавать — однозначную или неоднозначную. От этого зависит средство создания. Здесь можно напомнить ключевой принцип информационной коммуникации, который гласит: сообщение, содержащее наиболее широкое пространство для трактовок, формирует более богатую семиотическую реальность, чем сообщение с однозначно интерпретируемым смыслом. В связи с этим, вероятно, для создания наиболее захватывающей внимание и понятной реальности необходимо использовать максимально конкретные и однозначные средства создания незримого игрового мира, иначе безграничное воображение игрока «размоет» и ослабит его вовлеченность в игровой мир, созданный его сознанием, в силу открытости этого мира, где разум может ощутить себя покинутым, беспомощным и никому не нужным, не цепляясь за реперные крючки (легко интерпретируемые элементы) «понятной» воображаемой реальности.

Отсюда следует и вторая неясность: будет воображаемый игровой мир незрячего, созданный средствами простого толкования (*simply-interpretation tools*), примитивным или он будет со средствами сложного толкования (*hard-interpretation tools*) многогранным. И определение того, что именно важнее (примитивность или разнообразие) и в какие сюжетные моменты игра представляет собой тот выбор, который в результате влияет либо на увлекательность игры вследствие ее понятности, либо на разнообразность с опасностью «размытия» контроля над незрячим пользователем и тесного с ним контакта.

Помимо удовольствия, неотъемлемая часть всякой игры — система символических поощрений. Здесь кроется вторая техническая проблема. Система поощрений (игровых бонусов, очков и иных промежуточных достижений) с точки зрения психологического толкования представляет собой виртуальное «поглаживание» игрока в процессе игры вследствие успешного выполнения микрозадачи или ключевой цели игры. Организация действительно эффективной обратной поощрительной связи между миром

игры и незрячим пользователем является важнейшей задачей, реализация которой может считаться специалистами ключевым аспектом увлекательности игрового мира.

Параллельно с техническими проблемами реализации интересов незрячих игроков существуют социально-экономические взаимоотношения индустрии и мира, ограничивающие признание интересов незрячих в индустрии. Производители компьютерных игр не существуют в вакууме. На них также распространяются внешние факторы, названные нами институциональными проблемами признания интересов незрячих игроков.

Одна из важнейших таких проблем — безразличие крупных производящих акторов игровой индустрии к интересам незрячих из-за микроскопичности рынка сбыта столь специфической продукции. Это предопределено тем, что группа населения, составляющая незрячих компьютерных пользователей, во-первых, крайне малочисленная в соотношении с традиционными игроками, а во-вторых, наиболее малообеспеченная с точки зрения экономического достатка. В результате молчания ведущих производителей игр большинство подобных игр создаются энтузиастами («команды разработчиков таких игр, как правило, содержат от 1 до 4 человек»), силы которых ничтожны, поскольку они не представляют собой полноценного производящего института.

Разумеется, что с экономической точки зрения незрячий пользователь для гейм-индустрии есть паразит, несущий убыток. Природа столь неблагородной сущности незрячего клиента как элемента экономических взаимоотношений состоит в том, что, будучи малообеспеченным и физически неполноценным, однако желая потреблять на общепринятом уровне, незрячий требует компенсации затрат с другой стороны.

Заключение

Создание развлекательного имаджинариума для незрячего игрока — это огромный вызов для технического прогресса. Для реализации интересов игрока с ограниченными физическими возможностями следует рассматривать его как потребителя столь же качественного продукта, но со всей требующейся инклюзивной полнотой специфического подхода. Необходимый увлекательный игровой мир должен быть создан прямо в сознании незрячего пользователя. Поскольку подобная социальная группа не столь многочисленна и, как правило, все еще малообеспеченна, ее усилия по компенсации средств, затраченных индустрией на их удовольствие, будут смехотворны. И здесь встает проблема, традиционная для людей с инвалидностью: кто-то должен нести убытки вместо них самих.

Поэтому для полноценной реализации интересов незрячего в игровой индустрии необходима деэкономизация статуса такого потребителя и согласие с его правом на безвозмездное потребление, что, в свою очередь, возможно лишь при осознании производителями игр глобальных процессов легитимации интересов уязвимых групп населения как важных и необратимых, а также при согласии на реализацию этих интересов на благотворительных условиях.

Сегодня индустрия компьютерных игр как никакая другая дискриминирует человека с инвалидностью и указывает ему на его место, которое находится вне мира современных развлечений. Гейм-индустрия подключилась к пространству глобальных денег, пытается закрыться от пространства глобальных проблем.

Все игры кричат: «Мы не для тебя, ты плохо видишь, ты плохо слышишь или у тебя нет рук — ты не можешь играть, пойдй займись самобичеванием». Изменить положение вещей, столь неприглядное для прогрессивных компаний, можно лишь при условии волевого устремления к социально значимому поступку со стороны крупнейших производителей игровой продукции.

Литература

- Archambault, D., Ossmann, R., Gaudy, T., & Miesenberger, K. (2007) Computer games and visually impaired people. [online] *Computer Science*. Available from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Computer-games-and-visually-impaired-people-Archambault-Ossmann/b459442651bd72100864a2f24b8a5fd262851alc#citing-papers>. [Accessed 30 August 2020].
- Forst, R. (2002) *Contexts of Justice: Political Philosophy beyond Liberalism and Communitarianism*. Los Angeles: University of California Press, 346 p.
- Neely, E. (2016) *Ethically, must game designers respond to all player requests?* [online] Available from: <https://theconversation.com/ethically-must-game-designers-respond-to-all-player-requests-61788>. [Accessed 15 August 2020].
- Арендт, Х. (1996) *Истоки тоталитаризма*. Москва: ЦентрКом, 672 с.
- Бауман, З. (2005) *Индивидуализированное общество*. Москва: Логос, 390 с.
- Берн, Э. (1997) *Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы*. Санкт-Петербург; Москва: Университетская книга, 400 с.

References

- Archambault, D., Ossmann, R., Gaudy, T., & Miesenberger, K. (2007) Computer games and visually impaired people. [online] *Computer Science*. Available from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Computer-games-and-visually-impaired-people-Archambault-Ossmann/>

- b459442651bd72100864a2f24b8a5fd262851a1c#citing-papers [Accessed 30 August 2020].
- Arendt, H. (1996) *Istoki totalitarizma* [The origins of totalitarianism]. M.: TsentrKom, 672 p.
- Bauman, Z. (2005) *Individualizirovannoe obshchestvo* [The individualized society]. Moscow: Logos, 390 p.
- Bern, E. (1997) *Igry, v kotorye igraut liudi: Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnoshenii; Liudi, kotorye igraut v igry: Psikhologiya chelovecheskoi sud'by* [Games people play: Psychology of human relationships; People who play games: The psychology of human destiny]. St. Petersburg; Moscow: Universitetskaya kniga, 400 p.
- Forst, R. (2002) *Contexts of Justice: Political Philosophy beyond Liberalism and Communitarianism*. Los Angeles: University of California Press, 346 p.
- Neely, E. (2016) *Ethically, must game designers respond to all player requests?* [online] Available from: <https://theconversation.com/ethically-must-game-designers-respond-to-all-player-requests-61788>. [Accessed 15 August 2020].

ВНУТРИИГРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ КАК НОВАЯ ФОРМА ИСКУССТВА

Елизавета Когалёнок

IN-GAME PHOTOGRAPHY AS A NEW FORM OF ART

© Lizaveta Kahalionak

Bachelor of Social Sciences in Communication Studies, Interpreter/customer service support at Teleperformance Lithuania, LLS department
Rinktinės Str. 5-7, LT-03163, Vilnius, Lithuania

ORCID ID: 0000-0002-3026-8230

E-mail: kliff.nyan@gmail.com

Abstract: The subject of this article is in-game photography, which exists as a part of our lifestyle for some time already, but struggles to become recognized as an independent form of art. Classic photography in its time managed to establish itself as a new type of art that is equal to painting and sculpture. As for in-game photography, the situation is much more complicated. If the goal of an ordinary photo is to capture the ordinary world, as something that can only be seen with a camera lens, then what is the purpose of an in-game photo if it can exist there only within the framework of some new, man-made world, inside a video game?

Nowadays, there is only a small amount of research devoted to such a genre of art as in-game photography. I am trying to correct that problem by analyzing the in-game photography, its connection to its classical predecessor, and formulating the central idea of that genre. I also will try to build an approximate way of in-game photography development as a form of art in the future, using the scheme of how culture is developing and formed by human minds. I will compare it to already known forms of perceiving in-game photography as an art and provide some ways of how humanity will perceive media art in the nearest future by describing already known in-game photography studies, various genres of in-game photography, and art contests.

Keywords: In-game photography, classic photography, the art of photography, fast knowledge, glitch art, VR-technology, Camera Ludica, overproduction, media art.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivative Works 4.0 International License

Внутриигровая фотография как практика существовала еще до того, как мы стали делать скриншоты и размещать их в социальных сетях, хотя, несомненно, соцсети и их развитие оказали огромное влияние на то, как создается и как воспринимается внутриигровая фотография. Данное явление сложное с точки зрения медиальной организации, поскольку возникает на стыке двух «медиагигантов»: фотографии и компьютерных игр. В представленной статье мне хотелось бы подробнее раскрыть момент превращения внутриигровой фотографии в новую форму искусства. Я приведу свой тезис, а также аргументацию, почему тот подход, который предлагается мной в данной статье, является наиболее актуальным.

В тексте о «Камере Людика» авторы пишут: «...На самом деле еще предстоит выяснить, чем практика фотографии в игровой культуре и художественном контексте отличается от того, как она моделируется в играх» (Möring, S., Marco de Mutiis, 2019, p. 72). В данной статье я проведу небольшое исследование относительно взаимосвязи культуры, искусства и внутриигровой фотографии. Область оказалась недостаточно изученной и интересует меня как фотографа и исследовательницу.

Внутриигровая фотография — это форма «отдельного» нового медиаарта. Я взяла «отдельного» в кавычки по той причине, что этот вид искусства отделился от, очевидно, обычной фотографии.

На самом деле, если подробнее разобраться в понятиях внутриигровой и классической фотографии, можно понять, что внутриигровая по семантическому описанию не отвечает требованиям фотографии, ведь в ней отсутствует самое главное — свет, который, по сути, есть часть названия. В случае с внутриигровой фотографией акт запечатления какого-то момента человеком происходит в отсутствии камеры, без света и, можно сказать, даже без человека. Все происходит внутри цифрового кода: в равной степени им является как виртуальная камера, так и объект, который она снимает. Сет Гиддингс в своем эссе «Рисование в отсутствии цвета» писал следующее: «Виртуальная камера сделана из того же материала, что и получаемое изображение: кода. Он тоже имитирует зрение, но теперь целью этой симуляции является оптика самого аппарата камеры, а не биологическое зрение» (Giddings, 2014, p. 4).

Однако у внутриигровой фотографии и классической есть также и смысловые различия, которые заключаются не только в способе съемки и даже не в том, что итоговый продукт имитирует. Фотография (вне зависимости от ее типа) имеет непосредственное отношение к оптическим жестам. Мишель Фуко различает два рода оптических жестов — взгляд и взор (Фуко, 1998, с. 148). Взгляд

витают над полем говорения, здесь есть другой, который научается говорить. Взор же обличает телесное. Через взгляд адресуется речь, через взор — тело. Мы оживляем образы, которые, будто являясь фрагментами утраченного фильма, представляют нам фрагменты жеста. Что же представляет собой в таком случае жест? Жест — это действие, но в отличие от чистого действия — действие не с реальным объектом, а с его образом.

Получается, если образ фиксирует изображение, то фотография — историю утраченного жеста. В итоге изображение — это *представление представления*, в то время как образ — это просто представление. В качестве примера я хочу привести свой любимый мем (рис. 1), который отлично иллюстрирует такое восприятие оптических жестов как визуально, так и текстуально, прекрасно объясняя то, как преобразуется культура восприятия образа по отношению к реальности с течением времени. Данная иллюстрация также изображает и общее социальное отношение принадлежащих к разным культурным классам поколений. Таким образом, можно построить следующую схему: Образ (реальность) — Маскировка/искажение реальности (живопись) — Маскировка отсутствия реальности (классическая фотография) — Полное отсутствие связи с реальностью, знак становится своим собственным симулякром (внутриигровая фотография).



Рис. 1. Мем про культурно-поколенческое взаимодействие пониманий и преобразований образа

Именно способ взаимоотношения фотографии и реальности я считаю одним из основных факторов, отличающих классическую фотографию от внутриигровой. «Реализм» компьютерных изображений был воспроизведением не оригинального внешнего мира, который находится у нас за окном, а скорее фотографического изображения (*представление представления*). Например, широко распространенное моделирование бликов в компьютерных спецэффектах, анимации и видеоиграх является одним из видов любопытного эстетического и традиционного взаимодействия между аналоговой кинематографией и компьютерными изображениями. Данные пиксели анимированного света, распространяющиеся по экрану, придают своим виртуальным мирам ощущение того, что они физически динамичны и сложны, что мы могли бы реально их ощущать. Как пишет Сьюзен Зонтаг в своем последнем эссе из серии «О фотографии», «реальность всегда интерпретировали через образы, и философы, начиная с Платона, пытались ослабить нашу зависимость от образов, отыскивая норму постижения реальности, не связанную с образными представлениями. Но в середине XIX века, когда такая норма казалась наконец достижимой, отступление старых религиозных и политических иллюзий под натиском гуманистической и научной мысли не привело — как ожидалось — к массовому переходу на сторону реального. Наоборот, новый век неверия укрепил привязанность к образам. Доверие, которого лишились реалии, понимаемые в форме образов, было оказано реалиям, понимаемым как сами образы, иллюзии» (Зонтаг, 2013, с. 200). Начиная с XX века, с того момента, как общество стало считаться «современным», одним из главных его занятий стало производство и потребление изображений, а сами изображения, обладающие исключительной способностью определять наши требования к реальности, стали жизненно необходимы для здоровья экономики, политической стабильности и стремления к счастью.

Наше время стало эпохой перепроизводства изображений, способов их интерпретации и применения. Причиной этому стали интернет и ускорение различных культурных процессов в соответствии с общим прогрессом человечества. Культура «быстрого знания» (Orr, 2004, p. 36) повлияла не только на то, как мы получаем и анализируем знание, но и на способ подачи этого знания. Несмотря на то что Дэвид Орт указывал на преобладание культуры «быстрого знания» еще в XX веке, большинство характеристик данной культуры вполне описывают отношение к знанию и в наше время: «Только то, что можно измерить, является истинным знанием. Чем больше у нас знаний, тем лучше. Мы сможем извлечь нужную часть знаний в нужное время и приспособить ее к надлежащему социальному, экологическому, этическому и экономическому контексту. Мы не забудем старое знание, но, если даже это произойдет,

новое знание будет лучше старого. Какие бы ошибки и промахи ни происходили на пути получения знания, их можно исправить еще большим знанием. Производство знаний можно отделить от их применения. Приобретение знаний не влечет за собой никаких обязательств по обеспечению их ответственного использования» (Orr, 2002, p. 37). Культура «быстрого знания» имеет огромное влияние на все сферы жизни человека, так как это знание образуется и видоизменяется с такой большой скоростью и в таких больших количествах, что не позволяет разумно и точно воспринимать, анализировать и применять его. Искусство как один из пластов культуры во всех его проявлениях не является исключением.

Довольно интересным в такой парадигме мне кажется рассмотрение соответствующего изменения понятия красоты у внутриигровых и классических фотографов. Все та же Сьюзен Зонтаг высказала следующее мнение по поводу перепроизводства в фотографии: «Люди, увидевшие что-то красивое, часто сожалеют, что не смогли его сфотографировать. Роль камеры в приукрашивании мира была настолько успешна, что стандарты прекрасного стала задавать фотография, а не сам мир. Хозяева, гордые своим домом, вполне могут вынуть его фотографии и показать гостям, до чего он на самом деле красив. Мы учимся видеть себя фотографически: считать себя привлекательным — это значит думать, насколько хорошо ты выглядишь на фото. Фотография создает прекрасное — и из поколения в поколение снимками истощает его. Некоторые природные дива едва ли не полностью предоставлены ухаживаниям фотографов-любителей. Объевшийся изображениями может счесть закаты пошлостью — теперь они, увы, слишком похожи на фотографии» (Зонтаг, 2013, с. 115).

Удивительно, как данное высказывание остается актуальным и для внутриигровых фотографов. Ведь исходя из победителей различных виртуальных выставок, в категории которых входит и внутриигровая фотография, все больше художников стараются создать не просто красивые картинки, снятые в момент виртуального «золотого часа» или заката. Они делают свои работы всё более концептуальными, заимствуя темы и эстетический метод современной фотографии и перенося их в виртуальные миры.

Примером тому можно считать конкурсантов онлайн-выставки «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020», которую курирует журнал «Российское фото». Цель данного журнала — «развитие фотоувлечения в России и повышение фотокультуры общества». Суть конкурса «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020» — с помощью фотографии затронуть моменты, связанные с восприятием современным человеком цифровых миров, их влияние на современную культуру и искусство.

Первое место в конкурсе заняла художница Бурлакова Виктория с проектом «За полем боя» (рис. 2, 3, 4). Конкурсантка выбрала

направление в фотографии, которое работает не с тем, что изображено на картинке, а с трансформацией самой картинки. Такое направление называется глитч-арт, его выразительными элементами являются различные цифровые и аналоговые ошибки, которые человек использует для создания произведений искусства.

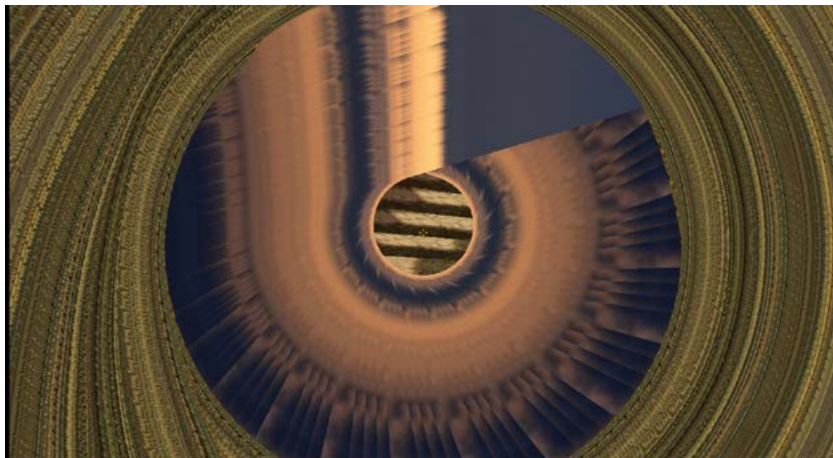


Рис. 2. «Кольцо фортуны», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

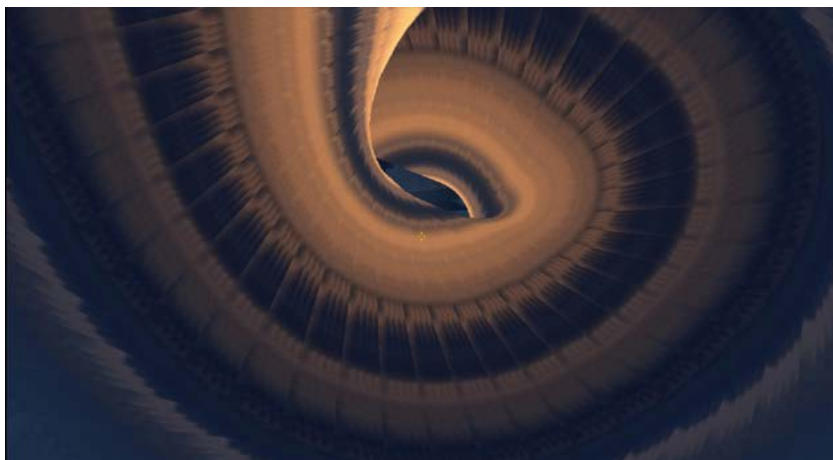


Рис. 3. «Вихрь заката», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

Как гласит описание, «для создания своей серии автор выбрала видеоигру Counter-Strike 1.6 (2000 г.), в которой игроку приходится постоянно убивать своих противников. Однако после смерти и до окончания раунда пользователь переходит в режим наблюдения за игровым процессом, в котором может “выйти” за текстуры видеоигры. Именно эта возможность позволила создать работы в направлении глитч-арт. Автор стремилась продемонстрировать пространство, которое участники игры, увлеченные

игровым процессом, чаще всего не замечают. Пространство, в котором всегда тихо и спокойно, в отличие от поля боя»¹.

Таким образом, своей случайностью фотографии подтверждают, что все бренно. Произвольность фотографического свидетельства указывает на то, что реальность в принципе не поддается классификации. Реальность складывается в набор случайных фрагментов — неизменно заманчивый, броский, упрощенный способ общения с миром. Фотография иллюстрирует то отчасти праздничное, то отчасти снисходительное отношение к реальности, которое составляет объединяющую идею сюрреализма, и утверждения фотографа, что реально всё, подразумевают также, что реального недостаточно. Сьюзен Зонтаг писала: «То, что справедливо в отношении к фотографии, справедливо и в отношении мира, увиденного фотографически» (Зонтаг, 2013, с. 110).



Рис. 4. «Долина вечности», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

Другим примером, подтверждающим такое видение внутриигровой фотографии, является выставка «Чего на свете не бывает», проведенная Арт-галереей Ельцин Центра, презентующая работы в стенах Президентского центра Б.Н. Ельцина в Екатеринбурге. Название, как утверждают авторы, «отсылает нас к одноименной русской народной сказке. Помещая авторов внутрь нарочитой оппозиции фольклорности и компьютерных игр как максимально далеких друг от друга сфер, мы рассчитываем подвинуть художников поместить свое творчество в новый контекст, а широкого зрителя увидеть во внутриигровой фотографии медиаискусство, а не лишь элемент геймерской субкультуры»². Если мы посмотрим

1 «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020»: онлайн-выставка [онлайн]. Rosphoto.com / «Российское фото», 15 июля 2020 г. Доступ по: https://rosphoto.com/contest/virtualnyy_mir_glazami-8154 [Просмотрено 24 марта 2022].

2 Конкурс внутриигровой фотографии «Чего на свете не бывает» [онлайн].

на победителей данного конкурса и описания их работ, то увидим, что в большинстве своем они все занимались именно глитч-фотографией, то есть использовали замену файлов моделей и эффектов в игре, замену текстур, внутриигровые консольные команды для достижения финального результата³.



Рис. 5. Работа Мяу Вау из серии «Желтое красное или цветастое (красочное)»

Одна из работ — серия «Желтое красное или цветастое (красочное)» от Мяу Вау хорошо иллюстрирует сюрреалистическое представление о фотографии. Ее серия работ победила в номинации «Каша из топора» — в ее рамках можно было использовать любые средства вмешательства в геймплей и код игры, а также ретушь и постобработку. Вот что сама авторка писала об игре и своей работе: «Когда я искала полезные материалы для съемки в этой игре, я обнаружила фэндом в ВКонтакте, где участники делились своими находками в игре. В сообществе есть целый альбом под названием “экспертное лаго-багоюзание”, который посвящен глитчу (в большей степени) и модификациям игры. Скриншоты, запечатлевающие глитч, — это своего рода магия, которую даже иногда удастся контролировать». Здесь реальность, пусть внутриигровая, искусственная, контролируемая, также складывается из кусочков, выпавших в случайном порядке.

yeltsin.ru / Ельцин Центр, 10 августа 2020 г. Доступ по ссылке: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/> [Просмотрено 24 марта 2022].

3. Объявлены победители конкурса «Чего на свете не бывает» [онлайн]. yeltsin.ru / Ельцин Центр, 2 сентября 2020 г. Доступ по ссылке: <https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/> [Просмотрено 24 марта 2022].

Игровой мир изначально построен кем-то другим, то есть его составляющие появляются там не случайным образом. Именно поэтому, на мой взгляд, задача внутриигрового фотографа делает его еще больше фотографом, чем классического с точки зрения фотографического взгляда, ведь основная задача взгляда фотографа — это кадрировать мир таким образом, чтобы на изображении появилось именно то, что он хотел при помощи этого кадра выделить, возвести в состояние иллюзии. Да, реального недостаточно, но внутриигровая реальность является всего лишь иллюзией реальности, она уже пытается «дополнить» реальность, а это значит, что недостаточно уже и иллюзорной дополненной реальности, раз появляется фотограф, который будет кадрировать происходящее в иллюзии на еще более иллюзорные кусочки. Задача такого деления мира заключается в том, чтобы в конце концов получить что-то не просто красивое, но скорее идеальное, настолько красивое и похожее на реальность, что при взгляде на объект на фотографии своими глазами в реальном мире нас может разочаровать и разозлить то, что он не такой идеальный, каким он нам представлялся. «Никто никогда не открывал уродства при помощи фотографии. Но многие с ее помощью открывали красоту» (Сонтаг, 2013, с. 115). Генри Талбот запатентовал фотографию, обозначив ее названием «калотипия», где *kalos* — красивый. И даже сейчас, когда профессиональные фотографы в сфере искусства выбирают объект для съемок, они не выбирают что-то, что они заведомо считают некрасивым, скорее, они находят «уродские» вещи красивыми и поэтому заключают их в кадре фотографии. Данное понимание красоты относится и к классической фотографии, и к внутриигровой.

Выше я уже затронула тему сюрреализма по отношению к фотографии. Не лишним будет упомянуть и то, как внутриигровая фотография, следуя по стопам всех предшествующих видов искусства (и классической фотографии в особенности) идет по тем же ступеням развития, что и ее предшественники. Я уже писала ранее, что сейчас ни в классической, ни во внутриигровой фотографии с точки зрения искусства не являются интересными фото закатов или стандартных пейзажей. Внутриигровая фотография практически перепрыгнула через данный этап формирования себя в искусстве. Конечно, есть фотографы, которые работают и в направлении гиперреализма, у которых имеется набор потрясающих фотографий заката. Одним из самых популярных художников этого направления считается Дункан Харрис.

Почему же его работы так популярны? Реализм в классической фотографии никогда не был проблемой, потому что фотография сама по себе презентуется в первую очередь как неоспоримая реальность, хоть и на самом деле являет собой полную противоположность, ложь в чистом виде. В фотографии значение

лжи гораздо важнее, чем в живописи, потому что ее изображения претендуют на правдивость в гораздо большей степени, чем живописные. Сьюзен Зонтаг приводит следующее сравнение: «Фальшивая картина (то есть ложно атрибутированная) фальсифицирует историю искусства. Фальшивая фотография (ретушированная, или подвергнутая иным манипуляциям, или снабженная ложной подписью) фальсифицирует реальность» (Зонтаг, 2013, с. 116). В реальном мире одно и то же каждый человек может снять по-своему, именно поэтому классическая фотография не может считаться точным отражением реальности, а произведения искусства, которые создаются при помощи фотографии, являют собой не кусочки реального мира, заключенные в кадр, а абсолютно отдельно существующие работы. Будь то качественное фото какого-нибудь пейзажа или артхаусная фотокомпозиция.

Что касается внутриигровой фотографии, Дункан Харрис использует метод модификации игры. Он манипулирует углами камеры, расстоянием и улучшает текстуры для создания фотореалистичных гляцевых снимков (рис. 6, 7):

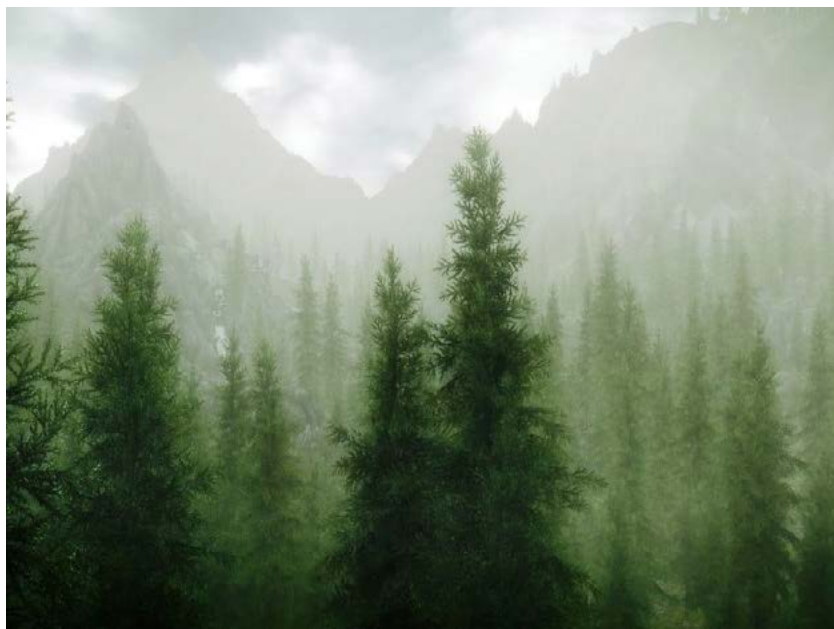


Рис. 6. Фотография Дункана Харриса, The Elder Scrolls V: Skyrim

Харрис — создатель проекта по внутриигровой фотографии DeadEndThrills. Данный проект презентует большое количество его работ в сфере внутриигровой фотографии, которые он сделал за многие годы сотрудничества с различными компаниями — производителями видеоигр. Как пишет сам автор, работа в более чем дюжине игровых студий дала ему обширные знания о рабочих процессах в игровой индустрии, не говоря уже об инструментах

и технологиях, таких как Unreal/UDK, CryENGINE (песочница), idTech (id Studio), Photoshop, Premiere, Maya и 3DS Max. Его проект направлен на пиар, рекламу и создание продаваемых и цепляющих внутриигровых фотографий вне зависимости от того, что ему понадобится сделать с изначальным имеющимся продуктом (видеоигрой) для получения стоящего результата. Он сравнивает свои ультрасовременные глянцевые снимки с фотографиями в кинопроизводстве, и, как и в фильмах, его работы используются игровыми компаниями для продвижения своих продуктов. И тот факт, что он сравнивает свои внутриигровые фотографии с фотографиями классическими, снова приводит нас к тому, что внутриигровая фотография — это *подражание подражанию*. То есть изначальная суть искусства классической фотографии — запечатлеть реальность и возвести ее в идеал, суть внутриигровой фотографии — запечатлеть иллюзию и возвести ее в *идеал идеала*.



Рис. 7. Фотография Дункана Харриса, The Elder Scrolls V: Skyrim

В контексте внутриигровой фотографии мы все еще можем говорить об идеале лишь по той причине, что за материал для создания идеала, в данном исследовании, берется объективная реальность — мир вокруг нас. Мир внутриигровой фотографии — это продолжение данной реальности. Таким образом, внутриигровая фотография, берущая свое начало от классической, первичная суть которой — идеально запечатлеть окружающий мир, ставит своей задачей подражание этой идее, итогом которого является получение идеального результата. Эта гипотеза работает только

в отношении внутриигровой фотографии как искусства, так как ее задачей становится подражание той классификации визуального искусства, которая уже существует.

Русскоязычное комьюнити внутриигровых фотографов отличилось и здесь. Большинство художников работают в направлении глитч-арт или пытаются эстетизировать низкополигональное цифровое изображение с целью вызвать у зрителя чувство ностальгии. Несмотря на то что как публика, так и сами художники могут быть заинтересованы в разных направлениях, суть в итоге остается одна — подражать направлениям классической фотографии. И не просто подражать — воспользоваться опытом предшествующего вида искусства для создания чего-то еще более идеального, чем то, что уже существует на пространстве ограниченной выразительности игр. Синди Поремба в своей статье о ремедиации фотографии в видеоигровом пространстве пишет следующее: «Именно ограниченность визуальной лексики игр, в отличие от выразительной силы фотографии, давала контраст общественно-политическому содержанию» (Poremba, 2007, p. 57).

Внутриигровая фотография сегодня — это перспективный вид искусства, особенно с учетом развития VR-технологий. Сейчас это направление переживает период, схожий популяризацией зеркальных фотоаппаратов. Однако и сама VR-технология на данном этапе переживает собственную трансформацию, осмысление себя как опыта, создание собственных гейм-дизайнерских правил и решений. Уверена, данная тема заслуживает отдельной статьи, которая сформирует этот опыт.

Малларме как-то сказал, что все на свете существует для того, чтобы в конце концов попасть в книгу. Сегодня все существует для того, чтобы попасть на фотографию, даже то, что находится за пределами нашей реальности или в других ее симуляциях.

При возникновении внутриигровой фотографии она, как и ее предшественник, не возымела фурора, скорее вызвала недоумение. Зачем нужно искусство, которое лишь прямо передает реальность, тем более — искусственную?

На мой взгляд, внутриигровая фотография — это не просто ремедиация (переосмысление) игрового мира для получения идеального изображения через симуляцию, имитацию и модификацию имеющегося изначального игрового продукта. Это также пересечение этих категорий между собой для получения итогового продукта, так называемого идеала идеала. Реальности в эпоху быстрого знания для человека становится недостаточно по разным причинам, и внутриигровая фотография становится приятной отдушиной в кризисном реальном мире. Игровой мир

поддается контролю, пусть не всегда в той мере, в которой предполагают создатели. Внутри него проще создать ту реальность, идею, которая существует неизбежно лишь в воображении автора. В реальности ты куда чаще вынужден мириться с условностями и собственными границами. Во внутриигровой реальности все подчинено только костылям мира и твоей собственной с ними изобретательностью.

Однако практика внутриигровой фотографии все еще постепенно развивается, находя собственные визуальные решения, формируя жанры и активно развивая свой подход. Благодаря путям развития других видов искусств взаимодействие между видеоиграми и фотографией можно проследить на несколько лет, если не десятилетий, вперед, ведь практически всем подобным явлениям свойственна культурная цикличность. Однако в силу самостоятельности каждого вида мы лишь можем наметить общий путь развития. Хочется верить, что со временем данному виду искусства уделят куда больше внимания и его исследованием займутся куда более скрупулезно.

Литература

- Giddings, S. (2014) Drawing without light. In: Lister, M., ed. *The Photographic Image in Digital Culture*. London: Routledge, pp. 41–55.
- Möring, S., Mutiis, de M. (2019) Camera Ludica: Reflections on Photography in VideoGames. In: Fuchs, M. and Thoss, J., ed. *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 69–94. <http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>. [Accessed 2 March 2022]
- Orr, D. (2004) *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. Oxford University Press, 248 p.
- Poremba, C. (2007) Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games and Culture*, no 2(1), pp. 49–58.
- Зонтар, С. (2013) О фотографии. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс», 272 с.
- Конкурс внутриигровой фотографии «Чего на свете не бывает». [онлайн] [yeltsin.ru / Ельцин Центр](https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/), 10 августа 2020 г. Доступ по: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Объявлены победители конкурса «Чего на свете не бывает». [онлайн] [yeltsin.ru / Ельцин Центр](https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/), 2 сентября 2020 г. Доступ по: <https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Фуко, М. (1998) *Рождение клиники*. Москва: Смысл, 310 с.
- Шедько, И. (2020) Искусство внутриигровой фотографии. Часть 1. [онлайн] DTF, 23 февраля 2020. Доступ по: <https://dtf.ru/games/105972-iskusstvo-vnutriigrovoj-fotografii-chast-1>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Шедько, И. (2020) Искусство внутриигровой фотографии. Часть 2. [онлайн] DTF, 29 февраля 2020 г. Доступ по: <https://dtf.ru/games/108040-iskusstvo-vnutriigrovoj-fotografii-chast-2>. [Просмотрено 24 марта 2022].

References

- Foucault, M (1998) *Rozhdenie kliniki*. [The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception]. Moscow: Smysl, 310 p.
- Giddings, S. (2014) Drawing without light. In: Lister, M., ed. *The Photographic Image in Digital Culture*. London: Routledge, pp. 41–55.
- Konkurs vnutriigrovoi fotografii „Chego na svete ne byvaet“ [In-Game Photography Contest “What Doesn’t Happen”]. [online] yeltsin.ru / Yeltsin Center, 10 August 2022. Available from: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Accessed 24 March 2022].
- Möring, S., Mutiis, de M. (2019) Camera Ludica: Reflections on Photography in VideoGames. In: Fuchs, M. and Thoss, J., ed. *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 69–94. <http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>.
- Ob’iavleny pobediteli konkursa „Chego na svete ne byvaet“. [online] yeltsin.ru / Yeltsin Center, 2 September 2020. Available from: <https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Accessed 24 March 2022].
- Orr, D. (2004) *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. Oxford University Press, 248 p.
- Poremba, C. (2007) Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games and Culture*, no. 2(1), pp. 49–58.
- Sontag, S. (2013) *O fotografii*. [On Photography]. Moscow: OOO „Ad Marginem Press“, 272 p.
- Shed’ko, I. (2020) *Iskusstvo vnutriigrovoi fotografii*. Chast’ 1. [The art of in-game photography. Part 1]. [online] DTF, 23 February 2020. Available from: <https://dtf.ru/games/105972-iskusstvo-vnutriigrovoy-fotografii-chast-1>. [Accessed 24 March 2022].
- Shed’ko, I. (2020) *Iskusstvo vnutriigrovoi fotografii*. Chast’ 2. [The art of in-game photography. Part 2]. [online] DTF, 29 February 2020. Available from: <https://dtf.ru/games/108040-iskusstvo-vnutriigrovoy-fotografii-chast-2>. [Accessed 24 March 2022].

WHEN REPRESENTATIONS BECOME ACTS: GAMEPAD VIBRATION AS PHYSICAL VIOLENCE IN DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Damian Stewart

MA Student, Department of English and American Studies, University of Vienna

Universitätsring Str. 1, 1010 Vienna, Austria

ORCID ID: 0000-0001-7663-5852

E-mail: d@damianstewart.com

Abstract: This essay performs a close reading of a 30-second sequence taken from *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal 2016), in which haptic feedback (gamepad vibration) is used to extraordinary representational and beyond-representational effect, and ultimately performs an act of physical violence against the player. Responding to Brendan Keogh's challenge to "start with the embodied and sensorial engagement with the videogame as an audiovisual medium" (Keogh 2018, "Introduction"), the close reading pays special attention to the various points of connection between the videogame hardware and the player, considering their relevance and contribution to the hermeneutic process as a whole. Drawing on Rikke Toft Nørgård's work with bodily memory in the player-avatar connection, Paul Martin's elaboration of the processes of carnal hermeneutics, and Brendan Keogh's articulation of videogame play as a "messy, fleshy engagement with an audiovisual-haptic form" (Keogh, 2018, ch. 4), along with Daniel Vella's work to articulate the ludic subject position and the ludic self, this essay examines the various relationships and interactions between player, videogame, and hermeneutic processes. In the jumble of cyborg bodies shown to be present during gameplay, the vibration event under analysis transforms into a violent act. Vibration-as-representation becomes vibration-as-violence, as the videogame mounts an attack upon its player: an attack which strikes where they are most vulnerable, at the precise point where their body fuses with the cyborg circuit of videogame play.

Keywords: haptics, hermeneutics, violence, close reading, embodiment, ludic subjectivity.



Introduction

To engage with a videogame is to enter into an intimate relationship with a set of complex electrical, mechanical, and semiotic systems. It is to place oneself at the mercy of technology, opening one's sensorium to new experiences delivered through the eyes, through the ears, and also through the hands. This latter aspect of videogame play is often neglected in analyses of videogame experiences. As Keogh passionately puts it, "to adequately account for the embodied experience of videogame play we must start with the embodied and sensorial engagement with the videogame as an audiovisual medium that mechanistic analyses take for granted" (Keogh, 2018, Introduction).

This essay takes up Keogh's challenge, concerning itself with a 30-second sequence¹ taken from *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal 2016) in which haptic feedback (gamepad vibration) is used to extraordinary representational and beyond-representational effect. After providing some theoretical background, the essay performs a close reading of the sequence in question, situating it within the larger narrative and thematic structure of the videogame, while paying special attention to the various points of connection between the videogame hardware and the player. Details of the close reading are used to motivate a claim that the gamepad vibration in this sequence represents a psychological act performed within the game world.

The essay then claims that this psychological act is an act of psychological *violence* performed upon the *playable figure* (Vella, 2015, p. 10), and thus upon the player's *ludic self* (Vella, 2015, p. 17). Finally, it argues that by way of the complex sets of relationships that make up the "videogame experience", "a play of bodies that flickers between present and absent, corporeal and incorporeal, immanent and transcendent, actual and virtual, 'me' and 'not me'", (Keogh, 2018, Introduction, emphasis removed), this psychological violence *leaks out* of the videogame world into the real world, transforming the moment of gamepad vibration understudy from an innocent representation of a psychological act, into an act of actual physical violence performed by the videogame upon its player.

Theory

In *A Play of Bodies*, Keogh presents a notion of videogame *dressage* developed by applying Henri Lefebvre's concept of the same name to a reading of David Sudnow's 1983 book *Pilgrim in the Microworld*. Keogh finds in Sudnow a record of the *feeling* of coming to understand

1 The reading is drawn from gameplay sessions performed on a Sony PlayStation® 4 with a DUALSHOCK® 4 gamepad, with default gameplay options.

how a videogame re-wires the player's sensorial perceptions and their perceptions of their own body, as well as the expressions their body makes in response to those perceptions, to suit its purposes (Keogh, 2018, ch. 1; Sudnow, 2000, p. 97 and others). This process is understood as a kind of *dressage*. For Lefebvre, *dressage* refers to the process through which the range of possible actions that the human body can perform become restricted to a particular set of socially permitted behaviours and responses: a *breaking-in* of the body via the (implicit) violence of everyday life, or the threat thereof (Lefebvre, 2004/1992, p. 39). Reading Sudnow's experiences through Lefebvre's lens, Keogh shows how the Atari videogame *Missile Command* goes to work on Sudnow's body, enacting a *breaking-in* process through which Sudnow becomes able to adequately perform the acts of perception and reaction that *Missile Command* demands, a process that Sudnow himself describes as "being turned into a chip" (Sudnow, 2000, p. 97).

In a related line of thinking, Karhulahti frames videogame play as a "double hermeneutic process" in which "the player's interpretations repeatedly shape both the player and the game" (Karhulahti, 2012, p. 21). Keogh's application of *dressage*, however, generalised to all instances of videogame play, is a much more radical proposition. What for Karhulahti is a gentle-sounding process of "shaping" is for Keogh a radically rougher ordeal in which the player's body and mind are subjected to pressures and forces (*violent, breaking forces*) that enact permanent, irreversible change.

As Keogh argues, any given videogame will "demand[] certain bodily configurations [...] while denying others" (Keogh, 2018, ch. 3). Videogame *dressage* is, then, the process by which a player becomes able to produce those bodily configurations that the videogame demands while unlearning preferences for those bodily configurations that the videogame denies. This is a physical process, involving no small degree of violence and submission; in severe cases, it may even cause actual physical pain (Zapata et al., 2006, p. 408). It lies at the core of some of the more acute accessibility issues that videogames suffer from, as some players simply may not have bodies capable of contorting into the configurations demanded by a videogame. For these players, preferences for alternative bodily configurations may be *requirements*; if the videogame refuses to negotiate on its demands, these players end up simply being denied access to play. Further investigation of this aspect of *dressage* is warranted but is beyond the scope of this essay.

Submitting to a process of *dressage* is, thus, the price the player has to pay if they want to play. Keogh cites Lister et. al., who argue that videogame play can be thought of as "literally cyborgian[...] an event assembled from and generated by both human and nonhuman entities." (Lister et. al., 2009, p. 306). In videogame play, the player's body becomes integrated into a cyborg circuit made up of the player, the videogame hardware and software, and the audio and video

technology attached to the videogame hardware. To successfully integrate themselves into this circuit, the player must submit to dressage: an ongoing breaking-in not just of their hands but also of their perceptual and interpretive faculties in general.

For the player able and willing to submit to this process, a situation arises in which two cyborg bodies are active simultaneously. Dovey & Kennedy refer to these two cyborg bodies using two very similar terms: the cyborg *at* the machine, and the cyborg *in* the machine (Dovey & Kennedy, 2006, p. 110-111). The cyborg *at* the machine primarily occupies physical space and is composed of human flesh fused with videogame hardware, as eloquently and evocatively described by Keogh:

The body-at-the-videogame is a particular, augmented version of the player's body: limbs are wrapped around controllers and extended through the screen; senses become heightened or muted; identities, abilities, literacies, and perspectives are taken up and put aside; flesh integrates with plastic and code in what Martin Lister and his colleagues highlight as a "literally cyborgian" phenomenon. (Keogh, 2018, ch. 1)

The cyborg *in* the machine, on the other hand, exists primarily in virtual space. It manifests through the playable figure, the entity that makes available the primary axis of the *ludic subject-position* (Vella, 2015, p. 17) around which the player's *ludic self* (Vella, 2015, p. 17) forms during videogame play.

In *Deus Ex: Mankind Divided*, these two cyborg bodies are joined by a third, in the form of the narrative protagonist and playable figure Adam Jensen. Jensen is a science fiction cyborg *par excellence*: a human being whose body is so heavily modified with technological and mechanical gadgets that it is difficult to tell where the human ends and the technology begins. To engage with *Deus Ex: Mankind Divided* is thus to engage in an activity in which no less than three cyborg entities are present and active simultaneously: the cyborg *at* the machine (that comes into existence every time one interacts with videogame technology); the cyborg *in* the machine (wherein the player locates their ludic self); and the character of Adam Jensen himself.

Close Reading

Deus Ex: Mankind Divided is structured as a series of linear sequences interspersed with opportunities for free-form, undirected exploration of a science fiction representation of the city of Prague in the year 2029. The city is populated with various characters, some of whom are "aug's": people whose bodies are implanted with "augments", electro-mechanical devices that enhance their natural biological skills, abilities, and senses, or grant new ones. Adam Jensen is one such character, although the narrative fiction implies that his "augments" are

somehow more sophisticated and exotic than those borne by most of Prague's "augmented" citizens.

While undertaking this free-form, undirected exploration, the player may come across one of several locations where it is possible to enter the sewers underneath the city. Depending on if and where they do this, the player will be guided to discover a personality cult² in a chamber in the sewers, which is led by a man who styles himself "Richard the Great". Richard is in command of a piece of technology that can disrupt people's "augments", allowing him to exercise a kind of technologically mediated "mind control" over the members of his cult. He uses this to keep his followers docile as well as loyal to him and the cult, presumably against their will.

When Jensen enters the room where the cult is located, he also becomes subject to this "mind control". It strips him of access to his "augments" (many of which correspond to gameplay elements available to the player) and also prevents him from performing violent actions. The game passively reflects these losses of agency to the player by ignoring gamepad input requests for violent actions and for gameplay actions and elements that rely on Jensen's now-disabled augments. These restrictions constitute a rather drastic change to the conditions of dressage under which the player has been operating thus far: there is a sense that the regular rules of gameplay have been suspended, that something *different* or *special* is underway.

The player, tasked with dismantling Richard's cult, enters into a conversation with Richard to try to convince him that what he is doing is *wrong*. As the conversation unfolds, the dialogue system offers various responses to Richard's statements, each of which the player can read in full before selecting (see Figure 1). The conversation is presented as a kind of a puzzle; it is not clear what effect each of the dialogue options might have, nor which option will "solve" the puzzle. The player is therefore implicitly encouraged to read through each dialogue option carefully before making their selection.

The conversation proceeds through a number of these prompts until the selection depicted in Figure 1 appears. When the player presses the X button to choose one of the options, Jensen begins to speak it out loud as the player listens — until, with no warning or reason, Jensen abruptly stops speaking. A short spike of audio static occurs at this moment, which provides us with a clue as to what might be going on here. The most salient reading is that Jensen has been interrupted by an impulse from Richard's "mind control" technology, which acts on Jensen's "augments" in such a way as to cause him to abruptly stop speaking. The audio static is therefore a secondary result of this impulse, an aural glitch representing a glitch in the technology underlying Jensen's "augmented" hearing.

2 See discussion in section 6.



Fig.1.

Because the player has likely read each of the dialogue options fully and made a careful choice when Jensen abruptly stops speaking it comes as something of a shock. The player has willed Jensen to speak; as Jensen, the *ludic self* speaks the words into being. Being interrupted feels like a loss, as if something has been ripped out of one's grasp: Richard hasn't just ripped the words from Jensen's tongue, he has ripped them out from under the player's fingers.

What makes this moment extraordinary, however, is a strong burst of gamepad vibration which occurs at the same time as the audio static. This vibration motivates the discussion throughout the remainder of this essay. To make sense of it, we have to step back and take a broader look at the various technologies at play in the present game-play situation: physical, psychological, fictional, and real.

Interpreting Haptics

Richard's psychological/electrical/technological interruption of Jensen's speech works by disrupting Jensen's "augments", the pieces of technology embedded inside Jensen's brain and body which constitute him as a cyborg entity. However, during gameplay, Jensen is not alone in occupying his cyborg body: due to its status as the playable figure, bearer of the ludic subject-position, the player's ludic self is *also* located here. Jensen's body, a cyborg body formed from narrative fiction, is the seat of the cyborg in the machine, a cyborg body formed of software and ludic selfhood. Recall that if the player wants to access this cyborg in the machine, they must first become the cyborg *at* the machine, by inserting their body into the conglomeration of input and output technologies that both host the videogame and make it sensible and in

a sensorial way available to the player. All contact between the player and the videogame takes place through these cyborg bodies; just as Jensen's perception of and interaction with his world are mediated by his fictional cyborg body, so are the player's perceptions of and interactions with the videogame world mediated by the real cyborg bodies inherent to all videogame play.

To the extent that the player's ludic self speaks when Jensen speaks, Jensen's words are also the player's words. This means that when Richard disrupts Jensen's "augments" to interrupt his speech, this interruption is *also* effectively an interruption of the player. As claimed earlier, the player has likely read each of the dialogue options fully before making a careful choice about what Jensen should say; thus, when Jensen abruptly stops speaking, it feels like a jolt. The player has willed Jensen to speak; as Jensen, the *ludic self* speaks the words into being. Being interrupted during this process feels like an abrupt loss as if something has been pulled out of one's grasp. Richard hasn't just ripped the words from Jensen's tongue — he has ripped them out from under the player's fingers. This isn't just an interruption, it's a show of force: a metaphorical pair of hands roughly forced over Jensen's mouth; a psychological gagging act performed against his will, against the player's will; an act of psychological violence.

But it doesn't end there. The game takes the extraordinary step of projecting this interruption out of the videogame world and onto the cyborg at the machine as gamepad vibration: physical forces enacted directly upon the player's hands. The player physically *feels* the words being ripped from under their fingers (from Jensen's tongue/from *my* tongue). The sensation is a brutal one. That part of the cyborg at the machine where the connection between human flesh and digital hardware is most intimate — the place where flesh presses against and is pressed against plastic, the place where "[w]e intermingle with videogames", the place where "[w]e poke them, and they, in turn, poke us back" (Keogh, 2018, Introduction) — is shaken, roughly, with as much strength as the hardware can muster, *for a full second*: an eternity in haptic feedback time. Richard performs a psychological act upon Adam Jensen (which is also a psychological act performed upon the player's ludic self); the game reflects this by performing a physical act upon the player's body.

We have now arrived at a reading of the gamepad vibration in this sequence as a physical, real-world representation of a psychological act performed in the game; moreover, the psychological act in question is not just a simple interruption but a psychologically violent denial of the will the speak. Moving forward, the following paragraphs will demonstrate that this violence does not remain inside the videogame but leaks out into the real world, transforming the physical representation of Richard's interruption of Jensen into an act of physical violence performed against the player by the videogame itself.

First, it is necessary to establish what (and how) haptics typically *mean* in videogame play. Parisi argues that, in the context of “tele-existence” (of which videogame play is one example), “tactile sensation feedback and force sensation feedback [...] facilitates the feeling [...] of acting on and being acted upon by the distant or computer-generated space” (Parisi, 2016, p. 86). Parisi’s phrasing here suggests that the role of haptics is to provide a mimetic translation of the sense of touch from one space to another. Typical haptic feedback in a videogame does indeed follow this pattern, transforming simulated physical forces acting on the playable figure in the videogame world into vibrations that the player can feel in their hands.

However, as Parisi points out, “rather than passing touch data directly into the brain, [haptic feedback technologies] depend on a messy and often imperfect set of electromechanical mechanisms [...]. The haptic image they transmit is blurry and filled with gaps” (Parisi, 2016, p. 92–93). We must, therefore “treat[] the relationship between touch and mediation” as something “that exists embedded within rather than apart from culture” (Parisi, 2016, p. 93): haptics *do not* mimetically translate physical sensation between spaces; rather, the physical sensations that haptics invoke are *interpreted* by the player in culturally-informed ways.

Writing about the WASD keyboard input pattern that is commonly adopted by first-person videogames and their players, Martin argues that “there is [...] a fairly standard generic template that I remember and apply without conscious effort as I move between games” (Martin, 2018, p. 13). Martin draws on Nørgård’s conceptualisation of the “player-avatar identity” as “a relation that is stored and recalled as *body memory*” (Nørgård, 2011, p. 8, original emphasis) to arrive at a formulation of this “generic template” as a set of unconscious bodily memories, encoding expectations of how a game will respond to the player’s input, that is used by players to approach an unfamiliar videogame. The template forms the starting point of the “carnal hermeneutic” process (Martin, 2018, p. 2) underlying the videogame experience, wherein the player’s body makes “non-predicative” interpretations (Martin, 2018, p. 5) of sensations arising from videogame play. These interpretations guide the player’s interactions with the videogame at an unconscious, bodily level.

We can apply this insight to understand something about videogame dressage. A part of the dressage process involves adapting the player’s generic template to the needs of a specific videogame title: a breaking-in of the player’s body through which the videogame forces its player to forge new body memories, constructing within them the particular type of “carnal hermeneutics” that the videogame demands successful play.

Just Who Is Under Attack, Exactly?

Our haptic feedback moment in *Deus Ex: Mankind Divided* presents something of an outlier for the carnal hermeneutic process outlined above. Vibration events such as the one currently under analysis do not typically occur within conversation sequences, and thus they are unlikely to find a place in Martin's "generic template". If the player has any prior experience with vibration events during conversation sequences, I suggest that these most likely come from moments when a player triggered a conversation sequence at an inopportune moment in a videogame in which the virtual world does not "pause" during dialogue. In such cases, the vibration would mean "you're being attacked; you need to exit the conversation quickly and fight or run away." It is, of course, highly possible, and perhaps even likely, that the player has no prior experience against which to form a template understanding of what vibration during a conversation sequence might mean.

According to Martin, the bodily memories involved in the process of carnal hermeneutics "can also become available for conscious reflection, especially [...] in times of 'crisis' when the re-enactment of the body memory fails to 'understand' the present situation" (Martin, 2018, p. 13). Although the reception of vibration is a more passive act than what is implied by the term "re-enactment", our situation nevertheless presents a good candidate for this type of "crisis" condition. It seems reasonable to claim that the vibration within this particular conversation sequence is wholly unexpected by the player, who, due to the lack of a suitable "template", will have nobody memory available to help them 'understand' the situation.

At this point, three things are likely to happen. First, because it is so wholly unexpected, the player becomes suddenly conscious of the vibration their hands are being subjected to, of its duration and its level of intensity. The experience has no counterpart in body memory, so the carnal hermeneutic process fails to come up with an interpretation; the player is pushed into Martin's "crisis" mode, wherein their bodily memories become available for conscious reflection against what they are currently experiencing.

Second, the player begins to grasp about for an interpretation. The thematic environment of "mind control" and the implied (and experienced) vulnerability of Jensen's cyborg body to the mind control technology that Richard commands (represented through the drastically reduced scope of actions available to the player while Jensen is under the influence of Richard's technology) encourage the reader down a particular interpretive path, supported by the evidence that Richard is attacking Jensen *right now* as located in the form of the "glitch" in the audio that occurs simultaneously to the vibration. The player thus makes an interpretive connection from the physical vibration under their fingers to the physical/electrical/psychological act that Richard

has performed on Jensen via his augments: the player *feels in their hands* the brutality of Richard's psychological attack on Jensen.

Third, under the weight of a sudden conscious awareness of all of the connections forged and maintained amongst the soup of cyborg bodies at play – an awareness that emerges out of the player's struggle to understand just *what is going on* in this moment – the distinction between the ludic self inside the videogame and the player outside the videogame is destabilised and threatens to collapse. Richard attacks Jensen, but Jensen is the playable figure, the site of the ludic subject-position occupied by the player; therefore, Richard attacks the player. But, looking beyond this moment of gameplay, the player is also involved in a long term relationship with the videogame itself – a relationship negotiated and maintained through the overlapping logics of dressage and carnal hermeneutics.

It is through this relationship that something rather more sinister occurs. Exploiting the player's confusion and the precarious command (or lack thereof) that they hold over the situation (both in ludic and in hermeneutic terms), *the videogame itself performs an act of physical violence upon the player*. Not only does the player's ludic self come under attack by way of the physical/electrical/psychological attack that Richard performs on Jensen, but also, the player's *physical* self comes under attack, as the threatened collapse of the distinction between ludic self and extra-ludic self creates a confusion of representation, wherein representations of acts become actual acts, and physically-represented psychological violence becomes actual physical violence.

On some level, the video game has *broken the rules*. The player's willingness to play – their willingness to put themselves through the process of dressage necessary to access the game in the first place – involves the establishment of an element of *trust* between the player and the game. Part of this trust is an understanding that what happens inside the videogame stays inside the videogame: if the playable figure is wounded or killed, the player's real body remains safe from harm. When Vella writes that “the player inhabits *both* an internal perspective within the gameworld [...], *and* an external perspective on the game as a textual artefact” (Vella, 2015, p. 143, emphasis added) this safety buffer can be located in the implied air-gap between the two perspectives. It is not clear under which conditions these perspectives might meet if they can meet at all; indeed, the terms “internal” and “external” suggest a binary oppositional structure in which the two *cannot* meet.

In any case, despite this implied air gap, the player must somehow enact a psychological transferral of their sense of *self* into the game world to occupy the ludic subject position – and with this comes no guarantee of safety. Drawing on Ash's “refram[ing] [of] technical expertise in terms of *vulnerability*,” Taylor and Chess locate a situation in multiplayer videogame play where “players' bodies are vulnerable to external stimulation both from the semiotic and technical apparatus of

play” (Taylor & Chess, 2018, p. 271, original emphasis). Their argument is mainly concerned with the sexual politics of the online play, but if we place this aspect to one side, we can recognise a similar dynamic of vulnerability present during the gameplay sequence currently under examination, here contained entirely within a single-player experience.

Through the dressage process, and as a part of the cyborgian nature of videogame play, the player offers up their body with all its vulnerabilities as a site to be visually, aurally, physically, and psychologically stimulated by the “semiotic and technical apparatus” of videogame play. The trust encoded in this offer is breached when *Deus Ex: Mankind Divided* commits its violent act: an act that is at once psychological and physical, at once enacted upon the playable figure and upon the player.

Implications

This essay has argued that, through an extraordinary usage of haptic feedback, a particular sequence in *Deus Ex: Mankind Divided* enacts physical violence against the player. This section will consider a few implications of this reading.

A theme of technological anxiety can be drawn from the narrative material in this sequence. Adam Jensen as a cyborg being represented, on the one hand, the epitome of masculine power fused with technological mastery, and on the other hand, a site of anxiety around the question “what is human?” that is inevitably tied up with cyborg and transhumanist discourse, where, as Parisi notes, “[t]he narrative positioning of technology as a humanistic agent” is often “situated in opposition to a more pernicious desire to use technology to augment the body’s natural capacities” (Parisi, 2016, p. 83). It is this “pernicious” take that *Deus Ex: Mankind Divided* foregrounds; in particular, the game here raises the spectre that the same technology we might want to use for the betterment of humankind could also leave us open to new and awful kinds of vulnerabilities, perhaps even ones that we cannot imagine.

In this specific case, the vulnerability that emerges centres around a piece of rogue technology in the hands of a bad actor who appears in the form of a personality cult leader. It should be noted that the narrative makes no serious effort to explore the idea of what a “cult” is: at best, this is a representation of the popular fiction of what a personality cult looks like, rather than an accurate or thoughtful portrayal of how such a thing as a “personality cult” might function in the real world. Nevertheless, an explicit reference to personality cults made in the paratext (the associated “subquest” to be found in the in-game menu system is called “Cult of Personality”) should encourage us to make some conclusions in this direction.

Given that personality cults already exist in our world *without* the need for any fancy cyborg technology, what role is the piece of rogue technology that Richard commands performing here? Perhaps the game wants to suggest that anxiety around new, unfathomable vulnerabilities is misplaced; actually, what we would see with the invention of “mind control” technology such as this is a straightforward repetition of the same old systems of social relations that already exist in our world. People will always be people, regardless of the technology they have in their grasp.

Or, perhaps, for the player, something strikes a little closer to home. To engage with *Deus Ex: Mankind Divided* and reach the place where this scene unfolds, the player has had to offer themselves up to the whims of a technological system, submitting to a process of dressage on the way to the state of cyborg personhood that is a prerequisite for all videogame play. This process bears certain similarities with the imagined processes that Jensen or indeed any bearer of “augments” must have had to submit themselves to get their “augments” implanted in the first place. It also bears certain similarities with the process of submission that Jensen is forced to go through to enter the room where he meets and interacts with Richard, where his “augments” (and the senses that pass through those “augments”) are hobbled and manipulated by technology he does not control, leaving him vulnerable to the whims of the commander of that technology.

For the videogame player, as long as they continue to play, their senses are similarly manipulated by technology that they do not (directly) control, vulnerable to the whims of a software system that may not have their interests at the fore. Videogames are already a cyborg technology, and to a lesser or greater extent they do already take away the player’s autonomy; a player whose fear of “mind control” via rogue cyborg technology is stoked by this sequence may perhaps want to bring their anxiety to bear on the very same process of videogame play that enables their experience of this fear in the first place.

Maybe we can combine these two perspectives, and claim that engaging with a videogame has something cult-like to it. What similarities can we find between becoming a member of a personality cult, and thereby devoting hundreds or thousands of hours of your life to completing tasks that from the outside might appear utterly arbitrary, assigned to you by an inscrutable power, appearing to bring no material benefit to you or your existence — and playing a videogame?

Conclusions and further research

The present article demonstrates that Keogh’s notion of videogame dressage and his insistence on understanding videogame play as “a particular, messy, fleshy engagement with an audiovisual-haptic

form” (Keogh, 2018, ch. 4) is a fruitful method for uncovering novel meanings and meaning-making processes that arise during videogame play. This is exciting, heady stuff; it opens new avenues for understanding videogame experiences with fresh eyes (and ears, and flesh). The fusion of Keogh’s approach with Rikke Toft Nørgård’s understanding of videogame play as a bodily process and the carnal hermeneutics that Paul Martin draws from this appears to be especially productive.

However, what’s also clear is that there is plenty more work to be done in this direction. Close analyses of the specific ways that haptic feedback manifests itself during videogame play remain thin on the ground, especially research exploring the ways haptic feedback expresses non-physical events. There are potentially fascinating insights to be drawn by applying this methodology to any one of several recent videogames that use haptic feedback in a non-mimetic fashion. In *Mad Max* (Avalanche Studios 2015), when the player brings Max’s binoculars over an enemy encampment, the gamepad gives a brief jolt, as if to signify Max’s sudden burst of shock or recognition. In *Heaven’s Vault* (Inkle, 2019), uncovering new fragments of texts yields long, sustained controller vibration, perhaps reflecting a sense of the sublime as new understandings of the ancient past reveal themselves to the player. In the *Dishonoured* series (Arkane Studios 2012/2016), the playable figure carries a heart which beats in sympathy with arcane objects in the player’s environment. Drawing out the heart allows its steady pulses to connect the playable figure to the Void that exists beyond and beneath the represented worlds of Dunwall and Karnaca; these pulses are in turn reflected in pulses of gamepad vibration, forging a connection from the player directly to the Void, bypassing the game itself – as if the Void is a real thing that was always there, just under the player’s fingers, irrespective of the existence of the represented world in which *Dishonoured* plays.

It is also worth returning to the discussion of the intersection of dressage and accessibility briefly addressed in section 2. This concern raises several questions related to the universality of videogame dressage, as well as its scope during videogame play. First, to what extent can the pain and violence implied by dressage be minimised or bypassed without affecting a particular videogame’s processes of generating meaning? In other words, if dressage is connected to difficulty, and dressage is connected to meaning, can we understand and accept that different “difficulty settings” just will give rise to different meanings due to the differences between the dressage processes that the player must undergo for each difficulty setting? Does an “easier” difficulty correspond to an “easier” process of dressage?

Second, to what extent does the process of dressage remain active while the game continues to be played? Do players go through a short stretch of dressage at the start as they learn to play, after which the game backs off and leaves their broken-in body at peace? Or does the

process take longer than this? Is videogame play something that is *always* underscored by an ongoing process of corporeal breakage?

As a final consideration, to what extent might we find instances of violent acts performed by a text upon its readers, outside of the medium of videogames? The thoughts of Virginia Woolf and Elizabeth Bowen on their processes of writing, as highlighted by Elizabeth Inglesby, may offer clues to answering this question. Inglesby cites Bowen's lecture notes for a class on fiction writing, where Bowen shares a writing technique with her students via a "vaguely unsettling metaphor[...]: 'pinpricks dealt to the reader's imagination.'" (Inglesby, 2007, p. 311). Woolf seems to speak about something similar when she exhorts the reader to attend to the physical aspects of perception: "let us record the atoms as they fall upon the mind[...], let us trace the pattern [...] which each sight or incident scores upon the consciousness" (Woolf, 1984, p. 150, quoted in Inglesby, 2007). For Inglesby, "[b]oth authors imply that acts of perception involve acts of violence[...]. They are aiming [...] to leave not mere impressions but scars (or at least score marks) on the mind" (Inglesby, 2007, p. 311). It seems that in fiction writing at least, we can certainly find processes of perception that involve violent acts, both as representations and as the products of creative techniques.

This essay has argued that *Deus Ex: Mankind Divided* commits an act of physical violence against its player. The violence takes place during a conversation sequence, in which the playable figure is subjected to psychological violence via his cyborg body; this psychological act is represented as an aggressive gamepad vibration through which the violent act inside the game can leak out. Reading this situation with "an appreciation for the complexities and tensions and irreducibilities of the circuit of videogame play across worlds and bodies where the player and the videogame intermediate each other in reflexive loops" (Keogh, 2018, ch. 1), with an appreciation for the bodily memories in play (Nørgård, 2011, p. 8) and the carnal hermeneutic processes that these memories enable (Martin, 2018, p. 2), we find that, in the jumble of cyborg bodies, this vibration event has been transformed into a violent act. Vibration-as-representation becomes vibration-as-violence, as the videogame mounts an attack upon its player: an attack which strikes the player precisely at their most vulnerable point of connection within the cyborg circuit of videogame play.

References

- Ash, J. (2013) Technologies of Captivation: Videogames and the Attunement of Affect. *Body & Society*. Vol. 19, no. 1, p. 27–51.
- Dovey, J. Kennedy, H. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press, 184 p.
- Inglesby, Elizabeth C. (2007) 'Expressive Objects': Elizabeth Bowen's Narrative Materializes. *MFS Modern Fiction Studies*. Vol.53, No.2, p. 306–333.

- Karhulahti, V.-M. (2012). Double Fine adventure and the double hermeneutic videogame. In: R. Bernhaupt, K. Isbister, F. Mueller, ed. *Proceedings of Fun and Games 2012 Conference*. New York: ACM, pp. 9-26.
- Keogh, B. (2018) *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames* (Kindle Edition). Cambridge, MA: MIT Press, 248 p.
- Lefebvre, H. (2004) *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. Translated by Stuart Elden and Gerald Moore. London: Continuum. (Original work published 1992), 112 p.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2008). *New Media: A Critical Introduction* (2nd ed.). New York: Routledge, 464 p.
- Martin, P. (2018) Carnal Hermeneutics and the Digital Game. [online] *Journal of the Philosophy of Games*, Vol. 2, no. 1 (2019). Available from: <https://journals.uio.no/JPG/article/view/2934>. [Accessed 21 Aug. 2020].
- Nørgård, Rikke Toft (2011) The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity. [online] *Conference paper presented at Philosophy of Computer Games 2011*, Athens, Greece. Available from: <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf> [Accessed 30 Aug. 2020].
- Parisi, D. (2016) What the Surrogate Touches: The haptic threshold of transhuman embodiment. *Confero Essays on Education Philosophy and Politics*, Vol. 4, no. 2, pp. 77-96. DOI:10.3384/confero.2001-4562.161218.
- Sudnow, D. (2000) *Pilgrim in the Microworld* (The Sudnow Method edition). New York: Warner Books, 224 p.
- Taylor, N., Chess, Sh. (2018) Not So Straight Shooters: Queering the Cyborg Body in Masculinized Gaming. In: Taylor, N. and Voorhees, G., ed. *Masculinities in Play*. London: Palgrave Macmillan, pp. 263-279.
- Vella, D. (2015) *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. PhD Dissertation, IT University of Copenhagen.
- Zapata, A.L., Moraes, A.J.P., Leone, C., Doria-Filho, U. Silva, C.A.A. (2006) Pain and musculoskeletal pain syndromes related to computer and video game use in adolescents. *European Journal of Pediatrics*, Vol. 165, no. 6, pp. 408-414.

Games Referenced

- Deus Ex: Mankind Divided*. (2016). Eidos Montréal. Tokyo: Square Enix.
- Dishonoured*. (2012). Arkane Studios. Rockville, MD: Bethesda Softworks.
- Dishonoured 2*. (2016). Arkane Studios. Rockville, MD: Bethesda Softworks.
- Heaven's Vault*. (2019). Inkle. Cambridge, UK: Inkle.
- Mad Max*. (2015). Avalanche Studios. Burbank, CA: Warner Brothers Interactive Entertainment.

CRUDELY, A MACHINE. THE DREAM MACHINE THROUGH THE LENS OF RUSSIAN FORMALISM

Alesha Serada

PhD candidate at the University of Vaasa
Wollfintie Str. 34, 65101 Vaasa, Finland

ORCID ID: 0000-0001-6559-7686
E-mail: aserada@uwasa.fi

Abstract: This article explains how specific aesthetic decisions work in the game *The Dream Machine*. I analyze it through the lens of Russian Formalism: particular techniques of making a video game are judged through Shklovsky's *Art as a Technique*, and the problem of the game genre is presented through Tynianov's *The Literary Fact*. Theoretically, I aspire to reclaim the original context for these ideas, which is surprisingly relevant to contemporary horror media. Digital games as an artistic form re-introduce the effect of estrangement into the ongoing experiments with their medium; in *The Dream Machine*, this effect is created by replacing a digital simulacrum of computer generated imagery with high resolution scans of real life objects, made of modeling clay, cardboard and found objects. I label this technique "scary matter", and it can be found both in games, animation films and pop music videos, such as Peter Gabriel's *Sledgehammer*. The medium of a digital game suggests it is timeless and infinitely replayable, which intensifies the effect of estrangement in the case of always-already dead 'scary matter'.

Keywords: estrangement, Uncanny, horror, indie games, animation, scary matter.

Whoever concretely enjoys artworks is a philistine.
Theodor Adorno, Aesthetic Theory

Introduction. What Is *The Dream Machine*?

The scariest moment I have ever experienced in a virtual world so far happened in an indie point-and-click game. I was locked in a crumbling



room filled with the most traumatic memories of a nice old lady who used to live next door. There was no exit, only cosmic emptiness behind the door, and the floor was cracked open to reveal nothingness. When I accidentally stepped into the void, everything fell apart: the game froze in a fatal error. For a while, I could not understand whether it was a glitch or an intentionally designed element of the story, but my own perception of the world was already in smithereens. It took several hours with a generally “non-immersive” adventure game to scare me for real, but it felt like a far too real, unmediated experience. In the end, it appeared to be just a glitch, but the game had already made me unlearn the difference between the “normal” and the “weird”. This is one of the ways in which estrangement works.

The Dream Machine is not a typical horror game in terms of the established genre. However, its unconventional visual means allow it to produce a satisfyingly frightening effect on the player. This point-and-click adventure game is developed by two Swedish animators Anders Gustafsson and Erik Zaring and consists of six chapters published from 2010 to 2017. Such a long production time is due to the technique of stop motion clay animation that was used to create the game world. Six chapters create a coherent narrative, tied together by the main characters, the place – the mysterious old house where the family had recently moved – and the shared story. The spooky house starts revealing its unsettling secrets as soon as the family moves in, so the main character sets out to save his wife and their unborn child from the evil Dream Machine. To accomplish this, he enters dreams of his neighbors, who are also victims to the machine, and solves dreadful puzzles in their unconsciousness.

Visually, the game experience is exceptionally trippy even by standards of fantastic worlds. Creators of *The Dream Machine* mention transgressive psychedelic experiences of John C. Lilly among sources of their inspiration (Klepek, 2017). Accessing one’s subconsciousness in dreams, as it happens in therapy, has been intentionally used as a plot device, and the game is self-reflective about it. The supposed villain Mr. Morton, the creator of the Dream Machine, explicitly cites Freud, and the player character finds Freud’s books when rummaging through Mr. Morton’s office. The setting and the plot are reminiscent of *Rosemary’s Baby* (1968), although developers acknowledged that they were even more inspired by another film by Roman Polansky, *The Tenant* (1976) (Khaw, 2011).

However unique, *The Dream Machine* is not completely without precedent in the history of video games. In their interviews, its developers also mention an early Danish noir adventure game *Blackout* (1997) that used animated puppets and stop-motion to tell a story of madness and horror that could be replayed in different ways. In that case, production demanded a miniature model of a city with 30 locations and 60 different characters. The game was accompanied by

a novel by Michael Valeur, also the author of the script, and was praised for its storytelling techniques and artistic merit; it remained a memory and an influence for many game developers in Nordic countries (Walther, 2017).

Clay As A Technique

Clay animation remains an unusual aesthetic choice in video gaming. However, it has been used in many artistic animation films. We may find iconic examples in the acknowledged masterpieces of Soviet animation *The Clay Crow* (1981) and *Last Year's Snow Was Falling* (1983) by Aleksandr Tatarskiy. In the Western world, some influential examples can be found in the music video for the song *Sledgehammer* (1986) by Peter Gabriel, animated by revered masters Nick Park and Brothers Quay, and *Another Kind of Love* (1988), produced by the cult surrealist director and animator Jan Švankmajer. These, and other, early experimental MTV music videos have formed a tradition that inspired many experimental filmmakers and, later, game developers, who would also learn from children's films such as the production of Aardman Animations, where the aforementioned Nick Park worked.

To start from the most obvious reference, *The Dream Machine* has been routinely compared to a widely successful adventure game *The Neverhood* (1996). Another, less known but also critically acclaimed example is a mobile game *Clay Jam!* (Fat Pebble, 2012), addressed to a children's audience but enjoyed by all ages. *Clay Jam!* was an enticing experimentation with affordances of a touch screen that aimed to simulate plasticity of clay. The player would need to create a path for a ball of clay to avoid bigger monsters and incorporate smaller monsters. This unique challenge can be compared to the classical Japanese game *Katamari Damacy* (Namco, 2004) that featured a giant adhesive ball, or, in more recent times, *Giant Boulder of Death* (2013), another innovative mobile game published by none other than the animation studio Adult Swim. This visual celebration of claymotion deserved more attention than it got: a complex multi-colored world inhabited by one-of-a-kind magical creatures, all made of clay and whimsically animated. Unfortunately, the game did not succeed commercially and was discontinued.

Such experimental animation techniques have mostly been the domain of smaller, independently produced games. Mainstream video games, aimed at commercial success, most often pursue hyperrealism: they rely on the promise of "immersion" of a player in a digital world that is expected to look like a better version of reality. As Julian Stallabras writes, "...In trying to provide a palpable and unified reality in which the player operates, by linking response, vision and sound, the computer game aspires to a phantasmagoric experience of total

immersion” (Stallabrass, 1996, p. 85). Starting from earliest examples, such as *Myst* (1993) and *Doom* (1993), video games offer “transparent immediacy” (Bolter & Grusin, 2000) of interaction to their players. It is expected that, in the utopian future, the game interface will become obsolete as a player’s identity will be seamlessly transported into a virtual fantasy world; at the present stage, this ambition is realized through a first person point of view in the game.

Both *Neverhood* and *Clay Jam!* can be seen as ‘modernist’ in the same way as modernist paintings as interpreted by Greenberg: “Manet’s paintings became the first Modernist ones by virtue of the frankness with which they declared the surfaces on which they were painted” (Greenberg, 2018). Instead of digital ‘realism’, such games as *Neverhood* achieve a different and often uncanny effect of surrealism by inviting us to a deliberately made-up world. While computer-generated imagery aims to create ‘believable’ 3D simulation (“sculptural”, as the art critic Clement Greenberg would say), games that use photography and stop-motion are self-conscious about the matter of their assets. Such games accentuate material qualities of their primary ‘matter’ – or, to be precise, its digital representation. This ‘matter’ becomes the ‘scary matter’ of indie horror games. Even if it feels somehow more ‘real’ than photorealistic models, this materiality is always a simulation: the game is played on a screen and not e.g. inside the actual doll house. Stripping down the disguise of the digital would require a disruptive event or a glitch like the one I have described in the introduction, – in fact, such ‘glitch-alikes’ are used for the sake of estrangement in many other games (Gualeni, 2019).

However, such close encounters with ‘scary matter’ do not necessarily lead to transgression and horror. Although *Neverhood* and *Clay Jam!* disrupt the medium of a video game, their message is as far from existential horror of *The Dream Machine* as possible. Most likely, creators of these games wanted to mimic child play with clay in a digital form, and the mood of these games is simply childish happiness. We could call it “cheerful art”, in Theodor Adorno’s words (Adorno, 1997), but without his trademark contempt. Paradoxically, the medium of clay animation can be used to express both horrifying and most joyful experiences.

The last example of the game that is very similar to *The Dream Machine* is the independent educational game titled *Ever Yours, Vincent*, announced in 2014 by the developer Federica Orlati. This project never received funding, but it was analyzed by Christopher Totten as an example of breaking from the desired hyperrealism of major commercial video games (Totten, 2016) by accentuating “how the game itself is built” (Totten, 2017, p. 60). Judging by the demo reel, the game would follow the same aesthetic style and point-and-click mechanics as *The Dream Machine*. Even one of the game tasks – arranging pictures on the wall – would look the same as in *The Dream Machine*. Besides, *Ever*

Yours, Vincent used real letters of Vincent van Gogh to his brother as storytelling devices. Its mood, however, would be total madness and not childish play: the game was planned as exploration of the troubled psyche of Van Gogh.

The Strangest Death In The History Of Literature

Let us look closely at the most sickening episode in Chapter 3 of *The Dream Machine*. We see corpses of the main character's clones, roughly cast in clay, rotting under the deck of a cruise liner that his wife is seeing in her dream. Some of them are not dead yet, and tentacles of the monstrous Dream Machine are sucking life from them. One of the clones asks the player to kill him to end his suffering. The main quest of the hero, however, is killing the Machine. Sparing a dying man who is actually the protagonist himself is only a means to that.

Why are we seeing this? What is the purpose of torturing little clay men (and probably us) with this particular form of visual violence? The answer will come from the horse's mouth, and it will be the most famous dead horse in the classical Russian literature: Leo Tolstoy's Kholstomer (Strider in English translations), analyzed by Victor Shklovski in his manifesto "Art as a Technique" (Шкловский, 2016). Shklovski explains his concept of estrangement with a similarly disturbing scene: he follows Tolstoy, as the latter describes sickness and death of an old gelding in a very detailed and detached manner. The author ends his story with a naturalistic description of what is happening to the body of the horse after death.

"The herd returned down hill in the evening, and those on the left saw down below something red, round which dogs were busy and above which hawks and crows were flying. One of the dogs, pressing its paws against the carcass and swinging his head, with a crackling sound tore off what it had seized hold of" (Tolstoy, 2003)

According to Shklovsky, things are made strange by de-automation of a reader's/viewer's/player's perception (Шкловский, 2016). In Shklovsky's interpretation, this dreadful scene is not intended to scare the reader, but to forcefully move him from the conventional point of view to the viewpoint of a dead horse. Shklovsky supports this statement with another observation about the same work: death of the horse's previous master, Serpukhovsky, is described by Tolstoy from the same perspective. To deem the life of this human being completely worthless, compared to his horse, Tolstoy repeats intensifyingly hideous descriptions such as „his rotten plump body“ and „the rotten body infested with worms“ (Tolstoy, 2003); unlike Kholstomer, Serpukhovsky did no good to anyone before or after his demise.

These are the examples that Shklovsky draws from Tolstoy to show how estrangement works, how things are made strange. However, we should be careful with generalizations of Shklovsky's theories: his examples are singular and specific to particular literary works. An unrivaled writer, Leo Tolstoy used a non-human perspective for various effects, and not always for pure estrangement. To start from, *Kholstomer* as a whole is a story told by horses, to other horses, also reminiscent of animal fables. Yet another much cited example of Tolstoy is the famous oak from *War and Peace*: as we are following the journey of the main characters, an old tree at the roadside steps out to share its views on life, youth and spring with them: „an aged, angry, and scornful monster among the smiling birches“ (Tolstoy, 2012, p. 472). Still, the old oak does not scare us, although it is described as a very ugly, even monstrous, tree: instead, Prince Andrey sees it as an allegory of age, sad rather than horrifying.

Form Versus Construction

To distinguish meaningful estrangement and defamiliarization from seemingly similar, but un-strange and routinely automated techniques at any writers' disposal, Yuri Tynianov proposed to differentiate between expressive, poetic effects of the form and the constructive principle that makes text into a literary fact (Tynianov & Khitrova, 2019). Here I will illustrate this idea with another fragment from Tolstoy that Shklovsky leaves out, and compare it to a similar scene from *The Dream Machine*.

“A week later only a large skull and two shoulder-blades lay behind the barn; the rest had all been taken away. In summer a peasant, collecting bones, carried away these shoulder-blades and skull and put them to use” (Tolstoy, 2003).

In this paragraph, Tolstoy tells a story in a way that is very similar to a player's encounters with various in-game objects in a puzzle game scene. The spirit of estrangement still lingers, although to a much lesser degree — studying large bones in a pile of garbage would still make an unsettling experience out of, say, archeological context, — but this description is not gruesome, or aesthetically significant in the context of estrangement. The author does not try to use particularly expressive language, and, as a result, this scene is not as intense, even quite peaceful, in comparison to previous scenes of death and decay.

From the viewpoint of meaningful estrangement, in this scene, mentions of the skull and the shoulder blades are used constructively, not expressively. Tolstoy simply tells their story, and we wonder what use the peasant will make of them in the future without focusing too much on their morbid symbolism. Tynianov wrote: “The uniqueness

of a work of literature lies in its application of the constructive factor to the material, its „formatting“ (essentially „deformation“) of the material” (Tynianov & Khitrova, 2019). To him, a plot is a constructive element in prose, not expressive, as long as contemporary prosaic genres presuppose a plot. In the context of the whole story of Strider (Kholstomer), these pitiful remains of the horse are seen as scary by other horses, who are capable of fearing death, but the same dry bones are still useful to people, and not even scary in this context, when approached by a resourceful peasant. By using these objects, the solves his practical tasks, and the author hints at the fable-like moral of the story once again: the horse has lived a terrible but noble life, doing only good even after his death. Meanwhile, the essence of his owner’s life was ownership – including owning what was not meant to be owned, such as beautiful things made by others, living horses and even human peasants.

In comparison, the game *The Dream Machine* also includes using hideous objects such as human bones to solve puzzles, not scare the player. These puzzles are a routine part of the game rules: in this context, players cannot emotionally afford being perpetually frightened or repulsed by this scary matter of death. Expressive estrangement is based on surprise, and it eventually wears out as we get used to death in the game world. We start using objects in the game inventory in a constructive manner, and their expressive potential gradually diminishes. After a while we stop feeling uneasy about living in an ugly clay world, turn the blind eye to fake clay gore, and do our point-and-click routine until the finale of the game, in which transgression may go too far even for a somehow desensitized gamer.

Immediacy, Photorealism And Remediation

Now it is the time to compare clay modeling and digital modeling in video games. As we have already discussed above, mainstream video games aim at “photorealism” of their computer imagery, where “digital photorealism defines reality as perfected photography” (Bolter & Grusin, 2000). The logical way to achieve this effect would be to use digital photography and then enhance its realism in postproduction. Scanning real-life objects, people and even architecture landmarks has been a routine process in production of many video games, – the horror game *The Vanishing of Ethan Carter* (2014) can serve as a prime example of this approach (Statham, 2020). Unlike clay animation and other ‘hypermateral’ techniques, this process, called photogrammetry, is usually aimed at ludic realism, not at transgression of this medium’s boundaries.

Such hyperrealism of video games results in the visual veneer of ‘chrome’, as Julian Stallabras described it (Stallabras, 1996,

p. 87), — simulation of a simulation. Shiny surface of 3D models ‘sells’ in-game spaceships in the same way as buyers are hypnotized by expensive cars. Paradoxically, the use of actual, deliberately imperfect, photography in place of “photorealistic” renderings destroys the magic of simulation: the game world is expected to be impeccable, even better than the real, and eventually, perceived as timeless and immortal.

Developers of *The Dream Machine* intentionally cultivated signs of ‘scary matter’ such as fingerprints on clay to set themselves aside from the “chrome” of big commercial game titles (Khaw, 2011). They still used the Maya software for animation (Mulrooney, 2012), but they wanted their characters to look and feel as material as possible: „we try to retain the handcrafted feel even though they’re digital“ (Mulrooney, 2012). As a result, instead of hyperrealism, we should talk about surrealism, to which *The Dream Machine* proudly succeeds. In place of “chrome”, we see raw, organic and unruly materiality, intentionally roughened up “to make a stone more stony”, as Shklovsky would say, or, in our case, to make clay more clay-ish. It is important to note that impeccable clay worlds are not impossible: in large scale production, clay animation allows for perfect geometry and smooth polish, as in Nick Park’s family animation films, but in *The Dream Machine*, and especially in its scariest scenes, the artist’s fingerprints are literally everywhere, and it is meant to look like this.

This allows us to assign such surrealist horror games to a particular stage of development of the video game medium — which is, a sort of ‘videoludic modernism’. As we already noted, allowing the matter to ‘speak for itself’ has been a recurrent artistic means in European modernism at large. As Aage Hansen-Löve has demonstrated in his landmark study “Russian Formalism” (2001), the concept of estrangement by Shklovski has its roots in Italian futurism. Deautomatization of perception as a way to arrange an intimate, less mediated encounter with raw matter, including the ‘matter’ of language, is borrowed from Marinetti and further developed to encompass all forms of art (Ханзен-Лёве, 2017, p. 61). It was widely applied by surrealism, up to the famed Czech animator and horror filmmaker Jan Švankmajer, whose influence also can be found in *The Dream Machine*.

But does this technique allow us to finally encounter “the real Real”? Through the Bolter and Grusin’s lens of remediation (Bolter & Grusin, 2000), such immediacy is, in fact, the product of an additional order of mediation. Simulated intimacy of contact with earthly matter is the result of meticulous and time-consuming production: building and lighting up environments, the process of photography itself, with its own technicalities such as depth of field, arranging single shots on the timeline in case of stop motion, rendering and processing of video clips and many smaller steps in between. In the end, developers assemble scenes into the game based on its storyboard and/or a written script, program the rules for interaction, test the result for bugs and

perform all other typical procedures of game production regardless of the medium. The original material matter remains only as a very thin illusion, which needs to be intentionally ‘damaged’, such as, by leaving clumsy fingerprints on it, to make it feel real again.

More generally, it remains in question whether totally unmediated experience is possible, or even endurable by a sane human being. Speaking of video games, it simply cannot be achieved, because the game is already an electronic medium. In the case of artistically meaningful games, their main goal may be to refresh perception of the world, by actively engaging with it, so we can see the world as new, surprising and unfamiliar. Making it strange and scary in the process is just one possible outcome, which was not discussed in Russian formalism specifically. Hansen-Löve highlights the category of ugliness and its defense in these new forms of art by Kandinsky (Ханзен-Лёве, 2017, p. 66), but nothing fearsome or uncanny, at least, in early Soviet modernism, which was predominantly utopian and not really engaged with surrealism. The leaders of the artistic avant-garde of the time were aiming at bringing more life, not death, into art, — unlike the fears and anxieties of pre-WWII surrealists in Western Europe.

The Psychoanalytic Horror Quest

We have discussed formal features of the game so far. In this section, I will connect this very specific formalism of *The Dream Machine* to its message — the inward journey to one’s worst subconscious fears, the journey to meet the Other in a psychoanalytical sense. And, as long as we have mentioned Freud, we need to talk about the Uncanny. The Uncanny exists as a psychoanalytic category, but it also has engendered the concept of ‘the uncanny valley’ in psychology and human-computer interaction. The uncanny valley, based on incomplete realism, is irrelevant in our case: not even in our worst nightmares can these ugly clay people be mistaken for the real ones. However, in the case of surrealist artistic projects, the Uncanny also can be applied as an aesthetic category that operates similarly to the work of estrangement in arts.

Historically, Russian Formalism has many contact points with psychoanalysis. The term ‘estrangement’ entered the vocabulary of local and, very soon after that, European intellectuals, just two years before the Uncanny (1919). According to Catrin Depretto, one of the reasons why the concept of estrangement was so welcome by French academics is due to its similarity to Freud’s Uncanny (‘Unheimlich’) (Депретто, 2017). And even more, the very process of analyzing ‘art as a technique’ can be compared to the process of psychoanalysis, as another Russian poet and literary scholar Andrey Belyi wrote. From this perspective, Shklovsky’s estrangement “is a marker of a specific

mode of the critique, rather than a stabilized term” (Горных, 2003, p. 73); a perspective, rather than a particular technique.

The final similarity is that the theory of estrangement and the concept of the Uncanny both grow from classical literature. Originally, Freud illustrated the work of the Uncanny with examples from another classical literary work of horror, “The Sand-Man” by E.T.A. Hoffmann (Freud, 2003). In short, the Uncanny can be described as the de-automatized ‘Homely’. The ultimate feeling of terror sets off when close, familiar and dear things and persons are unexpectedly revealed as strange, alien and menacing (Freud, 2003). This corresponds to the work of subconsciousness: the things that were real but hidden in our subconsciousness are revealed and perceived as strangely unreal, and often horrifying. Coming back to the classical Sand-Man, — it features the robotic maiden, Olimpia, as the exemplary case of the uncanny resemblance between the living and the artificial. Such uncanny similarity between human and nonhuman that would later become known as ‘the uncanny valley’, but the roots of surrealist horror can go deeper than turning familiar into strange. To make matters worse, this dreadful Other is in fact a part of us, and we have to face the most ‘really real’ part of us, and experience the truest horror of existence in the world as we are.

Coming back to *The Dream Machine*, the game’s story illustrates the concept of the Uncanny in its initial Freudian sense, at a very literal level of storytelling. To release the subconscious fear of becoming a father, the main character Victor Neff has to revisit his own, and other people’s, worst nightmares, to learn what kind of a connection his own child has with a monster, and to cut this connection, if possible. The things that were hidden are revealed, and this is the essence of the game. To achieve this, we familiarize ourselves with mundane objects in the house, which later resurface in nightmarish stories in other people’s dreams. Eventually, the main source of terror in the family appears to be the unborn child, bringing up the references to *Rosemary’s Baby*. The player may start to wonder whether the child is the real monster of the protagonist’s dreams, connected to his mother with a ‘tentacle’. This question is resolved with the disturbing climax and the final separation in the last chapter of the game.

Without giving too much about the disturbing ending of the game, it is true that we can productively read *The Dream Machine* through the psychoanalytic lens — moreover, it was created specifically for this purpose. Probably, the only way to make peace with the game’s traumatic ending for a player is to interpret it as a lesson in Freudism. Moreover, what makes the game such a valuable aesthetic object is how well formal estrangement and the Freudian Uncanny work together, complementing each other on different levels. Notably, as a final perfect detail, clay figurines of family members and significant people in their lives, as well as the way the player operates them in

a point-and-click game, are reminiscent of role-playing techniques in therapy and family counseling.

Conclusion. What Game Researchers Can Learn From Russian Formalism?

Even though having gained the widest appeal amongst the academic audience, the concept of estrangement was a product of its time and cultural environment. It should be seen as an experimental set of tools to conceptualize specific art forms in the times of (very) late modernism and not as an all-encompassing aesthetic theory (Adorno would be a better example of the latter). In a more general sense, according to Hansen-Löve, the perspective of estrangement becomes a constructive principle that grants fictional worlds (particularly those built at the beginning of the XX century) a special status in relation to empirical reality (Ханзен-Лёве, 2017, p. 106), following the path of artistic modernism in general. It allows new modes of interplay between form, matter and content in works of art, hands down a workable, even if imperfect, analytic apparatus to art critics, and, last but not least, suggests how artists can advance in their craft. As Yan Levchenko writes on Russian formalists, “To be a writer who knows more than other writers (knows how to write, *knows the technology* (my emphasis – A.S.) meant more than any theory to Shklovsky” (Levchenko 2014, 131-132). In the same way, this lesson in Russian Formalism may help independent game developers create better games, as they become more conscious about the expressive and disruptive potential of their medium of choice.

There is one last reason for game researchers and developers to be interested in Russian formalism. Russian formalists were interested in ‘art as a technique’ from the pragmatic perspective, as they wanted to create better literary works, and they did exactly that, in mainstream media as well. It was their money-bringing craft to write fiction and film scripts, and they successfully applied their theoretical tools in their work. In his act of public repentance in the face of Soviet authorities, “A Monument to the Scientific Mistake” (1930), Shklovsky disowns Russian formalism in the following words: “*The only thing left from the formal method is terminology, which everyone is using now*” (quoted from Левченко, 2014, p. 129), and calls for studying and applying the Marxist method to the fullest instead. Trying to wash himself clean from the accusations of being a formalist – which was a punishable offense in the Stalinist USSR in 1930s – Shklovski later published an educational textbook “How to Write Scripts” (1931) that is still used in education of filmmakers. Before that, he wrote and co-wrote scripts to several dozens of Soviet films, from propaganda clips to the first fiction film “The Prostitute” (1926) produced in Soviet Belarus.

Such unity of theory and practice has yet to become normalized in game research and development.

In this article, I have argued that clay animation as an artistic choice in *The Dream Machine* was used to estrange the medium of a digital game. There are several horrifying scenes in *The Dream Machine* that involve corpses and skeletons, similar to Tolstoy's Kholstomer analyzed by Victor Shklovsky. But even before that, lifeless clay faces of the game's protagonists are frightening enough, at least, at the beginning, as they play on the horrifying duality of 'homely' and the Uncanny (Freud, 2003). I call this particular artistic effect that is achieved through estrangement of the material 'scary matter'. When the recipient comes into direct contact with the material aspect behind the form, its dark matter, it creates an especially strong and deep impression on them.

Turning clay into pixels is a deceptive trick in virtual worlds. The more effort artists put into achieving "authenticity", the more it depends on hypermediacy, a combination of many media and their reproductions in each other. Clay becomes quasi-realistic 'scary matter', firstly materially and then digitally, through many stages of remediation (Bolter & Grusin, 2000). In the interpretation of Stallabras, digital 'chrome' of spaceships and other ludic objects is sold to players as objects of their desire (Stallabras, 1996). In *The Dream Machine*, we do not see objects of desire, we see the desire itself, and the ugly forms it may take. In this case, the aesthetics of the game are not just "a tool to enhance the impression", as in Shklovsky, but to play with it an adult Freudian game about liberation from one's worst fears.

In the end, this artistic choice can also be analyzed as a political choice. *The Dream Machine* counterposes uncanny "analog" material forms to purely "digital" representations, personalized handmade cadavers to eternal (or eternally repeating) digital simulations of capitalism. The game is not just scary – it is emotionally demanding. We are facing uncomfortable questions about death, family and intimacy (both on the narrative and on the procedural level), while the form of the game challenges our conceptions of the digital medium. The quest for answers appears to be more intense (although less pleasant) than we usually expect from products of the cultural industry in general and video games in particular.

References

- Adorno, T. W. (1997) *Aesthetic Theory*. A&C Black, 416 p.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press, 312 p.
- Depretto, K. (2017) *Idei Shklovskogo vo Frantsii: Perevod i vospriyatie (1965–2011)* [Shklovsky's Ideas in France: Translation and Reception]. In: *Epokha*

- “ostraneniya”. *Russkii formalizm i sovremennoe gumanitarnoe znanie* [The Epoch of Estrangement: Russian Formalism and Contemporary Humanities]. *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, pp. 194–206.
- Freud, S. (2003) *The Uncanny*. Penguin UK, 280 p.
- Gornyxh, A. (2003) *Formalizm: ot struktury k tekstu i za ego predely* [Formalism: from structure to text and beyond]. Logvinov, 312 p.
- Greenberg, C. (2018) Modernist Painting. In *Modern Art And Modernism: A Critical Anthology*. Routledge, pp. 13–19.
- Gualeni, S. (2019) On the de-familiarizing and re-ontologizing effects of glitches and glitch-alikes. *Proceedings of DiGRA 2019*. DiGRA, Kyoto, Japan.
- Khanzen-Leve, O. (2017) *Russkii formalizm. Metodologicheskaya rekonstruktsiya razvitiya na osnove printsipa ostraneniya* [Russian Formalism: Methodological Reconstruction of Development on the Basis of the Estrangement Principle]. M.: lazyki russkoi kul'tury, 672 p.
- Khaw, C. (2011, January 8). IGF 2011: Anders Gustafsson Talks About The Dream Machine, Life And Punking Journalists. *TK-Nation*. [online] Available from: https://www.gamasutra.com/blogs/CassandraKhaw/20110108/88733/IGF_2011_Anders_Gustafsson_Talks_About_The_Dream_Machine_Life_And_Punking_Journalists.php. [Accessed 10 September 2021].
- Klepek, P. (2017, August 7) “The Dream Machine” Was Supposed to Take One Year to Create. It Took Eight. [online] *VICE*. Available from: https://www.vice.com/en_us/article/zmxbe5/the-dream-machine-was-supposed-to-take-one-year-to-create-it-took-eight. [Accessed 8 September 2021].
- Levchenko, Y. (2014) Poslevkusie formalizma. Proliferatsiia teorii v tekstakh Viktora Shklovskogo 1930-kh godov [The Aftertaste of Formalism. Proliferation of Theory in Viktor Schlovsky's Texts from the 1930s]. In: *Novoe literaturnoe obozrenie*, no. 4, pp. 125–143.
- Mulrooney, M. (2012, April 2) INTERVIEW – In Conversation With Anders Gustafsson (Cockroach Inc, The Dream Machine). [online] *Alternative Magazine Online*. Available from: <https://alternativemagazineonline.co.uk/2012/04/02/interview-in-conversation-with-anders-gustafsson-cockroach-inc-the-dream-machine/>. [Accessed 5 May 2021].
- Shklovskii, V. (2016) *Iskusstvo kak priem* (Art as a Technique). In: *Formal'nyi metod. Antologiya russkogo modernizma* [The Formal Method: Anthology of Russian Modernism]. Sistemy. Kabinetnyi uchenyi, Vol. 1, pp. 114–130.
- Stallabrass, J. (1996) *Gargantua: Manufactured Mass Culture*. Verso, 284 p.
- Tolstoy, L. (2003) *Strider: The Story of a Horse*. In *The Devil and Other Stories*. OUP Oxford, pp. 125–160.
- Tolstoy, L. (2012) *War and Peace*. Random House Publishing Group, 1425 p.
- Totten, C. (2016) Moving Forward by Looking Back: Using Art and Architectural History to Make and Understand Games. In: *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, pp. 162–186. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0477-1.ch010>
- Totten, C. W. (2017) De-Coding Games through Historical Research in Art and Design. In: *Game Design Research: An Introduction to Theory & Practice*. Carnegie Mellon University: ETC Press, pp. 53–74.
- Tynianov, Y., & Khitrova, D. (2019) *Permanent Evolution: Selected Essays on Literature, Theory and Film*. Boston: Academic Studies Press, 390 p.
- Walther, B. K. (2017) Carthartic Moments or Spatial Liberty: Variations of the interplay between fiction, play, and place in computer games. *Nordic*

Ludography

Blackout (1997). Deadline games.
Clay Jam! (2012). Fat Pebble.
Doom (1993). id Software.
Giant Boulder of Death (2013). Adult Swim.
Katamari Damacy (2004). Namco.
Myst (1993). Cyan, Broderbund.
The Neverhood (1996). Neverhood.
The Vanishing of Ethan Carter (2014). The Astronauts.

ВКЛАД ЗВЕЗДНОЙ ИКОНОГРАФИИ В ПРОСТРАНСТВЕННУЮ ПРОБЛЕМАТИКУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: СЛУЧАЙ ИГР-ХОРРОРОВ

Гийом Байшелье

Перевод Антона Боровикова

Перевод выполнен по публикации: Baychelier, G. (2018) Apports de l'icographie sidérale aux problématiques spatiales vidéoludiques: Le cas des jeux vidéo horrifiques. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 12. <https://doi.org/10.4000/resf.1766>

Аннотация: Научная фантастика и пространственное воображение приносят в видеоигры все разрастающийся нарративный и иконографический антураж (сеттинг). Помимо богатства новых вселенных, которые позволяет создать этот пространственный постулат, нам представляется, что репрезентация звездной пустоты к тому же по-новому ставит вопрос об отношении геймеров и геймерок к пространственному характеру образов на их пути. Пустота космических пространств предлагает пространство, принципиально основывающееся на отсутствии ориентиров, что противопоставляется характерной для компьютерных игр необходимости ориентироваться в пространстве. Это пространство — пустота *par excellence* — является как местом утраты, так и полем для исследования (No Man's Sky, 2016). Присущая звездной пустоте способность проявлять враждебность превращает ее в важное средство приведения в действие геймерских аффектов в видеоиграх-хоррорах. Начиная с *Dead Space* (2008) и заканчивая игрой «Чужой: Изоляция» (*Alien: Isolation*, 2014), страх пустоты встраивается в диалектику, противопоставляющую погружение в бесконечность пространственной черноты и заточение в замкнутых пространствах. Таким образом, эта образность усиливает игровые механики, свойственные жанру *survival horror*, в котором взаимодействие с отображаемым пространством превращается в игровое испытание, чьи условия варьируются от головокружительного освобождения до клаустрофического сжатия. Использование сеттинга научной фантастики позволяет расширить условия репрезентации космического пространства, так же как и содержание

соответствующего им чувственного опыта. Этот текст исследует причины напряжения, создаваемого погружением в звездное пространство, с игровой и иконологической точки зрения.

Ключевые слова: Космос, пространственность, game studies, компьютерные игры, хоррор, воображаемое, иконография

Космическое Пространство¹ полностью открыто воображению. Пространственная пустота обладает характеристиками аристотелевского *diaphane* («прозрачного»)²: она представляет собой невидимую среду диффузии, делающую возможным видимый мир (Bontemps, Lehoucq, 2017, с. 38). Это плодородная область, в которой происходят присущие работе воображаемого трансформации³. Литература, комиксы, кино — но также пластические искусства⁴ и философия⁵ — переполнены догадками и фантазиями на эту тему. Видеоигры тоже не могут избежать стремления к этому безграничному горизонту и вносят свой равносильный вклад в космическое воображаемое и его культурную историю. Начиная с первых шагов медиа Космос превращается в игровую площадку для разработчиков, которые черпают из глубочайшего хранилища вымышленных образов, воплощенных в научной фантастике в литературе и в кино. Разработчики игр обращаются к уже известным нарративным рамкам (сеттингам), породившим изобилие репрезентаций, и создают на их основе творческие заявки в различных жанрах (Triclot, 2011, pp. 111–112), таким образом еще более преумножая формы и возможности использования космического антуража.

Очевидная связь между медиумом компьютерной игры и воображаемым, предопределенная научной фантастикой, заставляет задуматься о том, каким образом этот медиум представляет собой такое благоприятное поле для репрезентации космоса. Встает вопрос о целях пребывания игроков на игровом поле, смоделированном по образцу бесконечного. Возможности медиума

1 Написание с заглавной буквы «Космос» или «космическое Пространство» здесь используется в астрономическом смысле, в то время как написание со строчной буквы относится к геометрическому или физическому пониманию протяженности.

2 Как описано Аристотелем в «О душе». Книга II. Глава 7.

3 Понимаемые как «процесс пере-сочинения, пере-творения мира через изображения, символы, знаки, формы, репрезентации, которые обеспечивают [...] фундаментальную медиацию мест, пространства во всей его сложности» (Diru, 2015, p. 14).

4 Такие как творчество К. Малевича, И. Кабакова, А. Кифера, В. Целминьш, Л. Грио, если мы возьмем всего лишь несколько примеров из XX и XXI века.

5 Об этом свидетельствует «Всеобщая естественная история и теория неба» Канта (1755), в которой разрабатывается гипотеза о множественности обитаемых миров (Hatzenberger, 2014, p. 131).

видеоигры позволяют отобразить звездную пустоту и воплотить ее в полигональных 3D-моделях; как результат, игра предлагает впечатляющий пространственный опыт и открывает новые перспективы, подвергающие испытаниям эмоциональные силы игрока. В первую очередь объектом нашего эвристического исследования станет серия хоррор-игр *Dead Space*, опытные условия⁶ которой включают страх пустоты, дезориентацию и лишение обычных для видеоигры ориентиров. Взаимодействие с космической бездной — это непростое испытание, которое артикулируется через научно-фантастическую нарративную рамку (сеттинга) и гейм-дизайн⁷ (дизайн игры). Игрок поочередно переходит из одного состояния в другое — из заключения в замкнутом пространстве в головокружительную безграничность — через диалектику, противопоставляющую сжатие и расширение. Таким образом, благодаря сеттингу научной фантастики эта игра ставит под вопрос отдельные фундаментальные игровые схемы жанра хоррор, к которому она тем не менее все еще принадлежит. В свете этого напряжения между головокружительной безграничностью и сжатием от ужаса (*resserrement horifique*) мы будем задаваться следующим вопросом: каким образом космическое Пространство позволяет (пере)осмыслить пространство игры?

На примере подборки разнообразных игр мы исследуем особенности, присущие определенным способам изображения звездного неба, которые допускает научная фантастика. Мы увидим, каким образом то, что представляется первичным свойством Космоса в качестве среды, а именно пустота, может превратиться в мощный двигатель в эмоциональном и игровом смысле. Анализ пластических качеств этого пустого пространства и аффективного содержания опыта, получаемого в нем, позволит нам строить предположения о его адекватности людо-аффективным претензиям компьютерных игр-хорроров — жанра, который спешит оспорить пространственность как таковую и в котором образ Космоса представляет структурно значимый мотив. Серия *Dead Space* позволит нам более глубоко изучить эту творческую заявку, поскольку она является уникальным случаем применения двойного сеттинга научной фантастики и хоррора. Таким образом, мы

6 Имеются в виду условия, модулирующие не только игровой, но и эмоциональный опыт, переживаемый игроками.

7 Как отмечают Сален и Циммерман, гейм-дизайн как практика дизайна основан на собственных фундаментальных принципах и на собственной системе идей, которые определяют, что такое игры и как они работают. Это требует понимания подобных систем и возможностей для взаимодействия с ними, так же как и возможностей выбора, который совершают игроки, и их последствий. Этот подход подразумевает понимание сильных связей между правилами игры и игровой деятельностью как таковой и, более того, понимание удовольствия, которое она вызывает, и историй, которые она рассказывает (Salen, Zimmerman, 2004, p. 6).

рассмотрим, как эта серия воспроизводит игровые цели, свойственные компьютерному хоррору, в репрезентации своего игрового окружения. В конце мы увидим, в какой мере такая постановка вопроса, спровоцированная гейм-дизайном этих игр, позволяет уловить аффективные и эстетические отношения с образом в видеоигре, осуществляемые через сложное переживание множественных пространственных условий.

Так спросим же себя: каким образом обращение к научной фантастике, наряду с глубиной космической необъятности, предоставляет новые возможности для обновления игрового хоррора? Далекий от духа приключений, питающего воображение межзвездных путешествий, дизайн уровней (level design)⁸ в жанре хоррор работает в направлении пространственного сжатия (resserrement), стремясь запереть, поймать игрока, таким образом делая возможным исключительно тревожный игровой процесс (gameplay)⁹.

Научная фантастика как игровое обещание

Asteroids, Computer Space, Elite, R-Type, Star Fox, Master of Orion, Halo, Mass Effect, Out There, No Man's Sky и так далее. Исчерпывающий перечень игр, которые вписываются во вселенную научной фантастики и обращаются к репрезентации Космоса, кажется невозможным делом. Научная фантастика — одно из оснований воображаемого в видеоиграх. Заимствование из научно-фантастической литературы¹⁰ — знаменательный жест Стива Рассела в 1962 году, определивший форму игры Spacewar на компьютерах PSP-1 в Массачусетском технологическом институте. Отвечая на подлинную страсть к научной фантастике, он установил первую веху во взаимоотношении видеоигр и science fiction, заложив фундамент для грядущих игр (Triclot, 2011, p. 103). Необычная для своего времени программа позволяла взаимодействовать с компьютером в игровых и исследовательских целях (Genvo, 2009, p. 28): она приглашала игрока принять участие в поединках космических

8 Графический и структурный дизайн уровней в видеоигре, применяемый к географической и архитектурной организации испытаний, с которыми сталкиваются игроки.

9 Термин «геймплей» используется, чтобы описать модальности действий, доступных игроку в игре. Запуская видеоигру, игрок знакомится с тем, как работает система и ее механики (игра как объект), а также испытывает на себе потенциал «игры» (играбельность как качество), примеряя на себя игровое отношение к ней (игра как процесс), что переводится в термин «геймплей» через объединение этих двух аспектов в одно понятие в номинальной форме (Genvo, 2009, p. 143–144).

10 В данном случае серия «Цикл Фульгура» (серия Ленсмана) под авторством Эдварда Эльмера Смита (известного как Док Смит), печатавшаяся в США между 1931–1950 гг.

кораблей (которые также должны были преодолевать притяжение черной дыры) в пространственных рамках, налагаемых самой процедурой создания цифрового изображения. Затраты, необходимые для генерирования репрезентации космического Пространства, которая выводилась на экран в игре *Spacemar*, практически равны нулю. Чернота экрана моментально превращается в черноту звездного небытия, на которой выделяются светящиеся точки изображенных звезд; воображение геймера дорисовывает все остальное¹¹. Корабли составлены из нескольких точек и не требуют никакой дополнительной работы по анимированию, чтобы обозначить их перемещение в пространстве. Впоследствии многие игры превратят ограничения в достоинства (Rogers, 2010, p. 200) через развитие иконографии, позволяющей обойти технические преграды, свойственные носителям, с которыми они связаны. Вслед за игрой *Spacemar*¹² эта связь электронных медиа с космосом продолжает укрепляться прямо пропорционально технологической и концептуальной эволюции их производства. Научная фантастика — мощный генератор новых форм, а также их резервуар, из которого разработчики умеют извлекать прибыль — даже с риском определенной избыточности (Letourneux, 2005). В иконографическом плане космическое воображаемое в игре проявляется через репрезентацию окружающего пространства, а также через героев и антигероев, которые в нем пребывают. Обратив внимание на их разнообразие и уникальность, мы можем точно уловить творческие преимущества, которые дает обращение к научной фантастике. Уникальная способность научной фантастики «улавливать фантазмы будущего» (Jameson, 2008, p. 15) и характерная для жанра способность к предвосхищению позволяют изобретать новые формы настолько активно, что кажется, будто «Научная фантастика [обладает] способностью экстраполировать возможное без всяких преград» (De Barros, 2015, p. 46). Эта творческая сила позволяет разработчикам предлагать игрокам чрезвычайное разнообразие изображений: миры, населенные идеально соответствующими жанровым конвенциям персонажами (роботы, андроиды, киборги, представители внеземных цивилизаций и т.д.). Кроме того, эти вымышленные миры открывают новые перспективы того, как можно соединить изобразительную иконографию и функцию игрового взаимодействия. Имея доступ к научному и технологическому воображаемому научной фантастики, разработчики получают немыслимую свободу для создания персонажей, в совершенстве отвечающих целям гейм-дизайна. Именно в этот момент тот тип научной фантастики, который

11 Касательно сложности этого воображаемого см. подборку по «визуальной культуре» в журнале *ReS Futurae* (№ 5) и в частности статью Эльзы де Смет.

12 Давайте вспомним о таких последователях, как *Computer Space* (1971), *Space Race* (1973), *Space Invaders* (1978) или даже *Asteroids* (1979).

творчески развивается в видеоиграх, очень часто начинает работать по образцу *фэнтези*¹³, то есть порывает со здравым смыслом (Le Guin, 2016, p. 153). В том, что касается дополнения или актуализации новых человеческих возможностей (Jameson, 2007, p. 127), научное экстраполирование уступает место своего рода магии. Для решения игровых головоломок или иных манипуляций над игровыми объектами гибридные, мутировавшие или механические тела расширяют арсенал своих возможностей и развивают способности телекинеза, телепортации, стрельбы из лазеров, управления электричеством или огнем и т.п. Таким образом, практика игры обуславливается всей этой расширенной палитрой действий. В то же время антигерои, будучи внеземными существами, монстрами или даже роботами, могут в свою очередь обнаруживать сверхчеловеческие способности. В совокупности они составляют содержательный бестиарий, всеобъемлющий в отношении как иконографических мотивов, так и возможностей, предоставленных нарративными рамками (сеттингом) научной фантастики. В первую очередь важны такие преимущества, как скорость, сила, изменчивость или мутабельность (*mutabilité*), размеры, сопротивляемость и т.д. Та часть игры, которая подпадает под определение «агона»¹⁴, подразумевает, что геймер входит в тактическое отношение противостояния; таким образом, *агон* проявляет себя через сопротивление, которое оказывает игроку этот бестиарий. Итак, эти существа воплощают в себе важнейших агентов игровой практики. Разнообразие и сила их способностей будет увеличиваться пропорционально сопротивлению, которое будет оказывать им игрок. Это удваивает выгоду от обращения к научной фантастике. Представляется между тем, что в той или иной степени это обнаруживается во всех видах культурной продукции, каковы бы ни были нарративные рамки (сеттинг), в которые эти произведения вписываются. Невероятно разнообразные иконографические вариации допускаются и в *фэнтези*, фантастике или хорроре, включая легко доступный для понимания символизм (вариации форм, цветов, пропорций). Каким бы удивительным образом ни были устроены существа в указанных играх, они тем не менее отсылают к ограниченному набору кодированных форм. Широко распространенные конвенции предлагаются в известном количестве вариаций, дающих немедленный доступ к функциям, соответствующим их репрезентациям. Эти формальные категории непосредственно связаны

13 Иногда до такой степени, что их невозможно отличить, как, например, в творческих заявках таких игр, как *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* или *Final Fantasy VII*.

14 В смысле соревнования, понимаемого как сражение, в котором равенство возможностей создается искусственно, так что антагонисты сталкиваются при идеальных для этого условиях, способных придать триумфу победителя точную и неоспоримую ценность (Caillois, 1967, p. 50).

с интерактивностью. Их роль облегчает чтение образа в движении, придает ему «совершенную интеллигибельность» (Barthes, 1957, р. 24). Подобный процесс присущ не только научной фантастике — он обнаруживается во всех продуктах культурного производства, во всех повествовательных регистрах¹⁵. Нарративные и иконически-игровые (*icono-ludiques*) возможности, обуславливающие подобный сеттинг, оправдывают глубокие и прочные связи, которые видеоигры поддерживают с научной фантастикой. Однако наиболее интересный вклад, который делает такое сближение возможным, не обязательно связан с иконографической свободой, которую он приносит. Существует еще один путь, который необходимо исследовать, чтобы ухватить уникальный характер отношений между Космосом, научной фантастикой и видеоиграми.

Измерения космического Пространства

Сказанное выше приводит нас к вопросу об отношении видеоигр к их опосредованной пространственности (Nitsche, 2008, р. 16), то есть к «отображаемому (*représenté*) пространству» (Marin, 2002, pp. 697–700) и тому, как оно симулирует и разворачивает Космос во всей полноте. В играх, объединенных под знаком научной фантастики, соединение репрезентации и играбельности (*jouabilité*) еще ярче проявляется через их географический характер, то есть через то, как они приглашают игрока отправиться в приключение, исследовать и примерить на себя новые миры. Еще раз: достаточно вспомнить игры, принадлежащие к жанру фэнтези, начиная с *The Legend of Zelda* (1986) и заканчивая «Ведьмаком 3: Дикая Охота» (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015), чтобы осознать, что удовольствие от географических открытий не является исключительной особенностью научной фантастики и присуще далеко не только ей. Конструирование воображаемых миров предоставляет подобную возможность вне зависимости от игрового сеттинга, через доступные исследованию расширения игрового мира, о чем свидетельствует пример *Grand Theft Auto V* (GTA, 2014). В этой игре игрок потенциально свободен в своих перемещениях и может направить свой аватар в любую доступную ему область игрового мира. Наивысшая степень свободы — игра в открытом мире (*open world*)¹⁶, эталон крупномасштабной симуляции пространства, в котором можно ориентироваться. Игровое пространство не просто расширяется, но условия его использования заново переизобретаются

15 Вспомним антагонистов в таких играх, как *Assassin's Creed* (2007), чей исторический контекст отнюдь не мешает использовать репрезентации, чей размер изменяется в зависимости от присущей им игровой функции.

16 Относится к единой технологической системе, предоставляющей крупную игровую область, открытую для навигации.

в игровом процессе (*gameplay*) благодаря свободному доступу к игровому полю. Игра может стать «эмергентной» в понимании Йеспера Юула¹⁷. Далее это специфическое условие накладывается на то, что можно описать как «открытый диспозитив» (*“dispositifs ouverts”* Rieusset-Lemarié, 2001, p. 73), способствуя подобным образом автономии и импровизации игроков в игре. Подобные условия, широко распахивающие пространство игры, позволяют обратиться к определенной игровой механике, наиболее глубоко укорененной в пространстве. Имеется в виду прохождение определенного маршрута: в этой структурной модели переплетаются актуализация игрового процесса, разворачивание повествования и игровая практика. Маршрут — это одновременно динамическая структурирующая трасса и экономия ее освоения (Careri, 2013, pp. 27–28). Видеоигры предлагают игрокам маршруты, чья практика предполагает навигацию в пространстве и даже прокладывание новых маршрутов. Пути прохождения определяет сопротивление препятствиям, которые игроку предлагается преодолеть с помощью ловкости, быстроты или уловок, чтобы освободить дорогу. Дизайн уровней позволяет задуматься об условиях экспериментального маршрута, независимо от того, ограничен он препятствиями или свободен от всяких ограничений. Препятствия, эта фундаментальная движущая сила видеоигры (Aarseth, 2001, p. 159), воплощаются в игре с помощью структур, позволяющих проводить игроков через игру, заставляя их соблюдать маршрут (коридоры, арены, лабиринты и т.д.). И наоборот: устранение преград располагает к свободной практике модельных игровых пространств («виртуальных игровых площадок», Jenkins, 2004, p. 122)¹⁸.

В свете указанных выше соображений похоже, что изображение космоса имеет непревзойденные преимущества для реализации пространства, открытого к свободному прохождению. Космос — место абсолютного уничтожения разделителей, *déclision*¹⁹. Он позволяет раздуть игровое пространство до необъятных масштабов, которые можно прочувствовать только через прохождение непомерно продолжительного маршрута. Об этом свидетельствует игра *No Man's Sky* (2016): в ней можно, управляя космическим кораблем, отправиться в дальнее плавание, перемещаясь от планеты

17 Эмергентная игра включает гипотетический (основанный на предположениях) подход к игровой вселенной, порождаемой правилами и условиями игры, в отличие от прогрессирующей игры, предполагающей определенную заранее передовую линию, которая проходится шаг за шагом (Juul, 2005, pp. 67–83).

18 Как та, которую предлагает в качестве образцовых условий *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

19 «*Déclision*: демонтаж и разборка всех заборов, загонов, огороженных участков... *Déclision* придает процессу вылупления из яйца характер взрыва, и его амплитуда здесь вмещает в себя разрушение в мировых масштабах» (Nancy, 2005, p. 230).

к планете и находя там ресурсы, позволяющие продлить этот полет почти до бесконечности (Рис. 1). Игра обещает безграничную вселенную с бесконечными территориями для исследований. Следуя модели игры Elite (1984), игра No Man's Sky задействует прием процедурного алгоритмического генерирования и «алеаторно» (случайным образом) генерирует для каждой игровой партии 2^{64} планеты²⁰, каждую с собственной климатической системой, геологическими особенностями, неповторимой флорой и фауной (Рис. 2). Все они объединяются в значительное число систем, размещающих гигантскую территорию. Игра No Man's Sky – красноречивый пример того, как сеттинг научной фантастики способен предоставить единую картину Космоса в пространстве.



Рис. 1. Вид пространства в игре No Man's Sky (2016)



Рис. 2. Панорама планеты в игре No Man's Sky (2016)

20 То есть всего 18 446 744 073 709 551 616 планет.



Рис. 3. Карта звездного неба в игре No Man's Sky (2016)

Похоже, что та же самая интуиция, которая послужила мотивацией для создания игры *Spacemar*, воплотилась здесь с полным размахом. Плоскость, в которой игра принимает свою форму, теперь расширяется во всех направлениях, выплескивается за пределы экрана и обретает бездонную глубину. То, что в 1962 году было лишь ровной поверхностью круглого черного экрана, в котором обнаруживалась пространственная структура, замкнутая сама на себе и построенная на цилиндрической модели (Triclot, 2011, р. 213), становится океаном, чернота которого скрывает безграничные горизонты. В той мере, в которой карта неба в игре *No Man's Sky* (Рис. 3) позволяет его оценить, маршрут здесь многонаправлен. Будь то игра *No Man's Sky* или же игра *Elite: Dangerous* (2014), космическое Пространство дает возможность изобразить космос через структуру, которая вместо наслоения элементов дизайна или вкладывания их один в другой представляет собой принципиальное уничтожение разделителей (*déclosion*). Выходя за пределы репрезентации, Космос обретает плотность, превращается в материю, допускающую бесконечное количество перспектив. Так оформляется сеттинг игры, отличный от большинства прочих видеоигр: колоссальная форма, которая благодаря своей безграничности становится потенциально чудовищной. Отправляя игрока странствовать, *No Man's Sky* неохотно предлагает себя в качестве амбивалентного опыта открытости. Так начинается соскальзывание из восхищения в ужас. Таким образом, утверждается возможность смотреть в Космос сквозь призму фантастических вымыслов²¹, намеренно мыслящих его как открытую ловушку, удущающую своим гигантизмом.

21 Давайте возьмем в качестве примера фильм «Чужой» (Scott, 1979) ввиду его фундаментального положения в экосистеме воображаемого (Notéris, 2017, р. 42): чтобы усилить напряжение, создаваемое его пугающей научно-фан-

Последствия подобного безудержного расширения пространства игры — вот на что нам теперь следует обратить пристальное внимание. Речь пойдет о том, чтобы исследовать тот тип интенсификации аффекта, который вызывает внедрение в самое сердце абсолютно свободной от любых границ репрезентации космоса. Как именно внедренная таким образом иконография определяет рамку опыта, которая означает видеоигровой ужас?

Из зияющей пустоты: Космос как аффективный двигатель

Космическое небо — пейзаж, о котором неизвестно, исчезает он или появляется, — может быть завораживающим местом, которое дает возможность для работы воображения, связанной как с напряжением сил, которые воплощает это место, так и с его безграничностью. Космический пейзаж пересекается со всеми символическими полями романтического пейзажа и продлевает их в бесконечность, создавая этим благоприятные условия для появления чувства возвышенного. Такой чувственный порыв (*elan sensible*), исходящий из безграничного и могущественного характера природы, варьируется от изумления к экстазу (Deguy, 1998, p. 22). Без сомнений, неограниченное расширение пространства передает ощущение возвышенного — единственный режим эстетической оценки, соразмерный его необъятности. Действительно, космическое небо вызывает состояние спутанных чувств удовольствия и ужаса, угнетения и подъема, аналогичное «движению возвышения» (*motion sublime*, Nancy, 1998, p. 88). Изображения звездного неба представляют открытое поле предельно великого, делая возможным опыт, который, несмотря на опосредование через медиа, невозможно представить себе, не рискуя некоторым головокружением. Колоссальность космоса выходит за пределы понимания. Его изображение удваивает это впечатление: небесные тела, туманности и газовые скопления сбивают с толку своим внешним видом и питают только воображение. Именно такие яркие видения предлагают следующие игры: *Everspace* (2017), *Elite: Dangerous* (Рис. 4), а также *Mass Effect 3* (2012).

Однако в тени колоссального проступает силуэт чудовищного. Как предостерегает сила возвышенного порыва, обещание восторга может быть легко взято обратно. Открытость можно представить как ловушку, попадание в которую может оказаться гибельным и сильно изменить чувства того, кто с ней столкнется. Космическая ночь — это открытая западня, пропасть, желающая поглотить каждого, кто рискнет в ней оказаться. Как говорит об

тастической историей, этот фильм играет на контрасте между открытым космосом и закрытым пространством.



Рис. 4. Вид звездного пространства в Elite: Dangerous (2014)

этом Часть 16 игры Alien: Isolation, это — враждебная среда, в которой могут выжить только чудовищные формы жизни. Усеянное звездами небо может превратиться в лабиринт из незыблемых стен, предназначенный для того, чтобы в нем заблудиться. Этот образ родственен представлению о греческом Тартаре, ужасном месте «полного смятения, дезориентированного пространства, лишённого фиксированных направлений и обычных ориентиров» (Detienne, Vernant, 1974, p. 278). Нарушение ориентации здесь вызвано парадоксальным излишком воспринимаемой реальности — ощущением пустоты вообще везде. Репрезентация космических пространств предлагает даже еще более смелые игровые задачи по ориентированию, чем цели игр, основанных на иконографии нехватки²². «Пространство пустоты» (Territoire du vide (Corbin, 1990)) — космос — совершенно примыкает к полю vastus²³: оно представляет собой бесконечное зияние, которое образует препятствие. Океанический, бездонный — его размах внушает страх; он равен греческому *róntos*:

Róntos — море в значении бездонного протяжения, хаотичное, лишённое дорог, как пространство, определяемое греками как *apeiros*, *apeiritos*, не потому что у него нет предела или края, но из-за того, что его протяжение нельзя пересечь (*perao*) с одного берега на другой; непреодолимое пространство, в котором любая

22 Как, к примеру, постапокалиптическая пустыня, в которой происходит действие Fallout: New Vegas.

23 Отсылка к Диссертации на тему слова *vast*, опубликованной в 1685 году Чарльзом де Сент-Эвремоном (Le Scanff, 2007, с. 19). *Vast* (лат.) — пустынный, необитаемый; опустошенный, покинутый; безмерный, всеобъемлющий; мощный; ненасытный; необразованный, некультурный (Прим. пер. по словарю Королькова-Дворецкого).

проложенная дорога стирается и исчезает с ровной поверхности вод, никогда не бывающей одной и той же дважды (Detienne, Vernant, 1974, pp. 274–275).

Звездная ночь представляется местом гибели, как целина, лишенная дорог. Для перехода через нее требуются способности проводника. *Póros* — «представление, основанное на слиянии трех различных, но взаимодополняющих сфер: астрономии, навигации и гадания о будущем» (Detienne, Vernant, 1974, p. 273). *Póros* обозначает хитрость (*stratagème*), уловку, средство спасения из безвыходного положения. Навык космической навигации вырабатывается под знаком силы, способной проложить путь в море без дорог. Это не упражнение в прокладывании пути, по которому можно просто перемещаться или позволять себя пронести: в качестве платы за прохождение маршрута следует подвергнуть себя опасности. Свободное перемещение в этом пространстве происходит под риском неконтролируемого дрейфа (*dérive*): бросок костей, результат которого, возможно, позволит выжить. Риск, который предполагает, что мы должны подвергнуть себя опасности²⁴. Напряжение, порождаемое этим обязательством, определяет содержание игрового опыта, — это может быть, к примеру, опыт неминуемой опасности. Подобное понимание риска, очевидно, возникает в такой игре, как *Adrift* («В дрейф») (2016). История этой игры началась с катастрофы на орбитальной станции (Рис. 5). Перемещаясь от модуля к модулю среди обломков развороченной станции, персонаж игрока трудится над тем, чтобы сделать



Рис. 5. Вид дрейфующей космической станции в игре *Adrift* (2016)

24 Обстановка видеоигры позволяет подвергать себя контролируемой опасности: испытание страхом без риска беды. Переживание опасности здесь создается с помощью силы убеждения игры, заключенной в иллюзии (Huizinga, p. 29).

возможным возвращение на землю. Помимо инертности персонажа, делающей опасным всякое перемещение, основная механика игры связана с неизбежной нехваткой кислорода. Итак, смысл игры состоит в том, чтобы рисковать: персонаж медленно прокладывает себе дорогу среди плавающих в открытом космосе обломков станции в поисках кислородных баллонов, разбросанных среди них. Оптимизация маршрута, прокладывание пути (*póros*) здесь становятся критически важными. Здесь опыт погружения в бездну определенным образом модулирует аффекты игрока.

Практически безграничное расширение географии здесь производится посредством разрушительной, океанической пустоты. Обширность пространства порождает нечто уродливое и отвратительное: с вами здесь не считаются ни физическая реальность, ни ее символическое значение. Если верить воображению, то в этом зияющем пространстве присутствуют как возможность приключения, так и власть ужаса. Это происходит одновременно в реальности игры (ее опасный характер) и в ее воссоздании в воображении (страх перед тем, что может случиться).

Такова двойственная пространственная модель, чья мощь так ясно вырисовывается в примере с игрой *Adrift*. Чтобы предотвратить дрейф в этой звездной пустоте, необходимы стратегии трассировки. Давайте спросим себя, каким образом это определяет процедуры гейм-дизайна, когда их цель — отображение звездной ночи.

Отношения между Космосом и ужасом: скованность и иконография

В контексте научной фантастики нас интересует способность подобных репрезентаций приводить в действие негативные эмоции при помощи ограничений, изначально свойственных среде, которая в них воссоздается. В целом видеоигры предлагают нам опыт, основанный на практике принуждения. В своем типологическом анализе игровых удовольствий Сален и Циммерман упоминают фундаментальный характер удовольствия, которое игроки получают, подчиняясь системе через принятие правил, действующих в игре (Salen, Zimmerman, 2004, p. 334). Видеоигры жанра хоррор полностью соответствуют этому утверждению: фундаментальное понятие их геймплея — это ограничение через принуждение, и они полностью на этом сосредоточены. Их наиболее изнурительная форма соответствует определению «*survival horror*» (игра в жанре «хоррор», в которой цель заключается в том, чтобы выжить²⁵): это прежде всего игры, чьи первичные компоненты — страх и отвращение, связанные с идеями бессилия и утраты

25 Как в классических примерах *Alone in the Dark* (1992), *Resident Evil* (1996) или *Silent Hill* (1999).

(зрения, жизненной силы, ресурсов для наступления и защиты). Эти игры воплощают в себе испытание, иногда — предельное; инстинкт самосохранения реализуется в них до конца, особенно когда геймплей нарушает соотношение сил не в пользу геймера. Как и во многих других жанрах видеоигр, путешествие осмысливается здесь как инициация. Однако в данном случае ужасающее путешествие включает в себя катабасис, то есть нисхождение в преисподнюю²⁶ — символическая модель, которая является одновременно нарративной и эстетической²⁷ (Рис. 6). Чтобы воплотить ее в жизнь, игры-хорроры выдвигают на первый план монструозную иконографию, первая встреча с которой определяется законами лабиринтоподобного мира, похожего на тюрьму и погруженного в адский мрак. «Опытный путь страха»²⁸, который должен пройти геймер, разыгрывается в сердце тьмы, идеального фактора депривации. В играх-хоррорах чернота встает на место архитектуры окружающей среды и размывает ее границы. Почти ослепнув²⁹, геймеры и геймерки переживают острую тревогу, которую вызывает нарушение навигации и невозможность ориентироваться в пространстве. Из-за слепоты, вызванной использованием черного цвета, очертания местности ускользают от взгляда и превращаются в мощный источник страха.



Рис. 6. Подземное окружение в игре Outlast 2 (2017)

- 26 Помимо путешествия Одиссея в «Одиссее», классическая традиция описывает и другие катабасисы, связанные, как правило, с мифологическими персонажами, сошедшими в преисподнюю на своем героическом пути, — Геракл, Тезей и Пирифой, но в первую очередь — Орфей (Babbi, 2012, p. 19).
- 27 Возвращаясь к идее пути как «эстетического действия, которое позволяет проникать на территорию хаоса» (Cargi, 2013, p. 22).
- 28 «Опытный путь страха» (Perrop, p. 3) — также см. русское издание.
- 29 Используя этот принцип гейм-дизайна в буквальном смысле, игра-хоррор Perception (2017) предлагает играть за слепую героиню, которая может ориентироваться лишь с помощью эхолокации.

Та же самая чернота становится первым знаком несоизмеримой глубины и ужасающей пустоты космоса. Несомненно, звездная иконография также отвечает ночному (*nocturne*) режиму образа (Durand, 1984); она становится хранилищем этой принуждающей силы, дарованной непроницаемой темнотой, которая лежит в самой ее основе. Черная материя, влага (*humeur* — ср. *гумор* (Прим. пер.)), которая струится во взгляде, сжимает грудь и удушает, та субстанция, которая отдает тело бездне, проникает в «поле зрения, доводя до головокружения»³⁰ и погружает его в бескрайнюю ночь. Как позволяет предположить лексическое богатство слова «черный», лежащего в основании обширного символического поля (грустный, гибельный, уродливый, безобразный, жестокий, зловерный, дьявольский и т. д. — Pastoureaux, с. 29), наводняющая эти игровые пространства чернота формирует структуру, заряженную отрицанием, и усиливает тревогу, вызванную крайней степенью отсутствия, которая обсуждалась выше. Чернота ночи пагубна (Pastoureaux, р. 35), она связана с отрицательным удовольствием, в тени которого разыгрывается цельный опыт погружения в космическую пучину. Более того, звездная ночь предоставляет обескураживающую возможность испытать чувство утраты перед лицом бесконечного горизонта, который она открывает взгляду, и в то же время благодаря своей плотности — ощущение заточения. Будучи плодородной материей, она становится источником всех вещей, даже самых ужасных³¹. Ночная, глубинная чернота — площадка для тренировки воображения. Но здесь подразумевается уже не приятственное воображаемое, вызванное к жизни положительно возможным покорением Космоса. Погружение в бесконечность вызывает наваждения и потерю рассудка, расставляя настоящие капканы для эмоций. Ночная темнота — ключевой элемент опыта страха: страха быть захваченным врасплох, споткнуться, попасть в дурную случайность. Здесь приходит страх, связанный с двойной невозможностью: в ночь проникнуть невозможно ни зрительно, ни физически. Именно это сочетание бесплотности и отсутствия видимости вызывает особенно сильный страх, страх абсолютного отсутствия. Таков страх, вызванный финалом игры *Alien: Isolation* (2014): страх губительно-го дрейфа в слепом космосе (Рис. 7).

С легкостью вызывая одновременно страх пустоты и ночной тревоги, космическое Пространство, таким образом, является местом ужаса в высшем его проявлении: отлично приспособленная

30 Говоря о силе черноты в готических романах см. Le Brun, 1982, р. 114.

31 «Затая темперамента, жизнь сначала играет против ночи, поскольку ночь — это одна из величайших составляющих страха. Когда пространство растворяется в темноте, людьми, или пустотой, начинает править воображение, и результат от этого один и тот же» (Jourdan, 1989, р. 7).



Рис. 7. Пространственный дрейф в игре Alien: Isolation (2014)

для испытаний на выживание среда, чья способность вызывать сильные чувства могла бы мотивировать единственный в своем роде геймплей. Тем не менее оказывается, что область видеоигрового ужасного предлагает нам сравнительно мало примеров, вписывающихся в рамки научной фантастики³². Основное содержание этого корпуса игр составляют такие игры, как Echo Night: Beyond, серия Dead Space, Alien: Isolation, Stasis и Cayne или даже Soma; к ним можно добавить игры, которые также полагаются на силы ужаса, но необязательно входят в канон жанра: OverBlood, Extermination, Clive Barker's Jericho, серии F.E.A.R., System Shock или Doom³³. К этим играм можно также прибавить BioShock и BioShock 2, которые разрабатывают ретрофутуристическую образность в духе Жюль Верна, опираясь на геймплей хоррора. Примеры научно-фантастического хоррора довольно редки по сравнению с тем, что обычно производит жанр. В этой связи можно предложить несколько гипотез. Во-первых, иконография хоррора акцентирует изображение плоти и органической материи. Монструозные репрезентации в упомянутых выше играх служат тому

32 На основании корпуса игр, включенных в мою докторскую диссертацию («Механизмы ограничений: междисциплинарная и видеоигровая иконология монструозных тел», под руководством г-жи И. защищенной в 2016 году в Парижском Университете 1 Пантеон-Сорбонна). В этот корпус вошла 121 игра, имеющая отношение к жанру «хоррор» или смежному с ним (крупнобюджетные проекты и независимые игры, которые вместе покрывают значительную часть игр и серий жанра). Из 121 игры только 22 были в сеттинге научной фантастики, включая три крупных эпизода серии Dead Space. Они также были единственными, в которых космическое Пространство было в полной мере использовано в игровых механиках.

33 Здесь можно было бы также упомянуть игры серии Alien Breed и Gears of War даже несмотря на то, что это игры в первую очередь в жанре экшен.

самым явным примером: зомби, монстры и истекающие кровью трупы, имя которым легион. Чтобы привести в действие сильные аффекты, ужас видеоигр использует опыт отвратительного (Baychelier, 2015, p. 82). Он коренится глубоко в парадоксальном очаровании (*fascination*), которое вызвано противостоянием отвратительному — в том смысле, который придает этому Кристева³⁴. Однако наперекор всем ожиданиям культурная продукция в сеттинге научной фантастики очень редко связывается с репрезентацией субстанций, непосредственно провоцирующих отвращение. Воображаемое органического ужаса уступает место механическому воображаемому. Механическое чаще всего заменяет органическое, что приводит к изображению механизированных персонажей или неорганической металлической среды. В отличие от существ, населяющих такие игры, как *The Evil Within* (2014) или *Dying Light* (2015), здесь почти никогда не заходит речь о терапевтических телах, «избегающих единства организма и преобразующихся в мясо» (Ancet, 2009, p. 48) (Рис. 8). Даже если машинное воображаемое не сводится к одним своим позитивным валентностям, вопрос о радикально отвратительном вряд ли имеет к нему отношение. Кроме того, похоже, что технологические возможности и прочие средства, дозволенные рамками научной фантастики и реализованные посредством таких механизированных или дополненных тел, нарушают определенные законы, структурирующие геймплей игр в жанре *survival horror*. Различные технологии ресурсы не могут и не должны приходить игроку на помощь. В устрашающих испытаниях, которым подвергаются геймеры и геймерки, поставленные в беспомощное положение, единственное действенное средство — это хладнокровие.

Из этого следует второе наблюдение. Программатика игр-хорроров выживания побуждает разработчиков строить диегетическое повествование в рамках «игровой готики» (Taylor, 2009, p. 48), которая начинается с расширения пределов литературной готики и ссылается на вполне определенную иконографию, обусловленную использованием основных клише «черной машинерии»³⁵. Задействуя воображаемое, обыгрывающее фантазии о заточении, жестоком обращении и чувственности, игровая готика эксплуатирует целый ряд литературных клише, пропущенных через

34 «В отвращении есть что-то от неудержимого и мрачного бунта человека против того, что пугает его, против того, что угрожает ему извне или изнутри, по ту сторону возможного, приемлемого, мыслимого вообще. [...] В испуге отворачивается. С отвращением отказывается. [...] Но в то же самое время это движение, резкое, спасительное, притягивается к этому иному, столь же сладкому, сколь и запретному. Без передышек, это движение [...] притягивается и отталкивается одновременно и буквально выводит из себя» (перевод цитируется по Кристева, 2003, p. 36).

35 Здесь я использую формулу А. Ле Брун (Le Brun, 1982, p. 187).



Рис. 8. Живой мертвец, называемый Rapece (хищник), в игре Dying Light (2015)

фильм ужасов, уже усвоивших эти коды. Здесь перво-степенно важен принцип «пространственного повествования»³⁶: это, прежде всего, окружающая среда, которая направляет рассказ и очерчивает контуры предлагаемого опыта, аффективного отношения, развивающегося в подобной обстановке. Медиум видеоигры способен оправдать любую логику выбора подобных пространств: кладбища, секретные лаборатории, усадьбы, церкви, оставленные города, лабиринты, мрачные притоны и другие зловещие места (Рис. 9). Эти пространства ужасного предназначены для принуждения, препятствования и поимки. Они похожи на декорации романов нуар, в которых заточение превращается в одержимость (Durot-Bouc  , 2012, р. 65). Благодаря архитектурному подходу, который они подразумевают, символические модели готической литературы³⁷ становятся идеальными примерами для проектирования игровых уровней, мыслимых исключительно по принципу уплотнения. Так игры-хорроры перезапускают первоначальные основания для тревоги³⁸. Они формируют сеть камер и арен, на ко-

36 Дон Карсон, чей подход к проектированию парков развлечений сравним с дизайном видеоигр, говорит, что один из секретов создания тематизированных развлекательных пространств (физических или виртуальных) состоит в том, что элементы повествования как бы просачиваются из пространства, через которое проводят посетителя (или игрока). Через свою географию и элементы, которые его составляют (даже цвета или текстуры) пространство претворяет в жизнь то, о чем хотят рассказать дизайнеры.

37 Здесь важно, что его используют даже научно-фантастические игры: например, Dead Space 2 предлагает продолжительный эпизод в церкви (Часть 4), чья внешность явно обращается к готическому топосу, даже несмотря на свой футуристический дизайн.

38 Тревога непосредственно связана со своим телесным переживанием. Французское слово *angoisse* происходит от латинского *angustia*, в свою

торых игроки должны будут потеряться, запустив игру. Все дело в столкновении со стенами: чисто логически ничто не указывает на потерю и разомкнутость в эфирных пространствах.

В свете этих замечаний об «игровой готике» — глубоком источнике, питающем видеоигровой ужас, — экстремальная открытость репрезентаций космоса как будто действует наперекор ее полномочиям. Даже если звездный «сеттинг» способствует разработке дизайна игры, сосредоточенного на отсутствии и принуждении, он по своему принципу решительно противоположен идее заточения, лежащей в сердце такого предприятия, как ужас. Несмотря на ощутимые связи между сеттингом научной фантастики и нарративными рамками, лежащими в основе культурной индустрии ужаса, ни одна из таких связей не кажется очевидной. Как же тогда соединить пространство ужасного и звездное пространство? Может ли космос стать полноправным повествовательным пространством ужаса? Уникальное использование звездной пустоты в качестве игрового поля в трилогии³⁹ *Dead Space* (2008, 2011, 2013)⁴⁰ делает соединение космического и ужасного возможным и позволяет рассмотреть последствия этого как на уровне гейм-дизайна, так и на уровне игрового опыта. Это позволит нам увидеть, как такие игры выстраивают диалектику, способную разрешить парадокс видеоигрового ужаса в рамках научной фантастики, при этом используя как раз характеристики отображения космического Пространства.



Рис. 9. Дом Бейкеров, основное игровое пространство в игре *Resident Evil 7: Biohazard* (2017)

очередь происходящего от глагола *angere* (сжимать, сжиматься). (Также см. немецкое *Angst*. — Прим. ред.)

39 Мы не включаем сюда *Dead Space: Extraction* по той причине, что ее геймплей отличается от канонической серии (рельсовый шутер).

40 Для обозначения игр серии мы будем использовать сокращение DS и соответствующий порядковый номер игры.

Dead Space, или звездный хоррор

В игре Dead Space вы играете за Айзека Кларка⁴¹, механика, который добровольно согласился быть принятым в спасательную команду, чтобы вернуть свою возлюбленную, находящуюся на борту космического корабля класса «планетарный потрошитель» USG «Ишимура», корабля, связь с которым оборвалась, как только он вышел на орбиту планеты Эгида VII. Фабула, основанная на многочисленных заимствованиях из фильмов «Чужой» (Scott, 1979) и «Нечто» (Carpenter, 1982), дает нам понять, что внеземной предмет, обнаруженный в процессе бурения, Красный Обелиск⁴², является источником заражения: он вызывает у экипажа отвратительные мутации, превращая его членов в «некроморфов»⁴³: органические свойства этих персонажей становятся главным источником ужаса в данной серии игр. Игра отдает должное жанру «survival horror», делая персонажа игрока⁴⁴ не наемником и не закаленным солдатом, а инженером, чьи навыки ограничиваются управлением аппаратурой. Тем не менее Dead Space также использует характерные приемы научной фантастики, связанные с технологиями будущего: «стазис» позволяет заморозить во времени монстров и объекты, «телекинез» — переместить их на некоторое расстояние. Но эти псевдоспособности, похоже, не влияют на внутреннее строение игры как хоррора. Эти возможности по-прежнему смехотворны перед лицом могущественных и крайне многочисленных противников, даже когда они служат целям геймплея, позволяя использовать игровое окружение, чтобы реализовать в нем игровые задачи. Следуя логике жанра survival horror, внутренние пространства Dead Space (закрытые пространства, темные коридоры, задымленные машинные помещения, лаборатории, больницы и т.д.) сопротивляются взгляду и могут быть изучены лишь ценой опасной разведки (Рис. 10). Пусть и трудная для непосредственного восприятия, эта среда допускает

41 Имя персонажа — это двойное посвящение Айзеку Азимову и Артуру Кларку.

42 Во французском переводе игры Обелиск становится «Монолитом», несмотря на то, что он имеет форму двойной спирали ДНК. В английской версии он называется «маркер», что одновременно указывает на маяк (буй), могильную плиту и генетический маркет. Несомненно, французский перевод отсылает к монолиту из «Космической Одиссеи» Стэнли Кубрика (1968), чье возмущающее воздействие, в некотором смысле, сродни этому Красному Обелиску, постоянно сводящему с ума Кларка и его соплеменников.

43 От древнегреческого nekros, что означает «мертвый», «мертвец». Хотя формальные аспекты монстров заимствованы из фильма «Оно» Карпентера, характер распространения заражения явно напоминает о неисчислимом множестве игр, в которых основной действующей силой повествования является мутация в результате заражения, как в классических сериях Resident Evil (1996), а также Dead Rising (2006), Dying Light (2015) и многих других.

44 Главный персонаж игры, чья точка зрения и тело принадлежат геймеру во время игры (Perron, 2016, p. 152).

относительно прямолинейные перемещения⁴⁵. Декорации игры, разделенные на отдельные участки, находятся в состоянии разлуки, смущая взгляд, чтобы нагнетать «саспенс»⁴⁶ и ощущение постоянной угрозы. Нагромождение объектов и руин создает микролабиринты, откуда в любой момент могут появиться кошмарные монстры⁴⁷ (Рис. 10В). Такой дизайн уровней заставляет непрерывно сохранять бдительность. Более того, привычные игровые ориентиры здесь стерты, даже если так называемые пункты ориентировки⁴⁸ (Carson, 2000) сохраняются в окружении, чтобы можно было осознать, что это за декорации вокруг. Тем не менее в первой и второй части серии даже не обозначены уровни. Подсказки, относящиеся к дизайну уровней, все время прерываются: лишь редкие следы крови или люминесцентной краски светятся в темноте, смутно указывая направление, которому надо следовать. Полностью отсутствует какой-либо интерфейс, способный нарушить визуальную непрерывность игры; немногие ключевые сведения включаются непосредственно в диегетическое пространство (такие как показатель уровня жизни персонажа на его комбинезоне) (Рис. 12). Только светящаяся нить Ариадны, которую оставляет за собой комбинезон Кларка, может помочь ему отыскать дорогу в темноте (Рис. 13).



Рис. 10. Пространство, погруженное в темноту, в игре Dead Space 3 (2013)

- 45 Игровые пространства представлены в виде серии камер и коридоров, погруженных во тьму, чья структура с трудом поддается пониманию.
- 46 Как указывает Кэрролл, «саспенс» свойственен не только хоррору. Тем не менее он пишет, что это драматическое напряжение является главным повествовательным элементом в большинстве хоррор-историй (Carroll, 1990, p. 144).
- 47 Dead Space предлагает наилучшую репрезентацию тератологических тел в своем bestiarii, разработанном на основе идеи манипуляций с телами и их вскрытия.
- 48 То есть элементы, сопоставимые с реальным миром, которые позволяют игрокам догадаться, находятся они в больнице или в машинном отсеке.



Рис. 11. Противник-монстр (некроморф) в игре Dead Space 2 (2011)



Рис. 12. Игра Dead Space выводит непосредственно связанную с геймплеем информацию в диегетическое пространство. Скриншот из Dead Space 2 (2011)



Рис. 13. Плотность темноты, которой приходится противостоять в игре Dead Space (2008).

Подобный тип закрытой среды встречается во всех трех эпизодах серии. Так или иначе, использование наряду с этим звездной пустоты позволяет выстроить очень мощную диалектику пространства. Эти игры неоднократно проигрывают кинематографические фрагменты, которые показывают выход в открытый космос. Их цель, в дополнение к более прочной привязке действия к научно-фантастической рамке, заключается в том, чтобы восстановить динамику, как правило, свойственную пространствам ужасного. Эти кинематографические сцены нагнетают напряжение, тем более сильное благодаря экспрессивному соединению открытого и закрытого. Так, в первом эпизоде присутствуют сцены в невесомости и выходы в космос, которые на самом деле не влияют на геймплей, поскольку игрок ограничен в своих перемещениях. Очень хороший пример — проигрыш в Эпизоде 4, по ходу которого Кларк должен нагнать кабину с огнестрельным оружием «Ишимуры» (Рис. 14): на самом деле для этого достаточно просто следовать по проходу вдоль корпуса корабля. Игрок может перескакивать с одной стены на другую, но его движение остается линейным. Начиная с *Dead Space 2* геймплей в невесомости улучшается, и его возможности расширяются. Эпизод 7 (Рис. 15) дарит возможность разнонаправленного движения. Кларк должен развернуть три солнечные батареи, питающие город-остров (Медузу), на котором происходит действие игры (Рис. 16). Именно возможность разворачиваться на 360 градусов позволяет репрезентации космического пространства наконец материализоваться в полной мере.



Рис. 14. Выход в космос на корпус «Ишимуры» в игре *Dead Space* (2008)

Возможность управлять персонажами от первого или от третьего лица в трехмерном пространстве остается относительно редкой в видеоиграх (исключая подводные сцены в 3D-играх), хотя



Рис. 15. Разнонаправленное движение в игре Dead Space 2 (2011)



Рис. 16. Опыт расширяющегося пространства в игре Dead Space 2 (2011)

симуляторы полета (стандартные или вписанные в сеттинг научной фантастики) обычно предлагают 360-градусный геймплей с полной свободой выбора направлений. Впрочем, игра Dark Void (2010) превратила это в уникальное коммерческое предложение⁴⁹, введя подобную механику в самом начале (Рис. 17) и сделав ее постоянной, начиная с Эпизода 6. Близкий подход можно увидеть в игре Shattered Horizon (2009) и, в меньшей степени, в игре Vanquish (2010), в сцене в невесомости (Акт 6, миссия 5)⁵⁰.

49 Паратекст, сопровождающий французское издание игры, утверждает, что это «первый полностью свободный экшен/шутер в трехмерном пространстве», который привносит «новую динамику в видеоигру».

50 К этому списку можно добавить Gravity Rush 1 and 2 (2012, 2017), Adrift (2016) и Prey (2017).



Рис. 17. Снимок из игры Dark Void (2010)



Рис. 18. Корабль на орбите Tau Volantis в игре Dead Space 3 (2013)

Для того чтобы их игры еще более успешно мобилизовали аффекты игроков, разработчики из студии Visceral Games постепенно вводят в Dead Space диалектику на основе противопоставления расширения и сжатия. Особенно этому способствует возможность разворачиваться в невесомости на 360 градусов. Несмотря на более расслабленный, в ущерб ужасающему характеру серии⁵¹ геймплей в целом, один продолжительный проигрыш в Dead Space 3 исполь-

51 Третья часть серии отказывается от ограничений, структурирующих геймплей в двух предыдущих эпизодах, в пользу более устойчивого ритма игры, действие в которой основывается на изобилии ресурсов. Кроме того, в игре больше врагов, что значительно меняет геймплей, превращая Dead Space, несмотря на его сеттинг и иконографию, скорее в шутер (стрелялку), чем в сурвайвал (игру на выживание).

зует подобный пространственный контраст для создания более напряженного игрового опыта. Весь четвертый эпизод дает нам возможность прочувствовать динамическое соотношение между бесконечностью космической пустоты и более чем тревожным заточением. Хотя контекст истории снова изменился, инженер Кларк опять оказывается в открытом космосе, у приборной доски модуля, который позволяет ему перемещаться по космическому кладбищу, образовавшемуся из обломков и брошенных кораблей⁵², дрейфующему на космической орбите вокруг планеты Тау Волантис (Рис. 18). С каждым ходом персонаж проваливается в бездну на время, которого хватает, чтобы добраться от своего модуля к обломкам космического корабля и собрать там ресурсы. Ни один рейс не обходится без встречи с некроморфами, свободно бродящими по корпусам кораблей (Рис. 19), и драки с существами, которые рыскают внутри них. Этот проигрыш растягивается на несколько чередующихся фаз, в которых дрейф в открытом космосе сменяется разведкой внутри корабля (Рис. 20). Такой игровой процесс вызывает тревожный дискомфорт, в который вносит свой вклад чередование расширяющихся и сжимающихся пространств. Темнота в подобных местах — обычное дело. Тем не менее уникальность игровых локаций заставляет переживать ее по-разному. Каждая из локаций воспринимается по-своему, несмотря на то, что они переходят одна в другую. Дело в том, что игровые ограничения в них различны.

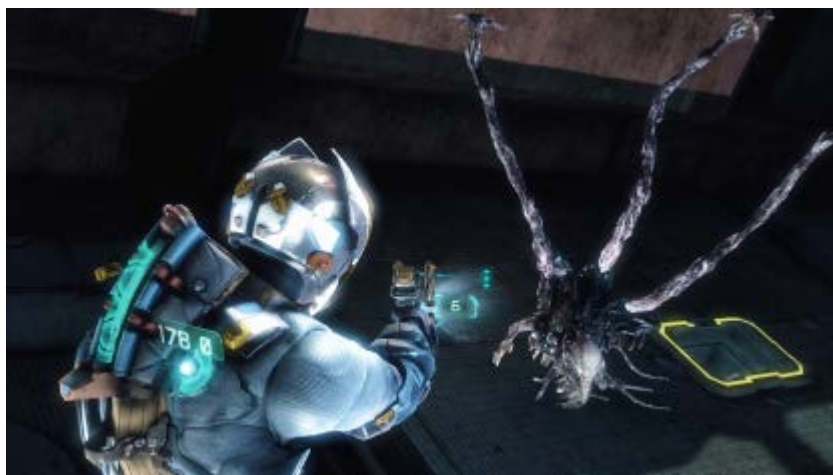


Рис. 19. Противник (некроморф) в ходе космической вылазки, игра Dead Space 3 (2013)

52 Этот аспект игры вновь возвращает нас к специфике «ужасных мест» (*horribilis loci*) «черного» (готического) романа, так же как и «Ишимура» в первом эпизоде или плавающий город Медуза в DS2. Во всех этих играх можно встретить разнообразные готические «топосы», введенные в научно-фантастический контекст: Кларк проходит через больницы, лаборатории, морги, машинные отделения и прочие места в состоянии запустения.



Рис. 20. Сцена разведки внутри корабля в игре Dead Space 3 (2013)



Рис. 21. Репрезентация бесконечно огромного космоса
в игре Dead Space 2 (2011)

Радикально расширяя поле игры в открытый космос, Dead Space расшатывает фундамент хоррор-геймплея образца *Alone in the Dark* (1992) и *Resident Evil* (1996). Эти игры сделали своей главной движущей силой заключение в закрытом пространстве, вплоть до того, что кадр изображения в них был ограничен условной камерой с фиксированным фокусным расстоянием (изначально — по техническим причинам), чтобы было проще захватывать игрока врасплох (Roux-Girard, 2009, с. 151) в чрезвычайно опасной игре, в которой ограничение поля зрения всегда свидетельствует о тревожащем присутствии (Deleuze, 1983, с. 30). Таким образом, отношения между игроком и хоррор-пространством больше не работают. Разработчики Dead Space вводят в игру новые условия, которые, будучи едва намечены в первом эпизоде, усиливаются, начиная со

второго. *Dead Space 2* мобилизует космическое воображение в его самых тревожно-мучительных видах. В отличие от таких игр-симуляций космических исследований, как *No Man's Sky* или *Elite: Dangerous*, игра *Dead Space 2* не дает возможности (и средств) навигации, которые можно было бы расценить как призыв отправиться на поиски приключений. Эта игра — не о космическом энтузиазме, возбужденном его необъятной далью, а скорее о страхе, который она вызывает. На место чарующему характеру космической иконографии приходит осознание смертельной реальности этого места (Рис. 21). Во всех трех играх серии космическая пустота неизменно присутствует в качестве угрозы. В нескольких проигрышах Кларка едва не засасывает пропасть, вполне отвечающая описанию, которое мы сформулировали выше, а именно — ненасытная, гигантская, океаническая. Геймеры и геймерки оказываются лицом к лицу с пробуждающимся ужасом. Его сила удваивается благодаря ограничениям, вновь создающим необходимые условия для игрового опыта ужасного. Совсем как в игре *Adrift*, космос существует как место нехватки: запасы кислорода ограничены, движения стеснены из-за отсутствия гравитации. К страху пустоты прибавляется опасение свободного дрейфа, который точно приведет к удушью. В плане дизайна уровней, отказ от любой понятной структуры превращает игровое пространство в зону, в которой опасность может грозить отовсюду, из любого направления в охвате 360 градусов, значительно дальше, чем область, которую показывает экран игры. Стерты все «знаки угрозы» (Perrop, 2004), позволяющие создать осязаемое напряжение в играх-хоррорах. Ничто не предвещает опасность: ни звуков⁵³, ни теней. Один лишь датчик кислорода на спине Кларка постоянно напоминает о возможности фатального исхода. Вместе с почвой, исчезающей из-под ног героя, рассеивается и уверенность в том, что опасность может скрываться только в темноте. В этом сеттинге опыт страха разыгрывается согласно новым условиям. В конце концов даже просто перемещение в любом направлении становится таким же опасным, как маршрут с препятствиями, где рыщут монстры. Тем не менее сама идея маршрута — это все еще игровое испытание, даже если этот маршрут растворяется в расширяющемся Космосе.

Подобные гейм-дизайнерские решения неявно подтверждаются в Prey (2017), структурируя отдельные аспекты ее творческого высказывания. *Prey* — игра в сеттинге альтернативной истории и научной фантастики, которая также обращается к движущим силам ужаса. Совсем как в *Dead Space 2*, игроку приходится постоянно покидать пределы орбитальной станции (Талос 1), чтобы

53 Звук почти полностью отсутствует во время выхода в открытый космос, а саунд-дизайн продуман так, чтобы сделать акцент на присутствии персонажа игрока: его дыхание — самый громкий звук, в то время как вражеские угрозы почти не слышны.

перемещаться между различными зонами. Однако цели и задачи вылазок в космос полностью отличаются. Там, где в игре *Dead Space* бескрайний размах космоса используется, чтобы вызвать парадоксальную мрачную тревогу, игра *Prey*, напротив, движется в противоположном направлении, используя обратное движение, которое предполагают эти вылазки, для того, чтобы продемонстрировать размах своего дизайна уровней. Каждый выход в космос — это повод разобраться в устройстве этой станции, мыслимой как *dungeon*⁵⁴ (Рис. 22). Несмотря на отдельных бродящих там существ, космическое Пространство рассматривается не как *locus horribilis*, а почти как тихая гавань — по сравнению с тлетворной обстановкой, царящей в стенах станции. В этой игре космос — это место для ориентирования в пространстве, в котором почти ничто не тревожит игроков. Собранные здесь данные материализуются, чтобы помочь игроку составить ментальную карту (внутреннего) поля игры и усилить свою «топографическую вовлеченность»⁵⁵ в него (Calleja, 2006, p. 181). По сути, ограничения, которые игра *Dead Space* вводит, чтобы сохранять свой ужасающий характер, здесь неприменимы. Игрок не дезориентирован, не ограничен в потреблении кислорода, его маршрут едва ли запутан⁵⁶. Поскольку речь здесь не идет об игре-разведке, *Prey* вызывает звездную бесконечность в позитивном ключе, преследуя собственные цели в гейм-дизайне. Таким образом, опыт погружения в космическую ночь не обязательно синонимичен опустошению и потере. Тем не менее такой подход вторит тому, что уже описывалось выше, поскольку он исходит из сходного желания: связать игроков со средой, которая формирует их опыт участия. Но там, где *Dead Space* усиливает интенсивность страха, который вызывают его интерьеры, через контакт с открытым космосом, *Prey* позволяет их одомашнить. С помощью собственного объемного изображения космическое Пространство, тем самым, учит нас оценивать его на глаз, улавливать различия в том, как структурируются внутренние и внешние пространства, и таким образом почувствовать разницу в опыте, который они предлагают. Эта связь между игроком и пространством становится возможной и за пределами игрового опыта благодаря осознанию в полной мере

54 Типичная модель исследуемого пространства в видеоиграх. Чаще всего она представляет собой лабиринт, в его сердце находится одно или несколько существ, которых следует победить.

55 Как указывает Вольф, навигация несводима к перемещению по местности. Для него это исследовательская практика, которая включает создание ментальной карты, позволяющее нам понять, как соединяются игровые пространства. Таким образом, становится возможным принятие решений, чтобы ориентироваться и продвигаться дальше (Wolf, 2011, p. 19).

56 Если игрок переместится слишком далеко от станции, то радиация все-таки нарушит его или ее зрение и может, через какое-то время, убить персонажа.

пространственного характера изображения — чьи условия восприятия (и контакта с ним) обуславливают его аффективное восприятие.



Рис. 22. Орбитальная станция Талос 1 из игры Prey (2017)

К звездной иконографии

На примере игры Dead Space мы видим, как изображение космического Пространства, а в сеттинге научной фантастики, помимо своего увлекательного характера, через симуляцию собственной безграничности может силой приводить в действие негативные аффекты. Сочетание научной фантастики и хоррора позволяет рассмотреть, как устроена иконография, связанная с характеристиками звездной пропасти, не ограничиваясь при этом формальной имитацией и подражанием астрономическим изображениям. Более того, чувственный опыт, получаемый через опосредованный контакт с такой колоссальной пространственностью, соответствует игровому испытанию, чье содержание согласуется с опытом видеоигрового ужасного и так или иначе вновь оказывается связано с заточением. Dead Space открывает новый путь для обновления приемов дизайна уровней, структурирующих жанр survival horror. В качестве альтернативы готическим ловушкам игра предлагает прыжок в невесомость, чья сила сталкивает геймеров и геймерок лицом к лицу со звездной ночью, неизбежно приводящей в ужас тем, сколь она огромна, неизмерима и недружелюбна. Вот урок, который научная фантастика может преподать видеоигровому хоррору.

В действительности предложенная игрой Dead Space диалектика приглашает исследовать двойную пространственность, которую гейм-дизайн реализует через уникальное взаимодействие

с поверхностями или, скорее, их отсутствие. Интерьерам, ограниченными стенами, мир игры противопоставляет «скайбоксы»⁵⁷, сделанные из глубины черноты, — своего рода оболочки, содержащие наблюдаемый мир игры. Взаимодействие с моделями стен противопоставляется полному отсутствию осязаемого фона. Как *frons scaenae* (сценический фасад римского театра)⁵⁸, «скайбокс» воплощает вымысел, тесно примыкающий к реальности, и обеспечивает возможность удаленного, открытого взгляду бесконечного. Опыт игрока теперь не ограничен объемными скульптурными принципами трехмерного образа в видеоигре, чей статус образа-объекта⁵⁹ подтверждается возможностью его пространственного исследования. Взаимодействие с объемами смоделированных закрытых пространств противопоставляется восприятию всей протяженности образа в целом, как в эпизодах игры в открытом космосе. Такое соединение открытых и закрытых пространств меняет саму парадигму восприятия. Выбор звездной иконографии распаивает пространство игры, предполагая восприятие скорее размаха, нежели определенного объема. Главным источником ваших отношений с Космосом оказывается его пустота, что нам и предлагает оценить игра *Dead Space*. Открывая видеоигровому ужасу доступ в звездные пропасти, научная фантастика позволяет превратить страх пустоты в эстетический опыт, превосходящий непосредственное отношение между игрой и игроком: теперь это упражнение в оценке данных, которые видеоигровой образ предлагает вашим чувствам.

Литература

- Aarseth, E. (2001) *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*. In: Eskelinen M., Koshilaa R., ed. *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Ancet, P. (2009) *Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux*. In: Harent, S., Guéron M., ed. *Beautés monstres*. Paris: Somogy éditions d'art, pp. 39–49.
- Babbi, A. M. (2012) *La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval*. In: Bermejo Larea M.E., ed. *Regards sur le locus horribilis. Manifestations*

57 Декорации игры, симулирующие далекие расстояния и ограничивающие поле видимости.

58 *Fond de scène* (дно сцены) — термин для пространственной конструкции задника в театре, который Юбер Дамиш заимствует из римского театра (Damisch, 2012, p. 424).

59 В том смысле, что «теперь изображение — это не просто изображение объекта, который оно репрезентирует или к которому отсылает, и в этом смысле, это больше не изображение в традиционном смысле этого слова. Изображение само по себе становится объектом» (Rieusset-Lemarié, 2001).

- littéraires des espaces hostiles. Saragosse: Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://doi.org/10.4000/resf.1766>
- Barthes, R. (1957) *Mythologies*. Paris: Seuil, 239 p.
- Baychelier, G. (2015) Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes. In: Talon-Hugon C., ed. *Nouvelle Revue d'esthétique* 2014/2, n° 14, L'Artialisation des émotions. Paris: Presses Universitaires de France.
- Bontems, V., Lehoucq, R. (2017) *Les Idées noires de la physique*. Paris: Les Belles Lettres, 208 p.
- Caillois, R. (1967) *Les Hommes et les jeux*. Paris: Gallimard.
- Calleja, G. (2006) (Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revisited. In: Santorineos M., ed. *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*. Athens: FOURNOS Centre for the Digital Culture.
- Careri, F. (2013) *Walkscapes, la marche comme pratique esthétique*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 217 p.
- Carroll, N. (1990) *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New-York, London: Routledge, Chapman and Hall, Inc, 272 p.
- Carson, D. (2000) Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. [online] *Gamasutra*. Available from: www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php. [Accessed 27 June 2017].
- Corbin, A. (1990) *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*. Paris: Flammarion, 407 p.
- Damisch, H. (2012) *L'Origine de la perspective* (1987). Paris: Flammarion, 478 p.
- De Barros, M. (2015) *Magie et technologie*. Paris: Éditions Supernova, 112 p.
- Deguy, M. (1998) Le Grand dire. Pour contribuer à une relecture du pseudo-Longin. In: Michel Deguy et al., ed. *Du Sublime*. Paris: Belin.
- Deleuze, G. (1983) *Cinema I, L'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 296 p.
- Detienne, M., Vernant, J.-P. (1974) *Les Ruses de l'intelligence*. Paris: Flammarion, 316 p.
- Dupuy, L. (2015) Introduction générale. In: Dupuy L., Puyo J.-Y., ed. *De l'imaginaire géographique aux géographies de l'imaginaire. Écriture de l'espace*. Pau: PU Pau et des pays de l'Adour, pp. 177-180. <https://doi.org/10.4000/soe.2483>.
- Durand, G. (1984) *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* (1969). Paris: Dunod.
- Durot-Boucé, E. (2012) La Vision gothique noire. Fascination et effroi. In: Corvisier, C., ed. *Rêve de monuments, Éditions du patrimoine*. Paris: Centre des monuments nationaux.
- Genvo, S. (2009) *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan, 280 p.
- Hatzenberger, A. (2014) Kant, les extra-terrestres et nous. In: Martin J.-C., ed. *Métaphysique d'Alien*. Paris: Éditions Léo Scheer, 222 p.
- Huizinga, J. (1951) *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), traduit du néerlandais par Seresia Cécile. Paris: Gallimard, 350 p.
- Jameson, F. (2007) *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie* [2005] traduit de l'anglais par Vieillescazes Nicolas. Paris: Max Milo, 393 p.
- Jameson, F. (2008) *Penser avec la science-fiction* [2005], traduit de l'anglais par Vieillescazes Nicolas. Paris: Max Milo, 288 p.
- Jenkins, H. (2004) Game Design as Narrative Architecture. In: Wardrip-Fruin, N. et Harrigan, P., ed. *First Person: New Media as Story, Performance,*

- and Game. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, pp. 118–130.
- Jourdan, E. (1989) Entre chien et loup. In: *Anthologie de la peur*. Éditions Seuil, 384 p.
- Juul, J., (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 244 p.
- Kristeva, J. (1980) *Pouvoirs de l'horreur*. Paris: Seuil, 247 p.
- Le Brun, A. (1982) *Les Châteaux de la subversion*. Paris: Éditions Jean-Jacques Pauvert, 303 p.
- Le Guin Ursula K. (2016) *Le Langage de la nuit. Essais sur la fantasy et la science-fiction [1973–1977]*. Paris: Aux forges de Vulcain, 156 p.
- Le Scanff Yvon. (2007) *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*. Seyssel: Éditions Champ Vallon, 288 p.
- Letourneux, M. (2005) Les Univers de fiction dans les jeux vidéo. In: Sébastien Genvo (ed.). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan, 381 p.
- Marin, L. (2002) Représentation narrative. In: *Encyclopaedia Universalis*, T. 19, London: Encyclopædia Britannica Inc.
- Michel, P. (2008) *Noir. Histoire d'une couleur*. Paris: Seuil, 210 p.
- Nancy, J.-L. (1998) L'Offrande du sublime. In: *Du Sublime, ouvrage collectif*. Paris: Belin, pp. 76–103.
- Nancy, J.-L. (2005) *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme 1)*. Paris: Éditions Galilée, 248 p.
- Nitsche, M. (2008) *Video Game Spaces. Image, play and structure in 3D Worlds*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 320 p.
- Notéris, É. (2017) *La fiction réparatrice*. Paris: Éditions Supernova, 146 p.
- Perron, B. (2004) Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. In: Clarke, A. (éd.), *COSIGN 2004. Split: Art Academy, University of Split*, pp. 132–141.
- Perron, B. (2012) *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press, 171 p. На русском языке: *Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха* — Бернар Перрон.
- Perron, B. (2016) *Silent Hill: Le Moteur de la terreur*. Paris: Questions théoriques, 350 p.
- Rey, A. (2005) *Dictionnaire culturel en langue française*. T. 1, Paris: Dictionnaires Le Robert, Paris.
- Rieusset-Lemarié, I. (2001) Le Respect de l'autonomie des «images-temps» interactives. [online] Site de l'Université Paris 8. Available from: http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/image_temps.htm [Accessed 15 April 2015].
- Rieusset-Lemarié, I. (2015) Dispositif ouvert. In: Veyrat M. (ed.), *100 Notions pour l'art numérique*. Paris: Les Éditions de l'immatériel.
- Rogers, S. (2010) *Level Up. The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Roux-Girard, G. (2009) Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone un the Dark Series. In: Perron B., *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson NC, London: Mc Farland & Company, Inc. Publishers, pp. 145–167.
- Saint Girons Baldine. (1993) *Fiat Lux, une philosophie du sublime*. Paris: Quai Voltaire, 628 p.

- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play, Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 672 p.
- Taylor, L. N. (2009) Gothic Bloodlines in Survival Horror Games. In: Perron, B., *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson NC, London: Mc Farland & Company, Inc. Publishers, pp. 46-61.
- Triclot, M. (2011) *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Éditions la Découverte, 252 p.
- Wolf, M. (2011) Theorizing Navigable Space in Video Games. In: Stephan G., Michael L., Dieter M. (ed.), *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. DIGAREC Series 06, Postdam: Postdam University Press, pp. 18-48.

Людодарфия

- Adrift, Three One Zero/505 Games, 2016.
- Alien Breed Evolution, Team17, 2009.
- Alien: Isolation, The Creative Assembly/Sega, 2014.
- Alone in the Dark, Infogrames, 1992.
- Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Troika Games/Sierra Entertainment, 2001.
- Assassin's Creed, Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2007.
- Asteroids, Atari, 1979.
- Cayne, The Brotherhood Games/Daedalic Entertainment, 2017.
- Clive Barker's Jericho, MercurySteam Entertainment/Codemasters, 2007.
- Computer Space, Syzygy Engineering/Nutting Associates, 1971.
- Dark Void, Airtight Games/Capcom, 2010.
- Dead Space, Visceral Games/Electronic Arts, 2008.
- Dead Space: Extraction, Visceral Games/Electronic Arts, 2009.
- Dead Space 2, Visceral Games/Electronic Arts, 2011.
- Dead Space 3, Visceral Games/Electronic Arts, 2013.
- Doom, id Software, 1993.
- Dying Light, Techland/Warner Bros, 2015.
- Echo Night: Beyond, FromSoftware, 2004.
- Elite, David Braben, Ian Bell/Acomsoft, 1984.
- Elite: Dangerous, Frontier Developments, 2014.
- Everspace, rockfish Games, 2017.
- Evil Within (The), Tango Gameworks/Bethesda Softworks, 2014.
- Extermination, Deep Space/Sony Interactive Entertainment, 2001.
- F.E.A.R., Monolith Productions/Sierra Entertainment, 2005.
- Fallout: New Vegas, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010.
- Final Fantasy VII, Square, 1997.
- Gears of War, Epic Games/Microsoft Game Studios, 2006.
- Grand Theft Auto V, Rockstar North/Rockstar Games, 2013.
- Gravity Rush, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2012.
- Gravity Rush 2, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2017.
- Halo: Combat Evolved, Bungie Studios/Microsoft Game Studios, 2001.
- Legend of Zelda (The), Nintendo E.A.D./Nintendo, 1986.
- Legend of Zelda: Breath of the Wild (The), Nintendo Entertainment Planning & Development/Nintendo, 2017.
- Mass Effect 3, BioWare/Electronic Arts, 2012.
- Mass Effect, BioWare/Electronic Arts, 2007.
- Master of Orion, Simtex/MicroProse, 1993.
- No Man's Sky, Hello Games/Sony Interactive Entertainment, 2016.

Outlast 2, Red Barrels, 2017.
Out There, Mi-Clos, 2014.
Overblood, Riverhillsoft/Electronic Arts, 1996.
Perception, The Deep End Games/Feardemic, 2017.
Prey, Arkane Studio/Bethesda Softworks, 2017.
R-Type, Irem, 1987.
Resident Evil, Capcom, 1996.
Shattered Horizon, Futuremark Games Studio, 2009.
Silent Hill, Konami ce Tokyo/Konami, 1999.
Soma, Frictional Games, 2015.
Spacewar, Steve Russell, 1962.
Space Invaders, Taito, 1978.
Space race, Atari, 1973.
Star Fox, Nintendo EAD/Nintendo, 1993.
Stasis, The Brotherhood Games/Daedalic Entertainment, 2015.
System Shock, Looking Glass Studios/Origins Systems, 1994.
Witcher 3: Wild Hunt (The), CD Projekt Red/Bandai Namco, 2015.

ПЫТКА, ИГРА И ЧЕРНЫЙ ОПЫТ

Аарон Траммел

Перевод Алены Воронько

Перевод выполнен по публикации: Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. *Game. The Italian Journal of Game Studies*, 9. Available at: <https://www.gamejournal.it/torture-play/>

Аннотация: В этом эссе рассматривается, как опыт чернокожих людей, происходящих от рабов в Северной Америке¹, помогает нам переосмыслить определение Игры, которое в значительной степени основывалось на мнении ученых и философов, работавших в рамках белой европейской традиции. Эта традиция Игры, наиболее широко теоретизированная голландским искусствоведам Йоханом Хёйзингой, французским социологом Роже Кайуа, швейцарским психологом Жаном Пиаже и новозеландцем Брайаном Саттон-Смитом, трактует игру в основном в позитивном смысле и утверждает, что определенные практики, а именно пытки, являются табу и, следовательно, не могут быть игрой. Я утверждаю, что этот подход к Игре близорук; он связан с вызывающим беспокойство глобальным дискурсом, который делает опыт черных, коренных и цветных людей (ВІРОС²) невидимым. Другими словами, когда игра определяется только через ее приятные коннотации, этот термин включает в себя эпистемическое предпочтение в пользу людей, имеющих доступ к условиям досуга. Действительно, пытка помогает нарисовать более полную картину, где

- 1 Я использую фразу «происходящие от рабов», поскольку это эссе утверждает, что пытка как травма, которая передается от одного поколения к следующему, — уникальная часть этого специфического сегмента Черного опыта в Северной Америке. Я предлагаю считать это началом более общей дискуссии о травме в сообществах черных, коренных и цветных популяций во всем мире, сталкивающихся с расовой дискриминацией. Несмотря на то что этот конкретный опыт — ключевая часть анализа, осуществляемого в этом эссе, я однозначно утверждаю, что я не думаю, что происхождение от рабов — это принципиальная часть ВІРОС-опыта в Северной Америке или во всем мире. Тем не менее это традиция, в которой я вырос, и это мотивирует меня обращаться к ней, чтобы переосмыслить определение Игры.
- 2 ВІРОС расшифровывается как Черные, Коренные, Цветные люди (Black, Indigenous, People of Color).



самые отвратительные возможности Игры рассматриваются наряду с самыми приятными, но травма рабства при этом не забывается. Переосмысливая эту феноменологию, я стремлюсь детализировать еще более коварные способы, которые использует Игра как инструмент подчинения. Инструмент, который причиняет столько же боли, сколько и исцеляет, и который был соучастником системного стирания BIPOC-людей из сферы досуга.

Вступление

В этом эссе рассматривается, как опыт чернокожих людей, происходящих от рабов в Северной Америке, помогает нам переосмыслить определение Игры, которое в значительной степени основывалось на мнении ученых и философов, работавших в рамках белой европейской традиции. Эта традиция Игры, наиболее широко теоретизированная голландским искусствоведам Йоханом Хёйзингой, французским социологом Роже Кайуа, швейцарским психологом Жаном Пиаже и новозеландцем Брайаном Саттон-Смитом, трактует Игру в основном в позитивном смысле и утверждает, что определенные практики, а именно пытки, являются табу и, следовательно, не могут быть игрой. Я утверждаю, что этот подход к Игре близорук; он связан с вызывающим беспокойство глобальным дискурсом, который делает опыт черных, коренных и цветных людей (BIPOC) невидимым. Другими словами, когда Игра определяется только через ее приятные коннотации, этот термин включает в себя эпистемическое предпочтение в пользу людей, имеющих доступ к условиям досуга. Действительно, пытка помогает нарисовать более полную картину, где самые отвратительные возможности Игры рассматриваются наряду с самыми приятными, но травма рабства при этом не забывается. Переосмысливая эту феноменологию, я стремлюсь детализировать еще более коварные способы, которые использует Игра как инструмент подчинения. Инструмент, который причиняет столько же боли, сколько и исцеляет, и который был соучастником системного стирания BIPOC-людей из сферы досуга.

В настоящее время для этой работы существует острый социальный императив. Протесты Black Lives Matter, которые были организованы по всему миру летом 2020 года, открыто говорят о том, как стирание BIPOC-людей из белых социальных пространств в Северной Америке продолжает подчинять целые сообщества, угрожая пытками, насилием и чем-то еще худшим. Практики, которые разделяют и исключают эти сообщества, только усугубляют проблему. По этой причине я утверждаю, что в настоящий момент крайне важно переосмыслить политику Игры. Неверно истолковывая Игру как изначально хорошую или позитивную

деятельность, традиционные подходы тоже становятся частью этой проблематики; в конечном счете они провозглашают, будто те, у кого есть доступ к досугу, занимаются деятельностью, которая в целом позитивна, конструктивна и полезна. Чтобы освободить место как для тех, кого Игра угнетает, так и для тех, кого она возвышает, мы должны срочно переосмыслить само определение Игры. Поступая таким образом, мы осознаем, как политика Игры к тому же создала условия для токсичных сообществ, процветающих в пространстве алиби, которое она обеспечивает. В конце концов, «геймергейт», «альтернативные правые», использование стероидов в спорте и всевозможные ритуалы дедовщины тоже в каком-то смысле произошли от Игры. Традиция чернокожих людей, происходящих от рабов, конкретно показывает, как мы могли бы использовать эти трагические моменты Игры, чтобы принять менее дискриминирующее и к тому же репаративное определение этого термина.

Путь к более инклюзивному изучению Игры был неровным. С этой целью я считаю полезным отделить изучение игр от изучения Игры. Исследования игр (Game Studies) — более молодая область, которая опирается на многие канонические исследования Игры — были более проактивными в решении проблемы инклюзивности. Я согласен с оценкой проблемы Кишонны Грей: «Следует обращать особое внимание на то, как именно технология мобилизуется для выполнения проекта превосходства белых мужчин» (Грей, 2020, Вступление). Под технологией в теоретическом смысле здесь подразумеваются игры. Игры позволяют игрокам флиртовать с приятными аспектами превосходства белых, предоставляя им возможность заниматься тем, что Лиза Накамура называет «туризмом идентичности» (Накамура, 1995), и тем, что Дэвид Леонард считает «искусством цифрового гримирования под чернокожих исполнителей» (Леонард, 2006, с. 87). Репрезентация имеет большое значение для этих ученых, а также для других, таких как Дженнифер Малковски и Треаандреа М. Руссворм, которые видят непосредственную и прямую корреляцию между текстовым содержанием игр и повседневной политикой геймеров (Малковски и Руссворм, 2017, с. 3). Эти теории рассматривают инклюзивность как проблему геймеров, игр и процесса игры — но что, если они слишком специфичны? Это эссе направлено на рассмотрение того, как эти идеи, полученные в результате интерсекционального анализа игр и геймеров, могут быть учтены, если они применяются в первую очередь к практике игры.

Проблема инклюзивности в играх, которой занимаются упомянутые выше научные исследования, является симптомом более крупной проблемы в исследованиях Игры, на которые эти труды опираются. Чтобы обратиться к проблеме инклюзивности в исследованиях Игры, в этом эссе будет задействовано еще одно

табу — оно попытается бросить вызов и деколонизировать белую европейскую мысль через теорию и язык, используемые белой европейской критической теорией. Пусть я и восхищаюсь работами таких теоретиков, как Саманта Блэкмон и Треаандреа М. Руссворм, демонстрирующих, как язык «микстейпа» может быть использован для того, чтобы вернуть чернокожих женщин на центральное место в нарративе об играх, стремящемся преуменьшить их важность (Блэкмон и Руссворм, 2020, параграф 11), я решаю бросить вызов белой европейской науке изнутри, обратившись к тому, как теория пыток может побудить нас переосмыслить популярное, но тавтологичное определение Игры. Печальное последствие этого решения состоит в том, что обсуждение современных игр и современных работ по инклюзивности в исследованиях игр займет здесь нетипично мало времени, поскольку я буду сосредотачиваться конкретно на внесении исправлений в работу, проделанную многими поколениями белой европейской теории, которая исторически исключала BIPOC на своих собственных условиях. Считайте моим личным тщеславием то, что я, чернокожий североамериканский философ и историк, мог бы посчитать важным развивать конкретно это направление аргументации.

В основе моей аргументации лежит следующая предпосылка: теории Игры, рассматривающие ее как конструктивную и позитивную форму досуга, должны попытаться примирить этот момент с тем фактом, что Игра часто вредна, токсична и бессистемна. Исторически это теоретизирование имело место в нескольких областях. Йохан Хёйзинга игнорирует азартные игры на протяжении всей книги *Homo Ludens* из-за аморальных коннотаций, с которой эта деятельность связывалась в то время (Хёйзинга, 2016). Роджер Кайуа использует термин «извращение» при обсуждении тех форм Игры, которые вызывают у него тревогу или неприязнь (Кайуа, 2001)³. Вся теория Игры Жана Пиаже (1962) и Льва Выготского (1966) — как и последовавшая за ней педагогическая теория конструктивизма — основана на идее, что Игра — это именно тот

3 Здесь следует отметить историческое исследование Розы Элдепес, которое цитирует критику Роже Кайуа Теодором Адорно за «криптофашистские тенденции». Адорно был убежден, что Кайуа некритически относился к тому, что он часто считал по умолчанию «естественным порядком» (Eldepes, 2014, p. 9). Несмотря на то что я согласен с этой критикой, я занимаю двойственную позицию по отношению к политическим убеждениям Кайуа и других исследователей Игры, описанных в этом эссе. Я верю, что теоретизация Игры, выполненная этими фигурами, проблематична лишь настолько, насколько сильна их моральная позиция относительно концепции. Возвращаясь к тому, как Игра может быть похожей на пытку, «извращенной» или даже мучительной в нашем коллективном знании, мы предотвращаем фашистские, расистские и сексистские тенденции, которые противопоставляют белую культуру, или «цивилизацию», и «варварский» естественный порядок.

механизм, который структурирует обучение. Эти идеи также были чрезвычайно важны и в исследованиях игр. Влиятельное прочтение «магического круга» Хейзинги (2004) Кэти Сален и Эрика Циммермана так часто некритически цитировалось как способ объяснить игры как позитивную деятельность, что это побудило Циммермана прояснить свою позицию в статье для Gamasutra под названием «Засосанные магическим кругом» (Циммерман, 2012). Множество научных работ, посвященных играм и обучению, серьезным играм, играм и грамотности, опирается на теорию Игры и познания Пиаже и Выготского. Но игра не всегда конструктивна, она также может быть угнетающей и травмирующей.

Некоторые теоретики попытались примирить эти принципиально разные аспекты Игры. Брайан Саттон-Смит утверждает, что Игра — это термин, который содержит множество валентностей и, таким образом, используется для достижения различных риторических целей. Он говорит, что Игра часто служит продвижению перспективы, из которой игривость связывается с прогрессом (обучение через Игру), судьбой (игра случая), властью (Игра спорта и соревнования), идентичностью (ритуалы групповой идентичности), воображаемым (Игра и творчество), самостью (игривые увлечения, которые приводят к индивидуации) или легкомысленным (Игра как праздная, досужая деятельность) (Саттон-Смит, 1997, с. 8–11). Тем не менее, рассматривая игру через призму риторики, Смит принимает все вышеперечисленные риторические перспективы как равные по влиянию. Однако я не согласен со Смитом, и в этом эссе я утверждаю, что Игра сама по себе является отношением власти. В тот момент, когда человек вступает в то, что Джудит Батлер (1990, с. xxxiii) называет перформативным актом и постановками, или активной игрой, он или она призывает на себя власть Игры. Как здесь будет объясняться более подробно, этот акт представляет собой жестокую и неприятную грамматику, которая предоставляет игроку роль субъекта, а игре и всем другим игрокам в ней — роль объектов. Радикальная феноменология Игры сосредотачивается на том, как эта Игра может быть причиной боли (в противоположность удовольствию), и таким образом возвращает в центр внимания ВІРОС-нарративы, сосредоточенные вокруг травматических и насильственных аспектов игр и Игры.

Травма рабства в Северной Америке не только сохраняется в памяти через историю, но и увековечивается в некоторых формах Игры. Среди самых мифических и противоречивых игр, в которые играли маленькие чернокожие дети в Соединенных Штатах до или после Гражданской войны, была «Спрячь выключатель.» В этой игре дети занимались поисками скрытого переключателя, и нашедший его получал полную свободу действий, чтобы выпороть других игроков, пока они отбивались. Игра оказалась

довольно крепким орешком для историков, рассматривающих ее долгожительство в рамках культуры рабов, поскольку процесс игры как будто специально усиливает боевые условия невольничества. Было предложено немало объяснений. Некоторые утверждают, что игра позволяла детям практиковаться избегать наказания, другие предполагают, что игра предлагала поработенным черным детям краткий момент освобождения — позволяла им сыграть роль «хозяина» (Кинг, 2011, с. 117–118). Оба объяснения в конечном счете звучат неловко, поскольку они пытаются примирить опыт насилия, пережитый чернокожими, происходящими от рабов, с помощью неизбежных отсылок к беззаботности Игры. Насилие, и в особенности пытки, либо сводится к карнавальной инверсии динамики власти, где жертва становится угнетателем, либо насилие сводится к дисциплине — тактике, позволяющей жить в рамках ее неизбежности.

Я определяю пытку в рамках традиции Фуко. Как практика, это долгосрочная форма дисциплины, которая использует методы принуждения для подчинения людей. Это определение является ключевой частью аргументации данного эссе, где я утверждаю, что рассматривать другие, более «невинные» коннотации пыток — пытки щекоткой, БДСМ — как нечто иное, нежели подобная форма принуждения, было бы ошибкой. Ибо даже в самых невинных и приятных актах игры мы тонко дисциплинуем окружающих, заставляя их следовать негласным правилам. Соответственно, я определяю удовольствие в аффективном смысле. Таким образом, удовольствие — это то, что движет желанием. Удовольствие часто противопоставляется боли, другому аффекту или тому, что мучительно. И Пытка, и Игра — это практики. Они производят удовольствие и/или боль, которые являются аффектами.

В этом эссе я специально указываю на жестокие, дисциплинарные и милитаристские пытки, поскольку чувствую, что они недооцениваются и табуируются при изучении игр и Игры. С другой стороны, связь между пыткой и удовольствием была несколько лучше теоретизирована в работе, анализирующей социальные практики в БДСМ-сообществах по всему миру. Исследования Туомаса Й. Харвиайнена показывают, как БДСМ можно рассматривать в качестве Игры (Харвиайнен, 2011), однако эта статья — как и другие подобные исследования — не включают военные и дисциплинарные пытки в рамки своих определений (Вайс, 2011, с. 211). Это происходит потому, что БДСМ теоретизируется здесь как форма игры по взаимному согласию. Мне кажется, что это определение ставит телегу впереди лошади; иной подход к пытке, понимающий ее как нечто, что дисциплинирует всегда, будет воспринимать само согласие как технику смягчения варварских тенденций пыток.

Это эссе призывает к необходимости теоретической переоценки того, как нам следует понимать военные и дисциплинарные

пытки, с их коннотациями боли, а не удовольствия (и не приятной боли) — а именно как Игру, следуя той же грамматике аргументации, которая позволяет понимать как Игру пытки в БДСМ-сообществе. И даже более того, я выступаю за такой подход к определению Игры, который преодолевает то, что я считаю фундаментальным табу: что Игра якобы должна быть приятной, но не мучительной. И все-таки столь значительная часть Игры мучительна: от БДСМ до запоминания длинных списков правил, до исчерпания чьих-либо физических возможностей, до простой игры в Монополию. Этот кажущийся парадокс — что пытка есть и Игра, и не Игра — может быть разрешен. Пытка — это *Игра*, и она многое говорит о том, как Игра работает, чтобы подчинять и дисциплинировать людей.

Подход к Игре, который признает, что она часто переживается как пытка, может помочь нам лучше понять, как применение этого термина исторически использовалось для исключения ВІРОС-людей, женщин, транссексуалов и небинарных людей из исторически сложившихся белых и мужских пространств игры⁴. Когда игра теоретизируется исключительно как удовольствие, люди, оказавшиеся в меньшинстве, вынуждены выставлять себя полными занудами, говоря о том, что их опыт, напротив, был мучительным⁵. Инклюзивная феноменология Игры должна противостоять и тому, как Игра включает (через удовольствие), и тому, как Игра исключает (через пытку).

Несмотря на то что приведенный выше пример может быть истолкован с помощью любой из риторик Игры Смита, дискомфорт, который я отметил в этом примере, здесь напрямую связан с отношением между Игрой и культурной идентичностью. Игра «Спрячь выключатель» существует преимущественно в устной истории рабства, передаваемой чернокожими людьми из поколения в поколение, и отделяется от пространства Игры на игровой площадке сегодняшнего дня. Ее лучше всего рассматривать как артефакт ушедшей эпохи, которому там и место. Общественное вытеснение «Спрятать переключатель» — это процесс, посредством которого динамика игры одновременно контролируется через культуру и регулируется. Как и в случае сверждбительного наблюдения

4 Махи-Анн Раккомкаеу Батт и Томас Апперлей утверждают, что подходы к инклюзивности в игровой культуре часто включают ассимиляцию в проблематичный гетеронормативный мужской статус кво. Я бы добавил к этому, что ассимилятивные нормы инклюзивности часто предполагают, что Черные люди должны ассимилироваться в белый шовинистический статус кво (Butt and Apperley, 2018, p. 39).

5 Руссворм также говорит об этом в эссе по истории игр, которое объясняет, как история игр сама по себе является белым шовинистским предпрятием (или, в их собственных словах, «Белым. Белым. Белым»). Истории ВІРОС-людей, разработчиков и дизайнеров часто растворяются в исторических проектах, которые помещают белых дизайнеров и разработчиков игр в центр повествования (Russworm, 2019).

за чернокожими людьми в Америке начала XX века, игры чернокожих детей также подавляются и контролируются. Слабый и невидимый, этот контроль за Игрой и сегодня способствует культурному стиранию ВІРОС. Таким образом, в Игре, поскольку жестокость рабства невозможно разделить с другими, нам приходится работать с концепцией, которая имеет отношение к пытке только в той мере, в которой последняя доставляет удовольствие.

Все эти провокации имеют смысл лишь в том случае, если мы признаем, что пытка — это форма Игры. Эта проблема философская, а не категориальная. Из-за множества причин, согласно которым дисциплинарная пытка может или не может быть классифицирована как форма Игры, первая половина этого эссе посвящается рассмотрению данных причин и разработке логической основы для ее включения в категорию формы Игры. Вторая половина эссе рассматривает связь между пытками и опытом чернокожих людей, произошедших из рабства, и спрашивает, что этот опыт может добавить к нашему пониманию Игры и игр сегодня.

Пытка — это игра

Десять детей прогуливаются по детской площадке, непринужденно разговаривая друг с другом. Один из детей протягивает руку другому и кричит: «Ты — оно!» Меченый ребенок бросается на другого в отчаянной попытке избавиться от клейма. Вскоре группа рассеивается, поскольку начинается рукопашная схватка. Эта игра называется «Пятнашки», и сама ее грамматика предполагает, что даже невинная Игра вполне может быть насильственной. Игра делит игроков на субъекты и объекты. Как только игрок помечен, он должен двигаться, чтобы избавиться от метки, пометив другого. Сама основа этого взаимодействия заключается в том, что один игрок был низведен до статуса Другого, даже просто объекта; на жаргоне игры, нравится вам это или нет, они — это «оно». «Оно» подразумевает меньше, чем человек. «Оно» было основополагающим в лексиконе расизма или идеи превосходства белой расы в Америке еще до Американской войны за независимость в 1776 году. Сама основа «оно» отождествляет человеческую сущность с объектностью, поскольку это лишает «оно» основных прав, предоставляемых другим субъектам, а именно права на (не)согласие. Никто не дает предварительного согласия играть в «Пятнашки» и тем более не дает своего согласия превратиться в «оно» в «Пятнашках». В этой простейшей из форм Игры обнаруживается, что Игра — это не отношения между субъектами. Напротив, это отношение между субъектом и объектом.

Решающим стержнем, на котором держится связь между пыткой и игрой, является вопрос о согласии. Игра, как утверждают

многие современные теоретики геймдизайна, — это отношения, основанные на взаимном согласии (Сален и Циммерман, 2004, с. 474; Стенрос и Боуман, 2018, с. 417). Из-за того, что согласие занимает центральное место во многих определениях Игры, нам приходится иметь дело с парадоксом, объясненным во введении, в котором добровольная для обеих сторон попытка соответствует определению Игры, а попытка, согласие на которую не давалось, — нет. Примеры, которые приводятся для обоснования этого различия, почти всегда формальны. Они скорее говорят о желании того, какой *должна быть* Игра, чем о наблюдении за тем, чем Игра *является*. Идет ли речь о согласии, когда мы играем с компьютером, или когда мы играем сами с собой? Игра опосредуется способами, которые не так просты, как могут показаться на первый взгляд. На самом деле она заставляет нас примириться с насилием, лежащим в основе бесчисленных социальных отношений.

Отношения взаимного согласия, структурированные через Игру, часто работают с помощью другого условия: об Игре следует договариваться. Как объясняет Мигель Сикарт, «Мы играем, договариваясь о целях Игры: как далеко мы хотим распространить влияние игровой деятельности, насколько мы играем ради процесса Игры или ради самовыражения» (Сикарт, 2014, с. 16). Здесь Сикарт помещает идею договора внутрь концепции Игры (*play*), опираясь на предшествующие работы Йеспера Юула, который вместо этого стремился локализовать идею договора внутри концепции игр (*games*). Для Юула исход всех игр основан на возможности договориться, что является ключевым различием между игрой и войной. В любом случае, независимо от того, считается ли договор основой для Игры или игр, это отражает более широкое понимание каждого из этих феноменов как основанного на взаимном согласии. Возможность договориться предполагает, что игрок уважает идеи, позиции и суверенитет другого игрока. Когда игроки договариваются, они относятся друг к другу как к людям, а не как к объектам. Тем не менее слишком часто взаимный договор в Игре отсутствует. Дэвид Леонард утверждает, что в спортивных видеоиграх, где предполагаемому белому игроку предлагается принять роль чернокожего спортсмена, но от него при этом не требуется переживать травму черного опыта, Игра не основана на взаимном договоре (Леонард, 2004, параграф 5). Сообщество чернокожих не давало согласия на эту форму туризма идентичности, пусть, к сожалению, такая форма «искусства гримирования под чернокожих исполнителей» и является распространенной формой Игры. Что до более общего смысла этого раздела, то взаимный договор — это скорее идеал, чем наблюдаемая реальность игр и Игры сегодня.

Прочие исследователи сходятся во мнении, что не всякая Игра происходит по обоюдному согласию. Здесь я хочу выразить благодарность за работу, которая демонстрирует, как предполагаемые

нормы взаимного согласия, воспеваемые «магическим кругом Игры», часто нарушаются белыми мужчинами. В своей автоэтнографической статье на эту тему Эмма Воссен объясняет: «К сожалению, из-за современных практик, связанных с процессом игры, большинство видеоигр, в которых я участвовала, включали практики, которые не были ни взаимно добровольными, ни приятными, — такие как домогательства, оскорбления на почве гендера и поношения» (Vossen, 2018, p. 206). Чтобы лучше понять, как Игра используется в качестве инструмента власти, мы должны начать с признания подобного личного опыта Игры, который в противном случае был бы исключен из определения Игры, выдвигающего на первый план ее добровольную природу.

Мой аргумент опирается на три предпосылки. Во-первых, основываясь на работе Йохана Хёйзинги (Йохан Хёйзинга, 2016), я утверждаю, что Игра является добровольной, если вы тот, кто в нее играет (с. 7). Во-вторых, опираясь на работу, проделанную Мигелем Сикартом недавно и Клиффордом Гирцем исторически, я соглашаюсь с тем, что Игра — это способ бытия (Сикарт, 2014; Гирц, 1972). И в-третьих, я исхожу из положения, изложенного в работе Роже Кайуа (2001), о том, что Игра не обязательно добровольна для того, кем играют (с. 52). Таким образом, на основе этих предпосылок, если Игра является добровольной для того, кто играет, но не обязательно добровольной для того, кем играют, то Игра является субъект-объектным отношением, а не субъект-субъектным отношением. Следовательно, если Игра — это субъект-объектное отношение, то попытка — это форма Игры, даже в ее самых жестоких и отвратительных формах.

Игра является добровольной (для того, кто играет)

Первый момент, который следует рассмотреть критически, — это добровольный характер Игры. Идея о том, что Игра добровольна, была частью теории Игры с тех пор, как Йохан Хёйзинга написал *Homo Ludens*. Хёйзинга пишет:

«Итак, прежде всего, всякая Игра — это добровольная деятельность. Игра по приказу — это уже не Игра: в лучшем случае это может быть насильственное подражание ей. Одним этим качеством свободы Игра отделяет себя от хода естественного процесса. Это что-то добавленное к нему и распростертое над ним, как цветок, украшение, одежда. Очевидно, что свобода должна пониматься здесь в более широком смысле, оставляющем нетронутой философскую проблему детерминизма. Можно возразить, что эта свобода не существует для животного и ребенка; они должны играть, потому что инстинкт побуждает их к этому и потому

что это служит развитию их телесных способностей и способности к выбору... Дети и животные играют, потому что им нравится играть, и именно в этом заключается их свобода» (Хёйзинга, 2016, с. 7-8).

Здесь, когда Хёйзинга утверждает, что Игра всегда и по существу является добровольной деятельностью, он неожиданно обращается к игре животных и детей. Он рассматривает именно эти категории потому, что, как он сам подчеркивает, дети еще не развили способности к рациональному мышлению, которые мы приписываем взрослым людям. Он опасается, что субъектность детей и животных может отличаться от субъектности взрослых, и поэтому их, возможно, вынуждает играть инстинкт. Здесь стоит отметить, что сравнение с животными — одна из давних тактик белого супрематизма, которая используется для дегуманизации ВІРОС-людей. Я провожу это сравнение, поскольку, как я позже буду объяснять более подробно, Черный опыт имеет замечательное сходство с опытом Игры. Мы можем обнаружить это сходство и здесь — пусть и в другой форме — в сравнении детей и животных Хёйзингой.

Оставив эти сравнения в стороне, здесь важно отметить, что Хёйзинга помещает принцип добровольности в предположение, что каждый участник игры является тем, кто в нее играет. Но что, если кто-то решит, что не хочет играть? Возьмем, к примеру, «Пятнашки», о которых говорилось ранее. В этом примере, если кто-то нарушает правила игры и решает не играть после того, как был помечен, он все равно превращается в «оно». Предположение о том, что игра всегда является добровольной, игнорирует все случаи, когда игра не является добровольной для отдельных индивидов. Такое предположение предлагает радикально субъективное видение Игры, вместо такого, которое всегда уже ограничено динамичным набором социальных взаимоотношений и опыта. «Нарушитель» все еще участвует в Игре, даже если не участвует в играх⁶. Признавая, что Игра является добровольной только для человека, инициирующего Игру, мы демистифицируем «нарушителя», показывая, как его или ее насилие по отношению к Игре может быть результатом насилия другого игрока по отношению к нему или к ней и его или ее чувствам.

Игра не является добровольной для тех, с кем играют. Тем не менее во всех ситуациях здесь — в случае ребенка, Другого

6 В своей интерпретации Хёйзинги теоретик Игры Питер Макдональд описывает фигуру «нарушителя» как ключевую в понимании свободного и освобождающего измерений, которые Хёйзинга хотел теоретизировать в Игре. Чтобы Игра была действительно освобождающей, согласно философии Хёйзинги, у вас должна быть свобода выходить за рамки ее правил и «портить» игру (McDonald, 2019, p. 257).

и животного — в качестве основного объяснения того, что побуждает индивидов играть, предлагается удовольствие. Именно в удовольствии мы находим общую связь между действиями субъектов и действиями объектов. Если мы хотим понять, как играют объекты, мы должны рассмотреть, как это делает Мигель Сикарт, отношения между Игрой и удовольствием.

Игра — это способ бытия

Отходя от инструментального понимания Игры, которое определяет Игру как деятельность, Мигель Сикарт вместо этого утверждает, что Игра — это способ бытия, который существует (в некоторой степени) внутри любой деятельности (Сикарт, 2014, с. 6). Работа Сикарта — это резкий поворот от подхода Хёйзинги к Игре, который обрел популярность благодаря Кэти Сален и Эрику Циммерману (Там же, с. 95). Этот подход предполагает, что Игра процветает в ритуальных пространствах, отличных от повседневной жизни. Хотя непрозрачность магического круга была поставлена под сомнение многими (в том числе самим Эриком Циммерманом в уже упоминавшейся выше статье «Засосанные магическим кругом». — *Прим. ред.*), эти вопросы дают, возможно, лучшее доказательство философии Сикарта. Игра существует во всех вещах, но она часто фокусируется внутри определенных игровых объектов (например, игр), во время игровых событий и в определенных пространствах.

Радикальная философия Игры Сикарта побуждает к переосмыслению вопросов, которые уже давно вызывают любопытство к этой области. Нет смысла противопоставлять труд и досуг, если мы можем найти Игру в рамках обоих понятий. Точно так же это помогает нам переосмыслить определения Игры, такие как предложенные Еспером Юулом (Еспер Юул, 2005), которые, хотя и являются всеобъемлющими, также показывают, как много исключений и серых зон существует в обычном употреблении этого слова. Сикарт предлагает считать игры «игровыми объектами», то есть объектами, которые относятся к другим в той мере, в какой с ними играют.

Далее, определяя Игру, Сикарт предлагает несколько характеристик, которые принимает этот способ бытия. Он утверждает, что игра контекстуальна и варьируется в зависимости от обстоятельств. Также игра — карнавал, способ бросить вызов традиционным представлениям о статусе и власти. Сикарт также утверждает, что Игра присваивает, имея в виду, что она может сцепляться практически с любой деталью и преобразовывать ее. Наконец, что наиболее характерно для аргументов, приводимых в этом эссе о пытках, Сикарт (2014) утверждает, что Игра доставляет удовольствие:

«Она доставляет удовольствие, но удовольствия, которые она создает, не всегда подчиняются наслаждению, счастью или позитивным чертам. Игра может быть приятной, когда она причиняет нам боль, оскорбляет, бросает нам вызов и дразнит нас и даже когда мы не играем. Давайте говорить об Игре не как о забаве, а как об удовольствии, открывающем нам бесконечные вариации удовольствия в этом мире».

Здесь замена веселья удовольствием — это полезный способ понять, как Игра существует в мире. Если мы рассматриваем удовольствие как противоположность веселью, мы уходим от риторики Игры как прогресса, в которой Игра часто рассматривается как позитивная деятельность. Такой способ мышления помогает объяснить, как некоторые формы Игры, такие как БДСМ, которые не всегда представляют собой веселье, также являются формой Игры. Следуя этой линии рассуждений, нужно ли также рассматривать в качестве Игры жестокие дисциплинарные пытки? Для некоторых черта проходит именно здесь. Тем не менее я ощущаю, что такие подходы к Игре наивны. Пусть многие будут настаивать на том, что феноменология Игры полностью позитивна, мы знаем из феминистских описаний жизненного опыта, таких как процитированный выше опыт Фоссен, что это далеко от истины. Таким образом, я утверждаю, что жестокие дисциплинарные пытки также всегда, к сожалению, являются формой Игры — я утверждаю, что это полностью согласуется с определением этого термина Сикартом. Чтобы доказать это, я провожу различие между *тем, кто играет*, и *тем, с кем играют*. Это различие важно в той мере, в какой оно заставляет нас переосмыслить то, как мы классифицируем других в многопользовательских играх.

Игра необязательно добровольна для того,
с кем играют

Различие *тем, кто играет*, и *тем, с кем играют*, было невидимым и по существу охраняемым различием в науке Игры. Лучше всего на этом акцентирует внимание Роже Кайуа во введении к «Человеку, Игре и играм», когда он рассматривает исторические обстоятельства работы Хёйзинга. Любопытно, что Хёйзинга умалчивает о некоторых играх в своих работах об Игре, что Кайуа приписывает несколько отталкивающим коннотациям, присущим этим играм в обществе начала XX века. Хёйзинга стремился построить теорию Игры, которая продемонстрировала бы, что все цивилизованное общество имеет прямое отношение к этой концепции, и поэтому он был вынужден убрать из нее те игры, которые были тесно связаны с уличной жизнью и азартными играми. Кайуа утверждает, что, если бы Хёйзинга включил морально сомнительные игры в свою

теорию Игры, он подорвал бы свое утверждение о том, что вся цивилизация возникает из Игры (Кайуа, 2001, с. 5). Следовательно, морально сомнительный акт азартной игры сам по себе подрывает идею цивилизованности, на которой основана теория Игры Хёйзинги. Другими словами, игры — или, как их рассматривает данное эссе, те, с кем играют, — воспринимаются как невидимая и, следовательно, несущественная часть феномена Игры.

Работа Кайуа продолжает поддерживать этот режим контроля. Говоря о том, как война функционирует как игра, Кайуа признает самые жестокие и аморальные характеристики войны с оговоркой. Война — это игра, утверждает Кайуа, но когда она жестока, это Игра, которая была испорчена:

«Различные ограничения на насилие выходят из употребления. Операции больше не ограничиваются пограничными провинциями, опорными пунктами и военными объектами. Они больше не проводятся в соответствии со стратегией, которая когда-то делала саму войну похожей на игру. Война далеко отходит от турнира или дуэли, то есть от регламентированного боя в замкнутом пространстве, и теперь находит свое воплощение в массовом уничтожении и вырезании целых народов» (Кайуа, 2001, с. 55).

Игра необязательно добровольна для того, с кем играют. Кайуа знал об этом, как видно из его замечаний, в которых он утверждает, что жестокие моменты войны — это «испорченная» форма соревнования. Там, где Хёйзинга делал оговорку, что моменты гротескных и экстремальных боевых действий перестают быть игрой (Хёйзинга, 2016, с. 9), Кайуа возвращается к разговору об Игре и играх, свободных от того, что он считает несколько произвольным ограничением того, что не может быть Игрой, в работе Хёйзинги. Например, к азартным играм.

Объект массового уничтожения в военной игре не является добровольцем. Точно так же, как и объект насилия в игре «Спрячь переключатель». В обоих примерах Игра превратилась в скверную и извращенную. Несмотря на прошлые попытки сделать насилие Игры невидимым, я настаиваю на важности признания того, что Игра не всегда является добровольной деятельностью. Если мы пренебрегаем тем, что Кайуа называет извращенными аспектами Игры, то мы таким образом поддерживаем режим контроля, направленный на исключение ВІРОС-людей из дискурса вокруг Игры и игр.

Игра как субъект-объектные отношения

Выше была предпринята попытка обосновать три предпосылки, которые приводят к выводу, что Игра — это субъект-объектные

отношения. Я утверждаю, что Игра добровольна для того, кто в нее играет (но не того, с кем играют), что Игра — это способ существования в мире (а не деятельность), и что Игра необязательно добровольна для того, с кем играют. По этим причинам, как мне кажется, есть веские доводы в пользу того, как Игра образует субъектно-объектные отношения.

Одна из проблем, которая может возникнуть при этом доказательстве, состоит в том, что тот, с кем играют, необязательно занимает позицию объекта и, следовательно, Игра необязательно является субъект-объектным отношением. Например, если оба участника «Пятнашек» охотно вовлекают друг друга в игру, то игра становится субъект-субъектными отношениями, а следовательно, и отношениями взаимного согласия.

Этот контрпример важен, поскольку он подчеркивает, как просто неправильно понять мой аргумент. Я не утверждаю, что любой из играющих в этом примере теряет чувство субъективности, когда с ним играют, и тем более возможность соглашаться; вместо этого я утверждаю, что ни одна из этих характеристик не является необходимой для определения Игры. Необходимо, впрочем, чтобы определение Игры, обуславливающее игру как фундаментальную часть бытия, признавало, что Игра необязательно является отношениями по взаимному согласию. Когда мы играем, мы превращаем других и окружающий мир в игровые объекты. Противостояние разрушительным и насильственным аспектами Игры необходимо, если мы хотим понять этот термин.

Определение Игры как субъект-объектных отношений ставит нас перед новым парадоксом. Если Игра — это субъект-объектное отношение, то как возможно примирить свой собственный субъективный опыт с тем фактом, что через Игру к нам будут относиться как к объекту? Чтобы ответить на этот вопрос, мы должны обратиться к философии, которая занимается феноменом двойного сознания и Черного опыта.

Пытки и черный американский опыт

У. Э. Б. Дюбуа написал «Души черного народа» в попытке объяснить уникальный опыт чернокожих американцев. Как способ понять Черный опыт, он объясняет Чернокожесть через метафору завесы: индивид должен воссоединить свою идентичность с помощью двух перспектив — проекция того, как он или она выглядят в обществе (как завеса выглядит для других), наряду с историческим и общинным пониманием себя (жизнь за завесой). Дюбуа называет это двойным сознанием: «Такое двойное сознание — своеобразное ощущение, то чувство, когда ты всегда смотришь на себя глазами других, измеряешь свою душу рулеткой мира, который

смотрит на тебя с насмешливым презрением и жалостью» (Дюбуа, 1994, с. 5). Глубина опыта, к которому обращается Дюбуа, — результат дегуманизации, которую навлекли на Черный народ рабство и его последствия. Даже сегодня в Америке чернокожие постоянно спорят со стереотипами, тайно пытающимися свести их к объектам. Таким образом, опыт чернокожих американцев, опыт двойного сознания — это опыт, в котором человек должен занимать и обосновывать позиции как субъекта, так и объекта.

Чтобы показать, каким образом опыт пыток соотносится с опытом чернокожих американцев, мы должны рассмотреть пытки как на уровне общества, так и на индивидуальном уровне. Исследуя пытки в рамках этих двух модальностей, это эссе побуждает к обсуждению Игры, которая возвращает чернокожих людей в центр обсуждения Игры и игр, а также одобряет радикальное возвращение пытки во всю широту нашего понимания Игры и игр.

Пытки, спонсируемые государством

Пытки, как часть института рабства, представляют собой дисциплинарный механизм в этом проекте дегуманизации. Точно так же, как мысль Хейзинги и Кайуа о войне классифицировала определенные формы разрушительной и варварской Игры как извращенные (или не «цивилизованные»), философия пыток противостоит тем же самым ограничениям. Определяя пытку в своем сборнике «Феномен пытки: чтения и комментарии», Уильям Шульц отмечает их следующим образом:

«По неизвестной причине, причинять боль живому существу считается менее приемлемым, менее „цивилизованным“, чем просто покончить с ним. И поэтому мы делаем все возможное, чтобы процесс смертной казни был максимально стерильным и безболезненным. Если бы вдруг оказалось, что мы действительно наслаждаемся чужими страданиями, если бы мы слишком открыто потакали той части себя, которая упивается местью тем, кто делает нам зло, мы увидели бы в себе нечто очень важное, что требовалось бы скрывать. Государство должно быть проекцией наших ценностей, зеркалом наших лучших „я“, и поэтому, пусть Государство может покончить с преступниками, оно не может злорадствовать по поводу их гибели» (Шульц, 2007, с. 8).

Конечно, эта критика относится в основном к государственным пыткам, таким как применяемые американскими военными к иракцам в лагере для заключенных в Абу-Грейбе. Хотя эти границы часто нарушаются, во время военных действий даже пытки подлежат контролю. Точно так же, как Хейзинга и Кайуа стремились исключить из общества игры, которые могли бы обернуться

насилием или эксплуатацией в отношении уязвимых групп населения, Шульц и Мендес иллюстрируют, как пытки аналогичным образом цензурируются в определениях войны. Как только в дело окажется замешана пытка, вся притворная цивилизность в вопросах Игры и войны оказывается отброшена. Однако несмотря на этот печальный вывод, практика пыток лежит в основе обоих.

Книга Мишеля Фуко „Надзирать и наказывать“ (1977) начинается с обсуждения пыток. Книга, которую часто вспоминают благодаря обсуждению в ней паноптизма, открывается виньеткой, показывающей мужчину, казненного четвертованием во Франции середины XVIII века. Действие описывается в деталях: «Затем один из заплочных дел мастеров, высоко засучив рукава, схватил специально выкованные стальные щипцы фута в полтора длиной и принялся раздирать ему сначала икру правой ноги, затем бедро, потом с обеих сторон мышцы правой руки, потом сосцы» (с. 2–3), — именно для того, чтобы вызвать контраст между видимым и невидимым. Пытка, которая раньше была публичным зрелищем, использовавшимся для оказания социального и поведенческого давления на социальные тела, во времена Фуко стала невидимой в большинстве западных обществ в конце XX века.

Критически важный вывод из «Надзирать и наказывать» состоит в том, что, хотя угроза пыток и перестала быть видимой, она сохраняется в различных социальных институтах как форма социального контроля. Точно так же, как прожектор сторожевой башни Бентама освещает заключенных, чтобы скрыть силуэты охранников, контролирующих их поведение (Фуко, 1977, с. 201), и, следовательно, постоянно присутствующую угрозу пыток, — мы должны задуматься о том, не действуют ли так же и игры как подобный дисциплинарный аппарат, скрывая возможность пытки в Игре. Возможно ли, что когда мы бросаем кому-либо вызов или начинаем игру, то за предполагаемыми коннотациями веселья скрывается еще и слабый намек на опасность? В конце концов, если тот, кому брошен вызов, не примет его, такой индивид может быть назван упрямым или не умеющим проигрывать. В том числе и в тех играх, которые связаны с опытом чернокожих людей, произошедших от рабов в Северной Америке, например, «Спрячь выключатель».

Интимные Пытки

Конечно, сочинения Фуко о пытках не ограничиваются только размышлениями о государстве. Он возвращается к этой идее в «Истории сексуальности», в которой отмечает, что пытки используются в тандеме и наряду с исповедью как способ понимания сексуальности другого тела. Пытки и исповедь — это механизмы

извлечения истины из людей: «Со времен средневековья пытки сопровождали [исповедь], как тень, и поддерживали ее, когда она не могла идти дальше: темные близнецы» (Фуко, 1978, с. 59). Для Фуко истина в этом смысле имеет прямое отношение к истине чьей-либо сексуальности. Дюбуа также противостоит пыткам в этом более личном, интимном смысле. Он объясняет, как пытки использовались, чтобы добиться правды от рабов. Интимная пытка относится конкретно к способам, с помощью которых истина извлекается из людей, рассматриваемых как объекты — как нечто меньшее, чем человек.

Тело раба рассматривается как продолжение тела хозяина, объясняет Дюбуа, связывая феномен пыток с опытом чернокожих американцев. В своем эссе «Пытка и истина» он опирается на аристотелевское представление о пытке, чтобы показать, как черные рабы были низведены до статуса объекта с помощью пыточного аппарата:

«Раб — это часть хозяина, он как бы часть тела, живая, но все же отделенная от него» (Политика, 1255b).

Таким образом, согласно логике Аристотеля, вне зависимости от того, является ли она репрезентативной или нет, истина раба есть истина господина; именно в теле раба лежит истина господина, и именно в пытке эта истина открывается. Мучитель проникает в тело раба через хозяина и извлекает из него истину (Дюбуа, 2007, с. 14).

Обращаясь к Аристотелю, Дюбуа пронизательно указывает как на ассоциацию раба (и, следовательно, Черных людей вообще) с телом — тем телом, которое таким образом становится объектом, согласно традиционному пониманию картезианского дуализма, — так и на его интимную связь с хозяином. Раб — это объект (тело) в отношениях, где хозяин — это субъект (ум). Это понимание пытки и истины отражается в отношениях между тем, кто играет, и тем, с кем играют, в которых тот, кто играет, берет на себя роль субъекта, а тот, с кем играют, — роль объекта.

Что до истины, извлекаемой через интимное отношение пытки (и Игры), то в этом смысле БДСМ становится интересной для рассмотрения практикой в той мере, в какой истина, полученная из этой практики, является истиной чьей-либо сексуальности. Как теоретизируют многие исследователи игр, БДСМ-игра максимально далека от опыта чернокожих людей, происходящих от рабов. В рамках традиции Дюбуа трудно найти пример пыток, оправдываемых таким же образом⁷. Пытка, согласно Дюбуа, всегда

7 Как отмечено во введении, «темная игра» и часто относимая к ней игра в БДСМ привлекали восхищенное внимание как исследователей игр, так и некоторых современных исследователей Игры. Эти опыты игры, как правило, разделяют общую предпосылку о том, что Игра является доброволь-

является выражением насилия. Практики, окружающие так называемые стоп-слова в БДСМ-сообществе, предоставляют игрокам безопасное пространство для попыток — пусть это и более мягкая и социально приемлемая форма попыток, чем та, которая практикуется военными, — в котором они не могут случайно причинить друг другу вред. Это эссе интерпретирует вмешательства, такие как «стоп-слова», как интервенции, направленные на притупление опасных, токсичных и вредных потенциалов Игры. Важно отметить, что в пространствах токсичных игр, описанных такими теоретиками, как Фоссен (2018) и Грей (2011), нет такого «стоп-слова», которое избавило бы людей, оказавшихся в меньшинстве, от оскорбительных разговоров с белыми мужчинами. Тем не менее, к сожалению, я чувствую, что это только подтверждает изложенное выше: Игра не является добровольной деятельностью, но, соприкасаясь с ее травматическими аспектами, мы выполняем целительную работу, которая должна признавать коллективные истории боли.

Возрождение Чернокожести в играх и Игре

Одна из ведущих глашатаев черного феминизма, белл хукс, начинает эссе «Как понимать патриархат» с анекдота об игре в шарик. По сюжету четырехлетняя хукс неоднократно просится присоединиться к игре брата и отца. Ее отец все время ругает ее и говорит «нет», пока напряжение не возрастает до такой степени, что отец отламывает доску от двери и бьет ее, повторяя: «Девочки не могут делать то, что делают мальчики» (Хукс, 2010, с. 2). Разумеется, эта история является иллюстрацией интерсекциональной природы угнетения и того, как усваивается даже самими Черными людьми то, что хукс называет «империалистическим капиталистическим патриархатом белого превосходства». В рамках этого эссе история хукс напоминает нам именно о тех историях, которые теряются в белом европейском определении Игры, которое рассматривает ее как производящую удовольствие, а не боль. Опыт хукс — это откровенный пересказ того, как Игра может вызывать аффекты травмы, боли и обиды. В некотором смысле это — напоминание о том, как постоянная коллективная травма рабства продолжает преследовать Черное сообщество сегодня.

ной и происходит по взаимному согласию. По наблюдениям Йаако Стенроса, сама категория «темной игры» основана на предпосылке, что большая часть Игры является «позитивной» (Stenros, 2019, p. 13). Мой опыт игры стремится углубить эти исследования с помощью предположения о том, что игра редко является добровольной. Больше по этой теме можно прочитать в сборниках «Темная сторона геймплея» (The Dark Side of Gameplay (Mortensen, Linderorth, and Brown, 2018)) и «Трансгрессии в играх и Игре» (Transgression in Games and Play (Jørgensen and Karlsen, 2018)).

Позвольте мне привести еще один пример того, как альтернативное определение Игры, которое охватывает ее обременительные и болезненные направления, помогает заново осмыслить опыт людей, оказавшихся в меньшинстве. Пьеса Джереми О. Харриса «Рабская игра» — это история о трех межрасовых парах, которые проходят секс-терапию, потому что чернокожих партнеров больше не привлекают их партнеры. Чтобы сделать расу основным предметом разговора, пьеса выводит на передний план дискомфорт белых персонажей при упоминании расы их партнеров и, возможно, даже слишком заостряет проблему, заставляя белых персонажей играть роль хозяев или господ в буквальной БДСМ-игре с рабами (Harris, 2019). Для одной из постановок под условным названием «Темная комната» Харрис попросил, чтобы на спектакле присутствовали только чернокожие люди, подрывая таким образом богатые белые приличия Бродвея. Он объясняет это изданию «Американский театр» следующим образом: «Главным в этом для меня была Черная работа, порождающая Черную работу и Черную аудиторию» (Тран, 2019, параграф 15). Это решение сразу же вызвало протест со стороны консервативного театрального сообщества: предположительно белый критик National Review Кайл Смит саркастически заметил: «Было бы незаконно отказывать в продаже билетов на основе расы», таким образом признавшись в том самом дискомфорте от дискриминации, с которым хорошо знакомы все BIPOC-люди (Смит, 2019, параграф 2). Темы обмена ролями и общей травмы, которые здесь навязываются белым театральным зрителям, объясняют, что возвращение к тому, как Игра пересекается с опытом BIPOC-людей, вряд ли вызовет те же приятные аффекты, как те, которые встраивают в свои основные циклы геймплея такие игры, как Mario Kart и Dungeons & Dragons.

Когда Клиффорд Гирц писал «Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев» (1972), он утверждал, что петушиные бои, какими бы жестокими они ни казались посторонним, были способом для балийцев понять себя как культуру. Он указывает на голландскую оккупацию 1908 года, чтобы продемонстрировать, как насилие колониализма принесло с собой европейские обычаи, которые вытеснили петушиные бои, раньше бывшие центром всей деревенской жизни, на задворки общества. Точно так же игры рабов были вытеснены на окраины нашего общества. Теперь они существуют в нескольких книгах по истории и в устных историях, которыми делятся потомки рабов.

Белый шовинизм помышляет сделать Белокожесть невидимой, а Чернокожесть, таким же образом, — постыдной. Кишонна Грей делится тем, как опыт чернокожих геймеров и геймерок сегодня включает в себя боль от разоблачения своей расы в интернете. Она объясняет, как во время игровой сессии Gears of War в ответ на вопрос «Ты черный?» геймер (или геймерка) пытается затушевать

свою Черноту, парируя: «Почему? Ты что, белый?» После этого все скатывается к глумлению на почве расы и насмешкам «ниггер, ниггер», усиливающим травму того, что чернота геймера(-ки) считается постыдной в глазах других игроков (Грей, 2011, с. 267–268). Подходы к Игре, которые интерпретируют игровые сессии, подобные этой, как конструктивные с точки зрения социализации и обучения, в то же время предполагая, что расизм, происходящий в чате наряду с игрой, никак с ней не связан, поддерживают позицию белого шовинизма. Альтернативный подход, предложенный в этом эссе, является антирасистским потому, что он выдвигает на первый план то, как наиболее мучительная динамика игры часто сосуществует с ее наиболее приятными аспектами.

Игра низводит людей до объектов, потому что Игра жестока. Принятие этого позволяет нам лучше понять и оценить игры, которые существуют в основном на задворках западного общества. Предположение, что игра всегда производит аффекты удовольствия, — это уступка колониализму и белому супрематизму. Несмотря на всю жестокость Игры, более тщательный анализ их сравнительно более опасных тенденций может помочь наверстать нечто важное.

Игра «Спрячь переключатель» заставляет исследователей игр задуматься о вещах и индивидах, исключенных из пространств, которые курируют игры и Игру. Эта игра демонстрирует, что травматичная память Черных людей, происходящих от рабов, не может быть интерпретирована как Игра в тех формах, в которых она часто теоретизируется, и поэтому не вписывается в институты Белой исторической памяти, такие как музеи, которые прославляют Игру. Мы рассчитываем, что наши игры безопасны и основаны на взаимном согласии, но мы, в свою очередь, забыли, что игры не всегда таковы. На самом деле это привилегированное положение, которое предполагает, что игры безопасны и согласованы. Игра часто бывает жестокой. Игра заставляет нас сопротивляться истине о том, что мы всегда должны договариваться, согласовывая наш собственный опыт с опытом других. Вот что обнаруживает жестокость игры «Спрячь выключатель». Это показывает, что пытка — такое же обыденное явление, как Игра, и что все способны на ее жестокие удовольствия. Забыть об этом — значит эстетизировать опыт Игры и смириться с культурными нормами превосходства белых.

Литература

Butt, M., Apperley, T. (2018) "Shut up and Play": Vivian James and the Presence of Women in Gaming Cultures. [online] *Decolonising the Digital: Technology As Cultural Practice*. Sydney: Tactical Space Lab. Available from: <http://>

ojs.decolonising.digital/index.php/decolonising_digital/article/view/ShutUpAndPlay.

- Caillois, R. (2001) *Man, play and games*. Chicago, IL: Simon and Schuster, 221 p.
- Du Bois, W. (1994) *The souls of Black folk*. Mineola, NY: Dover Publications, 176 p.
- Du Bois, W. (2007) Torture and truth. In: Schulz, W., ed. *The phenomenon of torture: readings and commentary*. Philadelphia, PA: The University of Pennsylvania Press, pp. 13–16.
- Eldepes, R. (2014) Roger Caillois' Biology of Myth and the Myth of Biology. In: *Anthropology & Materialism*, Vol. 2. <https://doi.org/10.4000/am.84>.
- Foucault, M. (1977) *Discipline and punish: the birth of the prison*. New York, NY: Random House, 333 p.
- Foucault, M. (1978) *The history of sexuality*. New York, NY: Random House, 169 p.
- Geertz, C. (1972) Deep play: notes on the Balinese cockfight. *Daedalus*, Vol. 101(1), pp. 1–37.
- Gray, K. L. (2020) *Intersectional tech: Black users and digital gaming*. Baton Rouge, LA: LSU Press, 222 p.
- Gray, K. L. (2012) Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Vol. 18, Issue 4, pp. 261–276.
- Harris, J. (2019) *Slave Play*. New York, NY: Theater Communications Group.
- Harviainen, T. (2011) Sadomasochist role-playing as live-action role-playing: a trait-descriptive analysis. [online] *International Journal of Role-Playing*, Issue 2. Available from: <http://ijrp.subcultures.nl>.
- hooks, b. (2010) *Understanding Patriarchy*. Louisville, TN: Louisville Anarchist Federation. [online] Available from: <https://imagineborders.org/pdf/zines/UnderstandingPatriarchy.pdf>.
- Huizinga, J. (2016) *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. New York, NY: Routledge, 220 p.
- Juul, J. (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 255 p.
- King, W. (2011) *Stolen childhood: slave youth in nineteenth-century America*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 544 p.
- Leonard, D. (2004) High tech blackface: Race, sports, video games and becoming the other. [online] *Intelligent Agent*, Vol. 4, Issue 2. Available from: http://www.intelligentagent.com/archive/Vol4_No4_gaming_leonard.htm.
- Leonard, D. (2006) Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, Vol.1, Issue 1, pp. 83–88.
- Malkowski, J., Russworm, T. (2017) Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies. In: *Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games*. Malkowski, J. and Russworm, T.A., ed. Indianapolis, IN: Indiana University Press.
- Nakamura, L. (2005) Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. [online] *Work and Days*, Vol. 13, pp. 181–193. Available from: <https://smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html>.
- Piaget, J. (1962) *Play Dreams & Imagination in Childhood*. New York, NY: W. W. Norton and Company, 296 p.
- Russworm, T. (2019) *Video Game History and the Fact of Blackness*. ROMchip, Vol. 1, Issue 1.

- Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 688 p.
- Schulz, W. F. (2007) *The phenomenon of torture: readings and commentary*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 408 p.
- Sicart, M. (2014) *Play matters*. Cambridge, MA: The MIT Press, 176 p.
- Smith, K. (2019) Broadway Blackout. [online] *The National Review*, September 18, 2019. Available from: <https://www.nationalreview.com/corner/broadway-blackout/>.
- Stenros, J., Bowman, S. L. (2018) Transgressive Role-Play. In: Zagal, J. and Deterding, S., ed. *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York, NY: Routledge, pp. 411-424.
- Stenros, J. (2019) Guided by Transgressions: Defying Norms as an Integral Part of Play. In: *Transgression in Games and Play*. Jorgensen, K. and Karlssen, F., ed. Cambridge, MA: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11550.003.0004>.
- Sutton-Smith, B. (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tran, D. (2019) How 'Slave Play' Got 800 Black People to the Theater. *American Theater*, September 23, 2019.
- Vossen, E. (2018) The Magic Circle and Consent in Gaming Practices. In: *Feminism in Play*. Gray, K., Voorhees, G. and Vossen, E., ed. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, pp. 205-220.
- Weiss, M. (2011) *Circuits of pleasure: BDSM and the circuits of sexuality*. Durham, NC: Duke University Press, 315 p.
- Vygotsky, L. (1966/2015) *Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka. Voprosy psikhologii* [Problems of psychology], Vol. 12, Issue 6, pp. 62-76.
- Zimmerman, E. (2012) Jerked around by the magic circle – clearing the air ten years later. [online] *Gamasutra*. Available from: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php.

ІНФАРМАЦЫЯ ДЛЯ АЎТАРАЎ

Шаноўныя аўтары!

Да разгляду ў філасофска-культуралагічны часопіс «Topos» прымаюцца арыгінальныя артыкулы (да 1 др. арк.: 40 тыс. знакаў), рэцэнзіі (да 0,5 др. арк.: 20 тыс. знакаў) і пераклады (пры наяўнасці аўтарскіх правоў), якія адпавядаюць агульнаму тэматычнаму профілю часопіса, а таксама матэрыялы па спецыяльных тэматычных анонсах, якія публікуюцца на сайце <http://journals.ehu.lt/index.php/topos>. Мова матэрыялаў: руская, беларуская, англійская. Матэрыялы дасылайце, калі ласка, па адрасе: journal.topos@ehu.lt (з пазнакай `Topos_Submission`).

У рэдакцыю неабходна даслаць дзве версіі матэрыялаў: поўны варыянт тэксту (фармат назвы `NameSurname_Topos_SubmissionYYYY`, калі ласка, замест `YYYY` пазначайце бягучы год) і ананімізаваны варыянт тэксту для рэцэнзавання (фармат назвы `ShortTitle_Topos_SubmissionYYYY`).

Матэрыялы на рускай/беларускай мовах

1. Назва артыкула, імя аўтара, афіляванне (прыналежнасць да інстытуцыі, пасада, фізічны адрас, E-mail) — на рускай/беларускай і англійскай мовах.

2. Анатацыя (300 слоў; паўтарае структуру артыкула; адзначаныя мэты, задачы, метадалогія і галоўныя вынікі) і ключавыя словы (5–7 азначэнняў) — на англійскай мове.

3. Арыгінальны тэкст артыкула (каментары ў падрадкавых заўвагах; спасылкі згодна з узорам Harvard Reference System; ілюстрацыі, табліцы і дыяграмы змяшчаюцца ў тэксце).

4. Спіс літаратуры з крыніцамі на любых мовах, на якія спасылаецца аўтар (афармленне па ўзоры Harvard Reference System; апісанне найменняў на арыгінальнай мове).

5. References на англійскай мове з лацінізаванай версіяй спіса літаратуры (афармленне па ўзоры Harvard Reference System; не англамоўныя найменні транслітаруюцца згодна з правіламі ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; апісанне не англамоўных найменняў змяшчае таксама і назвы, перакладзеныя на англійскую мову, у квадратных дужках пасля транслітараванай назвы).

Матэрыялы на англійскай мове

1. Назва артыкула, імя аўтара, афіляванне (прыналежнасць да інстытуцыі, пасада, фізічны адрас, e-mail).

2. Анатацыя (300 слоў; паўтарае структуру артыкула; адзначаныя мэты, задачы, метадалогія і галоўныя вынікі) і ключавыя словы (5–7 азначэнняў).

3. Арыгінальны тэкст артыкула (каментары ў падрадкавых заўвагах; спасылкі па ўзоры Harvard Reference System; ілюстрацыі, табліцы і дыяграмы змяшчаюцца ў тэксце).

4. References на англійскай мове з лацінізаванай версіяй спіса літаратуры (афармленне па ўзоры Harvard Reference System; не англамоўныя найменні транслітаруюцца згодна з правіламі ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; апісанне не англамоўных найменняў змяшчае таксама і назвы, перакладзеныя на англійскую мову, у квадратных дужках пасля транслітараванай назвы).

Падрабязней глядзіце, калі ласка, інфармацыю на сайце ў раздзеле «Даслаць матэрыял».

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ

Уважаемые авторы!

К рассмотрению в философско-культурологический журнал «Топос» принимаются оригинальные статьи (до 1 п.л.: 40 тыс. знаков), рецензии (до 0,5 п.л.: 20 тыс. знаков) и переводы (при наличии авторских прав), соответствующие общему тематическому профилю журнала, а также материалы по специальным тематическим анонсам, которые публикуются на сайте <http://journals.ehu.lt/index.php/topos>. Язык материалов: русский, белорусский, английский. Материалы отправляйте, пожалуйста, по адресу: journal.topos@ehu.lt (с пометкой Topos_Submission).

В редакцию необходимо выслать две версии материалов: полный вариант текста (формат названия NameSurname_Topos_SubmissionYYYY, просьба вместо YYYY указывать текущий год) и анонимизированный вариант текста для рецензирования (формат названия ShortTitle_Topos_SubmissionYYYY).

Материалы на русском/беларусском языках

1. Название статьи, имя автора, аффилирование (принадлежность к институции, занимаемая должность, физический адрес, E-mail) — на русском/беларусском и английском языках.

2. Аннотация (300 слов; повторяет структуру статьи; выделены цели, задачи, методология и основные выводы) и ключевые слова (5–7 определений) — на английском языке.

3. Оригинальный текст статьи (комментарии в примечаниях в виде постраничных сносок; ссылки по образцу Harvard Reference System; иллюстрации, таблицы и диаграммы размещаются внутри текста).

4. Список литературы с источниками на любых языках, на которые ссылается автор (оформление по образцу Harvard Reference System; описание наименований на оригинальном языке).

5. References на английском языке с латинизированной версией списка литературы (оформление по образцу Harvard Reference System; не англоязычные наименования транслитерируются по правилам ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; описание не англоязычных наименований включает также названия, переведенные на английский язык в квадратных скобках после транслитерированного названия).

Материалы на английском языке

1. Название статьи, имя автора, аффилирование (принадлежность к институции, занимаемая должность, физический адрес, E-mail).

2. Аннотация (300 слов; повторяет структуру статьи; выделены цели, задачи, методология и основные выводы) и ключевые слова (5–7 определений).

3. Текст статьи (комментарии в примечаниях в виде постраничных сносок; ссылки по образцу Harvard Reference System; иллюстрации, таблицы и диаграммы размещаются внутри текста).

4. References с латинизированной версией списка литературы (оформление по образцу Harvard Reference System; не англоязычные наименования транслитерируются по правилам ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; описание не англоязычных наименований включает также названия, переведенные на английский язык в квадратных скобках после транслитерированного названия).

Подробнее смотрите, пожалуйста, информацию на сайте в разделе «Отправить материал».

AUTHOR GUIDELINES

Dear authors!

Journal for Philosophy and Cultural Studies “Topos” regularly accept material in the form of original articles (up to 40 000 characters), reviews (up to 20 000 character) and translated works (providing author license only), which correspond to the thematic scope of the journal, as well as materials for special calls published on the website: <http://journals.ehu.lt/index.php/topos>. Submissions can be provided in Russian, Belarusian and English. To make your submissions, please, send your material to: journal.topos@ehu.lt (marking it with Topos_Submission).

The Editorial Board requires that two versions of the submission be sent: the full text (please, name your document as follows: NameSurname_Topos_SubmissionYYYY, and change YYYY for the current year), and the anonymized text for double peerreviewing (please, name your document as follows: ShortTitle_Topos_SubmissionYYYY).

Materials in Russian/Belarusian:

1. Title of the article, author's full name, affiliation (institution, position, post address, E-mail) — in Russian/Belarusian and English.

2. Summary (300 words; structured as the original article; the object, main tasks, methodology and conclusions highlighted) and key words (5–7 terms) — in English.

3. Original text of the article (all comments be made in footnotes; Harvard Reference System citation; illustrations, charts and tables be placed in the text).

4. Literature List with references in all languages used (Harvard Reference System citation; all references be made in the original language).

5. References in English including the full list of the literature referenced in Roman script (Harvard Reference System citation; non-English items be transliterated according to the rules of ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; transliterated references should include translated titles of the works in square brackets following the transliterated version).

Materials in English:

1. Title of the article, author's full name, affiliation (institution, position, post address, E-mail).

2. Summary (300 words; structured as the original article; the object, main tasks, methodology and conclusions highlighted) and key words (5–7 terms).

3. Original text of the article (all comments be made in footnotes; Harvard Reference System citation; illustrations, charts and tables be placed in the text).

4. References in English including the full list of the literature referenced in Roman script (Harvard Reference System citation; nonEnglish items be transliterated according to the rules of ALA-LC (Library of Congress) Romanization without Diacritics; transliterated references should include translated titles of the works in square brackets following the transliterated version).

For more details, please see the guidelines on the website in “Make a Submission” section.