

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Геймификация: каковы ее отношения с Реальным?

Салин Алексей Сергеевич

Студент

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский факультет, Москва, Россия
E-mail: loelikdorn@rambler.ru*

Под геймификацией понимают процесс проникновения компьютерных игр или отдельных их черт во всевозможные сферы социального. В исследованиях компьютерных игр эта тема порождает массу идей о стирании границы между реальностью и игрой. Но как компьютерные игры могут повлиять на реальность, ведь компьютерная игра всегда представляется нам как нечто, отделенное от реального пространства экраном монитора, ограниченное временем прохождения и т. д.? Дело в том, что сегодня игры, разрабатываемые для компьютеров, телефонов, планшетов, часто отличаются от тех классических компьютерных игр, которые мы себе представляем как прототипические примеры этой категории.

К примеру, сегодня существуют первазивные игры. Их особенность заключается в том, что они разыгрываются непосредственно в реальности, смешиваются с ней при помощи мобильных цифровых технологий. Самый известный пример таких игр – «Foursquare». Для играющих в эту игру самое простое посещение любого места оказывается шагом в игре. Еще более волнующими кажутся иммерсивные игры. Они являются поджанром первазивных игр, и в них к встраиванию игры в повседневное пространство при помощи ноутбуков, планшетов, мобильных, wi-fi, факса, e-mail'a и т. д., добавляется еще и риторика, заключающаяся в метасообщении «Это не игра». То есть сам этот медиум настроен таким образом, чтобы устранять свою медиальность и представлять сообщение как нечто непосредственное, неигровое и реальное.

Особый интерес в этой связи представляет исследование иммерсивной игры «The Beast», проведенное Джейн МакГонигал [см. 2]. Игра «The Beast» была игрой, созданной как маркетинговый ход для продвижения фильма Спилберга «Искусственный интеллект». Некоторые внимательные зрители заметили в трейлере к этому фильму странный пункт в списке создателей: «Жанин Салла, терапевт разумных машин (Sentient Machine Therapist)» [см. 3]. При поиске этого имени в системе «Google» открывалось несколько сайтов, датированных 2142 годом нашей эры. Так началась игра. Игроки обнаруживали на этих сайтах намеки на другие сайты или реальные места, добравшись до которых они получали задание по телефону или даже от реального человека. И все это делалось так, будто бы задания были не игрой, а деятельностью по разгадке реального послания.

Часто все это рассматривают как пример доверчивости геймера, не понимающего, что его обманывают, не различающего реальность и игру. Джейн МакГонигал показывает, что такое представление не соответствует тому, что действительно происходит в иммерсивных играх. Надо различать действительную веру и то разыгрывание веры, которое сознательно осуществляют игроки «The Beast» для получения удовольствия от игры. Так, ведущий разработчик игры Элан Ли [см. 2] изначально ожидал, что игроки будут пытаться вскрыть обман, стоящий за игрой, раскрыть людей, которые делают

игру, и т. д. Но все вышло совсем наоборот. Игроки активно продолжали разыгрывать веру в реальность игры, даже когда основная риторика «The Beast», заключающаяся в сообщении «Это не игра», трещала по швам, когда в игре возникали трещины, обнажая то Реальное ядро, которое игра пыталась вытеснить.

Это произошло, к примеру, когда было раскрыто, что за игрой стоит «Microsoft». Через какое-то время паники и ажиотажа игровые чаты были заполнены сообщениями такого типа: «Но, вы знаете, это нормально... Я просто буду игнорировать “Майкрософт”. Я знаю, что предполагалось, что я не должен это знать, так что я просто оставлю это все так, и притворюсь, будто я этого не знаю» [2]. То есть игроки просто перешли в модус игры *как если бы*: как если бы создатели игры не были открыты, как если бы все сайты были созданы разными людьми, не связанными ни друг с другом, ни с какими корпорациями. Поскольку сама игра построена так, что получение наслаждения от нее возможно только при не-знании ее Реального ядра, того, что она в действительности является игрой, а, с другой стороны, всем очевидно, что она является игрой, игроки для получения удовольствия ведут себя крайне цинично, притворяясь, что они верят в то, во что они не верят, пытаясь залатать швы, через которые просачивается Реальное самой игры.

Но, с другой стороны, МакГонигал заметила, что люди, игравшие в различные виды первазивных игр, часто начинают рассматривать ситуации, которые очевидно являются не-игровыми, так, как если бы они были играми. К примеру, это сделали «Клаудмэйкеры», одно из интернет-сообществ, которое играло в игру «The Beast», когда случилось 11 сентября. Они предложили рассмотреть ситуацию как квест в игре «Зверь» и попытаться решить его, разобравшись с терроризмом [см. 3]. В данном случае происходит ситуация, зеркально отражающая ситуацию иммерсивной игры. Если в игре игроки разыгрывают веру в то, что игра является не-игрой, то вне игры игроки начинают разыгрывать веру в то, что не-игра является игрой. Зачем они это делают? И почему МакГонигал считает, что у нас есть чему поучиться у этих геймеров в их «обыгрывании» реальности? Почему МакГонигал и геймеры стремятся геймифицировать реальность? Потому что сломана сама реальность, в ней сияют разрывы, которые игры способны залатать. Реальность неспособна дать нам такой feedback относительно наших усилий, какой дают нам игры, реальность неспособна зарядить нас таким недюжинным оптимизмом, каким пропитаны игры, реальность не дает нам таких эпических масштабов смысла, которые дают нам игры [см. 1]. Таким образом, если в иммерсивных играх разыгрывание веры скрывало от нас Реальное самой игры, то в геймификации разыгрывание веры скрывает от нас Реальное самой реальности, те разрывы, которые сияют в ней и делают ее такой невыносимой. То есть геймификация раскрывает и одновременно скрывает от нас Истину реальности. Геймификация скрывает ее, так как она позволяет нам жить в реальности, не замечая ее Реального, а с другой стороны, геймификация, эта попытка обыграть реальность дает нам возможность, анализируя игры и то, чем они так привлекают геймеров, получить ответ на следующий вопрос: что не так с реальностью, какова она, если геймеры пытаются эту реальность обыграть?

Литература

1. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. NY, 2011.

2. McGonigal J. A real little game: the performance of belief in pervasive play. URL: <http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-a-real-little-game-digra-2003.pdf>.
3. McGonigal J. 'This is not a game': immersive aesthetics and collective play. URL: <http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>.