

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Настольные игры в эпоху их оцифровки

Ветушинский Александр Сергеевич

Студент

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский

факультет, Москва, Россия

E-mail: sanity@mail.ru

Развитие рынка игр для мобильных устройств в последние 5 лет оказалось настолько стремительным, что не только журналисты и новички в области, но даже эксперты стали говорить о своего рода революции, случившейся благодаря устройствам типа iPad и iPhone. И действительно, видеоигры оказались вброшены в публичное пространство так, что уже невозможно жить их не замечая, они везде – в метро, на совещании, на лекции в университете, да и играют в них уже не только дети, но и их родители. То есть аудитория потенциальных потребителей игровой продукции также значительно увеличилась. Это привело к тому, что на мобильные устройства стали портировать довольно большое число коммерчески успешных игр, изданных ранее на других платформах. При этом речь идет не только о цифровых играх, но и о не-цифровых, в первую очередь, настольных.

Поиск по App Store и Android Market показывает, что на настоящий момент существует несколько сотен портов настольных игр: это «Монополия», «Дженга», «Мафия», «Скрабл», «Уно», «Диксит» и др. Коммерческий успех цифровых версий этих игр порождает толки, что не-цифровым настольным играм пришел конец и больше нет нужды в пылящихся тяжелых коробках. Но это, конечно, преувеличение. Достаточно вспомнить о том, что прежде чем не-цифровые настольные игры стали оцифровываться, цифровые компьютерные игры довольно успешно портировались на картон: это, к примеру, Starcraft, Warcraft, Doom, Civilization, Master of Orion и др. Более того, ситуация не изменилась и сегодня: по Angry Birds, например, вышло уже несколько настольных не-цифровых игр. Здесь вообще полезно вспомнить о том, что мобильные устройства появились не так уж и недавно (Game Boy, например, поступил в продажу в 1989 году). Если же говорить об играх для мобильных телефонов, то они появились в 1997 году. Спустя 10 лет появились смартфоны. Но вот революция, связанная с играми для мобильных устройств, случилась лишь в 2009 году, когда вышла игра, олицетворяющая эту революцию – Angry Birds. Но если всерьез осмыслить это событие, то связано оно вовсе не с мобильными устройствами, а с теми возможностями, которые, по сути, предоставлял тачпад, но которые никому прежде Rovio не удалось так явно эксплицировать. То есть эта революция была инициирована не мобильными устройствами, а новым технологическим решением, которое – как это продемонстрировали дизайнеры геймпада для PlayStation 4 – не является эксклюзивным для планшетов и смартфонов.

Но даже если не придерживаться мнения, что цифровые настольные игры опасны для не-цифровых, нетривиальной остается попытка вскрыть различия между цифровыми и не-цифровыми их версиями. И принципиальным здесь является их различие относительно правил [см. 1]. В случае с не-цифровыми играми правила предстают как своего рода общественное установление, общественный закон: то, что запрещено, лучше не делать, так как в случае совершения противоправных действий могут последовать

соответствующие санкции. То есть правила в не-цифровой игре – это всегда зона консенсуса. И если кто-то из игроков оказался пойман на нарушении, он имеет полное право попытаться оправдать свое действие. В цифровых же играх правила – это своего рода физический закон, закон природы: то, что запрещено, то в принципе невозможно. В цифровых шашках, к примеру, игрок не может не побить шашку своего оппонента, хотя в не-цифровой версии он может просто не заметить те возможности, которые перед ним открываются. И то, как будет развиваться игра дальше зависит и от оппонента, который может на эти возможности указать, а может этого и не делать. И это важнейшая характеристика не-цифровых настольных игр: все они базируются на социальном взаимодействии.

Плюсы этого взаимодействия заключаются в том, что именно оно в наибольшей мере отвечает за радость, которую игрокам приносит игра. Минусы же – в том, что если нет соответствующей компании, то не будет и игры, даже если очень хочется. Оцифровка решает эту проблему. И хотя она ограничивает телесное и эмоциональное взаимодействие между игроками, она же освобождает от зависимости от тех или иных конкретных игроков. А в сети, как показывает практика, желающие найдутся практически всегда. Правда, эмоциональный план будет минимален. Ведь игра в настольные игры по сети – это, в первую очередь, игра холодного расчета. И это находит подтверждение, например, в культивации принципа честной игры (невозможность нарушить правила), на которой базируются цифровые игры. При этом ошибочно было бы утверждать, что такой способ игры вообще лишен эмоций. Отчасти, разработчики и дизайнеры решают эту проблему за счет использования визуального и звукового ряда, которые, подобно смеху за кадром в ситкомах, позволяют устройствам испытать эмоции за игрока, разделяя их с игроком таким образом (и нельзя сказать, что это им не удастся). Правда, до того эмоционального всплеска, который испытывают игроки в не-цифровых настольных играх, цифровым играм добраться все-таки не удастся. Но не потому, что звук или видео терпят поражение по отношению к человеческому присутствию, а просто потому, что цифровая версия в силу жесткости правил не позволяет игрокам проблематизировать решения программы. То есть игроки могут говорить об игре как находясь внутри нее (превращаясь как бы в собственных аватар), так и находясь снаружи (занимая метапозицию по отношению к игре и к самим себе как тем, кто в нее играет), но они не могут проблематизировать статус самих правил.

А как показали исследователи из Технологического института Джорджии, именно действия типа обсуждения правил, бросания игральной кости, оспаривания решений и попыток выявить нарушения в действиях игроков, и являются наиболее значимыми в эмоциональном плане [см. 2]. То есть самое эмоционально значимое одновременно и самое рутинное. Но здесь же имеет место проблема: с этой же рутинной связана, например, скука. И действительно, каждый раз после окончания партии в Дженгу, эмоциональный накал игроков сходит на «нет», и пока кто-то вновь отстраивает башню (и вряд ли этот «кто-то» делает это с особым энтузиазмом), остальные начинают скучать. И вот здесь снова обнаруживается потенциал цифровых версий. Все самое рутинное делегируется новому актору – машине. Проблема же заключается в том, что полномочий, делегированных машине, оказалось слишком много.

В принципе, уже ради этого результата сопоставление цифровых и не-цифровых настольных игр имело смысл. Но если заглянуть чуть дальше, то главный вопрос отно-

сительно дальнейшего развития настольных игр в эпоху их оцифровки может звучать так: как сделать правила игры менее жесткими, чтобы позволить включить в игру исключенное измерение социального? Дело в том, что необходимо вводить больше зон, нерегулируемых программой, но регулируемых самим сообществом. В этом смысле появившаяся недавно электронная игральная кость DICE+ является первым шагом на пути решения именно этой проблемы. Ведь ясно, что неслучайный алгоритм случайности не может вызывать доверие игроков, следовательно, порождает недоверие к программе, которая якобы играет против игрока. Но отныне игроки и сами могут кидать игральную кость, результат падения которой автоматически фиксируется в игре. Для этого достаточно установить соответствующее программное обеспечение. И именно в этом направлении следует ждать дальнейшего развития цифровых настольных игр, которые, конечно же, будут влиять и на не-цифровые настольные игры.

Литература

1. DeLeon C. Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_477.pdf
2. Xu Y., Barba E., Radu I., Gandy M., MacIntyre B. Chores Are Fun: Understanding Social Play in Board Games for Digital Tabletop Game Design. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.16031.pdf>