

Почему мы так видим? Случай спортивных видеоигр

Ветушинский Александр Сергеевич

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: sanitys@mail.ru

Прежде чем мы начнем видеть, мы должны научиться смотреть. Сам акт игрования в видеоигры предполагает множество навыков, которыми должен обладать играющий, чтобы игра вообще могла состояться. В данных тезисах речь пойдет о спортивных видеоиграх, а именно - цифровых футболе и хоккее.

Существует мнение, что играя в видеоигры, игрок как бы оказывается внутри видеоигры, принимая на себя роли игровых персонажей, уходя в виртуальный мир. Не рассматривая специально проблематичность такого взгляда, стоит отметить, что в случае спортивных видеоигр он очевидным образом оказывается несостоятельным. Если игрок и может себя с кем-то или чем-то отождествить, то скорее всего со всей командой, за которую играет. Но раз он играет за всю команду, то почему бы не допустить, что он не столько ее игрок(и), сколько ее тренер или даже менеджер? Ответ стоит искать в том визуальном опыте, который получает игрок в процессе игры. Что он видит? В случае футбола - поле от ворот до ворот, по которому бегают игроки обеих команд. Чей это визуальный опыт? Можно предположить, что это опыт болельщика, сидящего на трибуне. Просто это опыт такого болельщика, который каким-то таинственным образом получает власть влиять на происходящее на поле. С этим можно было бы согласиться, если не учитывать и все остальное, что видит игрок, а именно - телевизор и предметы мебели той комнаты, в которой он играет. Теперь это уже не опыт болельщика на трибуне, но опыт болельщика, смотрящего матч дома по телевизору. Это подтверждается еще и тем, что игрок в процессе игры постоянно слышит голос комментатора. То есть то, что видит игрок, играя в цифровой футбол, это футбольная трансляция.

Здесь важно вспомнить слова Нолана Бушнелла о первых домашних консолях Pong, вышедших в 1974 году. Бушнелл заметил, что с момента выхода домашних консолей у людей впервые появилась возможность контролировать свой телевизор. Играя в цифровой футбол игрок начинает влиять на то, какой футбол он смотрит, теперь в его власти сделать так, чтобы матч стал по-настоящему интересным и захватывающим. Игрок - это уровень и характер самой игры, но в то же время это дистанция по отношению к этому уровню и характеру, способность отнестись к тому, что игрок делает с точки зрения зрителя, оценивая собственные действия, как если бы эти действия принадлежали игрокам самим по себе. Кроме того, не стоит забывать, что камера по умолчанию в цифровом футболе полностью идентична камере по умолчанию во время футбольной трансляции. На этом месте можно было бы и закончить, если бы не одно существенное «но». В цифровом хоккее камера по умолчанию не совпадает с камерой по умолчанию в хоккейной трансляции, хотя во всем остальном описание является идентичным (цифровая игра в хоккей точно также симулирует опыт просмотра хоккея по телевизору).

Получается, что главное отличие между цифровыми футболом и хоккеем заключается в том, с какой перспективы мы смотрим на происходящее на экране телевизора. В случае футбола ворота, как и в футбольной трансляции, располагаются слева и справа. В случае хоккея - сверху и снизу (хотя в хоккейной трансляции по умолчанию ворота также располагаются слева и справа). Возникает вопрос: чем обусловлено это различие? Ведь если камера по умолчанию, с которой имеют дело болельщики во время спортивных трансля-

ций, довольно сильно совпадает с опытом болельщика на стадионе или арене (место, с которого снимает камера можно вполне телесно занять), то камера по умолчанию во время цифрового хоккея видит игру сверху, откуда болельщики собственными глазами игру видеть в принципе не могут. Но почему в таком случае именно эта перспектива оказалась каноничной для хоккейных игр? Почему она так легко прижилась у игроков? Для ответа на этот вопрос следует обратиться к истории видеоигр.

Дело в том, что будучи созданными в научных лабораториях в 40-50-е годы XX века, видеоигры долгое время оставались скрытыми от глаз общественности, по крайней мере до появления в 60-х годах игры *Spacewar!*, разработанной студентами МИТ. И если в 60-е годы появляется первая видеоигра в современном смысле слова, то игровая индустрия возникает в самом начале 70-х годов. И вот что интересно: ее возникновение связано не столько с созданием домашних консолей (по-настоящему прибыльными они становятся только с 1974 года) или развитием компьютерных технологий (линейка первых домашних компьютеров была разработана уже к концу 70-х годов), но с созданием игровых автоматов. В этом смысле первое место, исторически ассоциируемое с массовым распространением видеоигр - это залы игровых автоматов. Проблема же в том, что здесь довольно легко совершить ошибку, предположив, что видеоигры, как и культура залов игровых автоматов в целом, возникли как бы из ничего. И хотя до появления видеоигр никакой культуры залов игровых автоматов не существовало (залы игровых автоматов - явление иного порядка, нежели казино), сами игровые автоматы уже были в ходу. До цифровых игровых автоматов люди вполне могли себе позволить сыграть в аналоговые игровые автоматы, например, в пинбол, а также, среди прочего, в настольные футбол и хоккей.

Подобно тому, как цифровые игровые автоматы переняли эстафету у аналоговых игровых автоматов, спрятав собственную революционность за более-менее знакомый интерфейс, так и цифровые футбол и хоккей не возникли из ничего, но переняли эстафету у более ранних футбольных и хоккейных игр, к которым будущие игроки уже были приучены на уровне некоторых телесных практик. И действительно, если мы рассмотрим настольный футбол, то мы увидим, что игрок видит игровое поле сверху-сбоку, в то время как в настольном хоккее игрок смотрит на игровое пространство сверху, точно также, как и в цифровом хоккее на самых современных игровых платформах. Цифровые игры в этом смысле оказываются преемниками настольных игр и эксплуатируют те привычки и ту телесную и зрительную память, которые уже имеются у игроков. Подтверждением этому является и то, что все попытки делать футбольные и хоккейные видеоигры с другой камерой по умолчанию со временем исчезли, проиграв в естественной борьбе более приспособленным конкурентам.

Слова благодарности

Всем сотрудникам Московского центра исследований видеоигр (Moscow Game Center) на философском факультете МГУ имени М.В. Ломоносова