DOI 10.22394/1726-1139-2020-6-172-175

Видеоигры: темпоральный анализ

Рецензия на книгу Christopher Hanson

«Game Time: Understanding Temporality in Video Games»

Карнаух В.К.

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Северо-Западный институт управления РАНХиГС), Санкт-Петербург, Российская Федерация; karnauh_vk@mail.ru

Video Games: Temporal Analysis. Review of the Book of Christopher Hanson «Game Time: Understanding Temporality in Video Games»

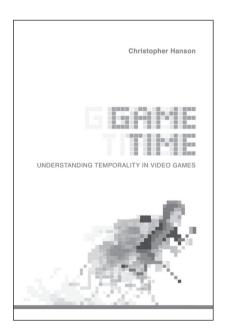
Vladimir K. Karnauh

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (North-West Institute of Management of RANEPA), Saint-Petersburg, Russian Federation; karnauh_vk@mail.ru

Hanson C. Game Time: Understanding Temporality in Video Games. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 2018. 296 p.

ISBN: 978-0-25-303286-7

В современном мире видеоигры получают все большее распространение. Они вошли в повседневную жизнь миллионов людей. Такие игры демонстрируют определен-



ные манеры поведения, которые стали частью нашего жизненного опыта. Поскольку игры вызывают новые, меняющиеся ощущения времени, их следует учитывать при оценке нашего восприятия времени в современной культуре.

Видеоигры, с одной стороны, способствуют развитию творческих способностей человека, а с другой — предоставляют возможность уйти из реального мира и погрузиться в мир виртуальный.

Видеоиграм посвящено немало работ, тем не менее новизна исследования Кристофера Хансона, специалиста в области разработки видеоигр и программного обеспечения, состоит в том, что он исследует видеоигры, исходя из категории времени.

К. Хансон утверждает, что механика времени в цифровых играх представляет новую модель для понимания времени в современной культуре, концепт которой он называет игровым временем.

С Хансоном можно согласиться в том, что в играх из нашего повседневного опыта созда-

ются новые темпоральные структуры, которые позволяют переживать время новыми, ранее недоступными нам способами.

Более того, в видеоигре игрок обретает свободу действий над временем, которую невозможно обрести в реальном мире. Видеоигры позволяют игрокам испытывать и манипулировать временем так, что это выходит за рамки возможностей в других средствах массовой информации.

В своей работе К. Хансон рассматривает не только цифровые, но и аналоговые настольные игры, а также телевидение, кино и спектакли, чтобы доказать коренное различие их темпоральных структур.

Важно подчеркнуть, что в играх имеют место новые режимы темпорального контроля, которые коренным образом изменяют наш опыт и понимание времени в современной культуре.

Автор справедливо подчеркивает двойственность игрового времени, включающего время игрока и время события, то есть время, затраченное на игровой мир.

Цифровые игры отличаются непосредственным участием в них игроков, интерсубъективностью, наличием обратной связи между действием игрока и результатом игры. Непосредственный характер игры усиливает наше прямое и постоянное взаимодействие с ней, и это участие поддерживает ее жизнеспособность.

Установив роль игрока в активации и оживлении игровой темпоральности, автор переходит к анализу систем, на основе которых действуют цифровые игры и определению того, как эти структуры формируют время игры. Благодаря возможностям приостановки и сохранения, в цифровых играх возникают новые режимы игры. Когда игрок достигает особенно сложной части цифровой игры или просто нуждается в отдыхе, он может приостановить ее. Причем, в отличие от тайм-аутов спортивной команды, число которых ограничено и рассчитано лишь на определенное время, игрок может остановить видеоигру в любое удобное для него время.

Хансон исследовал, как эволюционировала система контроля в видеоиграх. Первоначально контроль над видеоигрой был ограничен, о чем свидетельствует отсутствие паузы на ранних консолях. Функция паузы в системах домашних видеоигр появилась в конце 1970-х и начале 1980-х, а к середине 1980-х годов стала стандартной функцией, обычной чертой игровых приставок. Система Odyssey положила начало концепции центрального пульта управления, который подключался к телевизору и позволял играть в разные игры.

Хотя паузы знакомы игрокам, они усложняют ограниченность игрового процесса во времени, потенциально приостанавливая и увеличивая временную длительность игры на неопределенный срок. Пауза позволяет игроку манипулировать течением времени внутри игры.

Рассматривая модусы времени, Хансон справедливо отмечает, что, занимая центральное место в игре, игрок всегда ориентирован на будущее. В то же время у него постоянно возникают ассоциации, которые связывают настоящее с прошлым.

Приостановка и возобновление игры стали обычной практикой в современных видеоиграх, где мы наблюдаем эффекты своеобразного разветвления времени. Такой контроль над темпоральностью позволяет игроку регулировать развитие игры во времени.

В то же время, нельзя не согласиться с автором в том, что этот контроль дает игроку возможность испытать только видимость свободы, а очевидный контроль времени в игре фактически регулируется, ограничивается и в конечном итоге определяется структурами, на которых построена игра.

Хансон справедливо отмечает, что, если делается пауза в игре, то причинноследственные связи в ней временно как бы замораживаются. Однако такие связи не статичны, как в приостановленной пленке. Причинность в игре имеет динамичный характер, так как игрок может совершить любое количество различных действий при возобновлении игры. Это связано с тем, что теоретики игр описывают как пространство возможностей игры. Приостановка цифровой игры позволяет рассмотреть возможности этого пространства и исследовать различные способы возобновления игры.

Хотя пауза носит временный характер, признание ее влияния на игровое время и опыт игрока имеет жизненно важное значение для изучения и оценки способов сохранения и восстановления игры. Поэтому вполне можно согласиться с утверждением автора, что как пауза, так и сохранение, общие для многих цифровых игр, являются фундаментальными и решающими приемами игровой темпоральности.

Сохраненные игры позволяют игрокам вернуться в более ранние состояния в игре и, следовательно, усложняют временность и причинность. Такие игры создают ветвящиеся линии времени, которые весьма далеки от нашего собственного опыта линейного времени. Сохраненные игры предлагают игроку множество возможных вариантов будущего. В некотором смысле каждая сохраненная игра порождает временную линию ветвления времени, к которой игрок всегда может вернуться, создавая новые временные линии с этого момента. Если раньше игроки не всегда могли сыграть в сложную игру в один присест, то теперь перед ними возникла возможность завершить ее в несколько сессий.

Как утверждает Хансон, из-за приостановки и сохранения игры модус настоящего времени в опыте игрока возрастает. В отличие от времени человеческой жизни, игрок может свободно приостановить и возобновить время, чтобы лучше отработать события игры. Сохранение радикально изменило функцию времени в играх и произвело на игрока уникальное временное воздействие: возник континуум между прошлым, настоящим и многообразием потенциальных возможностей будущих событий в игре. Автор справедливо обращает внимание на то, что в сохраненной игре стираются четкие границы между прошлым, настоящим и будущим. Способность игрока манипулировать и контролировать время и, таким образом, доступ к альтернативным временам обеспечивают основное удовольствие, которое получают от цифровых игр.

Хансону удалось показать, что приостановка и сохранение в игре имеют некоторые фундаментальные характеристики и диалектически связаны друг с другом. Разграничивая и выделяя определенный момент в игровом процессе, оба они обозначают разрыв в игровой темпоральности. Приостановка игры прерывает ее дальнейший ход, блокирует все действия в игре, временно сохраняя текущее состояние. Сохранение в свою очередь удерживает большую часть или все состояния игры на конкретный момент времени и позволяет игроку вернуться к нему.

При остановке игры обещание будущего временно сохраняется, что весьма похоже на тайм-аут. Приостановка игры на мгновение останавливает игру с ожиданием того, что эта же игра будет возобновлена в ближайшее время. Напротив, сохранение игры создает нечто похожее на капсулу времени. При этом прошлое действие в игре может повлиять на множество возможных вариантов будущего всякий раз, когда мы восстанавливаем сохраненную игру.

В своей жизни человек физиологически или перцептивно не способен остановить время как в компьютерной игре. Человек не может сохранить свое психическое и физическое состояние на определенное время и вернуться в это время, чтобы пережить его с этого момента, двигаясь в будущее. Но пока время остановлено в сохраненных играх, игроки все еще находятся в игре. Поскольку по команде они могут возобновить игру, то, по утверждению Хансона, они находятся в приостановленной анимации.

Сохраненная игра может быть восстановлена множество раз, что позволяет игроку продолжать возвращаться к тому же моменту во времени игры и воспро-изводить с этого момента ее ход несколько раз. Таким образом, игрок может по-

пробовать разные стратегии и получить совершенно различные результаты, основанные на игре. Чтобы выйти из тупика, в котором оказался игрок, не зная как поступить, он может сохранить свою игру и попробовать возобновить игру потенциально бесконечное количество раз, чтобы преодолеть возникшее препятствие. После экспериментов и поиска работоспособной стратегии игрок может продолжить восстановление этой сохраненной игры, чтобы улучшить свой подход.

Подводя итог, следует отметить, что работа К. Хансона представляет одно из наиболее полных исследований видеоигр, исходя из категории времени. Это открыло ему возможность достичь в своем исследовании более высокого уровня обобщения, чем в работах других авторов. Книга К. Хансона представляет несомненный интерес и будет полезна для всех, кто занимается исследованием видеоигр, их темпоральных структур.

Об авторе:

Карнаух Владимир Кузьмич, профессор кафедры журналистики и медиакоммуникаций Северо-Западного института управления РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация), доктор философских наук, профессор; karnauh_vk@mail.ru

About the author:

Vladimir K. Karnauh, Professor of the Chair of Journalism and Media Communications of NorthWest institute of management of RANEPA (St. Petersburg, Russian Federation), Doctor of Science (Philosophy), Professor; karnauh_vk@mail.ru