Виктор Вахштайн

Игра не имеет значения

Рецензия на книгу: Sicart M. Play Matters. Cambridge, MA: MIT Press, 2014

Если бы издатели «популярной» и «междисциплинарной» серии позволили Мигелю Зикарту, автору книги «Play matters», выбрать название подлиннее, книга бы называлась «Play matters, game doesn't». Зикарт — специалист по компьютерному дизайну, доцент IT-Университета Копенгагена. Его предыдущие работы были посвящены этике компьютерных игр [Sicart, 2009; Sicart, 2013]. Но задача нового проекта — переосмыслить само понятие игры в свете недавних теоретических и философских интуиций. И, конечно, первым камнем преткновения на этом пути становится старая дилемма: „игра как play" vs „игра как game". В изложении Зикарта это противопоставление получает неожиданное развитие.

«Вы наверняка читали, — пишет Зикарт, — о том, что игры (games) будут «доминирующей культурной формой XXI века» [Zimmerman, 2013]. Среди разработчиков игр не прекращается разговор о том, что наш век станет самым «игровым [игро-центричным] столетием за всю историю человечества». Я не согласен с этим тезисом. Игры (games) не имеют значения. Как в старой басне о дураках, которые смотрят на палец, когда кто-то указывает им на луну: игры (games) — это палец, а игровое действие (play) — луна» [p. 1-2]. То есть десятилетиями социологи исходили

Вахштайн Виктор Семенович — профессор факультета социальных наук Российско-Британского университета МВШСЭН (Шанинка). Руководитель Международного центра современной социальной теории. Научные интересы: социология повседневности, фрейм-анализ, эпистемология социальных наук. E-mail: avigdor2@yahoo.com

Victor Vakhshtayn — professor at the Social Sciences Department (Russian-British University Moscow School of Social and Economic Sciences). Head of the International Center for Contemporary Social Theory. Research interests: sociology of everyday life, frame-analysis, epistemology of social sciences. E-mail: avigdor2@yahoo.com

из того, что оба концепта — «game» и «play» — схватывают одновременно как контекст, так и само контекстуальное действие. Однако это принципиально разные типы связи действия с его контекстом. Те, кто исходили из примата «game», делали ставку на анализ правил, стратегий и тактик, расчетов и взаимной ориентации «ходов» [Schelling, 2006]. Мир представлялся им чем-то вроде шахматной игры. Те же, кто опирался на метафорику концепта «play», выводили на первый план своих исследований перформативность, эмерджентность, аффективность, ролевую составляющую, пространственность и материальность социальных взаимодействий [Гофман, 2000].

Мир уподоблялся сцене, на которой разыгрывается драма интеракции. Но и для тех, и для других было очевидно, что контекст и действие-в-контексте некоторым образом связаны. Ни один game-теоретик не скажет: «Мир — это шахматы, а потому к черту „ходы“, нужно анализировать устройство доски и наборы формальных правил!». Ровным счетом наоборот. Точно так же ни один play-теоретик не станет утверждать: «Мир — это спектакль, поэтому к черту устройство сцены, освещение, передний и задний план, кулисы и рампу, давайте изучать драматургию социальных событий!». Опять же — все обстоит прямо противоположным образом [Вахштайн, 2003].

Речь шла преимущественно о том, какая из двух оптик лучше работает, точнее «наводит» инструментарий, открывает больше горизонтов для новых теоретических решений и эмпирических исследований. Но Зикарт начинает в стиле молодого Александра Македонского, одним движением рассекая гордиев узел «game/play»: «Игры (games) не столь значимы. Они суть манифестации, формы игровых действий (play); но не единственно возможные их формы» [p. 4]. Теперь «игра как game» относится исключительно к форме, контексту, пустой рамке, а «игра как play» — к содержанию, практике, игровому действию. С этого момента начинается его крестовый поход против «контекстуализма», особенно социологического: «Понятие контекста опасно. Слово, часто используемое в социологических исследованиях, контекст, применяется для обозначения всего, что окружает человеческое действие и релевантно ситуации [Гофман, 2000]. Мое определение контекста принципиально иное» [p. 106]. Итак, первый шаг — переопределение самой идеи контекста.

Конечно, пишет Зикарт, «игра (play) контекстуальна. В повседневном понимании игры (play) под ее контекстом понимается формально разграниченное пространство, определяемое правилами и сообществом играющих. Но контекст куда сложнее. Это запутанная сеть людей, правил, переговоров, мест и объектов» [p. 6].

Здесь любители акторно-сетевой теории сразу же поняли, откуда подул ветер зикартовского вдохновения: «Я опираюсь на работы Брюно Латура [Латур, 2006] и других акторно-сетевых теоретиков [Латур, 2014, Law & Hasard, 1999]». Но это обманный маневр. Ссылка на Латура тут куда больше — символ веры и дань моде. (Латур «заработает» у Зикарта позднее, в третьей главе, но тоже, скорее, как инструмент отвлечения, а не нападения или обороны.) В действительности же, признается Зикарт, «мое понимание контекста вырастает из текстов специалистов по информатике, в частности, из работ Дориша [Dourish, 2004]. То, что я называю контекстом близко по смыслу тому, что Дориш называет «практикой»: «Переключая свое внимание с „контекста“ (как совокупности описуемых черт непосредственного окружения) на „практики“ (как формы вовлеченности в это окружение), мы отводим центральное место смыслам, которые люди находят в мире, и смыслам их действий — в категориях последствий и интерпретаций этих действий для себя и других» [Dourish, 2004, p. 127-128]. Я тем не менее сохраняю концепт контекста просто из-за его обиходной ясности» [p. 106].

Итак, контекстом «игровой практики» (play) у Зикарта выступает другая практика, которая конституируется одновременно «вовлеченностью», смыслами действий, последствиями этих действий и их интерпретациями. К работам Пола Дориша мы еще вернемся. Что же касается книги Зикарта, то от нее требовать концептуальной ясности не приходится — его теоретический аппарат представляет собой плавильный котел, в котором понятия, заимствованные у Хейзинги, Бахтина, Кайуа, Дориша и Латура, плавятся на медленном огне дизайнерского воображения. В каждой главе автор обещает перейти к «более формализованному анализу» и каждый раз не сдерживает свое обещание.

Лучше не искать у Зикарта внятных определений, а смотреть — против чего направлены его концептуальные выпады. Прежде всего против работ Ирвинга Гофмана. «Правила, — пишет Зикарт, — это фасилитаторы, творящие контекст игры, фреймы, в которых игра происходит. (Это тезис Гофмана [Goffman, 1961].) Но правила — это только один элемент игрового контекста, и даже не самый важный. Они необходимы, но не достаточны для существования игры… Правила — просто еще один атрибут игры, в любой момент способный измениться под действием ее трансформативной способности» [p. 8]. Именно поэтому там, где Зикарту все же приходится обратиться к гофмановской теории фреймов, он предпочитает заменить категорию фрейма категорией установки [p. 117].

Сразу же отмечу, что завуалированная претензия Зикарта к теории фреймов не лишена оснований. Все известные мне фрейм-

аналитические проекты вынуждены работать одновременно с двумя типами уже описанных выше напряжений: «game» vs «play» и «контекст» v. «практика». Фрейм-анализ Гофмана недвусмысленно отдает предпочтение «контексту», но сохраняет напряжение между «game» и «play», т. е. между драматургической интуицией действия в духе позднего символического интеракционизма и логикой стратегического взаимодействия в духе теории игр. Обращение к «контексту» — это гофмановский способ уйти от этой дихотомии [Гофман, 2003]. Фрейм-анализ в теории общественных движений, напротив, сохраняет напряжение между «контекстом» и «практикой», но отдает предпочтение «game» — так появляется ключевой для этого ответвления теории фреймов концепт «фреймирующего хода» (framing move) [Сноу и др., 2013]. Наконец, фрейм-анализ в интерпретативных политических исследованиях, также сохраняя напряжение между «контекстом» и «практикой», переносит акцент на «play» — свободную интерпретативную игру политических агентов, борющихся за право навязать свое определение ситуации [Яноу, ван Хульст, 2011]. В чем решение Зикарта? Он просто схлопывает два этих различения, отождествляя «game» с (формальным) контекстом, а «play» — с практикой, контекстуализированной другими практиками. Это решение он не придумывает сам, а заимствует из работ Дориша.

Пол Дориш, профессор MIT, — один из самых заметных сегодня авторов в области HCI (human-computer interaction). Начав в исследовательском центре «Ксерокс» в Пало-Альто (хорошо известном социологам по работам Люси Сачмэн) он завоевал славу нового теоретика социального взаимодействия благодаря своей книге «Where the action is» [Dourish, 2004]. Само ее название полностью повторяет название одноименной статьи Гофмана с той только разницей, что вместо гофмановского вопросительного знака Дориш ставит уверенную точку. По мысли Дориша, Гофман ничего не понял в человеческом взаимодействии и потому его работы бесполезны для исследователей интеракции человека с компьютером. Гофман недостаточно внимания уделил, с одной стороны, человеческой телесности, с другой — специфической осмысленности социального мира, сведя всю природу коммуникации к набору правил, ставок и шансов. А потому, где бы ни было локализовано действие (тут Дориш находит основание в работах Мерло-Понти и Витгенштейна), оно не там, где его ищет Гофман. Оставим эту критику на совести Дориша и вернемся к Зикарту. Что ему дает обращение к доришевской теории? Вот здесь и обнаруживается вторая ставка в теоретической игре автора «Play matters».

Борьба с контекстуализмом и переопределение игры как перформативной практики нужны Зикарту не сами по себе, а — ни больше, ни меньше — для того, чтобы вернуть концепту игрового действия его экзистенциальное звучание: «Как и всякая иная форма человеческого существования, игра может быть разрушительной, ранящей, антисоциальной, развращающей. Игра — манифестация человечности, предназначенная для выражения и бытия в мире» [p. 2]. И далее: «Игра есть бытие в мире посредством объектов в отношении с другими людьми... Игра дает нам возможность существования. Как сформулировал это Сартр: „Желание играть в основе своей есть желание быть“» [p. 18].

Мало какой аргумент использовался против игровой метафоры в социологии так же часто, как аргумент «невыносимой легкости бытия» [Вахштайн, 2008; Волков, 2009]. И естественной реакцией теоретика, поставившего в центр своего анализа понятие игры, становится обращение к тяжелой философской артиллерии: тревога, забота, бытие-в-мире, переживание собственной телесности, эмоциональная вовлеченность, страх смерти — все, что угодно идет в ход, лишь бы вернуть игре онтологический вес. Нужно задействовать все имеющиеся ресурсы для того, чтобы игра перестала выглядеть как «облегченная версия» неигрового бытия. Теоретический драйв Зикарта можно понять. Сложнее понять другое — помогает ли ему в этом движении борьба с контекстуализмом и решительное размежевание с теорией фреймов? Игра как экспрессивное самовыражение наделенных свободой воли телесных субъектов, конечно, эстетически привлекательнее скрупулезного анализа взаимосвязи игровых и неигровых контекстов. Но насколько такая модель теоретически продуктивнее в деле возвращения игре онтологического статуса? Мы предлагаем читателям книги Зикарта самим ответить на этот вопрос. Любопытно, однако, то, каким путем решает двинуться к этой благородной цели автор — через обращение к теориям материальности Латура и Вербеека.

«Мне близка постфеноменологическая традиция Вербеека [Verbeek, 2006], — пишет Зикарт, — помещающая технологии в контекст нашего проживания и конструирования мира. В моей теории игры понятие контекста указывает на социальную, культурную, технологическую и физическую ситуативность игры и на то, что объекты — суть конститутивные элементы игрового действия» [p. 106]. Этот поворот приводит Зикарта к переносу внимания с самой игры на ее материальную оснастку — игровые объекты (playthings): «Авторы, вдохновившие меня на написание этой главы, редко задавались вопросом о материальности игрушки. Есть некоторые интересные инсайты в работе Беньямина, но в большинстве случа-

ев он не видит в игрушке вещи. Если же мы хотим поместить игрушки в центр игровой экологии, сама их материальность (а также их образ действия в качестве игрового объекта) должна быть понята как фундаментальная характеристика. В предлагаемой мной портативной теории игры я собираюсь уделить „вещности“ вещи то же внимание, что и ее культурным ролям» [p. 122]. Сам заход — понять игру через игрушку, а игрушку через ее «действующую материальность» — может вызвать восхищение. Неслучайно самая интересная, на наш взгляд, часть книги посвящена именно анализу игровых площадок (playgrounds) — виртуальных и материальных. Проблема возникает, однако, с тем, что игрушки в итоге растворяются Зикартом в практике игры, вовсе не делая ее более онтологически весомой: «Игрушка — это просто набор сигналов (signifiers), аффордансов и ограничителей, необходимый для возникновения определенных типов игрового поведения» [p. 124]. Вот и все бытие в мире.



Иллюстрация Зикарта: тонущий корабль на детской площадке.

Кажется, задача (вернуть игре онтологический вес) и решение (обращение к материальности игровых объектов) не связаны друг с другом. Чем сильнее звучат экзистенциалистские аргументы автора, тем меньше внимания уделяется игрушкам, чем больше внимания игрушкам — тем меньше веса у самой игры. Если бы латуровская теория была для Зикарта не просто источником вдохновения, а работающим теоретическим ресурсом, он мог бы найти онтологическое решение в идеях интеробъективности, материальных фреймов взаимодействия, сцепления/расцепления игровых и неигровых контекстов [Латур, 2007]. Но тогда под угрозу был бы поставлен первый тезис — борьба с контекстуализмом. Пришлось бы признать: объекты суть конститутивные элементы игровых контекстов. Теоретик фреймов, выучивший урок социоло-

гии вещей, мог бы сказать: «нет игрового контекста и его игровых объектов, есть игровые объекты и создаваемые ими контексты». Но Зикарт не может себе этого позволить — он уже переопределил контекст.

Один пример. Игровое действие, по Зикарту, характеризуется своей трансформативной способностью: «Игра имеет значение тогда, когда она захватывает ситуацию и обращает ее в игру… Посредством игрушек мы понимаем, что игра возможна, и начинаем играть» [p. 36]. Этот перевод в теории фреймов называется транспонированием, а в теории Зикарта — апроприацией. Однако далеко не все игрушки созданы как игрушки: «Одна из удивительных человеческих особенностей состоит в том, что мы можем превратить в игрушку чуть ли не любую подручную вещь: от булыжников и веток до более сложных технологических объектов» [p. 38]. Это изменение модальности материального объекта мы в другом тексте назвали транспозицией [Вахштайн, 2013]. Как связаны между собой транспонирование взаимодействия и транспозиция объекта? Чтобы проследить гомологию транспонирования и транспозиции, нужно вернуть контексту взаимодействия его автономию от самого взаимодействия, а игровому объекту — его онтологию. Но этот вопрос Зикарт даже не ставит: превращение чего-то в игру и превращение чего-то в игрушку оказываются у него единым недифференцированным процессом «игры как play».

Последнее мое замечание касается жанра книги Зикарта. «Игра имеет значение» — это замечательный манифест дизайнера, открывшего для себя философские бездны, связанные с проблематикой игры. Текст переполнен метафорами, аллюзиями, декларациями, а также увлекательными примерами и иллюстрациями, взятыми из практики разработчиков. Книгу стоит прочесть уже ради этих иллюстраций. Редакторы из MIT, вероятно, поставили перед автором задачу: написать про игры образно, ярко и увлекательно. Зикарт с задачей справился. К сожалению, для этого ему пришлось убрать все теоретические выкладки и ссылки в примечания. А потому книга состоит по факту из двух частей: декларативные рассуждения о природе игры (две трети) и теоретическое обоснование этих рассуждений в затекстовых сносках (одна треть). Такое жанровое решение сказывается на содержании работы. Если «портативная теория Зикарта» все же представляет собой теорию (хотя в некоторых местах сам автор предпочитает назвать ее «риторикой»), то это теория как «play», а не как «game». Видимо, не стоит искать в ней последовательных и непротиворечивых «ходов», теоретических «решений» и стратегических «ставок». То есть не следует читать эту книгу так, как ее здесь прочитали мы.

Библиография

Вахштайн В. С. (2003) Драматургическая теория Ирвинга Гофмана: два прочтения. Социологическое обозрение, 3 (4).

Вахштайн В. С. (2008) «Практика» vs «фрейм»: альтернативные проекты исследования повседневного мира. Социологическое обозрение, 7 (1).

Вахштайн В. С. (2013) К микросоциологии игрушек: сценарий, аффорданс, транспозиция. Логос, 2 (92).

Волков В. В. (2009) Слова и поступки. Социологическое обозрение, 8 (1).

Гофман И. (2000) Представление себя другим в повседневной жизни, М.: Канон-Пресс-Ц.

Гофман И. (2003) Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта, М.: Институт социологии РАН.

Латур Б. (2006) Где недостающая масса? Социология одной двери // Социология вещей, М.: Территория будущего.

Латур Б. (2007) Об интеробъективности. Социологическое обозрение, 6 (2).

Латур Б. (2014) Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. дом Высшей школы экономики.

Сноу Д., Рочфорд Э., Водэн С., Бенфорд Р. (2013) Процессы согласования фрейма, микромобилизация и участие в общественном движении. Социология власти, 4.

Яноу Д., ван Хульст М. (2011) Фреймы политического: от фрейм-анализа к анализу фреймирования. Социологическое обозрение, 10 (1–2).

Dourish P. (2004) *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge, MA: MIT Press.

Goffman E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Law J., Hassard J. (1999) *Actor Network Theory and After*, Oxford: Blackwell.

Schelling T. C. (2006) *Micromotives and Macrobehavior*, N. Y.: Norton Press.

Sicart M. (2009) *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MA: MIT Press.

Sicart M. (2013) *Beyond choices. The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge, MA: MIT Press.

Verbeek P. P. (2006) *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*, University Park: Pennsylvania State University Press.

Zimmerman E. (2013) Manifesto for a Ludic Century (http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204)

References

Dourish P. (2004) *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge, MA: MIT Press.

Goffman E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Goffman E. (2000) Predstavlenie sebia drugim v povsednevnoi zhizni [The Presentation of Self in Everyday Life]. M.: Kanon-Press-Ts.

Goffman E. (2003) Analiz freimov: esse ob organizatsii povsednevnogo opyta [Frame-Analysis. An essay on the organization of experience]. M.: Institut sotsiologii RAN.

Latour B. (2006) Gde nedostaiushchaia massa? Sotsiologiia odnoi dveri [Where Are the Missing Masses?] // Sotsiologiia veshchei. M.: Territoriia budushchego.

Latour B. (2007) Ob interob» ektivnosti [On interobjectivity]. *Sotsiologicheskoe obozrenie* [Sociological Review], 6 (2): 79-96.

Latour B. (2014) *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuiu teoriiu* [Reassembling the social: an introduction to Actor — network theory], Moscow: Higher School of Economics.

Law J., Hassard J. (1999) *Actor Network Theory and After,* Oxford: Blackwell.

Schelling T. C. (2006) *Micromotives and Macrobehavior,* N. Y.: Norton Press.

Sicart M. (2009) *The Ethics of Computer Games.* Cambridge, MA: MIT Press.

Sicart M. (2013) *Beyond choices. The Design of Ethical Gameplay,* Cambridge, MA: MIT Press.

Snow D., Rochford E., Worden S., Benford R. (2013) Protsessy soglasovaniia freima, mikromobilizatsiia i uchastie v obshchestvennom dvizhenii [Frame alignment processes, micromobilization, and movement participation]. *Sotsiologiia vlasti. 2013. № 4.*

Vakhshtayn V. S. (2003) Dramaturgicheskaia teoriia Irvinga Gofmana: dva prochteniia [Dramaturgical sociology of Erving Goffman: two interpretations]. *Sotsiologicheskoe obozrenie. Vol. 3. № 4.*

Vakhshtayn V. S. (2008) «Praktika» vs. «freim»: al'ternativnye proekty issledovaniia povsednevnogo mira [Practice vs Frame: alternative projects in sociology of everyday life]. *Sotsiologicheskoe obozrenie. Vol. 7. № 1.*

Vakhshtayn V. S. (2013) K mikrosotsiologii igrushek: stsenarii, afordans, transpozitsiia [Towards microsociology of toys: scripts, affordance, transposition]. *Logos*, 2 (92): 3-37.

Verbeek P. P. (2006) *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design.* University Park: Pennsylvania State University Press.

Volkov V. V. (2009) Slova i postupki [Words and Deeds]. *Sotsiologicheskoe obozrenie. Vol. 8. № 1.*

Yanow D., van Hulst M. (2011) Freimy politicheskogo: ot freim-analiza k analizu freimirovaniia [From Policy «Frames» to «Framing»: Theorizing a More Dynamic, Political Approach]. *Sotsiologicheskoe obozrenie,* 10 (1–2).

Zimmerman E. (2013) *Manifesto for a Ludic Century* (http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204).