

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего профессионального образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

Вахштайн В.С.

**Трансформация общественных пространств и
эволюция социальной коммуникации**

Москва 2016

Аннотация. В тексте описываются эффекты мобильной онтологии, возникающей в рамках геолокационных игр. Пользователи игровых мобильных приложений специфическим образом используют городское пространство, включаются в практики переопределения границ приватности и публичности, совмещают разные режимы видимости в процессе игры. Работа содержит вначале теоретические посылки нашего рассмотрения, которые затем подробно описываются по разным эмпирическим сюжетам.

Ключевые слова: городские исследования, новые медиа, геолокационные игры, центр города, Ingress the Game.

Abstract. In this paper we describe the effects of mobile ontologies arising under geolocation games. Users of game mobile applications in a specific way appropriate urban space, also they are included in practices of redefining the boundaries of privacy and publicity and combine different modes of vision during gaming. At the beginning of our consideration we suggest theoretical premises which are then described in detail in different empirical subjects.

Key words: urban studies, new media, location-based mobile games, city center, Ingress the Game.

Вахштайн В.С., директор Центра социологических исследований ИОН Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ

Данная работа подготовлена на основе материалов научно-исследовательской работы, выполненной в соответствии с Государственным заданием РАНХиГС при Президенте Российской Федерации на 2015 год.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 Описание кейса.....	7
2 Медийный город без центра	9
3 Подвижные границы публичного и приватного пространства.....	11
4 Результаты. Описательная статистика.....	14
5 Центр города как место встреч	17
6 Делают ли мобильные игры центр обжитым пространством?	21
7 Мобильные игры как новый ресурс для борьбы за город?	24
8 Мобильный центр в контексте глобального вызова	26
9 Механизмы приватизации городского пространства в мобильных играх	30
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	37
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	38

ВВЕДЕНИЕ

Репрезентации города достаточно давно покинули пределы (но не разорвали связь с) его физической инфраструктуры (Линч 1982), литературных и кинематографических средств (Оже 1999, Н. Нилина). Сейчас все большую долю в восприятии города, организации опыта пребывания в городе берут на себя компьютерные технологии и виртуальные среды. Ряд исследователей формулируют даже необходимость перехода к описанию «компьютерной культуры», которая становится довлеющей формой взаимодействия software и hardware компонент человеческой повседневности (Manovich 2001). При этом умножающиеся «множественные миры» (Щюц 2003) находятся в сопряженном состоянии (Ло 2008), осуществляя взаимную коррекцию и подгонку миров. Так и городское пространство, физическую структуру которого столь тщательно планируют градостроители, переносит закономерности своей организации на свои смежные репрезентации. Одной из таких репрезентаций выступают локальные сервисы (по типу социальной сети “Foursquare”) и игровые среды с геолокационной привязкой (мобильная игра “Ingress the Game”).

В настоящей работе нас будет интересовать в первую очередь игровой потенциал городского пространства. Одна из особенностей игры как деятельности заключается в ее фиктивности. «То есть [деятельность] сопровождается специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью» (Кайуа 2007: 49). Виртуальная игровая реальность по праву претендует на статус «вторичной реальности», но нарастающие процессы срастания реального и виртуального заставляют усомниться во вторичном статусе одной или другой составляющих. Насколько социальные процессы, опосредованные цифровым кодом, фиктивные и вспомогательные? Нам сложно ответить в категориях оценочного суждения, но ясно одно, что при современных формах коммуникации городское пространство настолько же фиктивно, насколько реалистичны правила и ограничения виртуальных сред.

Сохраняется ли при этом дистанция между городским и игровым пространствами, или же, напротив, она уменьшается, позволяя разомкнуть автономию игру и распространить ее на весь город? Один из основных представителей философии спорта, Аллен Гуттман подсказывает нам ответ на этот

вопрос, приводя различие между спортом и игрой. «Путь от игры к спорту состоит в увеличении пространственной и временной дистанции» (Гуттман 2014: 206). То есть, игра не является столь «структурированным событием», из-за чего «оно четко отделяется от обычных временных и пространственных измерений» (Ibid.). Тогда получается, что мы делим общий город с пользователями мобильных приложений, в равной мере реализуя его повседневные и игровые качества. Тем не менее, игровой контекст настаивает на своей автономии. «В любом случае пространство игры – это реальность отдельная, закрытая и защищенная, чистое пространство» (Кайуа 2007: 46).

В результате мы сталкиваемся с парадоксом. Игра, которая не имеет строгих предписаний и правил, а лишь создает (в нашем случае, виртуальный) контекст осуществления игровых действий, находится на наименьшем удалении от реального пространственного и временного измерения. «Город-понарошку» исчезает и принимает очертания реального города при малейшем указании со стороны на ситуацию подражания и мимикрии происходящего. В свою очередь, сетевая конфигурация коммуникации создает четкий и сложно нарушимый порядок доступа и контекста взаимодействия, который определен техническими параметрами сети и заданным интерфейсом. Более того, на базе мобильной игры протекают сложные соревновательные и коллаборационистские практики, в которых проверяются не только интеллектуальные и физические возможности команд, но и их возможность сплотиться и действовать сообща. Игру, основанную на такой механике, сложно назвать игрой подражания. Скорее, ее контекст наделяется большой автономией от вмешательства извне, а значит, увеличивается и ее дистанция от пространственного и временного измерения реального города.

В условиях взаимного дополнения виртуальных и реальных сред, мобильных игр и повседневных практик возникает вопрос, остается ли город во время игры городом, а игра игрой? Как обеспечивается игровая модальность городского пространства? Как можно игрока вырвать из контекста, где он находится, и погрузить в игровую реальность, которая организуется по своим законам? Изменяется ли архитектура и принцип пространственной организации города внутри игры? Другими словами, нас интересует, *как трансформируется городское пространство под воздействием игровой интервенции? Может ли городское*

пространство полностью стать игровой площадкой? Какие есть игровые стратегии освоения городского пространства?

1 Описание кейса

Для рассмотрения этих вопросов нами было выбрано мобильное приложение “Ingress the Game”. Это многопользовательская игра (с автономными однопользовательскими каналами), которая устанавливается на мобильные телефоны и планшеты и основывается на принципах «дополненной» реальности и GPS-позиционирования. Пользователь, установив приложение на мобильный телефон с доступом в Интернет и GPS-приемником, получает возможность, перемещаясь по городу, видеть помимо обычных физических объектов их игровые характеристики на экране своего устройства. Иными словами, игровые действия (для внешних наблюдателей - это просто перемещения от одних городских мест к другим с телефоном или планшетом в руке) проходят в реальном пространстве города, которое при этом отображается особым образом в гаджете участника. Таким образом, реальная карта накладывается на альтернативную карту, насыщенную игровыми объектами (физическое перемещение сопровождается действиями в этой альтернативной карте), тем самым создается «гибридная реальность» для участников Ingress.

Игра была выпущена Niantic Lab (отдел Google) для платформы Android в 2012 году, и сначала носила закрытый характер (проводилось бета-тестирование, для участия требовалось приглашение). В феврале 2014 года игра стала открытой, а в мае того же года появилась версия для платформы iOS. С этого момента можно говорить о действительно глобальном масштабе игры: в июле 2015 года число пользователей превысило 7 млн.¹.

При первом запуске приложения пользователю сообщается, что мир находится в опасности из-за обнаружения «экзотической материи», и существует две противоборствующие фракции «Resistance» (синего цвета) и «Enlightened» (зеленого цвета), к одной из которых предлагается примкнуть. Пополнив ряды одной из фракций, пользователь подталкивается к перемещениям по городу и захвату «порталов» - мест скопления игровой материи, которые чаще всего совпадают с достопримечательностями и уникальными объектами в реальном мире.

¹ Речь идет о 7 млн. реальных пользователей, в то время как число установок превысило 12 млн., См.: Suckley M. Why Google's Niantic Labs is taking Ingress' success and scaling up to an open platform // Pocketgamer. 27 July 2015. URL: (<http://www.pocketgamer.biz/news/61650/niantic-labs-platform-play/>).

Актуальность исследования заключается в возрастающем интересе к гибридным подходам к описанию феномена города. Наравне с такими оппозициями, как: «пространство и сети», «материальное и нематериальное», «телесное и символическое» - все больше внимание получает противопоставление обыденного и игрового, реального и виртуального (см. «Логос», посвященный game studies). Теоретическое осмысление города получает новое развитие за счет включения в рассмотрение игровых возможностей городского пространства, компьютерных технологий и виртуальных сред (Milgram, Kishino & 1994)., работающих по принципу дополненной реальности (Azuma 2008).

Эмпирическим объектом исследования являются пользователи мобильного приложения “Ingress the Game”, действия которых в игре связаны с порталами на территории Москвы.

Предмет – практики использования игроками мобильного приложения “Ingress the Game” и сопутствующие эффекты на их повседневные перемещения по городу, манипуляции с игровыми объектами, коммуникацию с другими игроками и др.

Цель – определить границы трансформации городского пространства под воздействием игровых стратегий горожан по его освоению.

Задачи и Гипотезы, вынесенные на рассмотрение в рамках данной работы:

1. Как «медийно» выражен центр города?

Несмотря на игровые цели, пространство в игре не является однородным, центр остается сосредоточением основного противостояния между командами.

2. В каком отношении пребывают публичные и приватные пространства в процессе мобильной игры?

Игра реализует заложенные в нее механизмы приватизации городского пространства, с помощью которых игроки осваивают конкретные места в городе.

Методология исследования включает в себя 8 полуструктурированных интервью с игроками (средней продолжительностью по 1 часу и 10 минут), Интернет опрос игроков (497 респондентов) и анализ игровой статистики, выгруженной за период с 11.11.2014 по 4.02.2015 с сайтов uporina.net и <https://www.ingress.com/intel>.

2 Медийный город без центра

Развитие мобильных технологий дало новый толчок такому явлению как «кочевничество». Человек издревле был привязан к земле, но когда Земля покрылась Сетью, человек вернул себе возможность блуждать по ней. Маклюэн (2011) отмечал, что город растворяется с появлением новых технологий, так как намечается возвращение кочевого состояния, за которым не стоит ровным счетом ничего, кроме как сбора данных.

Вместе с тем кочевничество не только отрицает сложившиеся иерархии, которую так поддерживает центр, но и создает новые. Медиа теоретик и специалист в области мобильных игр, Ларисса Хьюорт приводит интересное сравнение игр с современным подходом в изобразительном искусстве, которое французский арт-критик Николя Буррио назвал «эстетика взаимоотношений» (relational aesthetics). Подобно ситуации в искусстве, мобильные игры перестают быть индивидуальным медиатором, объектом индивидуального потребления. Игрок не предоставлен самому себе. Напротив, лишь игровое сообщество является коллективным автором-интерпретатором смыслов, которые встроены в общий социальный контекст. Игра, как и художник, перестает быть в центре внимания, а выступает в качестве катализатора восприятия и начинания действия за счет прокладывания «маршрутов» между смыслами. Каждый игрок становится соучастником создания и преобразования смыслов объектов городского пространства, пересобирая их с участием остальных игроков всякий раз по-новому (Hjorth 2011: 90). Игра, тем самым, исполняет роль «художника цифровой эпохи – бродяг по глобальной империи знаков, семионавтов», совместное движение которых отыскивает и закрепляет новые смыслы в городском пространстве».

Механизм закрепления смыслов в городском пространстве в первую очередь связан с тем, что Георг Зиммель назвал «воля к соединению» (Зиммель 2013: 146). Человеческий дух в отличие от природы может увидеть отсутствие недостающих связей между объектами. «Люди способны «увидеть» эти соединения мысленным взором как разделенные и, следовательно, как нуждающиеся в соединении» (Ibid.: 147). Так, возникают дороги, мосты и двери, которые делают единым целым до этого разделенные места и объекты. В Ingress вся игровая механика по захвату и контролю территории есть эксплицитная «воля к соединению». Любой отрезок городского пространства ощущается как потенциально связанный с другими, что открывает

бесконечный простор для объединений и получения новых значений. Игра затевает изменения города: опытные игроки начинают постепенно ориентироваться в городе по виртуальным границам и объектам, что сказывается на том, как они используют городское пространство. Город, в свою очередь, изменяет игру: желающий «увековечить» несчастный случай на ж/д путях, игрок оставляет на месте происшествия драгоценные игровые артефакты, что напрочь расходится с игровыми задачами. Появляются “virtual no-go areas” – пространства недоступные для посещения – и как результат пользователи мобильных телефонов становятся все более чувствительными к деталям различных территорий и их (не) виртуальным контекстам. Физическая инфраструктура окружения может лишь задавать диапазон подвижности: от полностью мобильных и ограниченно мобильных до полностью немобильных сред.

Город без центра, о котором рассуждают медиа теоретики в контексте развития мобильных технологий (Маккуайр 2014: 46-48), не оставил бы горожанам шанса для игровых трансформаций. У нас складывается предположение, что утрата городской читаемости, смыслового стержня и образа в центре может компенсироваться в постоянном переопределении границ между публичным и приватным, которые конструируются в процессе совместной мобильности игроков. Именно подвижности границ между публичными и приватными пространствами посвящена дискуссия в следующей главе.

3 Подвижные границы публичного и частного пространства

Городское пространство не раз получало функциональное разграничение на игровые зоны. Помимо детских и спортивных площадок в городе находилось место и для медиа игр. Так, на заре появления видеоигр были довольно популярны салоны с игровыми автоматами, где любой желающий мог погрузиться в атмосферу всеобщей игры. Каждый игровой автомат создавал полупубличное пространство, в которое допускалось один-несколько игроков. Тем не менее, контекст взаимодействия получал рамку общего салона, где помимо конкретной компании были и другие посетители. Каждый имел доступ к игровым автоматам, ограниченный лишь степенью загруженности салона и популярностью самой игры. По мере развития технологий, их распространению и удешевлению, игровые медиа пространства перебирались из публичных пространств в частные. Домашние компьютеры и приставки пошатнули необходимость в общественных компьютерных клубах и салонах с автоматами. Мобильный поворот дал новый виток этой истории и вновь вернул медиа игроков в город.

Таким образом, надо отметить, что на каждом этапе развития видеоигр наблюдалось разное соотношение публичного и частного и разная степень представленности игроков в городе. Причем сама по себе игра никогда не оставалась только за экраном, игровое пространство вбирало в себя весь контекст протекания игры, включающий условия доступа, встречи с другими игроками, форматы сопутствующего потребления и т.д. "Время и пространство видеоигр - это, к примеру, ночь и тот диван, на котором сидит геймер, а совсем не то, что он видит на экране" (Ветушинский 2014: 4). Если первоначально игры возникали в закрытых лабораторных условиях, то затем они не раз то покидали, то возвращались в городское пространство. Интересно посмотреть, какие возникают сопутствующие появлению/исчезновению игр феномены в условиях мобильных технологий.

Мобильные технологии пошатнули важность стационарных и стабильных мест встречи (Феррарис 2010: 34-35). Взамен заранее оговоренным местам приходят сиюминутные точки сборки, которые образовались из-за наложения случайных маршрутов и также распались через мгновение. Говоря о возвращении видеоигр в городское пространство, мы вынуждены признать, что вместе с ними не вернулись

функционально закрепленные игровые зоны. Произошло скорее размывания границы между публичной и приватной областью игрока, который всякий раз сам решает, где проводить между ними линию. Мобильный телефон создает эффект «вездесущности и индивидуальности» (Ibid.: 44). Игрок сохраняет за собой возможность всегда оградиться от окружающего его контекста, переформатировав его в игровые условия индивидуального путешествия.

Надо признать, что категория путешествия далеко не всегда имела положительные коннотации. Незадачливый образ бродяги, который рисует нам Роберт Парк лишний раз тому подтверждение.

«Бродяга, начинающий с того, что он порывает все локальные связи, прикрепляющие его к семье, к соседской общине, заканчивает тем, что порывает и все другие ассоциации. Он не просто "бездомный", но человек без всякого смысла и дома. Это лишний раз подчеркивает всю бесполезность попыток, предпринимаемых людьми, вроде Джеймса Идса, собрать бродяг в собственные ассоциации в различных частях страны...» (Парк 2003: 36-37).

Люди подвижны, но должны быть местоположены. Иначе рушится базовый элемент социального сосуществования – сообщество, которое всегда подразумевало под собой территориально ограниченные отношения. Чрезмерно мобильные элементы, которые осуществляют перемещения ради перемещений представляют угрозу стабильным структурам. Так ли это в случае мобильных игр?

Альтернативную интерпретацию индивидуальных путешествий нам предлагает Зигмунд Бауман (1995) и Джон Урри (2012), когда оба пишут о туризме. Образ туриста культивирует ценность подвижности, ориентированной на получение новых впечатлений в условиях знакомых форматов взаимодействия. Турист добывает аутентичный опыт, при этом оставаясь в удобных для него контекстах. Возможно, пользователь мобильного приложения ведет себя больше как турист, поддерживает культ подвижности и смены впечатлений? Тогда туризм перестает быть единственным инструментом подчеркивания подвижности. Появляются еще и другие форматы, в том числе мобильные игры, в которых важность подвижности культивируется и поощряется.

С другой стороны, перемещения могут быть концептуализированы не только как отрывистость от устойчивых образований, но и как средство поддержания их устойчивости. Так называемая пост-оседлость (Митчелл 2012) не отрицает важности

точек доступа – «оазисов» - которые поддерживают функционирования всей системы. Когда территории стали просторными, границы размытыми, а возможностей по быстрому перемещению больше, то лишь перемещение и может оставаться средством скрепления территорий в целое. Не зря порой городская агломерация получает свое определение именно через масштаб маятниковой миграции, как это делают транспортники, когда заявляют, что границы города определяются возможностью человека совершать ежедневные поездки из дома на работу и обратно.

Возросшая подвижность горожан, таким образом, формирует довольно противоречивую ситуацию. Является ли подвижность причиной оторванности горожан от устойчивых образований, условием постоянной смены впечатлений или единственным ресурсом собирать город в единое целое?

Возможно, противоречие снимается, если мы скажем, что современные формы образования сообществ основываются на практиках совместного перемещения и переживания. Мобильные игры как нельзя лучше импонируют социологии мобильности Урри, в рамках которой любое бессмысленное блуждание обретает предназначение в деле разыгрывания всем заранее понятного сценария – «всё движется только для того, чтобы мы встретились». Горожане, подвижные и чутко реагирующее друг на друга, становятся как никогда едины. «Их пространственное единство и сложное, адаптивное поведение основаны на способности каждого участника наблюдать движение нескольких соседей и действовать соответственно» (Урри 2012: 123).

Что означает такой ход размышления для возможности горожан обращать городское пространство в (полу)приватное пространство комфорта, поддерживающее границу от внешних вмешательств? Существуют ли какие-либо более или менее устойчивые границы в пространстве города?

Наше основное предположение по этому вопросу заключается в том, что центр, оставаясь пространством неожиданных встреч, создает условия лишь для временно устойчивых границ, которые никак не могут устроить большинство, что вынуждает тотчас их переопределять. В это же время периферийные районы обладают потенциалом бесконфликтного существования сложившегося порядка. Даже в контексте мобильных игр районы ведут себя довольно устойчиво. Практики передвижения и переживания, которые в центре переводят горожанина в регистр

туристической «оторванности», в периферийных районах служат обратной цели – поддержанию границ между локальным и общегородским.

На наш взгляд, применительно к мобильным играм это довольно адекватная гипотеза. Мобильные игры, основанные на принципе расширенной реальности, никак не поддерживают эскапистские стратегии, напротив, в играх горожане добиваются большего от реальности, того, что в ней уже заложено (McGonigal 2011: 125). Технологии предлагают новые шаблоны для подключения себя к контекстам оседлости. Палитра новых медиа дает возможность посмотреть, какие механизмы укрощения мобильности существуют, каким логикам подчиняются новые устойчивые образования.

4 Результаты. Описательная статистика

Как мы писали выше, в Интернет опросе приняло участие 709 человек, из которых 497 остались в используемой для расчетов базе. Среди опрошенных 80% - мужчины, 20% - женщины. Средний возраст среди игроков – 27 лет, разброс возраста участников составляет от 23 (нижний квартиль) до 32 (верхний квартиль) лет. И как показал Т-тест, принципиальной разницы между мужчинами и женщинами по возрасту нет.

С точки зрения семейного статуса, 35% опрошенных холосты, 27% состоят в отношениях или в гражданском браке, 30% женаты. 56% отметили, что у них высшее образование, 23% - неоконченное высшее, менее 19% имеют среднее специальное образование и ниже. По знанию иностранных языков, 55% сказали, что они поверхностно владеют языком, 42% - уверенные пользователи, лишь 3% отметили, что не знают иностранных языков. По доходам, наши респонденты в большей степени относятся к нижнему среднему классу, 48% отметили, что их хватает денег на бытовую технику, но они не могут себе сразу позволить дорогой отдых или автомобиль, 16% сказали, что отдых и автомобиль им по карману, в то время как другим 16% хватает лишь на одежду. В связи со средней оценкой социально-демографических показателей можно сказать, что пользователи Ingress – это довольно взрослые, но молодые люди, образованные, неплохо зарабатывающие, но находящиеся еще не на пике карьеры. Многие из них состоят в отношениях и ведут полноценную жизнь.

Самые популярные мотивы использования приложения ставят в некоторое затруднение. С одной стороны, люди хотят больше перемещаться по городу, лучше его узнать, обрести новые знакомства. С другой стороны, приложение обещает отвлечь от обычных дел, вырвать из повседневного. Противоречие снимается, если предположить, что перемещение по городу, знакомство с ним и другими людьми действительно находятся за пределами повседневного опыта пользователей Ingress. Но эти перемещения и знакомства отличны от тех, что приходится совершать изо дня в день. Они подчинены другой логике, логике игры, которая помещает «обычные» дела в пространственно-временной контекст игры.

Примечательно, что изучая совместное распределение мотивов, мы обнаружим отсутствие связи между вариантами «отвлечься от повседневных дел» и «стать частью команды», «получить острые ощущения», «узнать город». Зато есть связь между желанием «отвлечься от повседневного» и желаниями «гулять», «с кем-то познакомиться». То есть, бегство от повседневного заключается не в погружении в игру, а в совершении обычных дел (прогулки, знакомства) при необычном контексте.

5 Центр города как место встреч

Одна из поднятых в теоретическом обзоре проблем касалась роли центра в медиагороде. Остается ли центр местом встреч? Остается ли центр актуальным в рамках игровых задач?

Из 497 человек, которые приняли участие в опросе, 231 проживают на территории Москвы или московской агломерации (ближайшего Подмосковья). При этом 185 человек указали сегмент, где они проживают, остальные 46 человек проживают за пределами используемой сетки. Распределение респондентов по сегментам и общее количество резидентов на конкретном кольце расселения указаны ниже (см. Рисунок 2).

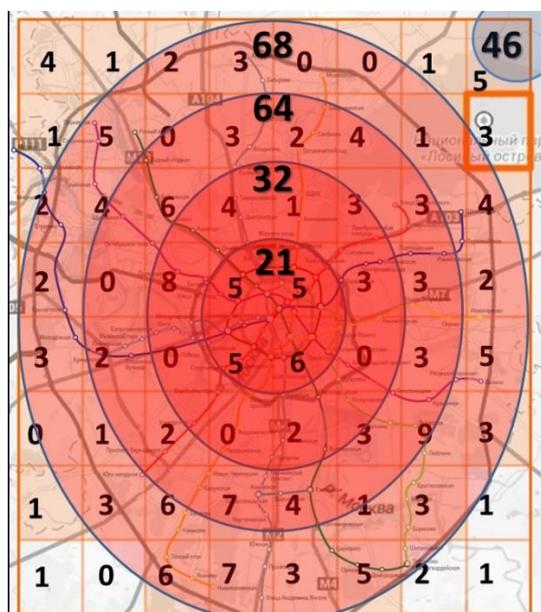


Рисунок 2 - Где живут респонденты из московской агломерации

Из распределения мы можем видеть, что в центре проживает не более 9% всех респондентов московской агломерации. Это довольно высокий показатель, но, так или иначе, центр остается сравнительно мало населенной частью Москвы. На фоне этих данных предлагаем рассмотреть распределение по сегментам игровой активности. Респондентов просили указать не более пяти сегментов, где они чаще всего используют Ingress (см. Рисунок 3).

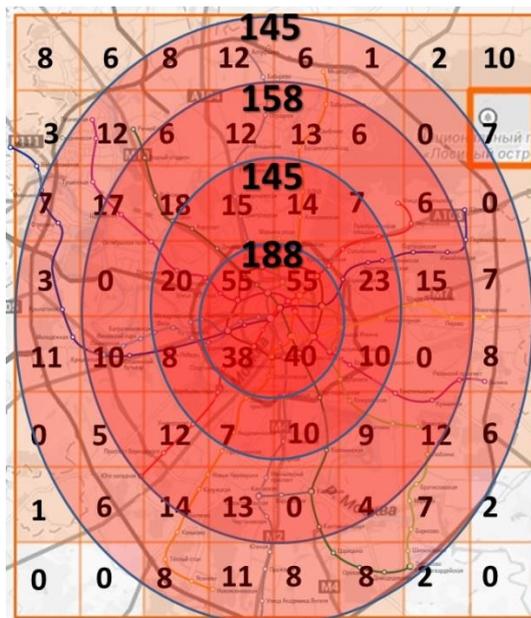


Рисунок 3 - Распределение игровой активности по сегментам Москвы.

Последнее распределение позволяет увидеть, что не менее 16-24% чаще всего пользуются Ingress в центральных сегментах Москвы. Соотношение проживающих (9%) и играющих (16-24%) наглядно иллюстрирует обычную модель работы с мобильным приложением, которая дублирует классические закономерности передвижения по городу. Часть игроков (около 23%) совершают игровые действия только в районе своего проживания и в соседних с ним районах, в то время как в центре происходит примерно 53% всех игровых действий. При этом наблюдается влияние структуры города на игровую активность. Численность резидентов падает от удаленных колец расселения по направлению к центру. Резкий скачок вниз происходит на транзитном кольце вокруг центра (от 64 к 32), которое хоть и занимает значительную территорию, но вбирает в себя мало резидентов в силу промышленного наследия. Наоборот, величина игровой активности от периферии к центру растет, исключение составляет лишь всё тот же транзитный пояс, игровые действия в котором в сумме ведутся не чаще, чем в самых удаленных сегментах периферии. Тем не менее, нельзя сказать, что с точки зрения игровой активности транзитный пояс проседает, так как резкого скачка вниз нет, а средняя на сегмент частота равняется 13 человекам, в то время как на периферийных кольцах – 5 и 8 человек, соответственно, и в центре – 47 человек. Таким образом, можно предположить, что, во-первых, мобильные игры интенсивно используют потенциал центрального городского пространства, а во-вторых, мобильные игры предлагают

ресурс для освоения наиболее необжитой и неиспользуемой в повседневных маршрутах части города – транзитного кольца. Отчасти последнее предположение получает подтверждение, если мы обратимся к анализу игровой статистики. В частности, в период с октября по февраль мы регистрировали порталы, у которых были наибольшие показатели по числу линков и полей (связей с другими порталами). Так или иначе, такие порталы привлекают к себе много игроков, при этом там осуществляются наиболее созидательные операции. Разместим очаги активности обеих фракций на карте (см. Рисунок 4).

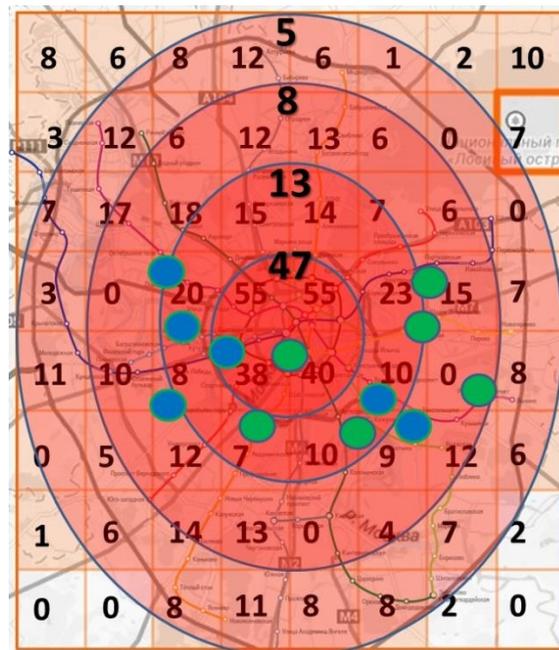


Рисунок 4 - Распределение игровой активности с учетом средних показателей по сегментам и порталов наибольшей связанности.

На схеме мы можем видеть, что девять из 12 наиболее устойчивых порталов с высокой связанностью располагаются именно в транзитной зоне, лишь два в центре и один ближе к юго-восточной периферии города. Можно предположить, что транзитная зона выступает в качестве наиболее подходящей площадки для совместных созидательных действий. Да, центр города более привлекателен в этом плане, именно здесь происходит наибольшее количество игровых действий, но в то же время центр перегружен другими игроками, из-за чего шансы на создание более-менее устойчивых образований (связанных друг с другом порталов) не высоки. Транзитная зона, таким образом, обретает наибольшую смысловую фиксацию за игроками одной из фракций. Наиболее заброшенная часть города становится

пространством успешных игровых операций, что, несомненно, должно способствовать ее освоению. Интересно, как игровые стратегии игроков проясняют роль центра и других частей города в ходе использования мобильного приложения.

С одной стороны, центр является наиболее посещаемой частью города, что способствует осуществлению там игровых действий. С другой стороны, центр представляет собой довольно небольшую по площади территорию, в то время как игровая задача в Ingress ориентирована на захват и контроль, как можно большей территории.

Зачем бороться за центр, он же по площади маленький?

Почему бы не захватить все Подмосковье?

Да, но как только ты это делаешь, находятся люди, которые тебе все это ломают. Либо, которые энтузиасты, на машинах приедут. Либо, GPS подкрутят и «прилетят». Периферию сложно захватить, надо больше двигаться. Большие поля быстро ломают. Центр легче захватить, но его и легче потерять. Он постоянно переписывается.

(P1: муж., 24 года, работает в страховой компании, фракция Enlightened, играет 6 месяцев).

То есть, центр позволяет сделать гораздо больше в игре, но игрок не может претендовать на то, что эффект от его игровых действий, пускай и виртуальный, останется надолго. В свою очередь контроль над большой территорией требует больших временных затрат и провоцирует оппонентов на быструю ответную реакцию, так как внутри поля невозможно делать линки и поля. Все эти аргументы могут подвигнуть игрока на совершение пускай незначительных и неустойчивых по своим результатам действий в пределах центра или района проживания. Причем, чем дальше расстояние от центра, тем выше шанс создать что-то более устойчивое при условии, что по масштабам это будет небольшое поле, которое не будет покрывать собой центр или другие важные центры городской (и игровой) активности.

6 Делают ли мобильные игры центр обжитым пространством?

Причем центр является привлекательным для игровой активности не только потому, что так игровые действия могут без помех накладываться на повседневные дела, поездки из дома на работу и обратно, но и потому, что в центре сосредоточены объекты, которые в большей степени подходят под описание портала. Как мы писали выше, порталы могут создавать и сами игроки, но в этом случае подаваемый объект должен соответствовать специальным рекомендациям, которые повышают шансы на одобрение заявки разработчиками.

Я живу на окраине города, и там гораздо меньше порталов, чем в центре.

В центре вообще интересно. Но это зависит от вероятности. Если ты в центре видишь памятник, то понятно, что его уже много человек подали. А вот граффити где-то как-то так. В центре все выглядит как портал. И там насыщеннее. Через центр каждый проедет. А в каком-нибудь районе немного игроков, например сотня.

(P1: муж., 24 года, работает в страховой компании, фракция Enlightened, играет 6 месяцев).

Тем не менее, однозначной оценки по поводу «культурно-исторической» ценности игровых порталов, которые по идее должны просто обозначать таковую и в виртуальном пространстве, среди игроков нет. Иногда порталы довольно чутко схватывают потенциально интересные точки в городе, а иногда напротив пополняют так называемую категорию «шлаковых» порталов (детские площадки, неизощренные граффити и т.п.), которые вынужденно встроены в игровые действия игроков, но не являются для них привлекательными сами по себе вне игры. Есть некоторое смещение между предполагаемой и действительной культурной ценностью игровых порталов, которое возникает в том числе из-за визуальных и гео-эффектов, скрытых в непрозрачных механизмах подачи и одобрения новых порталов.

То есть, не за территорию борются, а за центр, где просто интересно?

Обычно борются за район, где живут, или где работают. И по пути. То, что на окраинах, там и плотность порталов маленькая, и достопримечательностей почти что нет. То есть, с точки зрения туристической, ты там почти что ничего не увидишь. Возможно, красивых граффити. Те, кто собирают медальки за количество уникальных порталов, они ездят в другие порталы, где не бывали, смотрят, хакают все подряд. Многие порталы вне центра – это тупо детские площадки. Качели. Сейчас их меньше принимают, но многие игроки не одобряют такие порталы за то, что они не несут ничего, ты шел к нему 2 км, а это оказалась 10 см игрушка под елочкой, которую так сняли, что она кажется двухметровым гномом. То есть, люди не просто играют, но и расстраиваются, когда порталы это не значимые места. Многие с исследовательским интересом идут.

(P2: муж., 26 лет, занимается поисковой оптимизацией, фракция Enlightened, играет 18 месяцев).

В общем надо признать, что центр во многом лучше подходит для интенсивного погружения в игру, которое, тем не менее, не снимает полностью ценность какого-либо места и объекта, а напротив, задействует потенциал места для большей включенности пользователя в игровой процесс. Однако, иногда игровая логика может оспаривать общепризнанные культурные ориентиры и предлагать в качестве площадки для игровой активности места, которые в других форматах слабо включены в повседневные маршруты и плохо считаются как притягательные.

А можно сказать, что благодаря игре в городе появляются точки притяжения, которые могут не совпадать с общепринятыми? Есть какие-то яркие места, которые имеют свои названия?

Есть, конечно. Но в Москве, по-моему, такого нет. Вообще ставятся фермы, фермы – это такое большое скопление порталов, в местах, где и так много красивых вещей. Пример тому: Музеон и Парк Горького. Там много красивых штук, их фотографируют, и им их одобряют. Естественно, места скопления людей. Так что они совпадают [с достопримечательностями]. Но есть исключения. В Питере есть очень известная ферма на кладбище за городом.

(P5: жен., 25 лет, проводит бизнес-тренинги, фракция Resistance, играет 8 месяцев).

7 Мобильные игры как новый ресурс для борьбы за город?

Если центр так переменчив, и контроль над ним столь эфемерен, имеет ли он какую-то игровую ценность сам по себе, без учета удобства совершения игровых действий в условиях повышенной плотности порталов?

Вчера ночью было, например, 300 зеленых порталов и 100 синих. То есть, мы поставили две фермы зеленые, в это время синие шли по центру и реализовывали операцию – просто шли и восьмые порталы ставили, по всему маршруту от чистых прудов до лубянки, потом еще бульварное кольцо, в общем неплохо так, примерно км. 7.

А кто вы?

Мы, да, группа людей, скоординированная. Объявляется информация, где когда чего. Именно нужен сбор 8 человек с 8 уровнем. Это минимум, но у нас обычно человек 16 приходит, такая большая банда, и все уткнувшиеся в телефоны, и прохожие говорят: «ну блин, толпа зомби идет», или там: «вы секта?»

(P2: муж., 26 лет, занимается поисковой оптимизацией, фракция Enlightened, играет 18 месяцев).

Центр хоть и является наиболее оспариваемой частью города, вместе с тем остается местом встреч, интенсивного игрового опыта, который тянет вверх и эффективность операций. В подтверждение тому можем обратиться к данным опроса, где 90% респондентов указали, что постоянно организуют встречи с другими игроками. Причем местом встречи чаще всего выступает «игровой портал» (62%), «уникальное место, достопримечательность» (28%), а не транспортные узлы (17%). Тем не менее, довольно распространенной является и категория мобильных встреч, когда никаких особо зафиксированных точек сборки нет, а координация, выяснение задач и направление движения возникает на ходу.

Когда я поехала в другой город, я не знала, что там есть, я написала в общем чате, мне сказали: «Свяжись с этим чуваком». Я

связалась, и он начал водить нас по городу. Приехала я в Нижний Новгород, нас встретили. Мы договорились заранее. Дело в том, что когда приехали, противоположная фракция закрыла город синим полем. Вот, а поезд едет с остановками, и остановка была в Дзержинске, где за 2-3 часа до Нижнего. Нам написали, что поле над городом есть. Мы подумали, решили, что поле мы снимем, но как: сначала постим, потом снимем или наоборот. То есть, вопрос, что мы не его не снимем, не стоял.

(P4: жен., 22 года, студентка факультета клинической психологии, фракция Enlightened, играет 14 месяцев).

8 Мобильный центр в контексте глобального вызова

В рамках опроса мы спрашивали респондентов о том, какой логикой они руководствуются, когда совершают перемещения по городу в рамках игры. Причем логику перемещений предлагалось раскрывать как через игровые задачи, так и через территориальные границы передвижений, чтобы посмотреть, что есть между ними общего и расхожего. В результате мы выяснили, что игровая логика перемещений в большей степени ориентируется на «места скопления игровых порталов» (69%), «уникальные порталы» (37%). При этом другая часть респондентов отметила, что никакими дополнительными соображениями она не руководствуется (43%). С точки зрения территориальных границ перемещения игроки играют чаще: в пределах района проживания, а не за его пределами (75% против 44%); в центре, а не в периферийных районах (65% против 25%); в пределах города, а не за его пределами (80% против 21%); в ходе выполнения каких-то дел, а не просто так (70% против 53%). Глядя на эти соотношения, мы можем сделать вывод, что локальные и/или городские места формируют довольно полную повестку для совершения игровых действий. Район проживания сам по себе часто предоставляет достаточные условия для игроков, что позволяет им не покидать его пределов. Тем не менее, для существенной доли пользователей Ingress игровой потенциал города рано или поздно может быть исчерпан, что вынуждает покидать его пределы в поисках новых уникальных порталов.

Почему потенциал города может быть изначально ограничен? Одним из способов ответить на этот вопрос является аргумент в пользу сложности продвижения и завершения игрового нарратива в рамках мобильных игр. Игрок может изо дня в день посещать одни и те же порталы, совершать одни и те же игровые действия, но не чувствовать, что тем самым он хоть куда-то продвинулся по сюжету игры. Именно в этот момент для игрового механизма становится важной отсылка к глобальному игровому нарративу, основным поставщиком которого являются разработчики. Причем глобальный нарратив может быть зачастую сильно оторван от того, что происходит в игре на территории конкретного города или района, что запускает механизм (не)принятия его игроками на местах.

То есть зеленые и синие по-разному реализуют свои стратегии?

Нет. Они типологически различны. То есть синие, они, например, гораздо более убеждены в своей правоте, гораздо более агрессивны, но при этом значительно менее организованы технически.

Ничего себе. И это чисто берется из того описания, кто они такие?

Да, это такая идентичность, которая сначала выбирается, а потом еще дополнительно усиливается, формируется, тут ведь надо же понимать, что сам термин «Сопrotивление» ассоциируется с чем-то таким прогрессивным, с борьбой против существующего режима. И одна моя знакомая еще вот замечала, что он характерен для инфантильных типов сознания. Ну там и возрастной состав, в общем-то, отличается.

Сейчас, мне кажется, это вообще не имеет роли.

Сейчас уже нет. Но на первых стадиях сюжетная подоплека имела очень большое значение.

(P3: муж., 35 лет, менеджер в научной лаборатории, фракция Enlightened, играет 20 месяцев).

Из этого фрагмента интервью мы видим, что значимость глобального нарратива может различаться на разных стадиях игры. На первых этапах игроки берут его в качестве ориентира для оценки точки продвижения в сюжете. Но затем наступает этап сомнений, неуверенности в том, что действительное положение дел как-то принципиально определяется сюжетной линией игры. Тем не менее, сюжет не теряет свою значимость полностью, за ним остается возможность приводить в мобилизацию игровые силы обеих фракций и задавать циклы для игровой активности, которые попадут в своеобразную летопись игры – в социальные сети (Google+).

Ведь это по сути легенды такие, которые передаются из уст в уста...

Да, но обо всем этом есть отчеты в Google+. И теперь предводитель воскрес, его роль играет актер. Любая аномалия влияет на сюжет. Аномалии бывают разные: шарды, потом были артефакты.

Вот только три недели назад закончилось, и многие люди облегченно выдохнули. Все эти бессонные ночи...

(P2: муж., 26 лет, занимается поисковой оптимизацией, фракция Enlightened, играет 18 месяцев).

Однако, не только разработчики способны создавать «поводы» для продвижения глобального игрового нарратива. Игроки также могут организовывать крупные события в мире игры, которые затем потом будут делить историю на периоды: «до» и «после» событий. Чтобы такие события возникли, игрокам приходится открепляться от локальных задач и проблем и начинать мыслить в масштабах города, или даже мира.

Когда накрывает город целиком, например, Москву. Мы накрывали с прошлой осени 33-34 раза. Это не особо активная тема, потому что много людей требуется, то есть несколько машин едут линковать из разных узлов треугольника, кто-то едет сносить линк на км, он мешает, его надо сломать. Все разъезжаются на точки, по команде выполняют задание, чтобы получился треугольник. Все, Москва под полем. И не только Москва. Мы накрывали Северный Полюс. Система полей, куча треугольников, которые друг к другу примыкают. Собственно, я координировал по Северу России. Это была самая глобальная операция за всю историю игры.

(P2: муж., 26 лет, занимается поисковой оптимизацией, фракция Enlightened, играет 18 месяцев).

Нередко бывает так, что глобальное может вступать в конфликт с региональной логикой. В таких случаях «прогрессивное» игровое сообщество может столкнуться с сопротивлением на местах, где не совсем понятно, почему местных игроков должны вплетать во внешние по отношению к тому, чем они занимаются, истории. При этом отсылки к мировому масштабу и участию в глобальном проекте могут быть не совсем релевантными аргументами при попытке убедить местных игроков. Тем не менее, в среднем такой аргумент вполне действенен.

***Кто-то там решил, скорее всего, московские игроки, и сказали:
«Мужик, у нас тут дело большое, подвинься!»***

Ну не совсем. Естественно, пытаются уговорить. Говорят: «Слушай, попадешь в репорт. Скажем мы тебе – «Спасибо». Поможешь накрыть большую территорию». Если он отказывается, то обращаемся к кому-то, кто рядом и близко ехать.

Почему глобальная логика перевешивает региональную? Если это его дом, то почему он должен, условно говоря, уступать вам?

Он, конечно, ничего не должен. Просто, как правило, когда у тебя есть возможность поучаствовать в чем-то большем, то ты открыт для такой возможности. Ты открываешь карту мира, и там много-много маленьких точек, и когда эти маленькие-маленькие точки объединяются в что-то огромное, например, “Green Marble”, это была операция по накрытию половину земного шара. Это привлекает к себе внимание. И люди, как правило, понимают, что их работу заметят, она будет видна на карте, ее увидит весь мир.

(P5: жен., 25 лет, проводит бизнес-тренинги, фракция Resistance, играет 8 месяцев).

На примере противопоставления локальных задач и глобального нарратива мы видим, как внутригородские возможности для реализации игрового потенциала мобильной игры могут быть ограничены. Игроки пытаются преодолеть проблему развития игрового нарратива с помощью организации «больших» событий (операций). Однако, «большие» операции по своим результатам носят исключительно временный и визуальный характер. Для многих игроков на местах аргумент «видимости на глобальной карте» может не срабатывать, так как в этом случае приходится отказываться от тех более-менее устойчивых достижений, которых получилось добиться исключительно в локальном масштабе. Следующий раздел будет посвящен именно логике присвоения и фиксации игровых достижений в городском пространстве.

9 Механизмы приватизации городского пространства в мобильных играх

Мобильные игры предоставляют возможность включения ранее неиспользованных возможностей городского пространства в состав повседневных действий игрока. Ранее незадействованные и бессмысленные места могут раскрыть свой потенциал благодаря наложению на них игровой логики. Таким образом, места могут дополнительно обживаться и обретать устойчивые связи с игроками, закрепляя в пространстве не только раскладку сил, но и групповые (фракционные, районные) и индивидуальные (конкретных игроков) идентичности. Игровая тактика захвата и мобильного реагирования на действия противника может сменяться тактикой тотального контроля и доминирования на конкретной территории. Первичный механизм, который обращает внимание игрока на включение именно в тактику контроля, это районные чаты.

Районные чаты – это коммуникационные площадки, образованные на базе социальных сетей (Vk, Google+) и мессенджеров (Telegram) по принципу объединения игроков, территориально близко проживающих. В рамках опроса мы выяснили, что 84% игроков состоят в районных чатах. Причем членство в районных чатах носит не случайный характер. Лишь 12% игроков попали в районные чаты по случайности или простому запросу на добавление. Чаще всего процесс вступления в чат подразумевает реальные дополнительные усилия, которые затратил игрок, чтобы на него обратили внимание и поверили в честность его намерений. Так, 52% игроков, чтобы попасть в районный чат, перед этим играли на территории этого района, то есть совершали полезные игровые действия в интересующих общность границах. 41% пользователей Ingress играли вместе с другими членами этого чата, и 38% знали кого-то из членов чата. Таким образом, аргументы «территория» и «знакомства» являются наиболее убедительными для вступления в районный чат. Помимо обычного вступления в уже существующие чаты значительная доля игроков (24%) сами создают разные по своим тематикам и задачам районные чаты, что указывает на большой потенциал мобильной игры включать игроков в локальную коммуникацию.

То есть, раньше это работало. Ты оббегал район. Как он называется [в игре]?

Измайлово [шутка]. Как бы, она же глобальная игра. Никакого такого деления, чтоб так, не было.

Я просто в чатах сталкивался с ситуацией, когда одни другому пишет: «Парень, ты с Измайлово? Приходи к нам в чат!»

Это – да. У меня тоже: «Север. ВАО». Но это не вопрос игры. Это вопрос организации. Это просто районные чатики.

А зачем они нужны?

Для координации. Есть как бы много энтузиастов. Чтобы ты не просто побегал, а нашел больше возможностей, чтобы скооперироваться, например, с другими странами, что-то большое накрыть.

(P1: муж., 24 года, работает в страховой компании, фракция Enlightened, играет 6 месяцев).

Помимо организации коммуникации, в том числе, и по территориальному признаку, в Ingress заложены и другие механизмы, с помощью которых игроки обретают дополнительную связь с местами и районами в городе. Базовым инструментом освоения игрового пространства Ingress является процедура создания нового игрового портала на карте города. Практически все игроки (96%) подавали заявки на новый портал. Большинство из них при этом руководствовались эстетической ценностью (69%) и исторической значимостью добавляемого объекта (60%), то есть признавали в первую очередь культурную составляющую места. Другой, не менее популярный, вариант несколько далек от культурной, но близок к игровой логике. Он заключается в создании портала с удобным местоположением, в том числе, в создании так называемого «домашнего» портала.

Потом еще одна ситуация. Есть некая историческая личность, даже целая семейка. Они живут в Коньково. У них есть домишки. Домишки – это порталы, которые достаешь из дома, вставляешь в них резы, и фармишься просто неистово, вставляешь в них моды. И ситуация происходит такая: у них портал всегда 7ой, потому что у них есть куча левых контактов, муж, жена, их сын, и собака. У компьютера

есть свой аккаунт – все в порядке! Это, конечно, против правил, их репортят, но это долгая история. Когда ты сносишь им портал, они начинают тебе писать. Иногда выходит мужчина, муж из этой семейки, его зовут Den795, жену зовут – Jeziora. У них есть еще сын – Georg. Выходит к тебе этот Den795, и начинает угрожать. А он, короче, зек откинувшийся, или ходят о нем такие легенды. Все мы знаем их историю, я лично с ними сталкивалась. Муж, жена и куча левых аккаунтов. С ними ничего невозможно сделать.

(P4: жен., 22 года, студентка факультета клинической психологии, фракция Enlightened, играет 14 месяцев).

Мобильная игра Ingress сильно интегрирована с коммуникационными площадками, типа социальных сетей (Google+) и мессенджеров (Telegram), которые раскрывают не только районный потенциал общения и координации, но и общегородской. Около 75% игроков состоят в 1-10 чатах, 22% - в 11-50 чатах и еще 3% - больше 50. Причем чаты могут отличаться по предназначению, охвату территории и уровню доступа.

Сколько у тебя чатов по Ingress?

Есть группа в Google+, которая общая по Москве. Есть районный. Есть, там где предупреждают о движухе: своей и, если заметили, чужую. «Сюда мы не пишем, а только действия». Районные чаты – это вообще по интересам. Там и о велосипедах поговорят. Там в основном ля-ля. А гугл московский – примерно то же самое, что и районный. Там есть такие люди, которые пишут: «Всем доброе утро! Неплохо бы тут, тут и тут сломать». И ребята выезжают.

(P1: муж., 24 года, работает в страховой компании, фракция Enlightened, играет 6 месяцев).

Таким образом, продвинутый игрок состоит в дюжине чатов, часть из которых посвящена делам на районе, другая – простому общению, третьи – оперативным действиям и операциям. С одной стороны, развитость каналов связи свидетельствует о высокой степени связанности между игроками. С другой стороны,

очень дробное деление чатов, сопровождающееся территориальной логикой, может, наоборот, приводить к расчлененности игровых сообществ. Эту гипотезу мы высказывали еще тогда, когда говорили о переменчивом характере центра города. Существование развитых тактик захвата, поддержания «домашних» порталов и гардианов указывает на возможное обособление районных структур друг от друга.

Надо признать, что в целом наша гипотеза подтвердилась. Нередко в интервью игроки ссылались на удельное устройство периферийных районов Москвы, где районы более-менее стабильно остаются под контролем одной из фракций.

Есть ли в Москве места или районы, которые исторически считаются районом зеленых или синих?

Все очень просто. Район, где больше живет зеленых игроков, будет зеленый. Есть сегрегация. Измайлово – зеленое. Чаще всего.

(P1: муж., 24 года, работает в страховой компании, фракция Enlightened, играет 6 месяцев).

Это места, где нет противников. Это Бирюлево и Строгино. В Строгино вообще очень плохо. Они там, во-первых, все нацисты, игроки, так еще часть из них это милиционеры или водители троллейбусов, причем это их реальная деятельность. Они, когда работают, играют. Едет себе этот троллейбус, и в телефоне, я не видела, правда, как он это делает в троллейбусе. <...>

Раньше район, в котором я жила, он был абсолютно зеленым, район Аэропорта. Нас было много игроков, и мы были не ленивые. Мы постоянно ходили и озеленяли. А через дорогу, от нас, был район – Хорошевский, он был синий. И мы жили через дорогу, иногда заглядывая друг к другу, попутно снося все, что там было. А потом там поселились зеленые, у нас поселились синие, и получился такой компот.

(P4: жен., 22 года, студентка факультета клинической психологии, фракция Enlightened, играет 14 месяцев).

Я слышал, что на аллее космонавтов много зеленых тусуется, это же близко к ВДНХ?

Близко. Эта аллея – это место, где порталы одного цвета не задерживаются, такая проходная зона, для новичков. Она не синяя, и не зеленая. Красная площадь – тоже проходная зона, ее ситуация за сутки может поменяться много раз. Возле зоопарка Грузинская площадь, это в основном зеленая зона, там рядом девочка живет одна, она следит за этим. Синее у нас Свиблово – там синий район.

То есть какие-то островки постоянства – это чаще всего связано с тем, что там кто-то живет, и это чаще всего не в центре?

Да, в центре очень много народу, и тех, и других, а ближе к окраине, там более четкое распределение, либо синих, либо зеленых. Например, СВАО – у нас в основном синий, потому что там очень активный лидер, и очень много синих игроков. СВАО – это Отрадное, Свиблово, и туда выше на север – Медведково. А зеленые, так уж получилось, наоборот, на юге – это Бутово. Там практически всегда зеленое, мы туда даже не суемся. Это ваше – это наше.

(Р6: муж., 29 лет, программист, фракция Resistance, играет 8 месяцев).

Помимо идеи о детальном контроле над периферийными районами игроки часто ссылаются на активность, порой не совсем здоровую, конкретных пользователей и групп. Возникает стереотипизация не только характера контроля и свойств местных игроков («они там всем, во-первых, нацисты»), но и принадлежности к фракциям отдельных районов. Нередко результат стереотипизации обосновывается с применением аргументов из глобального нарратива, когда свойства организации той или другой фракции объясняются через выдуманные разработчиками сюжетные различия.

У Энлайта [зеленая фракция] развитие шло по централизованной схеме: «Сначала поскольку нас мало мы кооперируемся, мы играем на весь город, и дальше, и дальше. А потому же понимаем, что без районных координаторов и районных чатов уже никуда». В Сопротивлении [синяя фракция] все наоборот. В Сопротивлении изначально эта централизация стала менее важной, и они стали

обособливаться по районам, и уже в силу того, что какие-то районы, микросоциумы взаимодействуют друг с другом, они потом стали выходить на общегородской уровень.

(P7: муж., 28 лет, программист, фракция Resistance (ранее Enlightened), играет 20 месяцев).

В рамках опроса мы спрашивали респондентов (московскую выборку), какие сегменты Москвы ассоциируются у них с одной и другой фракцией. Во-первых, 62% отметили, что у них есть ассоциативная связь между районами Москвы и фракциями. Во-вторых, получилась довольно мозаичная структура распределения контроля фракций над игровыми сегментами города (см. Рисунок 5).

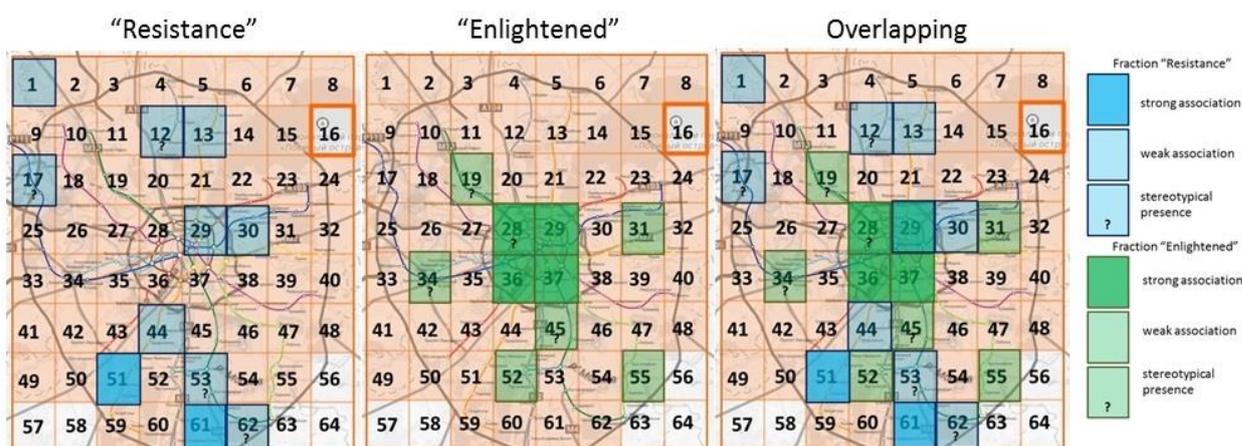


Рисунок 5 - Ассоциации фракций с районами Москвы.

По карте мы видим, что предполагаемые сегменты, которые находятся, по мнению респондентов, под контролем синей или зеленой фракции, практически друг на друга не накладываются. Единственное исключение из этого правила – центральный сегмент № 29, который одновременно признавался игроками разных фракций как синий (слабая связь), и зеленый (сильная связь). Надо сказать, что мы проранжировали степень связи, выделив три типа связи: сильный, слабый и стереотипное присутствие. Первый тип связи характерен для сегментов, которые ассоциируются с одной из фракций у значительной доли (>15%) игроков обеих фракций. Второй тип связи – когда на сегмент указывает меньшая доля (8-15%) игроков обеих фракций. Наконец, третий тип связи – стереотипное присутствие –

возникает в случае, когда игроки одной фракции считают этот сегмент своим, а игроки другой фракции – нет, и наоборот. Примечательно, что некоторые районы (у синих – Строгино, Отрадное; у зеленых – Измайлово), названия которых всплывали в рамках интервью и которые бесспорно относились к одной из фракций, в рамках опроса такой единодушной поддержки не получили.

Никакой обобщающей логики распределения зон контроля между фракциями нет, сегменты разбросаны по всей Москве и часто граничат друг с другом. Единственное, что смутило нас при составлении карты, это признание центральных сегментов города за зеленой фракцией. Мы объясняем этот результат тем, что на протяжении осеннего и зимнего периодов, которые предшествовали нашему мартовскому опросу, зеленая фракция доминировала по игровым показателям. Возможно, именно то, что зеленой фракции удалось закрепить за собой центральные сегменты, пускай и на ассоциативном уровне, делает ее доминирующей силой в масштабе города. Таким образом, периферия представляет собой мозаику распределенного контроля, в то время как центр является пространством основных столкновений и утверждения текущей доминирующей фракции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изначально в нашей работе мы отталкивались от противопоставления игрового и городского пространства. Игра претендует на автономию от обыденного, которая помимо правил конструируется установлением пространственно-временных границ «магического круга». Тем не менее, мобильные игры, основанные на принципах гео-локации и дополненной реальности, ставят под сомнение четкое разграничение между игрой и городом. От представлений «город как игровая доска» мы пришли к представлению о городском пространстве, которому внутренне присуще игровое использование.

В тот момент, когда город и игра начали накладываться друг на друга, нас стал интересовать ряд вопросов, которые были направлены на прояснение отношений между ними. Во-первых, мы выяснили, что мобильные игры действительно раскрывают (разыгрывают) игровой потенциал городского пространства. Так, пространство центра в наибольшей степени подходит для интенсивного игрового использования, но не позволяет образовывать устойчивых образований (ферм, полей), которые бы отражали достижение игрока или команды. Напротив, периферийные районы дают командам возможность установить продолжительный контроль над территорией, но тем самым им удастся лишь приватизировать ограниченную часть города, где столкновения с новым и неизведанным сведены к минимуму.

Игра пытается переработать город по своим правилам, но у нее это удастся лишь в пределах допустимого. В рамках игровой логики у игрока появляются дополнительные ресурсы и механизмы для приватизации городского пространства. Однако, рано или поздно сама игровая логика начинает испытывать проблемы. Так, немало риска заключается в механизмах пренебрежения локальными смыслами и задачами в угоду «большим» операций глобального масштаба. Игра нащупывает свои границы. Сообщество игроков устает от навязываемой сверху стратегии мониторинга и контроля над территорией, исходя из чего, пытается выработать новые правила игры. Этот факт позволяет рассчитывать на раскрытие новых доселе неизвестных свойств городского пространства, которые нам еще предстоит изучить.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Azuma R. A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 1997. P. 355–385.
- 2 Hjorth L. Games and Gaming: An Introduction to New Media. - Bloomsbury Academic, 2011. - 186 pages.
- 3 Manovich L. The Language of New Media, London: MIT Press, 2001.
- 4 McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. - New York, NY: Penguin Group. 2011.
- 5 Milgram P., Takemura H., Utsumi A., Kishino F. Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum" // Proceedings of Telemanipulator and Telepresence Technologies. 1994. P. 2351–34.
- 6 Ветушинский А. Прологомены к изучению видеоигр // Финиковый компот. 7. 2014. С. 4-6.
- 7 Гуттман А. Игры, забавы, состязания, спорт // Журнал «Логос». 3(99). 2014. С. 191-208.
- 8 Зиммель Г. Мост и дверь // Журнал «Социология власти». 3. 2013. С. 145-150.
- 9 Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007 – 304 с.
- 10 Линч К. Образ города. – Стройиздат, 1982.
- 11 Ло Д. Объекты и пространства // Социологическое обозрение. 5. 1. 2006. С. 30-42.
- 12 Маккуайр С. Медийный город: медиа, архитектура и городское пространство. – М.: Strelka Press, 2014: 392 с.
- 13 Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаев; Закл. Ст. М. Вавилова. – 3-е изд. – М.: Кучково поле, 2011. – 464 с.
- 14 Митчелл У. Я++: Человек, город, сети. – М.: Strelka Press, 2012. - 328 с.
- 15 Оже М. От города воображаемого к городу-фикции // Художественный журнал. 24. 1999.
- 16 Парк Р. Сознание бродяги // Социологическое обозрение. 3. 1. 2003. С. 35-37.

17 Урри Д. Мобильности. – М.: Издательская и консалтинговая группа «Праксис», 2012. – 576 с.

18 Феррарис М. Ты где? Онтология мобильного телефона / Пер. с ит. К. Тименчик, М. Устюжаниновой. – М.: Новое литературное обозрение, 2010. – 352 с.: ил.

19 Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 3. 2. 2003. С. 3–34.