

МЕЖДУ АКТОР-СЕТЯМИ И ВИРТУАЛЬНЫМИ МИРАМИ: ОПЦИЯ СОХРАНЕНИЯ В ВИДЕОИГРАХ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ ТОПОЛОГИИ¹

Ильин Семен Евгеньевич,
*ассистент кафедры философии
Новосибирского государственного технического университета,
Россия, 630073, Новосибирск, пр К. Маркса, 20*
ORCID: 0000-0002-0566-0580
ResearcherID: Y-4798-2018
s.ilin2086@gmail.com

Аннотация

В статье решается задача, связанная с распространением заключений из области социальной топологии на опцию сохранения в видеоиграх. В центре исследования оказываются два взаимосвязанных вопроса. С одной стороны, вопрос о том, какие особенности социального пространства дают игрокам возможность сохранять итоги своих игровых сессий. С другой – о том, как наличие названной возможности отражается на представлениях людей о видеоигровом пространстве. Поиск ответов на указанные вопросы осуществляется с опорой на топологические наработки акторно-сетевой теории. Являя собой один из истоков поворота к материальному в общественных науках, акторно-сетевая теория концентрируется на социальном значении взаимодействий людей с «не-человеками». Для осмысления подобных взаимодействий создается особая, сетевая топология, в рамках которой социальное пространство выступает в виде ризомы изменчивых ассоциаций между разнородными акторами. Обращение к сетевой топологии при обсуждении опции сохранения в видеоиграх позволило сформулировать несколько ключевых выводов. Опция, или возможность, сохранения игры – во многом пространственный феномен. Чтобы постичь его природу, требуется следовать вдоль конфигураций сетевых отношений, раскидывающихся между многообразными социальными акторами. При этом следовать надлежит в двух основных направлениях. Во-первых, в направлении акторов и отношений, которые обеспечивают возможность сохранения итогов игровой сессии. Во-вторых, в направлении акторов и отношений в составе игровой сессии, которые непосредственно могут быть сохранены. Движение в первом направлении обнаруживает материальные

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 16-06-00087 «Социальная сеть: топологическая интерпретация социальной реальности».

условия существования опции сохранения игры. Возможность сохранения итогов игровой сессии оказывается эффектом пространственных отношений между бесчисленными материальными акторами. Движение во втором направлении позволяет дополнить исходную картину, представив опцию сохранения игры в качестве узла, или актора, в составе видеоигровой актор-сети. В роли актора обозреваемая опция опосредует взаимодействия игроков с сохраняемыми аспектами игры. Она наделяет игроков ограниченным влиянием на игровую ситуацию, тем самым накладывая отпечаток на понимание людьми границ эффективного функционирования игровых правил и участвуя в конструировании образов игрового пространства.

Ключевые слова: видеоигры, опция сохранения игры, поворот к материальному, актор-сети, акторно-сетевая теория, видеоигровое пространство, социальное пространство, социальная топология.

Библиографическое описание для цитирования:

Ильин С.Е. Между актор-сетями и виртуальными мирами: опция сохранения в видеоиграх с точки зрения социальной топологии // *Идеи и идеалы*. – 2019. – Т. 11, № 1, ч. 2. – С. 419–436. – DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.1.2-419-436.

Сегодня едва ли можно встретить человека, который никогда не слышал о видеоиграх. За несколько десятков лет с момента своего появления они завоевали признание публики по всему земному шару и превратились из скромного увлечения для энтузиастов в «Культурный Феномен» с большой буквы [31, р. 3–5; 37, р. 174–175]. Вместе с другими формами популярной культуры, такими как кино и поп-музыка, видеоигры взяли на себя часть функций по социализации молодежи в современных обществах [4, с. 61–62]. Производство видеоигр переросло в индустрию мирового масштаба и теперь приводит в движение денежные суммы, сопоставимые по объемам с валовым внутренним продуктом некоторых государств [10, с. 3, 8].

Подобный успех не мог не привлечь внимания ученых, поэтому видеоигры были достаточно быстро включены в перечень предметов, требующих тщательного специального анализа. Исследователи постепенно убедились в поразительной многогранности анализируемого феномена и развили в себе навык смотреть на него с альтернативных точек зрения [3, с. 51–53; 17, р. 7]. Видная роль в разработке темы была закреплена за общественно-научными дисциплинами. Предоставляемые ими теоретические и методологические инструменты легли в основу широкого круга вдумчивых трудов, раскрывающих особенности функционирования видеоигр в социальном и культурном контексте ([11, 25, 29] и мн. др.).

Прояснение упомянутых особенностей потребовало актуализации ряда серьезных философских вопросов, значимое место среди которых заняли

вопросы об онтологических характеристиках пространства видеоигр. Появились мотивы считать эти характеристики важнейшими атрибутами виртуальных игровых миров, причислять их к детерминантам любого видеоигрового опыта [14, с. 368; 36, р. 241]. Со временем в обсуждении сюжета наметился т. н. поворот к материальному, который ознаменовал собой рост интереса ученых к вещественности видеоигровых пространств и методологическим проблемам, связанным с ее постижением [17].

Удалось обнаружить, что на протяжении предшествующих лет анализ разных аспектов видеоигр осуществлялся неравномерно. Работа исследователей нередко направлялась стремлением свести изучение темы к наличным парадигмальным схемам, выстроить дискуссию вокруг уже знакомых сюжетов [27, р. 5–8]. В результате многие стороны видеоигровой пространственности оценивались как второстепенные и раз за разом отеснялись на задний план. Пока одни видеоигровые компоненты (к примеру, нарратив или игровой процесс) подробно разбирались на страницах научных публикаций, другие (кат-сцены, меню, загрузочные экраны и т. д.) затрагивались лишь мимоходом или вовсе оставались без подобающего концептуального осмысления [Там же, р. 5].

Обращение к специальной литературе заставляет предположить, что упомянутый тренд еще не устранен до конца. В частности, нам не встретились источники, которые содержали бы ответ на вопрос о том, какие выводы можно получить, развернув к материальному исследованию опции сохранения игры в видеоиграх. В настоящей статье мы хотели бы предложить свое видение ответа на указанный вопрос. Для этого нужно сделать как минимум два шага. Во-первых, выявить сообразные нашей задаче идеи в русле поворота к материальному. Во-вторых, применить выявленные идеи к опции сохранения игры в видеоиграх.

По нашему мнению, на первом шаге лучшим выбором будут постулаты акторно-сетевой теории, не так давно перенесенные на почву изучения видеоигр. Приступая к экспликации этих постулатов, удобно оттолкнуться от наиболее общего исследовательского контекста.

Акторно-сетевая теория впервые формулируется в последней четверти XX в. и с тех пор продолжает непрестанно развиваться ([9, 19] и др.). Созданная как средство анализа деятельности научных лабораторий, она постепенно распространяет свое влияние далеко за пределы философии науки и разрастается до конгломерата взаимодополняющих концепций на стыке различных научных дисциплин [12, с. 2–7].

Одним из центральных мотивов исследований в русле выделенной теоретической традиции служит возвращение в поле зрения общественных наук т. н. «недостающей массы» социума в виде социальной активности «не-человеков» [7, с. 199–200]. Отмечается, что приравнивание социальных

связей к отношениям между людьми не всегда корректно, поскольку функционирование общества зависит не только от людей, но и от других типов сущностей – технологий, вещей, животных и пр. Во избежание ошибок в концептуальных построениях ученых предлагается признать за подобными сущностями способность к вступлению в социальные взаимодействия на правах полноценных участников, или акторов [8, с. 181–182].

Названная идея позволяет сторонникам акторно-сетевой теории продуктивно переосмыслить феномен социального пространства. Раньше его было принято сводить к пространству социального – рассматривать в качестве некоей специфической субстанции, наделяющей взаимоотношения акторов (как правило, людей) особыми, социальными атрибутами. Теперь допущение о столь отвлеченной социальности и ее гарантиях оказывается излишним. Социальное пространство превращается в пространство ассоциаций, сводится к конкретным совокупностям изменчивых взаимодействий, связей и объединений между разнородными акторами во всем их впечатляющем многообразии [9, с. 92–100]. Там, где прежде производились «знания об отношениях людей в социальном и природном мирах», акторно-сетевая теория начинает объяснять «саму суть обществ и природу» посредством анализа всевозможных ассоциаций [8, с. 175].

Обозначенная инициатива находит отражение во взглядах исследователей актор-сетей на задачи топологии. Перенос внимания с непрерывного пространства социального на «волоконистое, нитевидное, жилистое, <...> капиллярное» пространство ассоциаций побуждает ученых отказаться от использования ряда традиционных пространственных метафор, как то: метафоры уровней, категорий, слоев, сфер, структур, систем и т. д. [Там же, с. 176]. Их место занимают метафоры, которые позволяют «мыслить в терминах узлов, имеющих столько измерений, сколько у них соединений» [Там же, с. 176]. Итогом подобного мышления становится новая, сетевая топология, сулящая избавление от свойственных традиционным общественным наукам категориальных ограничений [Там же, с. 176–177]. В число ее задач включается освобождение от «тирании» таких пространственных размерностей, как далеко / близко, крупномасштабное / мелко-масштабное, внутри / снаружи [Там же, с. 178–181].

Со временем акторно-сетевую теорию удастся распространить на видеоигры ([18, 26, 38] и др.). В результате многие из созданных ранее иерархий видеоигровых компонентов берутся под сомнение, а сами видеоигры предстают в виде ассоциаций разнородных сущностей, не поддающихся встраиванию в универсальные теоретические вертикали [1].

Обнаруживается, что в случае видеоигр встречи людей с виртуальными внутриигровыми мирами всегда обеспечиваются посредничеством обширной сети незначительных на первый взгляд акторов-«не-человеков» [24].

К примеру, чтобы увидеть виртуальный мир, игрок должен иметь в своем распоряжении подходящий девайс с экраном; чтобы доставить этот девайс игроку, нужен транспорт; для поддержания транспорта в рабочем состоянии требуется своевременно осуществлять его ремонт; чтобы изготовить детали для ремонта, надлежит пользоваться специальным оборудованием, и т. д. Акторно-сетевая теория учитывает подобные нюансы и предоставляет ученым шанс сосредоточиться на том, как в каждом случае смешиваются в пространстве видеоигр игроки с их телами, виртуальные среды с их свободами и ограничениями, аудиовизуальные репрезентации данных сред, технические устройства, которые делают такие репрезентации возможными, и пр. [23, р. 156; 35, р. 332].

Пожалуй, рельефнее всего новая точка зрения проступает на фоне классической концепции игры Й. Хейзинги [13]. Известно, что Й. Хейзинга относил к числу ключевых признаков любой игры ее «ограничение местом» – т. е. закрытость в особом игровом пространстве, т. н. «магическом круге», где господствует совершенный, недостижимый для внешнего мира порядок игровых правил [Там же, с. 34–35]. Соответствующий тезис снискал широкую популярность и не раз привлекался в рамках анализа видеоигр ([15; 34, р. 93–99] и др.), однако не был принят единодушно. Сторонники акторно-сетевой теории солидаризировались с теми учеными, которые предпочли оспорить названное утверждение и переопределить характер видеоигровой пространственности.

Устранение дихотомии внутри / снаружи средствами сетевой топологии дало исследователям возможность констатировать разрыв «магического круга» в видеоигровых пространствах. В противовес заключениям Й. Хейзинги была высказана мысль о том, что видеоигровое пространство никогда не является полностью замкнутым. Наоборот, именно разомкнутость данного пространства, его неперемнная открытость как реальной жизни, так и виртуальному игровому окружению служит залогом уникальности феномена видеоигры [23, р. 151; 27, р. 10, 12–13; 28, р. 261–263]. Проведение безусловных границ между видеоигрой и ее фоном оказывается правомерным лишь на уровне абстракции, тогда как в действительности мы всегда сталкиваемся с «запутанностью», «хаосом» многообразных вне- и внутриигровых элементов, «бардаком, который нам больше не нужно пытаться убрать» [1].

В свете сказанного понятие «магический круг» предлагается заменить понятием «магический узел» [28, р. 263–264]. В анализируемой теоретической интерпретации «магическими узлами» называются сами видеоигры [Там же, р. 264]. Они удаляются за рамки модели пространственного «круга» Й. Хейзинги ввиду нерасторжимого сплетения с внеигровым контекстом, однако по-прежнему признаются обладающими «магической» спо-

способностью изменять упомянутый контекст – в частности, обеспечивать осмысление, выражение и интенсификацию повседневных представлений акторов о социальном и культурном пространстве [28]. Выясняется, что нечеткость собственных пространственных границ не мешает видеоиграм вносить вклад в трансформирование вмещающего их пространства актор-сетей.

Намеки на обсуждаемую проблематику удастся обнаружить в публикациях, обращенных к феномену сохранения в видеоиграх. Отвечая на вопрос о том, что именно в видеоиграх подлежит сохранению, ученые обычно говорят о самой игре в форме игрового прогресса или конкретных игровых состояний (англ. *game state*) ([16, р. 343; 22, р. 20, 29; 32, р. 191–192] и др.). Таким образом, исследование темы выстраивается вокруг феномена сохранения игры.

Выбор столь внушительного объекта анализа побуждает академическое сообщество углубляться в детали. За сохранением игры усматривается ряд более частных феноменов, как то: опция сохранения игры, системы сохранения игры, механики сохранения игры, файлы сохранения игры и др. [22, р. 16–18; 32, р. 106, 118, 190–191]. Выдвигаются авторские классификации известных на сегодня типов сохранения игры (среди которых автоматическое сохранение игры, быстрое сохранение игры, сохранение игры в контрольных точках и т. д.) [16, р. 344–346; 20; 22, р. 11–15].

Ориентируясь на перечисленные открытия, ученые констатируют, что в случае видеоигр сохраняемая игра принципиально отличается от игры сохраненной. Игра, которая сохраняется, – это всегда живой, подвижный мир, действие в ярчайших его проявлениях; напротив, сохраненная игра – это информация, запечатленная на запоминающих устройствах, статичный продукт «играния», материя как она есть, своеобразное кладбище замерших игровых ситуаций [30]. Оживление упомянутых ситуаций ставится исследователями в зависимость от дальнейших интеракций игроков с играми [34, р. 302, 333], что фактически выводит сюжет в область анализа отношений между гетерогенными социальными сущностями.

Параллельно в контексте темы происходит проблематизация метафоры «магического круга». Подчеркивается, что феномен сохранения игры не всегда допускает однозначную локализацию внутри или вне предполагаемого «круга» [30]. С одной стороны, сохранение игры служит фактором разрушения игровой атмосферы, так как вырывает игрока из цепи событий виртуального внутриигрового мира [16, р. 344]. С другой стороны, оно является сугубо игровой сущностью и обеспечивает игрока дополнительными инструментами для манипуляции внутриигровым временем [22, р. 18–19; 30].

Обозначенные наблюдения демонстрируют связь между феноменом сохранения игры и материальным обеспечением игрового процесса, соз-

давая предпосылки для естественного сближения трудов по теме с идеями в духе поворота к материальному. Однако, на наш взгляд, многие исследовательские задачи на соответствующем пути пока остаются без требуемого решения. За обозреваемыми публикациями не просматривается четкой онтологической позиции во взгляде на феномен сохранения игры. Социальная сторона сюжета в итоге ускользает от освещения. Дискуссия о «магическом круге» центрируется на вопросах об игровом времени и не вдается в вопросы о видеоигровом пространстве.

Положение дел усугубляет малочисленность интересующих нас источников. Лишь один из них, по нашим данным, оказывается целиком посвящен феномену сохранения игры [22]. Приходится заключить, что более частные феномены, такие как опция сохранения игры или системы сохранения игры, вовсе не попадают в сферу специального обсуждения. Несмотря на упоминания в исследовательской литературе, они избегают понятийной фиксации по причине отсутствия однозначных определений и оттого постигаются скорее средствами обыденного сознания, нежели благодаря научным методам.

Считаем, что для исправления ситуации разговор о сохранении игры надлежит перевести в русло акторно-сетевой теории. Это позволит объединить между собой разбросанные блоки научных публикаций и подготовит почву для более результативного обмена знаниями в академической среде. Чтобы показать, какие эффекты дает подобный шаг, обратимся к анализу опции сохранения игры в видеоиграх.

Применение акторно-сетевой теории в рефлексии над избранной темой обещает быть продуктивным по нескольким причинам. Во-первых, оно стимулирует к тщательному изучению онтологического контекста, на фоне которого бытует опция сохранения игры. Здесь привлекают к себе внимание, по меньшей мере, пять взаимосвязанных видеоигровых феноменов: сохранение игры, функция сохранения игры, системы сохранения игры, опция сохранения игры и процедура сохранения игры. Отталкиваясь от проанализированной ранее литературы, сохранение игры можно интерпретировать как сбор и фиксацию на запоминающих устройствах сведений о наличном состоянии игры; функцию сохранения игры – как подпрограмму в составе видеоигрового проекта, отвечающую за сохранение игры; системы сохранения игры – как совокупности видеоигровых компонентов, обеспечивающих реализацию функции сохранения игры в видеоигровых проектах; опцию сохранения игры – как возможность использования функции сохранения игры игроками; процедуру сохранения игры – как действия, направленные на непосредственное использование названной функции. Сосредоточение на перечисленных феноменах способствует уточнению места опции сохранения в видеоигровом пространстве.

Во-вторых, ориентация на акторно-сетевую теорию помогает истолковать онтологический контекст существования опции сохранения игры в топологическом ключе. Становится ясно, что феномен сохранения игры располагает как минимум двумя топологическими модусами. Один из них репрезентируется функциями сохранения игры и системами сохранения игры, другой – опцией сохранения игры и процедурами сохранения игры. Первый модус демонстрирует более тесное родство с традиционными социально-топологическими метафорами. Он отсылает к видеоиграм как компактному продукту человеческих отношений с четкими пространственными границами и прозрачной внутренней структурой. Функции сохранения и системы сохранения всегда остаются на своем месте: будучи инкорпорированы в видеоигру, они могут быть найдены в ее составе в любой момент. Напротив, второй модус больше гармонирует с сетевой топологией. Он предполагает неупорядоченное видеоигровое пространство, которое организовано как открытая изменением ситуация взаимодействия игрока со спутанностью внутри- и внеигровых объектов. Опция сохранения вкупе с процедурами сохранения бывает доступна лишь в разгар игровых событий, объединяющих в себе видеоигры, игроков и (вне-)игровой антураж. Она буквально дарует игрокам возможность сохранять на будущее некоторые аспекты текущей видеоигровой сессии.

В-третьих, акторно-сетевая теория проясняет социальный смысл опции сохранения игры. Обнаруживается, что возможность сохранять некоторые аспекты игровой сессии сводится к возможности резервировать объекты и отношения в видеоигровой актор-сети. Опция сохранения игры оборачивается опцией сохранения во времени пространственных ассоциаций между разнородными сетевыми акторами – шансом воссоздать часть характеристик и связей акторов в новых, изменившихся игровых ситуациях. При этом речь идет о строго определенных характеристиках и связях. В конечном счете сохранению подлежат лишь те сегменты видеоигровых актор-сетей, которые специфицируют состояние виртуального мира игры (игровые настройки, параметры игровых персонажей, данные об инвентаре игрока, взаимное расположение виртуальных объектов в игровых сценах, информация о сделанном игроком выборе и многое другое). Находясь в зависимости от рукотворных игровых правил, соответствующие свойства и отношения акторов в видеоигровых сетях попадают под контроль игрока и могут восприниматься как замкнутая в себе внутриигровая реальность по ту сторону экрана. В данном качестве они отождествимы с «магическим кругом» видеоигрового пространства в его классической интерпретации. Обозначенный факт позволяет отметить, что в видеоигровых актор-сетях опция сохра-

нения берет на себя роль «магического узла», воздвигающего символические границы между видеоиграми и их фоном. Она упорядочивает знания игроков о подчиненных внутриигровым правилам аспектах игровой ситуации, стягивает к себе виртуальное игровое окружение и в итоге вносит вклад в формирование повседневных представлений людей о видеоигровом пространстве.

В-четвертых, апелляция к акторно-сетевой теории способствует последовательному соотнесению опции сохранения игры и процедуры сохранения игры в видеоиграх. Удастся подчеркнуть, что опция сохранения игры являет собой именно возможность сохранения связей в видеоигровой актор-сети, а не их фактическое сохранение. Фактическое сохранение упомянутых связей гарантирует процедура сохранения игры. Ее осуществление сулит неизбежные трансформации видеоигрового пространства, поскольку находит воплощение в дополнительных сетевых интеракциях по поводу резервирования итогов игровой сессии. Ввиду того, что опция сохранения игры олицетворяет саму возможность подобных интеракций, она служит своеобразным условием выполнимости процедуры сохранения игры. В то же время именно потому, что обсуждаемая опция исчерпывается потенциальной модальностью, она не влечет актуальных изменений в игровой ситуации.

Наконец, в-пятых, использование акторно-сетевой теории оптимизирует анализ материальных обстоятельств существования опции сохранения игры. Появляются основания констатировать, что в социальном пространстве никогда не встречается опция сохранения игры «вообще» как таковая, в наличии бывают лишь ее конкретные варианты. Любой из этих вариантов уникален и располагает актуальным двойником в виде отражающей его процедуры сохранения игры. В свою очередь, каждая процедура сохранения игры состоит из ряда специфических сетевых взаимодействий, обеспечиваемых работой материальных акторов-«не-человеков». Если какую-то часть данной работы не выполнить, процедуру сохранения игры не удастся завершить. Это будет означать, что в соответствующий момент опция сохранения игры оказалась недоступна. Как следствие, допустимо сказать, что опция сохранения игры открыта лишь тогда, когда выполнены материальные условия реализации той или иной процедуры сохранения игры: электричество в достатке, игровой контроллер функционален, девайс с экраном в наличии, меню сохранения игры успешно проецируется на экран и т. д. Данное обстоятельство наводит на мысль, что опцию сохранения игры разумно признавать не только актором, или узлом, в составе видеоигровой актор-сети, но и ассоциацией, сетью разнородных взаимозависимых акторов на пересечении действительной игровой ситуации и возможных сценариев ее развития.

Таковы заключения, полученные нами при рассмотрении опции сохранения в видеоиграх сквозь призму акторно-сетевой теории. Завершая обсуждение сюжета, сформулируем еще раз ключевые тезисы работы.

К настоящему моменту видеоигры проделали долгий путь по стезе совершенствования и выбились в число наиболее авторитетных новых медиа. Отдавая должное несомненному влиянию видеоигровой индустрии на культурный контекст, академическое сообщество сочло нужным принять энергичное участие в анализе видеоигр, что способствовало стремительной эволюции методов научного постижения этого феномена. Недавно в научных дискуссиях по теме начался т. н. поворот к материальному, позволивший пролить свет на прочные связи видеоигр с многообразными техническими и социальными артефактами современности.

Исследование указанных связей не обошлось без использования акторно-сетевой теории, которая неоднократно демонстрировала свою эффективность при изучении материального обеспечения социальных практик. Сторонники названной теории сформулировали целый ряд смелых, нетривиальных предложений по возвращению материального в сферу интересов общественных наук. Среди прочего представления об актор-сетях обогатили общественно-научные дисциплины оригинальным проектом сетевой топологии, базирующимся на расширительном толковании понятия «социальное пространство» и выверенных приемах рефлексии над социальной активностью «не-человеков».

Соответствующие концептуальные наработки неоднократно задействовались при обсуждении видеоигр, однако, по всей видимости, так и не получили применения в области анализа опции сохранения игры. Между тем устранение данного пробела позволяет глубже понять место и роль обозначенной опции в социальном пространстве. Опора на достижения акторно-сетевой теории подвигает к рассмотрению опции сохранения игры в двух основных качествах. С одной стороны, в качестве самостоятельного актора в сети видеоигровых взаимодействий и практик. С другой – в качестве сети, ассамбляжа связей между разнородными акторами.

В первом случае наиболее продуктивным показывает себя вариант с толкованием опции сохранения игры как особого, «магического» узла в паутине видеоигровых отношений. Опосредуя интеракции игроков с виртуальными игровыми мирами, опция сохранения игры очерчивает круг объектов и связей, подлежащих переносу в новые игровые ситуации. Поскольку функционал данной опции хорошо известен игрокам, она влияет на содержание обыденных представлений о пределах власти игровых правил и границах видеоигрового пространства.

При этом сама опция сохранения выскальзывает из очерчиваемого ею игрового «магического круга», проваливается в лишенное четких внутрен-

них разграничений пространство неупорядоченных социальных связей. Здесь она выступает в качестве обширной сети разнообразных акторов, которые вовлечены в работу над созданием и поддержанием комплексных игровых ситуаций. Если какой-либо актор в обсуждаемой сети не справляется со своей задачей, опция сохранения становится закрытой для игрока.

Полученные выводы порождают новые вопросы. Какие модели различения объектов в актор-сетях будут наиболее продуктивны при рассмотрении опции сохранения в видеоиграх [21, р. 256–258; 27, р. 15–17]? В какой степени при обсуждении темы нужно учитывать факты трансформации топологических воззрений в составе акторно-сетевой теории [2, 6]? Допустимо ли объединить акторно-сетевую перспективу во взгляде на опцию сохранения игры с прочими перспективами в рамках сетевого подхода, как это делается в других областях знания [5, 33]? Подобные вопросы стимулируют к дальнейшему погружению в сюжет и требуют дополнительных исследований.

Литература

1. *Богост Я.* Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] / пер. с англ. М.М. Скоморох и А.Р. Латыповой // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / под ред. А.С. Ленкевича. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербург. филос. о-ва, 2014. – 10. – С. 292–319. – URL: <http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/bogost/> (дата обращения: 09.11.2018).
2. *Вахштайн В.С.* Возвращение материального. «Пространства», «сети», «поток» в акторно-сетевой теории // Социологическое обозрение. – 2005. – Т. 4, № 1. – С. 94–115.
3. *Галанина Е.В.* Видеоигра: онтология виртуального мира // Всероссийский форум молодых ученых: сборник материалов, Екатеринбург, 27–28 апреля 2017 г. – Екатеринбург, 2017. – С.48–57.
4. *Галкин Д.В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3. – С. 54–72.
5. *Заякина Р.А., Рамм М.В.* Сетевой подход: между топологиями пространства и формы // Социологическое обозрение. – 2017. – Т. 16, № 2. – С. 163–179.
6. *Ильин С.Е.* Социальная топология после акторно-сетевой теории: проблемы и перспективы [Электронный ресурс] // Философская мысль. – 2017. – № 12. – С. 1–18. – DOI: 10.25136/2409-8728.2017.12.24893. – URL: http://e-notabene.ru/fr/article_24893.html (дата обращения: 27.10.2018).
7. *Латур Б.* Где недостающая масса? Социология одной двери / пер. с англ. Н. Мовниной // Социология вещей: сборник статей / под ред. В.С. Вахштайна. – М.: Территория будущего, 2006. – С. 199–222.
8. *Латур Б.* Об акторно-сетевой теории. Некоторые разъяснения, дополненные еще большими усложнениями // Логос. – 2017. – Т. 27, № 1. – С. 173–200.

9. *Латур Б.* Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом ВШЭ, 2014. – 384 с.
10. *Насонов А.С.* Современные тенденции в потребительском поведении (на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр): автореф. дис. ... канд. экон. наук: 08.00.05. – М., 2009. – 33 с.
11. *Овчинников В.М., Паулос П.* Архетипы и мифологемы как элементы феномена «открытого мира» компьютерной рпг вселенной «Ведьмак» [Электронный ресурс] // Человек и культура. – 2018. – № 4. – С. 46–56. – URL: http://e-notabene.ru/ca/article_26528.html (дата обращения: 18.11.2018).
12. *Писарев А.А., Астахов С.С., Гавриленко С. М.* Акторно-сетевая теория: незавершенная сборка // Логос. – 2017. – Т. 27, № 1. – С. 1–40.
13. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий // сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
14. *Югай И.И.* Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – № 14 (37). – С. 367–372.
15. *Якуба Я.О.* «Игра» и «виртуальная реальность»: проекция идей Й. Хёйзинга и И. Гофмана на современные массмедиа // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2014. – № 9 (180). – Вып. 28. – С. 226–230.
16. *Adams E.* The fundamentals of game design. – 3rd ed. – San Francisco: New Riders, 2014. – 560 p.
17. *Apperley Th., Jayeman D.* Game studies' material turn // Westminster Papers in Communication and Culture. – 2012. – Vol. 9, iss. 1. – P. 5–25.
18. *Assuncao C.* Is pokémon GO feminist? An actor-network theory analysis // Transactions of the Digital Games Research Association. – 2018. – Vol. 3, N 3. – P. 47–73.
19. *Callon M.* The sociology of an actor-network: the case of the electric vehicle // Mapping the Dynamics of Science and Technology. Sociology of Science in the Real World / Ed. by M. Callon, J. Law, A. Rip. – Basingstoke, London: Macmillan Press, 1986. – P. 19–34.
20. *Consalvo M., Dutton N.* Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games [Electronic resource] // Game Studies. – 2006. – Vol. 6, iss. 1. – URL: http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton (accessed: 22.11.2018).
21. *Cypher M., Richardson L.* An actor-network approach to games and virtual environments // Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development, December 4–6, 2006. – Perth, Australia: Murdoch University Press, 2006. – P. 254–259.

22. *Geerts F.L.* Saving the game is shaping the game: defining and understanding the save mechanic: master thesis in humanities [Electronic resource]. – Utrecht, 2017. – 36 p. – URL: https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/351188/Dissertation_Final_FLGEERTS_2017_Final.pdf?sequence=2&isAllowed=y (accessed: 21.11.2018).
23. *Giddings S.* Events and collusions: a glossary for the microethnography of video game play // *Games and Culture*. – 2009. – Vol. 4, iss. 2. – P. 144–157.
24. *Giddings S.* Playing with non-humans: digital games as technocultural form // *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research* / Ed. by S. de Castell, J. Jenson. – New York: Peter Lang, 2007. – P. 115–128.
25. *Grandadam D., Cobendet P., Simon L.* Places, spaces and the dynamics of creativity: the video game industry in Montreal // *Regional Studies*. – 2013. – Vol. 47, iss. 10. – P. 1701–1714.
26. *Jessen J., Jessen C.* Games as actors: interaction, play, design, and actor-network theory // *International Journal on Advances in Intelligent Systems*. – 2014. – Vol. 7, N 3–4. – P. 412–422.
27. *Keogh B.* Across worlds and bodies: criticism in the age of video games [Electronic resource] // *Journal of Games Criticism*. – 2014. – Vol. 1, iss. 1. – P. 1–26. – URL: <https://static1.squarespace.com/static/51f9aac5e4b080ed4b441ba7/t/53b02859e4b0d2aa58a65176/1404053593811/Keogh-1-1.pdf> (accessed: 14.11.2018).
28. *Lammes S.* Spatial regimes of the digital playground: cultural functions of spatial practices in computer games // *Space and Culture*. – 2008. – Vol. 11, iss. 3. – P. 260–272.
29. *Leonard D.* “Live in your world, play in ours”: race, video games, and consuming the other // *Studies in Media & Information Literacy Education*. – 2003. – Vol. 3, iss. 4. – P. 1–9.
30. *Moran Ch.* Playing with game time: auto-saves and undoing despite the “Magic circle” [Electronic resource] // *The Fibreculture Journal*. – 2010. – Iss. 16. – URL: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/playing-with-game-time-auto-saves-and-undoing-despite-the-magic-circle/> (accessed: 21.11.2018).
31. *Muriel D., Crawford G.* Introduction: contemporary culture through the lens of video games // *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* / Ed. by D. Muriel, G. Crawford. – London, New York: Routledge, 2018. – P. 1–15.
32. *Rogers S.* Level up! The guide to great video game design. – Chichester: John Wiley and Sons, 2010. – 492 pp.
33. *Romm M.V., Zayakina R.A.* Frontierity as basic feature of network significance of regional nomads [Electronic resource] // *Connect-Universum-2016: the third international transdisciplinary research and practice online conference, Tomsk, 24–26 May 2016*. – Tomsk: TSU Publ., 2017. – URL: <http://connect-universum.com/node/632> (accessed: 11.11.2018).
34. *Salen K., Zimmerman E.* Rules of play: game design fundamentals. – Cambridge: MIT Press, 2004. – 672 p.

35. *Taylor T.L.* The assemblage of play // *Games and Culture*. – 2009. – Vol. 4, iss. 4. – P. 331–339.
36. *Toft-Nielsen C.* Worlds at play. Space and player experience in fantasy computer games // *Nordicom Review*. – 2014. – Vol. 35, spec. iss. – P. 237–249.
37. *Waldrich H.* The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements // *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies* / Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. – Hershey: IGI Global, 2016. – P. 174–196.
38. *Wells M.* The programmer as player: uncovering latent forms of digital play using structuration and actor-network theory // *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. – 2013. – Vol. 7, N 12. – P. 59–80.

Статья поступила в редакцию 16.12.2018.

Статья прошла рецензирование 18.01.2019.

DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.1.2-419-436

BETWEEN ACTOR-NETWORKS AND VIRTUAL WORLDS: SAVE OPTION IN VIDEOGAMES FROM THE POINT OF VIEW OF SOCIAL TOPOLOGY

Ilin Semen,

*Assistant, Department of Philosophy,
Novosibirsk State Technical University,
20, Karl Marx Ave., Novosibirsk, 630073, Russian Federation*
ORCID: 0000-0002-0566-0580
ResearcherID: Y-4798-2018
s.ilin2086@gmail.com

Abstract

The article aims to analyze save game option in videogames using findings from the field of social topology. The author highlights two main questions. First, what qualities of social space provide players with the possibility to save their game sessions? Second, what consequences for the players' understanding of videogame space follow from the existence of such possibility? The article proposes answers to the aforementioned questions through the use of topological insights of actor-network theory. Being one of the most important sources for the material turn in social sciences, the actor-network theory emphasizes social meaning of interactions between humans and non-humans. In order to study these interactions the proponents of the actor-network theory have created new, network topology that represents social space as a rhizome of mutable associations between heterogeneous actors. Mobilization of the network topology when discussing save game option in videogames points toward following conclusions. An option, or possibility, of saving the game session in videogames is largely a spatial phenomenon. In order to understand its nature researchers need to follow configurations of network relations that connect varied social actors. There are two main directions to follow. One direction is toward actors and relations that provide the possibility of saving the game session. Another direction is toward actors and relations within the game session that might be actually saved. Following the first direction reveals networks of material conditions of the save game option in videogames. The possibility of saving the results of game session turns out to be an effect of spatial relations between countless material actors. Following the second direction allows to complete the picture by describing the save game option as a node, or an actor, within the videogame actor-network. As such, save game option mediates interactions between players and the aspects of the game session that are meant to be saved. Providing limited means for affecting the game session, the save game option influences on how players comprehend the power of the game rules and the margins of the videogame space.

Keywords: videogames, save game option, material turn, actor-networks, actor-network theory, videogame space, social space, social topology.

Bibliographic description for citation:

Ilin S.E. Between actor-networks and virtual worlds: save option in videogames from the point of view of social topology. *Idei i idealy – Ideas and Ideals*, 2019, vol. 11, iss. 1, pt. 2, pp. 419–436. DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.1.2-419-436.

References

1. Bogost I. Videogry – eto bardak [Videogames are a mess]. Translated from English M.M. Skomorokh, A.R. Latypova; ed. by A.S. Lenkevich. *Mediafilosofiya X. Komp'uternye igry. Strategii issledovaniya* [Mediaphilosophy X. Computer Games: Research strategies]. Ed. by A.S. Lenkevich. St. Petersburg, St. Petersburg filosofskoe obshestvo Publ., 2014. (In Russian). Available at: <http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/articles/bogost/> (accessed 09.11.2018).
2. Vakhshayn V.S. Vozvrashchenie material'nogo. "Prostranstva", "seti", "potoki" v aktorno-setevoi teorii [The return of material. "Spaces", "Networks", "Flows" in actor-network theory]. *Sotsiologicheskoe obozrenie – Russian Sociological Review*, 2005, vol. 4, no. 1, pp. 94–115.
3. Galanina E.V. [Videogame: the ontology of the virtual world]. *Vserossiiskii forum molodykh uchennykh: sbornik materialov*, Ekaterinburg, 27–28 aprelya 2017 g. [Digest of the All-Russian Forum of Young Researchers], Ekaterinburg, April 27–28, 2017, pp. 48–57. (In Russian).
4. Galkin D.V. Komp'uternye igry kak fenomen sovremennoi kultury: opyt mezhdistsiplinarnogo issledovaniya [Computer games as phenomenon of modern culture: an interdisciplinary study]. *Gumanitarnaya informatika – Humanitarian Informatics*, 2007, iss. 3, pp. 54–72.
5. Zayakina R.A., Romm M.V. Setevoi podkhod: mezhdutopologiyami prostranstva i formy [Network approach: between topologies of space and form]. *Sotsiologicheskoe obozrenie – Russian Sociological Review*, 2017, vol. 16, no. 2, pp. 163–179.
6. Ilin S.E. Sotsial'naya topologiya posle aktorno-setevoi teorii: problemy i perspektivy [Social topology after actor-network theory: problems and prospects]. *Filosofskaya mys' – Philosophical Thought*, 2017, no. 12, pp. 1–18. DOI: 10.25136/2409-8728.2017.12.24893. Available at: http://e-notabene.ru/fr/article_24893.html (accessed 27.10.2018).
7. Latour B. Gde nedostayushchaya massa? Sotsiologiya odnoi dveri [Where are the missing masses? Sociology of a few mundane artefacts]. Translated from English N. Movnina. *Sotsiologiya veshchei: sbornik statei* [Sociology of Things: collection of articles]. Ed. by V.S. Vakhshayn. Moscow, Territoriya budushchego Publ., 2006, pp. 199–222. (In Russian).
8. Latour B. Ob aktorno-setevoi teorii. Nekotorye raz'yasneniya, dopolnennye eshche bol'shimi uslozhneniyami [On actor-network theory. A few clarifications plus more than a few complications]. *Logos – The Logos Journal*, 2017, vol. 27, no. 1, pp. 173–200. (In Russian).
9. Latour B. *Reassembling the social. An introduction to actor-network theory* (Russ. ed.: *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu*). Translated from English I. Polonskaya. Moscow, HSE Publishing House, 2014. 384 p.).
10. Nasonov A.S. *Sovremennye tendentsii v potrebitel'skom povedenii (na primere global'nykh mnogopol'zovatel'skikh komp'yuternykh igr)*. Avtoref. diss. kand. ekon. nauk [Contemporary trends in

consumer behaviour (massive multiplayer computer games case study). Author's abstract of PhD eng. sci. diss.]. Moscow, 2009. 33 p.

11. Ovchinnikov V.M., Paulyus P. Arkhetipy i mifologemy kak elementy fenomena "otkrytogo mira" komp'yuternoĭ rpg vselennoi "Ved'mak" [Archetypes and mythologemes as elements of the "open world" phenomenon of the computer role-playing game "The Witcher"]. *Chelovek i kultura – Man and Culture*, 2018, no. 4, pp. 46–56. Available at: http://e-notabene.ru/ca/article_26528.html (accessed 18.11.2018).

12. Pisarev A.A., Astakhov S.S., Gavrilenko S.M. Aktorno-setevaya teoriya: nezaver-shennaya sborka [Actor-network theory: an unfinished assemblage]. *Logos – The Logos Journal*, 2017, vol. 27, no. 1, pp. 1–40.

13. Huizinga J. *Homo ludens. Man playing* (Russ. ed.: Kheizinga I. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii*. Translation from Dutch D.V. Sil'vestrov. St. Petersburg, Ivan Limbakh Publ., 2011. 416 p.).

14. Yugai I.I. Komp'yuternaya igra kak vid khudozhestvennoi praktiki. [Computer game as a type of artistic practice]. *Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gertsena – Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, 2007, no. 14 (37), pp. 367–372.

15. Yakuba Ya.O. "Igra" i "virtual'naya real'nost": proektsia idei I. Kheizinga i I. Goffmana na sovremennye massmedia ["Game" and "Virtual reality": projections of Huizinga and Goffman on contemporary mass media]. *Nauchnye vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Pravo – Belgorod State University Scientific Bulletin. Philosophy. Sociology. Law*, 2014, no. 9 (180), iss. 28, pp. 226–230.

16. Adams E. *The fundamentals of game design*. 3rd ed. San Francisco, New Riders, 2014. 560 p.

17. Apperley Th., Jayemane D. Game studies' material turn. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 2012, vol. 9, iss. 1, pp. 5–25.

18. Assuncao C. Is pokémon GO feminist? An actor-network theory analysis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2018, vol. 3, no. 3, pp. 47–73.

19. Callon M. The Sociology of an actor-network: the case of the electric vehicle. *Mapping the Dynamics of Science and Technology. Sociology of Science in the Real World*. Ed. by M. Callon, J. Law, A. Rip. Basingstoke, London, Macmillan Press, 1986, pp. 19–34.

20. Consalvo M., Dutton N. Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 2006, vol. 6, iss. 1. Available at: http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton (accessed 22.11.2018).

21. Cypher M., Richardson L. An actor-network approach to games and virtual environments. *Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development*, December 4–6, 2006. Perth, Australia, Murdoch University Press, 2006, pp. 254–259.

22. Geerts F.L. *Saving the game is shaping the game: defining and understanding the save mechanic*: master thesis in humanities. Utrecht, 2017. 36 p. Available at: https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/351188/Dissertation_Final_FLGEERTS_2017_Final.pdf?sequence=2&isAllowed=y (accessed 21.11.2018).

23. Giddings S. Events and collusions: a glossary for the microethnography of video game play. *Games and Culture*, 2009, vol. 4, iss. 2, pp. 144–157.

24. Giddings S. Playing with non-humans: digital games as technocultural form. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. Ed. by S. de Castell, J. Jenson. New York, Peter Lang, 2007, pp. 115–128.
25. Grandadam D., Cohendet P., Simon L. Places, spaces and the dynamics of creativity: the video game industry in Montreal. *Regional Studies*, 2013, vol. 47, iss. 10, pp. 1701–1714.
26. Jessen J., Jessen C. Games as actors: interaction, play, design, and actor-network theory. *International Journal on Advances in Intelligent Systems*, 2014, vol. 7, no. 3-4, pp. 412–422.
27. Keogh B. Across worlds and bodies: criticism in the age of video games. *Journal of Games Criticism*, 2014, vol. 1, iss. 1, pp. 1–26. Available at: <https://static1.squarespace.com/static/51f9aac5e4b080ed4b441ba7/t/53b02859e4b0d2aa58a65176/1404053593811/Keogh-1-1.pdf> (accessed 14.11.2018).
28. Lammes S. Spatial regimes of the digital playground: cultural functions of spatial practices in computer games. *Space and Culture*, 2008, vol. 11, iss. 3, pp. 260–272.
29. Leonard D. “Live in your world, play in ours”: race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 2003, vol. 3, iss. 4, pp. 1–9.
30. Moran Ch. Playing with game time: auto-saves and undoing despite the “Magic circle”. *The Fibreculture Journal*, 2010, iss. 16. Available at: <http://sixteen.fibreculturejournal.org/playing-with-game-time-auto-saves-and-undoing-despite-the-magic-circle/> (accessed 21.11.2018).
31. Muriel D., Crawford G. Introduction: contemporary culture through the lens of video games. *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Ed. by D. Muriel, G. Crawford. London, New York, Routledge, 2018, pp. 1–15.
32. Rogers S. *Level up! The guide to great video game design*. Chichester, John Wiley and Sons, 2010. 492 p.
33. Romm M.V., Zayakina R.A. Frontierity as basic feature of network significance of regional nomads. *Connect-Universum-2016: the third international transdisciplinary research and practice online conference*, Tomsk, May 24–26, 2016. Available at: <http://connect-universum.com/node/632> (accessed 11.11.2018).
34. Salen K., Zimmerman E. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2004. 672 p.
35. Taylor T.L. The assemblage of play. *Games and Culture*, 2009, vol. 4, iss. 4, pp. 331–339.
36. Toft-Nielsen C. Worlds at play. Space and player experience in fantasy computer games. *Nordicom Review*, 2014, vol. 35, spec. iss., pp. 237–249.
37. Waldrich H. The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements. *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. Hershey, IGI Global, 2016, pp. 174–196.
38. Wells M. The programmer as player: uncovering latent forms of digital play using structuration and actor-network theory. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 2013, vol. 7, no. 12, pp. 59–80.

The article was received on 16.12.2018.

The article was reviewed on 18.01.2019.