

## ПРОБЛЕМАТИКА ВОССТАНИЯ СЛЕПЫХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Евгений Балинский

PROBLEMATIQUE OF REBELLION OF THE BLIND IN THE COMPUTER  
GAME INDUSTRY

© Eugene Balinski

Bachelor of Social Sciences in Communication Studies

ORCID ID: 0000-0002-3369-5844

E-mail: [yauhenibalinski@gmail.com](mailto:yauhenibalinski@gmail.com)

*Abstract:* This paper presents an attempt to rethink the problematique of recognizing and implementing interests of the blind user in the computer game industry. Considering the inclusion of people with disabilities in the context of an important global socio-political process of actualizing the interests of the most vulnerable groups of the population, the author creates a discussion space for dialogue and interaction between game producers and blind players, formulating technological and institutional problems of realizing the interests of blind players. The author also defines the role of the blind consumer necessary for assimilation in the game industry, and also calls the readiness of the game industry for a gratuitous socially significant act as the main condition for the triumph of the rebellion of the blind in the future.

*Keywords:* Video game accessibility, computer game industry, game studies, video games for visually-impaired people, computer games for the blind, rebellion of the blind.

### Природа восстания

Прежде необходимо кратко рассмотреть исторический контекст широкомасштабного процесса актуализации интересов людей с инвалидностью по зрению, который в рамках данной работы называется восстанием слепых, чтобы наше воззвание к гейм-индустрии выглядело легитимным.



Процесс восстания слепых (*rebellion of the blind*) является лишь частью глобальной активизации провозглашения и признания равенства разных уязвимых групп населения. Фундаментально важными для пробуждения уязвимых являются тенденции, которые набрали силу преимущественно в XX веке и которые можно связать с субъективизацией интересов личности и признания собственной индивидуальности как легитимной. Это стало возможным благодаря многим социально-политическим завоеваниям, создавшим пространства для разнообразного самовыражения и придавшим освобождению бесправных «я» широкий размах. Перечислим лишь некоторые: индустриализация, разделение труда и урбанизация; «лингвистический поворот» Л. Витгенштейна; экзистенциализм, идентификация и отчуждение религии; крушение тоталитарных режимов; укрепление ценности плюрализма, становление демократии непринципиальности. Кроме того, одним из важнейших событий века стала институционализация прав человека, где, согласно философу Х. Арендт, важнейшим этапом является признание другого индивида как правового субъекта (Арендт, 1996).

Разумеется, восстанию (и, как следствие, социализации) бесправных способствовало не только рождение института прав человека и невиданное доселе развитие коммуникации между индивидами и группами, но и технологизация этой коммуникации. Интернет стал таким уравнивающим и демократическим пространством, где стигматизированные индивиды стремительно теряли негативную атрибутированность. По мнению англо-польского социолога З. Баумана, виртуализация и упрощение коммуникации между людьми способствовали тому, что более никакая идентичность не обозначается как ненормальная или, что для нас более важно, — бесправная. «Благодаря технологизации коммуникации создаются электронные “я”; границы допустимого размываются», — пишет Бауман (Бауман, 2005). В результате интернет оказался фундаментом для признания интересов и прав личности, не требующим, однако, в связи с ослаблением нормы отчуждения субъективной природы. Благодаря этому дезадаптированная личность, усомнившаяся в собственном внеправовом статусе, воспользовалась упрощением процесса достижения согласия с остальными индивидами.

Таким образом, всякая идентичность возымела право на существование. Группы населения, ранее стигматизированные, получили возможность лоббировать собственные интересы и, оккупировав пространства в сфере жизненно необходимого, переместились в область развлечений, где настойчиво требуют сатисфакции.

Актуальной зоной недопонимания остается индустрия компьютерных игр. Эта область интертейнмента становится областью особенно напряженных отношений. Люди с инвалидностью

по зрению, обнаруживая собственное несогласие, стараются призвать производителей игр к соблюдению прав каждого на удовольствие.

### Реакция гейм-индустрии

Немецкий политический философ Р. Форст пишет: «Нормативная идея права, согласно которой личность уважается и признается в качестве свободной и равной другим правовым личностям, независимо от того, какой идентичностью она обладает в качестве этической личности, предполагает, что понятие правовой личности с внешней стороны выражает форму ее абстрактно-формального признания, а с внутренней — конкретную идентичность индивида» (Forst, 2002). Таким образом, от индустрии компьютерных игр мы ожидаем признания прав незрячих путем предоставления доступного игрового пространства для реализации идентичности, особенно для игровой индустрии и отличной от той, к которой производящий игры актер привык в «доправовую» эпоху.

Что такое сегодняшняя традиционная компьютерная игра в русле нашего разговора? Это интерактивная развлекательная компьютерная программа, требующая безусловного наличия и полноценного функционирования всех естественных сенсорных физиологических систем игрока, необходимых для полноценного восприятия коммуникативного послания со стороны игры и корректной ответной реакции. В результате фактически каждая игра безапелляционно дискриминирует всякого игрока в соответствии с его степенью утраты здоровья. Поскольку визуальный канал информирования, по природе взаимодействия с видеоигрой, наиболее емкий, индустрия игр с особенной силой отвергает интересы игроков с ослабленным зрением или полностью незрячих. Необходимо уточнить, что в целях облегчения теоретизации в настоящей работе рассматриваются лишь те люди с инвалидностью, степень утраты зрения у которых равняется ста процентам. В ином случае работа увеличилась бы в объеме соразмерно тому, как расширяется или сужается спектр физиологически обусловленных возможностей игрока пропорционально степени утраты зрения и субъективной специфике заболевания. Разумеется, мы не можем сказать, что игровая индустрия не способна ничего предложить игроку подобного рода. Существует целый ряд компьютерных игр, специально приспособленных для незрячих пользователей. Кратко рассмотрим некоторые из них.

Игра *Match 1* (разработчик — программист *Jim Kitchen*, годы выпуска — начало 2000-х) представляет собой простой для освоения аудиосимулятор автогонок. Ориентация в игровом пространстве происходит посредством говорящего ассистента, который

озвучивает доступные для выбора пункты меню, и предварительных настроек. Игрок осуществляет выбор при помощи нажатия клавиш на клавиатуре или гейм-контроллере. Уровни сложности в игре определяются количеством дополнительных, помимо пользовательской, машин на гоночной трассе. Играть необходимо в наушниках: во время заезда ровный звук двигателя может сопровождаться скрежетом или шуршанием в одном из наушников — это означает, что машина съехала с трассы и необходимо направить ее в противоположную сторону клавишей управления. В случае отсутствия должной реакции воображаемый автомобиль разбивается. Минусы игры состоят в примитивности аудиосопровождения и недостаточной информативности сообщений голосового помощника о текущем состоянии дел на трассе, что значительно снижает увлекательность использования.

*Top Speed* (разработчик — AccessWare, годы выпуска — 2004–2010) — известная серия игр для незрячих, посвященная автогонкам. Группа программистов AccessWare выпустила три модификации игры, которые ориентированы на аудиальный контакт с пользователем. Качество аудиоэффектов значительно превосходит *Match 1*, методика же игры неизменна. Игрок по-прежнему соревнуется, в сущности, сам с собой, хотя в последней версии игры *Top Speed* присутствует аудиоассистент-штурман, регулярно сообщающий о текущем положении дел на трассе. Это благотворно сказывается на привлекательности процесса. Также *Top Speed* предлагает режим интернет-игры с друзьями.

*Technoshock* (разработчик — программист Anatol Kamynin, годы выпуска — 2005–2007) — стереоигра в жанре *shooter* с привычными для зрячего игрока аудиоэффектами, но без какого-либо видеоизображения. Представьте, что вы управляете героем, который может ходить в четыре стороны; где-то вдалеке потрескивает нечто, напоминающее оголенный электропровод. Более никаких аудиосообщений не поступает, при передвижении героя слышны шаги, далее можно наткнуться на топор, о чем извещает голосовой ассистент. Игра непроста для восприятия из-за трудности вообразить игровой мир, потому дальнейшие игровые действия неочевидны. Игра позволяет выбрать действие «ударить топором в стену», можно также следовать за звуком потрескивания и быть убитым электротоком проводки. Вероятно, столь загадочная игра может привлечь незрячего пользователя, однако в целом она не снабжена понятной навигационной системой, вследствие чего при использовании игры вместо удовольствия рождается чувство беспомощности.

Таким образом, при рассмотрении специализированной продукции гейм-индустрии можно констатировать скудность ее выбора, примитивизм адаптированности и технологическую отсталость. Очевидна дискриминация игровой индустрией игрока с ограниченными физическими возможностями — едва ли подобное

положение вещей соответствует веяниям времени и достижениям так называемого технического прогресса. Как можно изменить архаичность положения вещей?

### Аспекты признания и реализации интересов незрячих

В целях формирования дискуссионного и партнерского пространства для будущей коммуникации игровой индустрии и пользователей с ограниченными возможностями зрения необходимо вербализировать и структурировать основные проблемы восстания слепых.

Итак, мы условились, что перед нами полностью незрячий игрок. Что это значит для индустрии игр? С точки зрения терминологии в теории коммуникации это значит, что перед нами пользователь, который лишен визуального канала получения и отправки игровых сообщений. И этот игрок требует институционального признания собственных интересов и технической их реализации. Таким образом, формируется две группы проблем: технические аспекты создания игрового мира и интерфейса управления, а также институциональные, предопределяющие стратегическое поведение производящих акторов игровой индустрии на рынке и в обществе.

Важнейшая техническая цель, которую предстоит решить производителям игр для незрячих, — это проблема нехватки удовольствия. В статье философа Э. Нили об этических обязанностях гейм-дизайнера говорится: «Ключевым элементом удовольствия оказывается возможность полноценно пережить игру. Это не так просто, как может показаться» (Neely, 2016). И действительно, задача, прежде привычная для индустрии, в заданных условиях предполагает выработку специального подхода.

Согласно теории психолога Э. Берна, человек, который не умеет производить расчеты глазами, лишен способности получать удовольствие от наблюдаемого движения. В этой совокупной работе зрения и расчета и состоит, по нашему мнению, принципиально важная схема получения удовольствия пользователем в компьютерной видеоигре путем переживания драматического сюжета магнетической совокупности передвижений и управлений ими. Однако, опираясь на теорию Э. Берна о природе удовольствия, решить эту проблему для индустрии компьютерных игр оказывается проще, чем может показаться на первый взгляд: индустрия не должна создать способность видеть сущее, но должна обратиться к области незримого. Она должна задействовать остальные чувства и создать интересный воображаемый мир в сознании игрока (Берн, 1997).

В результате цель удовольствия «распадается» на несколько технически непростых задач, первая из которых — решить проблему чувства брошенности незрячего игрока в воображаемом мире. Иными словами, согласно статье группы авторов о доступности игр для незрячих и слабовидящих компьютерных пользователей, данную идею можно выразить в терминах «состояние потока и концентрации», что предполагает глубокое и продолжающееся поглощение деятельностью внутри игрового мира (Archambault, 2007).

Традиционно, что пользователя игры в виртуальном мире «ведет» зрение — значит, «вести» незрячего игрока в виртуальной реальности игры должно нечто иное. Первая неясность здесь заключена в том, что производителю игр необходимо определиться с тем, какую именно воображаемую реальность создавать — однозначную или неоднозначную. От этого зависит средство создания. Здесь можно напомнить ключевой принцип информационной коммуникации, который гласит: сообщение, содержащее наиболее широкое пространство для трактовок, формирует более богатую семиотическую реальность, чем сообщение с однозначно интерпретируемым смыслом. В связи с этим, вероятно, для создания наиболее захватывающей внимание и понятной реальности необходимо использовать максимально конкретные и однозначные средства создания незримого игрового мира, иначе безграничное воображение игрока «размоет» и ослабит его вовлеченность в игровой мир, созданный его сознанием, в силу открытости этого мира, где разум может ощутить себя покинутым, беспомощным и никому не нужным, не цепляясь за реперные крючки (легко интерпретируемые элементы) «понятной» воображаемой реальности.

Отсюда следует и вторая неясность: будет воображаемый игровой мир незрячего, созданный средствами простого толкования (*simply-interpretation tools*), примитивным или он будет со средствами сложного толкования (*hard-interpretation tools*) многогранным. И определение того, что именно важнее (примитивность или разнообразие) и в какие сюжетные моменты игра представляет собой тот выбор, который в результате влияет либо на увлекательность игры вследствие ее понятности, либо на разнообразность с опасностью «размытия» контроля над незрячим пользователем и тесного с ним контакта.

Помимо удовольствия, неотъемлемая часть всякой игры — система символических поощрений. Здесь кроется вторая техническая проблема. Система поощрений (игровых бонусов, очков и иных промежуточных достижений) с точки зрения психологического толкования представляет собой виртуальное «поглаживание» игрока в процессе игры вследствие успешного выполнения микрозадачи или ключевой цели игры. Организация действительно эффективной обратной поощрительной связи между миром

игры и незрячим пользователем является важнейшей задачей, реализация которой может считаться специалистами ключевым аспектом увлекательности игрового мира.

Параллельно с техническими проблемами реализации интересов незрячих игроков существуют социально-экономические взаимоотношения индустрии и мира, ограничивающие признание интересов незрячих в индустрии. Производители компьютерных игр не существуют в вакууме. На них также распространяются внешние факторы, названные нами институциональными проблемами признания интересов незрячих игроков.

Одна из важнейших таких проблем — безразличие крупных производящих акторов игровой индустрии к интересам незрячих из-за микроскопичности рынка сбыта столь специфической продукции. Это предопределено тем, что группа населения, составляющая незрячих компьютерных пользователей, во-первых, крайне малочисленная в соотношении с традиционными игроками, а во-вторых, наиболее малообеспеченная с точки зрения экономического достатка. В результате молчания ведущих производителей игр большинство подобных игр создаются энтузиастами («команды разработчиков таких игр, как правило, содержат от 1 до 4 человек»), силы которых ничтожны, поскольку они не представляют собой полноценного производящего института.

Разумеется, что с экономической точки зрения незрячий пользователь для гейм-индустрии есть паразит, несущий убыток. Природа столь неблагоприятной сущности незрячего клиента как элемента экономических взаимоотношений состоит в том, что, будучи малообеспеченным и физически неполноценным, однако желая потреблять на общепринятом уровне, незрячий требует компенсации затрат с другой стороны.

## Заключение

Создание развлекательного имаджинариума для незрячего игрока — это огромный вызов для технического прогресса. Для реализации интересов игрока с ограниченными физическими возможностями следует рассматривать его как потребителя столь же качественного продукта, но со всей требующейся инклюзивной полнотой специфического подхода. Необходимый увлекательный игровой мир должен быть создан прямо в сознании незрячего пользователя. Поскольку подобная социальная группа не столь многочисленна и, как правило, все еще малообеспеченна, ее усилия по компенсации средств, затраченных индустрией на их удовольствие, будут смехотворны. И здесь встает проблема, традиционная для людей с инвалидностью: кто-то должен нести убытки вместо них самих.

Поэтому для полноценной реализации интересов незрячего в игровой индустрии необходима деэкономизация статуса такого потребителя и согласие с его правом на безвозмездное потребление, что, в свою очередь, возможно лишь при осознании производителями игр глобальных процессов легитимации интересов уязвимых групп населения как важных и необратимых, а также при согласии на реализацию этих интересов на благотворительных условиях.

Сегодня индустрия компьютерных игр как никакая другая дискриминирует человека с инвалидностью и указывает ему на его место, которое находится вне мира современных развлечений. Гейм-индустрия подключилась к пространству глобальных денег, пытаясь закрыться от пространства глобальных проблем.

Все игры кричат: «Мы не для тебя, ты плохо видишь, ты плохо слышишь или у тебя нет рук — ты не можешь играть, пойдешь займись самобичеванием». Изменить положение вещей, столь неприглядное для прогрессивных компаний, можно лишь при условии волевого устремления к социально значимому поступку со стороны крупнейших производителей игровой продукции.

## Литература

- Archambault, D., Ossmann, R., Gaudy, T., & Miesenberger, K. (2007) Computer games and visually impaired people. [online] *Computer Science*. Available from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Computer-games-and-visually-impaired-people-Archambault-Ossmann/b459442651bd72100864a2f24b8a5fd262851alc#citing-papers>. [Accessed 30 August 2020].
- Forst, R. (2002) *Contexts of Justice: Political Philosophy beyond Liberalism and Communitarianism*. Los Angeles: University of California Press, 346 p.
- Neely, E. (2016) *Ethically, must game designers respond to all player requests?* [online] Available from: <https://theconversation.com/ethically-must-game-designers-respond-to-all-player-requests-61788>. [Accessed 15 August 2020].
- Арендт, Х. (1996) *Истоки тоталитаризма*. Москва: ЦентрКом, 672 с.
- Бауман, З. (2005) *Индивидуализированное общество*. Москва: Логос, 390 с.
- Берн, Э. (1997) *Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы*. Санкт-Петербург; Москва: Университетская книга, 400 с.

## References

- Archambault, D., Ossmann, R., Gaudy, T., & Miesenberger, K. (2007) Computer games and visually impaired people. [online] *Computer Science*. Available from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Computer-games-and-visually-impaired-people-Archambault-Ossmann/>

- b459442651bd72100864a2f24b8a5fd262851a1c#citing-papers [Accessed 30 August 2020].
- Arendt, H. (1996) *Istoki totalitarizma* [The origins of totalitarianism]. M.: TsentrKom, 672 p.
- Bauman, Z. (2005) *Individualizirovanoe obshchestvo* [The individualized society]. Moscow: Logos, 390 p.
- Bern, E. (1997) *Igry, v kotorye igraut liudi: Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnoshenii; Liudi, kotorye igraut v igry: Psikhologiya chelovecheskoi sud'by* [Games people play: Psychology of human relationships; People who play games: The psychology of human destiny]. St. Petersburg; Moscow: Universitetskaia kniga, 400 p.
- Forst, R. (2002) *Contexts of Justice: Political Philosophy beyond Liberalism and Communitarianism*. Los Angeles: University of California Press, 346 p.
- Neely, E. (2016) *Ethically, must game designers respond to all player requests?* [online] Available from: <https://theconversation.com/ethically-must-game-designers-respond-to-all-player-requests-61788>. [Accessed 15 August 2020].