

ПЫТКА, ИГРА И ЧЕРНЫЙ ОПЫТ

Аарон Траммел

Перевод Алены Воронько

Перевод выполнен по публикации: Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. *Game. The Italian Journal of Game Studies*, 9. Available at: <https://www.gamejournal.it/torture-play/>

Аннотация: В этом эссе рассматривается, как опыт чернокожих людей, происходящих от рабов в Северной Америке¹, помогает нам переосмыслить определение Игры, которое в значительной степени основывалось на мнении ученых и философов, работавших в рамках белой европейской традиции. Эта традиция Игры, наиболее широко теоретизированная голландским искусствоведам Йоханом Хёйзингой, французским социологом Роже Кайуа, швейцарским психологом Жаном Пиаже и новозеландцем Брайаном Саттон-Смитом, трактует игру в основном в позитивном смысле и утверждает, что определенные практики, а именно пытки, являются табу и, следовательно, не могут быть игрой. Я утверждаю, что этот подход к Игре близорук; он связан с вызывающим беспокойство глобальным дискурсом, который делает опыт черных, коренных и цветных людей (ВІРОС²) невидимым. Другими словами, когда игра определяется только через ее приятные коннотации, этот термин включает в себя эпистемическое предпочтение в пользу людей, имеющих доступ к условиям досуга. Действительно, пытка помогает нарисовать более полную картину, где

- 1 Я использую фразу «происходящие от рабов», поскольку это эссе утверждает, что пытка как травма, которая передается от одного поколения к следующему, — уникальная часть этого специфического сегмента Черного опыта в Северной Америке. Я предлагаю считать это началом более общей дискуссии о травме в сообществах черных, коренных и цветных популяций во всем мире, сталкивающихся с расовой дискриминацией. Несмотря на то что этот конкретный опыт — ключевая часть анализа, осуществляемого в этом эссе, я однозначно утверждаю, что я не думаю, что происхождение от рабов — это принципиальная часть ВІРОС-опыта в Северной Америке или во всем мире. Тем не менее это традиция, в которой я вырос, и это мотивирует меня обращаться к ней, чтобы переосмыслить определение Игры.
- 2 ВІРОС расшифровывается как Черные, Коренные, Цветные люди (Black, Indigenous, People of Color).



самые отвратительные возможности Игры рассматриваются наряду с самыми приятными, но травма рабства при этом не забывается. Переосмысливая эту феноменологию, я стремлюсь детализировать еще более коварные способы, которые использует Игра как инструмент подчинения. Инструмент, который причиняет столько же боли, сколько и исцеляет, и который был соучастником системного стирания ВІРОС-людей из сферы досуга.

Вступление

В этом эссе рассматривается, как опыт чернокожих людей, происходящих от рабов в Северной Америке, помогает нам переосмыслить определение Игры, которое в значительной степени основывалось на мнении ученых и философов, работавших в рамках белой европейской традиции. Эта традиция Игры, наиболее широко теоретизированная голландским искусствоведом Йоханом Хейзингой, французским социологом Роже Кайуа, швейцарским психологом Жаном Пиаже и новозеландцем Брайаном Саттон-Смитом, трактует Игру в основном в позитивном смысле и утверждает, что определенные практики, а именно пытки, являются табу и, следовательно, не могут быть игрой. Я утверждаю, что этот подход к Игре близорук; он связан с вызывающим беспокойство глобальным дискурсом, который делает опыт черных, коренных и цветных людей (ВІРОС) невидимым. Другими словами, когда Игра определяется только через ее приятные коннотации, этот термин включает в себя эпистемическое предпочтение в пользу людей, имеющих доступ к условиям досуга. Действительно, пытка помогает нарисовать более полную картину, где самые отвратительные возможности Игры рассматриваются наряду с самыми приятными, но травма рабства при этом не забывается. Переосмысливая эту феноменологию, я стремлюсь детализировать еще более коварные способы, которые использует Игра как инструмент подчинения. Инструмент, который причиняет столько же боли, сколько и исцеляет, и который был соучастником системного стирания ВІРОС-людей из сферы досуга.

В настоящее время для этой работы существует острый социальный императив. Протесты Black Lives Matter, которые были организованы по всему миру летом 2020 года, открыто говорят о том, как стирание ВІРОС-людей из белых социальных пространств в Северной Америке продолжает подчинять целые сообщества, угрожая пытками, насилием и чем-то еще худшим. Практики, которые разделяют и исключают эти сообщества, только усугубляют проблему. По этой причине я утверждаю, что в настоящий момент крайне важно переосмыслить политику Игры. Неверно истолковывая Игру как изначально хорошую или позитивную

деятельность, традиционные подходы тоже становятся частью этой проблематики; в конечном счете они провозглашают, будто те, у кого есть доступ к досугу, занимаются деятельностью, которая в целом позитивна, конструктивна и полезна. Чтобы освободить место как для тех, кого Игра угнетает, так и для тех, кого она возвышает, мы должны срочно переосмыслить само определение Игры. Поступая таким образом, мы осознаем, как политика Игры к тому же создала условия для токсичных сообществ, процветающих в пространстве алиби, которое она обеспечивает. В конце концов, «геймергейт», «альтернативные правые», использование стероидов в спорте и всевозможные ритуалы дедовщины тоже в каком-то смысле произошли от Игры. Традиция чернокожих людей, происходящих от рабов, конкретно показывает, как мы могли бы использовать эти трагические моменты Игры, чтобы принять менее дискриминирующее и к тому же репаративное определение этого термина.

Путь к более инклюзивному изучению Игры был неровным. С этой целью я считаю полезным отделить изучение игр от изучения Игры. Исследования игр (Game Studies) — более молодая область, которая опирается на многие канонические исследования Игры — были более проактивными в решении проблемы инклюзивности. Я согласен с оценкой проблемы Кишонны Грей: «Следует обращать особое внимание на то, как именно технология мобилизуется для выполнения проекта превосходства белых мужчин» (Грей, 2020, Вступление). Под технологией в теоретическом смысле здесь подразумеваются игры. Игры позволяют игрокам флиртовать с приятными аспектами превосходства белых, предоставляя им возможность заниматься тем, что Лиза Накамура называет «туризмом идентичности» (Накамура, 1995), и тем, что Дэвид Леонард считает «искусством цифрового гримирования под чернокожих исполнителей» (Леонард, 2006, с. 87). Репрезентация имеет большое значение для этих ученых, а также для других, таких как Дженнифер Малковски и Треаандреа М. Руссворм, которые видят непосредственную и прямую корреляцию между текстовым содержанием игр и повседневной политикой геймеров (Малковски и Руссворм, 2017, с. 3). Эти теории рассматривают инклюзивность как проблему геймеров, игр и процесса игры — но что, если они слишком специфичны? Это эссе направлено на рассмотрение того, как эти идеи, полученные в результате интерсекционального анализа игр и геймеров, могут быть учтены, если они применяются в первую очередь к практике игры.

Проблема инклюзивности в играх, которой занимаются упомянутые выше научные исследования, является симптомом более крупной проблемы в исследованиях Игры, на которые эти труды опираются. Чтобы обратиться к проблеме инклюзивности в исследованиях Игры, в этом эссе будет задействовано еще одно

табу — оно попытается бросить вызов и деколонизировать белую европейскую мысль через теорию и язык, используемые белой европейской критической теорией. Пусть я и восхищаюсь работами таких теоретиков, как Саманта Блэкмон и Треаандреа М. Руссворм, демонстрирующих, как язык «микстейпа» может быть использован для того, чтобы вернуть чернокожих женщин на центральное место в нарративе об играх, стремящемся преуменьшить их важность (Блэкмон и Руссворм, 2020, параграф 11), я решаю бросить вызов белой европейской науке изнутри, обратившись к тому, как теория пыток может побудить нас переосмыслить популярное, но тавтологичное определение Игры. Печальное последствие этого решения состоит в том, что обсуждение современных игр и современных работ по инклюзивности в исследованиях игр займет здесь нетипично мало времени, поскольку я буду сосредотачиваться конкретно на внесении исправлений в работу, проделанную многими поколениями белой европейской теории, которая исторически исключала ВІРОС на своих собственных условиях. Считайте моим личным тщеславием то, что я, чернокожий североамериканский философ и историк, мог бы посчитать важным развивать конкретно это направление аргументации.

В основе моей аргументации лежит следующая предпосылка: теории Игры, рассматривающие ее как конструктивную и позитивную форму досуга, должны попытаться примирить этот момент с тем фактом, что Игра часто вредна, токсична и бессистемна. Исторически это теоретизирование имело место в нескольких областях. Йохан Хейзинга игнорирует азартные игры на протяжении всей книги *Homo Ludens* из-за аморальных коннотаций, с которой эта деятельность связывалась в то время (Хейзинга, 2016). Роджер Кайуа использует термин «извращение» при обсуждении тех форм Игры, которые вызывают у него тревогу или неприязнь (Кайуа, 2001)³. Вся теория Игры Жана Пиаже (1962) и Льва Выготского (1966) — как и последовавшая за ней педагогическая теория конструктивизма — основана на идее, что Игра — это именно тот

3 Здесь следует отметить историческое исследование Розы Элдепес, которое цитирует критику Роже Кайуа Теодором Адорно за «криптофашистские тенденции». Адорно был убежден, что Кайуа некритически относился к тому, что он часто считал по умолчанию «естественным порядком» (Eldepes, 2014, p. 9). Несмотря на то что я согласен с этой критикой, я занимаю двойственную позицию по отношению к политическим убеждениям Кайуа и других исследователей Игры, описанных в этом эссе. Я верю, что теоретизация Игры, выполненная этими фигурами, проблематична лишь настолько, насколько сильна их моральная позиция относительно концепции. Возвращаясь к тому, как Игра может быть похожей на пытку, «извращенной» или даже мучительной в нашем коллективном знании, мы предотвращаем фашистские, расистские и сексистские тенденции, которые противопоставляют белую культуру, или «цивилизацию», и «варварский» естественный порядок.

механизм, который структурирует обучение. Эти идеи также были чрезвычайно важны и в исследованиях игр. Влиятельное прочтение «магического круга» Хейзинги (2004) Кэти Сален и Эрика Циммермана так часто некритически цитировалось как способ объяснить игры как позитивную деятельность, что это побудило Циммермана прояснить свою позицию в статье для *Gamesutra* под названием «Засосанные магическим кругом» (Циммерман, 2012). Множество научных работ, посвященных играм и обучению, серьезным играм, играм и грамотности, опирается на теорию Игры и познания Пиаже и Выготского. Но игра не всегда конструктивна, она также может быть угнетающей и травмирующей.

Некоторые теоретики попытались примирить эти принципиально разные аспекты Игры. Брайан Саттон-Смит утверждает, что Игра — это термин, который содержит множество валентностей и, таким образом, используется для достижения различных риторических целей. Он говорит, что Игра часто служит продвижению перспективы, из которой игривость связывается с прогрессом (обучение через Игру), судьбой (игра случая), властью (Игра спорта и соревнования), идентичностью (ритуалы групповой идентичности), воображаемым (Игра и творчество), самостью (игривые увлечения, которые приводят к индивидуации) или легкомысленным (Игра как праздная, досужая деятельность) (Саттон-Смит, 1997, с. 8–11). Тем не менее, рассматривая игру через призму риторики, Смит принимает все вышеперечисленные риторические перспективы как равные по влиянию. Однако я не согласен со Смитом, и в этом эссе я утверждаю, что Игра сама по себе является отношением власти. В тот момент, когда человек вступает в то, что Джудит Батлер (1990, с. xxxiii) называет перформативным актом и постановками, или активной игрой, он или она призывает на себя власть Игры. Как здесь будет объясняться более подробно, этот акт представляет собой жестокую и неприятную грамматику, которая предоставляет игроку роль субъекта, а игре и всем другим игрокам в ней — роль объектов. Радикальная феноменология Игры сосредотачивается на том, как эта Игра может быть причиной боли (в противоположность удовольствию), и таким образом возвращает в центр внимания ВІРОС-нарративы, сосредоточенные вокруг травматических и насильственных аспектов игр и Игры.

Травма рабства в Северной Америке не только сохраняется в памяти через историю, но и увековечивается в некоторых формах Игры. Среди самых мифических и противоречивых игр, в которые играли маленькие чернокожие дети в Соединенных Штатах до или после Гражданской войны, была «Спрячь выключатель.» В этой игре дети занимались поисками скрытого переключателя, и нашедший его получал полную свободу действий, чтобы выпороть других игроков, пока они отбивались. Игра оказалась

довольно крепким орешком для историков, рассматривающих ее долгожительство в рамках культуры рабов, поскольку процесс игры как будто специально усиливает боевые условия невольничества. Было предложено немало объяснений. Некоторые утверждают, что игра позволяла детям практиковаться избегать наказания, другие предполагают, что игра предлагала поработенным черным детям краткий момент освобождения — позволяла им сыграть роль «хозяина» (Кинг, 2011, с. 117-118). Оба объяснения в конечном счете звучат неловко, поскольку они пытаются примирить опыт насилия, пережитый чернокожими, происходящими от рабов, с помощью неизбежных отсылок к беззаботности Игры. Насилие, и в особенности пытки, либо сводится к карнавальной инверсии динамики власти, где жертва становится угнетателем, либо насилие сводится к дисциплине — тактике, позволяющей жить в рамках ее неизбежности.

Я определяю пытку в рамках традиции Фуко. Как практика, это долгосрочная форма дисциплины, которая использует методы принуждения для подчинения людей. Это определение является ключевой частью аргументации данного эссе, где я утверждаю, что рассматривать другие, более «невинные» коннотации пыток — пытки щекоткой, БДСМ — как нечто иное, нежели подобная форма принуждения, было бы ошибкой. Ибо даже в самых невинных и приятных актах игры мы тонко дисциплинуем окружающих, заставляя их следовать негласным правилам. Соответственно, я определяю удовольствие в аффективном смысле. Таким образом, удовольствие — это то, что движет желанием. Удовольствие часто противопоставляется боли, другому аффекту или тому, что мучительно. И Пытка, и Игра — это практики. Они производят удовольствие и/или боль, которые являются аффектами.

В этом эссе я специально указываю на жестокие, дисциплинарные и милитаристские пытки, поскольку чувствую, что они недооцениваются и табуируются при изучении игр и Игры. С другой стороны, связь между пыткой и удовольствием была несколько лучше теоретизирована в работе, анализирующей социальные практики в БДСМ-сообществах по всему миру. Исследования Туомаса Й. Харвиайнена показывают, как БДСМ можно рассматривать в качестве Игры (Харвиайнен, 2011), однако эта статья — как и другие подобные исследования — не включают военные и дисциплинарные пытки в рамки своих определений (Вайс, 2011, с. 211). Это происходит потому, что БДСМ теоретизируется здесь как форма игры по взаимному согласию. Мне кажется, что это определение ставит телегу впереди лошади; иной подход к пытке, понимающий ее как нечто, что дисциплинирует всегда, будет воспринимать само согласие как технику смягчения варварских тенденций пыток.

Это эссе призывает к необходимости теоретической переоценки того, как нам следует понимать военные и дисциплинарные

пытки, с их коннотациями боли, а не удовольствия (и не приятной боли) — а именно как Игру, следуя той же грамматике аргументации, которая позволяет понимать как Игру пытки в БДСМ-сообществе. И даже более того, я выступаю за такой подход к определению Игры, который преодолевает то, что я считаю фундаментальным табу: что Игра якобы должна быть приятной, но не мучительной. И все-таки столь значительная часть Игры мучительна: от БДСМ до запоминания длинных списков правил, до исчерпания чьих-либо физических возможностей, до простой игры в Монополию. Этот кажущийся парадокс — что пытка есть и Игра, и не Игра — может быть разрешен. Пытка — это *Игра*, и она многое говорит о том, как Игра работает, чтобы подчинять и дисциплинировать людей.

Подход к Игре, который признает, что она часто переживается как пытка, может помочь нам лучше понять, как применение этого термина исторически использовалось для исключения ВИРОС-людей, женщин, транссексуалов и небинарных людей из исторически сложившихся белых и мужских пространств игры⁴. Когда игра теоретизируется исключительно как удовольствие, люди, оказавшиеся в меньшинстве, вынуждены выставлять себя полными занудами, говоря о том, что их опыт, напротив, был мучительным⁵. Инклюзивная феноменология Игры должна противостоять и тому, как Игра включает (через удовольствие), и тому, как Игра исключает (через пытку).

Несмотря на то что приведенный выше пример может быть истолкован с помощью любой из риторик Игры Смита, дискомфорт, который я отметил в этом примере, здесь напрямую связан с отношением между Игрой и культурной идентичностью. Игра «Спрячь выключатель» существует преимущественно в устной истории рабства, передаваемой чернокожими людьми из поколения в поколение, и отделяется от пространства Игры на игровой площадке сегодняшнего дня. Ее лучше всего рассматривать как артефакт ушедшей эпохи, которому там и место. Общественное вытеснение «Спрятать переключатель» — это процесс, посредством которого динамика игры одновременно контролируется через культуру и регулируется. Как и в случае сверххдительного наблюдения

4 Махи-Анн Раккомкаеу Батт и Томас Апперлей утверждают, что подходы к инклюзивности в игровой культуре часто включают ассимиляцию в проблематичный гетеронормативный мужской статус кво. Я бы добавил к этому, что ассимилятивные нормы инклюзивности часто предполагают, что Черные люди должны ассимилироваться в белый шовинистический статус кво (Butt and Apperley, 2018, p. 39).

5 Руссворм также говорит об этом в эссе по истории игр, которое объясняет, как история игр сама по себе является белым шовинистским предприятием (или, в их собственных словах, «Белым. Белым. Белым»). Истории ВИРОС-людей, разработчиков и дизайнеров часто растворяются в исторических проектах, которые помещают белых дизайнеров и разработчиков игр в центр повествования (Russworm, 2019).

за чернокожими людьми в Америке начала XX века, игры чернокожих детей также подавляются и контролируются. Слабый и невидимый, этот контроль за Игрой и сегодня способствует культурному стиранию ВИРОС. Таким образом, в Игре, поскольку жестокость рабства невозможно разделить с другими, нам приходится работать с концепцией, которая имеет отношение к пытке только в той мере, в которой последняя доставляет удовольствие.

Все эти провокации имеют смысл лишь в том случае, если мы признаем, что пытка — это форма Игры. Эта проблема философская, а не категориальная. Из-за множества причин, согласно которым дисциплинарная пытка может или не может быть классифицирована как форма Игры, первая половина этого эссе посвящается рассмотрению данных причин и разработке логической основы для ее включения в категорию формы Игры. Вторая половина эссе рассматривает связь между пытками и опытом чернокожих людей, произошедших из рабства, и спрашивает, что этот опыт может добавить к нашему пониманию Игры и игр сегодня.

Пытка — это игра

Десять детей прогуливаются по детской площадке, непринужденно разговаривая друг с другом. Один из детей протягивает руку другому и кричит: «Ты — оно!» Меченый ребенок бросается на другого в отчаянной попытке избавиться от клейма. Вскоре группа рассеивается, поскольку начинается рукопашная схватка. Эта игра называется «Пятнашки», и сама ее грамматика предполагает, что даже невинная Игра вполне может быть насильственной. Игра делит игроков на субъекты и объекты. Как только игрок помечен, он должен двигаться, чтобы избавиться от метки, пометив другого. Сама основа этого взаимодействия заключается в том, что один игрок был низведен до статуса Другого, даже просто объекта; на жаргоне игры, нравится вам это или нет, они — это «оно». «Оно» подразумевает меньше, чем человек. «Оно» было основополагающим в лексиконе расизма или идеи превосходства белой расы в Америке еще до Американской войны за независимость в 1776 году. Сама основа «оно» отождествляет человеческую сущность с объектностью, поскольку это лишает «оно» основных прав, предоставляемых другим субъектам, а именно права на (не)согласие. Никто не дает предварительного согласия играть в «Пятнашки» и тем более не дает своего согласия превратиться в «оно» в «Пятнашках». В этой простейшей из форм Игры обнаруживается, что Игра — это не отношения между субъектами. Напротив, это отношение между субъектом и объектом.

Решающим стержнем, на котором держится связь между пыткой и игрой, является вопрос о согласии. Игра, как утверждают

многие современные теоретики геймдизайна, — это отношения, основанные на взаимном согласии (Сален и Циммерман, 2004, с. 474; Стенрос и Боуман, 2018, с. 417). Из-за того, что согласие занимает центральное место во многих определениях Игры, нам приходится иметь дело с парадоксом, объясненным во введении, в котором добровольная для обеих сторон попытка соответствует определению Игры, а попытка, согласие на которую не давалось, — нет. Примеры, которые приводятся для обоснования этого различия, почти всегда формальны. Они скорее говорят о желании того, какой *должна быть* Игра, чем о наблюдении за тем, чем Игра *является*. Идет ли речь о согласии, когда мы играем с компьютером, или когда мы играем сами с собой? Игра опосредуется способами, которые не так просты, как могут показаться на первый взгляд. На самом деле она заставляет нас примириться с насилием, лежащим в основе бесчисленных социальных отношений.

Отношения взаимного согласия, структурированные через Игру, часто работают с помощью другого условия: об Игре следует договариваться. Как объясняет Мигель Сикарт, «Мы играем, договариваясь о целях Игры: как далеко мы хотим распространить влияние игровой деятельности, насколько мы играем ради процесса Игры или ради самовыражения» (Сикарт, 2014, с. 16). Здесь Сикарт помещает идею договора внутрь концепции Игры (*play*), опираясь на предшествующие работы Йеспера Юула, который вместо этого стремился локализовать идею договора внутри концепции игр (*games*). Для Юула исход всех игр основан на возможности договориться, что является ключевым различием между игрой и войной. В любом случае, независимо от того, считается ли договор основой для Игры или игр, это отражает более широкое понимание каждого из этих феноменов как основанного на взаимном согласии. Возможность договориться предполагает, что игрок уважает идеи, позиции и суверенитет другого игрока. Когда игроки договариваются, они относятся друг к другу как к людям, а не как к объектам. Тем не менее слишком часто взаимный договор в Игре отсутствует. Дэвид Леонард утверждает, что в спортивных видеоиграх, где предполагаемому белому игроку предлагается принять роль чернокожего спортсмена, но от него при этом не требуется переживать травму черного опыта, Игра не основана на взаимном договоре (Леонард, 2004, параграф 5). Сообщество чернокожих не давало согласия на эту форму туризма идентичности, пусть, к сожалению, такая форма «искусства гримирования под чернокожих исполнителей» и является распространенной формой Игры. Что до более общего смысла этого раздела, то взаимный договор — это скорее идеал, чем наблюдаемая реальность игр и Игры сегодня.

Прочие исследователи сходятся во мнении, что не всякая Игра происходит по обоюдному согласию. Здесь я хочу выразить благодарность за работу, которая демонстрирует, как предполагаемые

нормы взаимного согласия, воспеваемые «магическим кругом Игры», часто нарушаются белыми мужчинами. В своей автоэтнографической статье на эту тему Эмма Воссен объясняет: «К сожалению, из-за современных практик, связанных с процессом игры, большинство видеоигр, в которых я участвовала, включали практики, которые не были ни взаимно добровольными, ни приятными, — такие как домогательства, оскорбления на почве гендера и поношения» (Vossen, 2018, p. 206). Чтобы лучше понять, как Игра используется в качестве инструмента власти, мы должны начать с признания подобного личного опыта Игры, который в противном случае был бы исключен из определения Игры, выдвигающего на первый план ее добровольную природу.

Мой аргумент опирается на три предпосылки. Во-первых, основываясь на работе Йохана Хёйзинги (Йохан Хёйзинга, 2016), я утверждаю, что Игра является добровольной, если вы тот, кто в нее играет (с. 7). Во-вторых, опираясь на работу, проделанную Мигелем Сикартом недавно и Клиффордом Гирцем исторически, я соглашаюсь с тем, что Игра — это способ бытия (Сикарт, 2014; Гирц, 1972). И в-третьих, я исхожу из положения, изложенного в работе Роже Кайуа (2001), о том, что Игра не обязательно добровольна для того, кем играют (с. 52). Таким образом, на основе этих предпосылок, если Игра является добровольной для того, кто играет, но не обязательно добровольной для того, кем играют, то Игра является субъект-объектным отношением, а не субъект-субъектным отношением. Следовательно, если Игра — это субъект-объектное отношение, то попытка — это форма Игры, даже в ее самых жестоких и отвратительных формах.

Игра является добровольной (для того, кто играет)

Первый момент, который следует рассмотреть критически, — это добровольный характер Игры. Идея о том, что Игра добровольна, была частью теории Игры с тех пор, как Йохан Хёйзинга написал *Homo Ludens*. Хёйзинга пишет:

«Итак, прежде всего, всякая Игра — это добровольная деятельность. Игра по приказу — это уже не Игра: в лучшем случае это может быть насильственное подражание ей. Одним этим качеством свободы Игра отделяет себя от хода естественного процесса. Это что-то добавленное к нему и распростертое над ним, как цветок, украшение, одежда. Очевидно, что свобода должна пониматься здесь в более широком смысле, оставляющем нетронутой философскую проблему детерминизма. Можно возразить, что эта свобода не существует для животного и ребенка; они должны играть, потому что инстинкт побуждает их к этому и потому

что это служит развитию их телесных способностей и способности к выбору... Дети и животные играют, потому что им нравится играть, и именно в этом заключается их свобода» (Хёйзинга, 2016, с. 7-8).

Здесь, когда Хёйзинга утверждает, что Игра всегда и по существу является добровольной деятельностью, он неожиданно обращается к игре животных и детей. Он рассматривает именно эти категории потому, что, как он сам подчеркивает, дети еще не развили способности к рациональному мышлению, которые мы приписываем взрослым людям. Он опасается, что субъектность детей и животных может отличаться от субъектности взрослых, и поэтому их, возможно, вынуждает играть инстинкт. Здесь стоит отметить, что сравнение с животными — одна из давних тактик белого супрематизма, которая используется для дегуманизации ВІРОС-людей. Я провожу это сравнение, поскольку, как я позже буду объяснять более подробно, Черный опыт имеет замечательное сходство с опытом Игры. Мы можем обнаружить это сходство и здесь — пусть и в другой форме — в сравнении детей и животных Хёйзингой.

Оставив эти сравнения в стороне, здесь важно отметить, что Хёйзинга помещает принцип добровольности в предположение, что каждый участник игры является тем, кто в нее играет. Но что, если кто-то решит, что не хочет играть? Возьмем, к примеру, «Пятнашки», о которых говорилось ранее. В этом примере, если кто-то нарушает правила игры и решает не играть после того, как был помечен, он все равно превращается в «оно». Предположение о том, что игра всегда является добровольной, игнорирует все случаи, когда игра не является добровольной для отдельных индивидов. Такое предположение предлагает радикально субъективное видение Игры, вместо такого, которое всегда уже ограничено динамичным набором социальных взаимоотношений и опыта. «Нарушитель» все еще участвует в Игре, даже если не участвует в играх⁶. Признавая, что Игра является добровольной только для человека, инициирующего Игру, мы демистифицируем «нарушителя», показывая, как его или ее насилие по отношению к Игре может быть результатом насилия другого игрока по отношению к нему или к ней и его или ее чувствам.

Игра не является добровольной для тех, с кем играют. Тем не менее во всех ситуациях здесь — в случае ребенка, Другого

6 В своей интерпретации Хёйзинги теоретик Игры Питер Макдональд описывает фигуру «нарушителя» как ключевую в понимании свободного и освобождающего измерений, которые Хёйзинга хотел теоретизировать в Игре. Чтобы Игра была действительно освобождающей, согласно философии Хёйзинги, у вас должна быть свобода выходить за рамки ее правил и «портить» игру (McDonald, 2019, p. 257).

и животного — в качестве основного объяснения того, что побуждает индивидов играть, предлагается удовольствие. Именно в удовольствии мы находим общую связь между действиями субъектов и действиями объектов. Если мы хотим понять, как играют объекты, мы должны рассмотреть, как это делает Мигель Сикарт, отношения между Игрой и удовольствием.

Игра — это способ бытия

Отходя от инструментального понимания Игры, которое определяет Игру как деятельность, Мигель Сикарт вместо этого утверждает, что Игра — это способ бытия, который существует (в некоторой степени) внутри любой деятельности (Сикарт, 2014, с. 6). Работа Сикарта — это резкий поворот от подхода Хёйзинги к Игре, который обрел популярность благодаря Кэти Сален и Эрику Циммерману (Там же, с. 95). Этот подход предполагает, что Игра процветает в ритуальных пространствах, отличных от повседневной жизни. Хотя непрозрачность магического круга была поставлена под сомнение многими (в том числе самим Эриком Циммерманом в уже упоминавшейся выше статье «Засосанные магическим кругом». — Прим. ред.), эти вопросы дают, возможно, лучшее доказательство философии Сикарта. Игра существует во всех вещах, но она часто фокусируется внутри определенных игровых объектов (например, игр), во время игровых событий и в определенных пространствах.

Радикальная философия Игры Сикарта побуждает к переосмыслению вопросов, которые уже давно вызывают любопытство к этой области. Нет смысла противопоставлять труд и досуг, если мы можем найти Игру в рамках обоих понятий. Точно так же это помогает нам переосмыслить определения Игры, такие как предложенные Еспером Юулом (Еспер Юул, 2005), которые, хотя и являются всеобъемлющими, также показывают, как много исключений и серых зон существует в обычном употреблении этого слова. Сикарт предлагает считать игры «игровыми объектами», то есть объектами, которые относятся к другим в той мере, в какой с ними играют.

Далее, определяя Игру, Сикарт предлагает несколько характеристик, которые принимает этот способ бытия. Он утверждает, что игра контекстуальна и варьируется в зависимости от обстоятельств. Также игра — карнавал, способ бросить вызов традиционным представлениям о статусе и власти. Сикарт также утверждает, что Игра присваивает, имея в виду, что она может сцепляться практически с любой деталью и преобразовывать ее. Наконец, что наиболее характерно для аргументов, приводимых в этом эссе о пытках, Сикарт (2014) утверждает, что Игра доставляет удовольствие:

«Она доставляет удовольствие, но удовольствия, которые она создает, не всегда подчиняются наслаждению, счастью или позитивным чертам. Игра может быть приятной, когда она причиняет нам боль, оскорбляет, бросает нам вызов и дразнит нас и даже когда мы не играем. Давайте говорить об Игре не как о забаве, а как об удовольствии, открывающем нам бесконечные вариации удовольствия в этом мире».

Здесь замена веселья удовольствием — это полезный способ понять, как Игра существует в мире. Если мы рассматриваем удовольствие как противоположность веселью, мы уходим от риторики Игры как прогресса, в которой Игра часто рассматривается как позитивная деятельность. Такой способ мышления помогает объяснить, как некоторые формы Игры, такие как БДСМ, которые не всегда представляют собой веселье, также являются формой Игры. Следуя этой линии рассуждений, нужно ли также рассматривать в качестве Игры жестокие дисциплинарные пытки? Для некоторых черта проходит именно здесь. Тем не менее я ощущаю, что такие подходы к Игре наивны. Пусть многие будут настаивать на том, что феноменология Игры полностью позитивна, мы знаем из феминистских описаний жизненного опыта, таких как процитированный выше опыт Фоссен, что это далеко от истины. Таким образом, я утверждаю, что жестокие дисциплинарные пытки также всегда, к сожалению, являются формой Игры — я утверждаю, что это полностью согласуется с определением этого термина Сикартом. Чтобы доказать это, я провожу различие между *тем, кто играет*, и *тем, с кем играют*. Это различие важно в той мере, в какой оно заставляет нас переосмыслить то, как мы классифицируем других в многопользовательских играх.

Игра необязательно добровольна для того,
с кем играют

Различие *тем, кто играет*, и *тем, с кем играют*, было невидимым и по существу охраняемым различием в науке Игры. Лучше всего на этом акцентирует внимание Роже Кайуа во введении к «Человеку, Игре и играм», когда он рассматривает исторические обстоятельства работы Хейзинги. Любопытно, что Хейзинга умалчивает о некоторых играх в своих работах об Игре, что Кайуа приписывает несколько отталкивающим коннотациям, присущим этим играм в обществе начала XX века. Хейзинга стремился построить теорию Игры, которая продемонстрировала бы, что все цивилизованное общество имеет прямое отношение к этой концепции, и поэтому он был вынужден убрать из нее те игры, которые были тесно связаны с личной жизнью и азартными играми. Кайуа утверждает, что, если бы Хейзинга включил морально сомнительные игры в свою

теорию Игры, он подорвал бы свое утверждение о том, что вся цивилизация возникает из Игры (Кайуа, 2001, с. 5). Следовательно, морально сомнительный акт азартной игры сам по себе подрывает идею цивилизованности, на которой основана теория Игры Хейзинги. Другими словами, игры — или, как их рассматривает данное эссе, те, с кем играют, — воспринимаются как невидимая и, следовательно, несущественная часть феномена Игры.

Работа Кайуа продолжает поддерживать этот режим контроля. Говоря о том, как война функционирует как игра, Кайуа признает самые жестокие и аморальные характеристики войны с оговоркой. Война — это игра, утверждает Кайуа, но когда она жестока, это Игра, которая была испорчена:

«Различные ограничения на насилие выходят из употребления. Операции больше не ограничиваются пограничными провинциями, опорными пунктами и военными объектами. Они больше не проводятся в соответствии со стратегией, которая когда-то делала саму войну похожей на игру. Война далеко отходит от турнира или дуэли, то есть от регламентированного боя в замкнутом пространстве, и теперь находит свое воплощение в массовом уничтожении и вырезании целых народов» (Кайуа, 2001, с. 55).

Игра необязательно добровольна для того, с кем играют. Кайуа знал об этом, как видно из его замечаний, в которых он утверждает, что жестокие моменты войны — это «испорченная» форма соревнования. Там, где Хейзинга делал оговорку, что моменты гротескных и экстремальных боевых действий перестают быть игрой (Хейзинга, 2016, с. 9), Кайуа возвращается к разговору об Игре и играх, свободных от того, что он считает несколько произвольным ограничением того, что не может быть Игрой, в работе Хейзинги. Например, к азартным играм.

Объект массового уничтожения в военной игре не является добровольцем. Точно так же, как и объект насилия в игре «Спрячь переключатель». В обоих примерах Игра превратилась в скверную и извращенную. Несмотря на прошлые попытки сделать насилие Игры невидимым, я настаиваю на важности признания того, что Игра не всегда является добровольной деятельностью. Если мы пренебрегаем тем, что Кайуа называет извращенными аспектами Игры, то мы таким образом поддерживаем режим контроля, направленный на исключение ВІРОС-людей из дискурса вокруг Игры и игр.

Игра как субъект-объектные отношения

Выше была предпринята попытка обосновать три предпосылки, которые приводят к выводу, что Игра — это субъект-объектные

отношения. Я утверждаю, что Игра добровольна для того, кто в нее играет (но не того, с кем играют), что Игра — это способ существования в мире (а не деятельность), и что Игра необязательно добровольна для того, с кем играют. По этим причинам, как мне кажется, есть веские доводы в пользу того, как Игра образует субъектно-объектные отношения.

Одна из проблем, которая может возникнуть при этом доказательстве, состоит в том, что тот, с кем играют, необязательно занимает позицию объекта и, следовательно, Игра необязательно является субъект-объектным отношением. Например, если оба участника «Пятнашек» охотно вовлекают друг друга в игру, то игра становится субъект-субъектными отношениями, а следовательно, и отношениями взаимного согласия.

Этот контрпример важен, поскольку он подчеркивает, как просто неправильно понять мой аргумент. Я не утверждаю, что любой из играющих в этом примере теряет чувство субъективности, когда с ним играют, и тем более возможность соглашаться; вместо этого я утверждаю, что ни одна из этих характеристик не является необходимой для определения Игры. Необходимо, впрочем, чтобы определение Игры, обуславливающее игру как фундаментальную часть бытия, признавало, что Игра необязательно является отношениями по взаимному согласию. Когда мы играем, мы превращаем других и окружающий мир в игровые объекты. Противостояние разрушительным и насильственным аспектами Игры необходимо, если мы хотим понять этот термин.

Определение Игры как субъект-объектных отношений ставит нас перед новым парадоксом. Если Игра — это субъект-объектное отношение, то как возможно примирить свой собственный субъективный опыт с тем фактом, что через Игру к нам будут относиться как к объекту? Чтобы ответить на этот вопрос, мы должны обратиться к философии, которая занимается феноменом двойного сознания и Черного опыта.

Пытки и черный американский опыт

У. Э. Б. Дюбуа написал «Души черного народа» в попытке объяснить уникальный опыт чернокожих американцев. Как способ понять Черный опыт, он объясняет Чернокожесть через метафору завесы: индивид должен воссоединить свою идентичность с помощью двух перспектив — проекция того, как он или она выглядят в обществе (как завеса выглядит для других), наряду с историческим и общинным пониманием себя (жизнь за завесой). Дюбуа называет это двойным сознанием: «Такое двойное сознание — своеобразное ощущение, то чувство, когда ты всегда смотришь на себя глазами других, измеряешь свою душу рулеткой мира, который

смотрит на тебя с насмешливым презрением и жалостью» (Дюбуа, 1994, с. 5). Глубина опыта, к которому обращается Дюбуа, — результат дегуманизации, которую навлекли на Черный народ рабство и его последствия. Даже сегодня в Америке чернокожие постоянно спорят со стереотипами, тайно пытающимися свести их к объектам. Таким образом, опыт чернокожих американцев, опыт двойного сознания — это опыт, в котором человек должен занимать и обосновывать позиции как субъекта, так и объекта.

Чтобы показать, каким образом опыт пыток соотносится с опытом чернокожих американцев, мы должны рассмотреть пытки как на уровне общества, так и на индивидуальном уровне. Исследуя пытки в рамках этих двух модальностей, это эссе побуждает к обсуждению Игры, которая возвращает чернокожих людей в центр обсуждения Игры и игр, а также одобряет радикальное возвращение пытки во всю широту нашего понимания Игры и игр.

Пытки, спонсируемые государством

Пытки, как часть института рабства, представляют собой дисциплинарный механизм в этом проекте дегуманизации. Точно так же, как мысль Хейзинги и Кайуа о войне классифицировала определенные формы разрушительной и варварской Игры как извращенные (или не «цивилизованные»), философия пыток противостоит тем же самым ограничениям. Определяя пытку в своем сборнике «Феномен пытки: чтения и комментарии», Уильям Шульц отмечает их следующим образом:

«По неизвестной причине, причинять боль живому существу считается менее приемлемым, менее „цивилизованным“, чем просто покончить с ним. И поэтому мы делаем все возможное, чтобы процесс смертной казни был максимально стерильным и безболезненным. Если бы вдруг оказалось, что мы действительно наслаждаемся чужими страданиями, если бы мы слишком открыто потакали той части себя, которая упивается мстостью тем, кто делает нам зло, мы увидели бы в себе нечто очень важное, что требовалось бы скрывать. Государство должно быть проекцией наших ценностей, зеркалом наших лучших „я“, и поэтому, пусть Государство может покончить с преступниками, оно не может злорадствовать по поводу их гибели» (Шульц, 2007, с. 8).

Конечно, эта критика относится в основном к государственным пыткам, таким как применяемые американскими военными к иракцам в лагере для заключенных в Абу-Грейбе. Хотя эти границы часто нарушаются, во время военных действий даже пытки подлежат контролю. Точно так же, как Хейзинга и Кайуа стремились исключить из общества игры, которые могли бы обернуться

насилием или эксплуатацией в отношении уязвимых групп населения, Шульц и Мендес иллюстрируют, как пытки аналогичным образом цензурируются в определениях войны. Как только в дело окажется замешана пытка, вся притворная цивилизность в вопросах Игры и войны оказывается отброшена. Однако несмотря на этот печальный вывод, практика пыток лежит в основе обоих.

Книга Мишеля Фуко „Надзирать и наказывать“ (1977) начинается с обсуждения пыток. Книга, которую часто вспоминают благодаря обсуждению в ней паноптизма, открывается виньеткой, показывающей мужчину, казненного четвертованием во Франции середины XVIII века. Действие описывается в деталях: «Затем один из заплочных дел мастеров, высоко засучив рукава, схватил специально выкованные стальные щипцы фута в полтора длиной и принялся раздирать ему сначала икру правой ноги, затем бедро, потом с обеих сторон мышцы правой руки, потом сосцы» (с. 2–3), — именно для того, чтобы вызвать контраст между видимым и невидимым. Пытка, которая раньше была публичным зрелищем, использовавшимся для оказания социального и поведенческого давления на социальные тела, во времена Фуко стала невидимой в большинстве западных обществ в конце XX века.

Критически важный вывод из «Надзирать и наказывать» состоит в том, что, хотя угроза пыток и перестала быть видимой, она сохраняется в различных социальных институтах как форма социального контроля. Точно так же, как прожектор сторожевой башни Бентама освещает заключенных, чтобы скрыть силуэты охранников, контролирующих их поведение (Фуко, 1977, с. 201), и, следовательно, постоянно присутствующую угрозу пыток, — мы должны задуматься о том, не действуют ли так же и игры как подобный дисциплинарный аппарат, скрывая возможность пытки в Игре. Возможно ли, что когда мы бросаем кому-либо вызов или начинаем игру, то за предполагаемыми коннотациями веселья скрывается еще и слабый намек на опасность? В конце концов, если тот, кому брошен вызов, не примет его, такой индивид может быть назван упрямым или не умеющим проигрывать. В том числе и в тех играх, которые связаны с опытом чернокожих людей, произошедших от рабов в Северной Америке, например, «Спрячь выключатель».

Интимные Пытки

Конечно, сочинения Фуко о пытках не ограничиваются только размышлениями о государстве. Он возвращается к этой идее в «Истории сексуальности», в которой отмечает, что пытки используются в тандеме и наряду с исповедью как способ понимания сексуальности другого тела. Пытки и исповедь — это механизмы

извлечения истины из людей: «Со времен средневековья пытки сопровождали [исповедь], как тень, и поддерживали ее, когда она не могла идти дальше: темные близнецы» (Фуко, 1978, с. 59). Для Фуко истина в этом смысле имеет прямое отношение к истине чьей-либо сексуальности. Дюбуа также противопоставляет пыткам в этом более личном, интимном смысле. Он объясняет, как пытки использовались, чтобы добиться правды от рабов. Интимная пытка относится конкретно к способам, с помощью которых истина извлекается из людей, рассматриваемых как объекты — как нечто меньшее, чем человек.

Тело раба рассматривается как продолжение тела хозяина, объясняет Дюбуа, связывая феномен пыток с опытом чернокожих американцев. В своем эссе «Пытка и истина» он опирается на аристотелевское представление о пытке, чтобы показать, как черные рабы были низведены до статуса объекта с помощью пыточного аппарата:

«Раб — это часть хозяина, он как бы часть тела, живая, но все же отделенная от него» (Политика, 1255b).

Таким образом, согласно логике Аристотеля, вне зависимости от того, является ли она репрезентативной или нет, истина раба есть истина господина; именно в теле раба лежит истина господина, и именно в пытке эта истина открывается. Мучитель проникает в тело раба через хозяина и извлекает из него истину (Дюбуа, 2007, с. 14).

Обращаясь к Аристотелю, Дюбуа пронизательно указывает как на ассоциацию раба (и, следовательно, Черных людей вообще) с телом — тем телом, которое таким образом становится объектом, согласно традиционному пониманию картезианского дуализма, — так и на его интимную связь с хозяином. Раб — это объект (тело) в отношениях, где хозяин — это субъект (ум). Это понимание пытки и истины отражается в отношениях между тем, кто играет, и тем, с кем играют, в которых тот, кто играет, берет на себя роль субъекта, а тот, с кем играют, — роль объекта.

Что до истины, извлекаемой через интимное отношение пытки (и Игры), то в этом смысле БДСМ становится интересной для рассмотрения практикой в той мере, в какой истина, полученная из этой практики, является истиной чьей-либо сексуальности. Как теоретизируют многие исследователи игр, БДСМ-игра максимально далека от опыта чернокожих людей, происходящих от рабов. В рамках традиции Дюбуа трудно найти пример пыток, оправдываемых таким же образом⁷. Пытка, согласно Дюбуа, всегда

7 Как отмечено во введении, «темная игра» и часто относимая к ней игра в БДСМ привлекали восхищенное внимание как исследователей игр, так и некоторых современных исследователей Игры. Эти опыты игры, как правило, разделяют общую предпосылку о том, что Игра является доброволь-

является выражением насилия. Практики, окружающие так называемые стоп-слова в БДСМ-сообществе, предоставляют игрокам безопасное пространство для попыток — пусть это и более мягкая и социально приемлемая форма попыток, чем та, которая практикуется военными, — в котором они не могут случайно причинить друг другу вред. Это эссе интерпретирует вмешательства, такие как «стоп-слова», как интервенции, направленные на притупление опасных, токсичных и вредных потенциалов Игры. Важно отметить, что в пространствах токсичных игр, описанных такими теоретиками, как Фоссен (2018) и Грей (2011), нет такого «стоп-слова», которое избавило бы людей, оказавшихся в меньшинстве, от оскорбительных разговоров с белыми мужчинами. Тем не менее, к сожалению, я чувствую, что это только подтверждает изложенное выше: Игра не является добровольной деятельностью, но, соприкасаясь с ее травматическими аспектами, мы выполняем целительную работу, которая должна признавать коллективные истории боли.

Возрождение Чернокожести в играх и Игре

Одна из ведущих глашатаев черного феминизма, белл хукс, начинает эссе «Как понимать патриархат» с анекдота об игре в шарики. По сюжету четырехлетняя хукс неоднократно просится присоединиться к игре брата и отца. Ее отец все время ругает ее и говорит «нет», пока напряжение не возрастает до такой степени, что отец отламывает доску от двери и бьет ее, повторяя: «Девочки не могут делать то, что делают мальчики» (Хукс, 2010, с. 2). Разумеется, эта история является иллюстрацией интерсекциональной природы угнетения и того, как усваивается даже самими Черными людьми то, что хукс называет «империалистическим капиталистическим патриархатом белого превосходства». В рамках этого эссе история хукс напоминает нам именно о тех историях, которые теряются в белом европейском определении Игры, которое рассматривает ее как производящую удовольствие, а не боль. Опыт хукс — это откровенный пересказ того, как Игра может вызывать аффекты травмы, боли и обиды. В некотором смысле это — напоминание о том, как постоянная коллективная травма рабства продолжает преследовать Черное сообщество сегодня.

ной и происходит по взаимному согласию. По наблюдениям Йаако Стенроса, сама категория «темной игры» основана на предпосылке, что большая часть Игры является «позитивной» (Stenros, 2019, p. 13). Мой опыт игры стремится углубить эти исследования с помощью предположения о том, что игра редко является добровольной. Больше по этой теме можно прочитать в сборниках «Темная сторона геймплея» (The Dark Side of Gameplay (Mortensen, Linderoth, and Brown, 2018)) и «Трансгрессии в играх и Игре» (Transgression in Games and Play (Jørgensen and Karlsen, 2018)).

Позвольте мне привести еще один пример того, как альтернативное определение Игры, которое охватывает ее обременительные и болезненные направления, помогает заново осмыслить опыт людей, оказавшихся в меньшинстве. Пьеса Джереми О. Харриса «Рабская игра» — это история о трех межрасовых парах, которые проходят секс-терапию, потому что чернокожих партнеров больше не привлекают их партнеры. Чтобы сделать расу основным предметом разговора, пьеса выводит на передний план дискомфорт белых персонажей при упоминании расы их партнеров и, возможно, даже слишком заостряет проблему, заставляя белых персонажей играть роль хозяев или господ в буквальной ВДСМ-игре с рабами (Harris, 2019). Для одной из постановок под условным названием «Темная комната» Харрис попросил, чтобы на спектакле присутствовали только чернокожие люди, подрывая таким образом богатые белые приличия Бродвея. Он объясняет это изданию «Американский театр» следующим образом: «Главным в этом для меня была Черная работа, порождающая Черную работу и Черную аудиторию» (Тран, 2019, параграф 15). Это решение сразу же вызвало протест со стороны консервативного театрального сообщества: предположительно белый критик National Review Кайл Смит саркастически заметил: «Было бы незаконно отказывать в продаже билетов на основе расы», таким образом признавшись в том самом дискомфорте от дискриминации, с которым хорошо знакомы все ВІРОС-люди (Смит, 2019, параграф 2). Темы обмена ролями и общей травмы, которые здесь навязываются белым театральным зрителям, объясняют, что возвращение к тому, как Игра пересекается с опытом ВІРОС-людей, вряд ли вызовет те же приятные аффекты, как те, которые встраивают в свои основные циклы геймплея такие игры, как Mario Kart и Dungeons & Dragons.

Когда Клиффорд Гирц писал «Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев» (1972), он утверждал, что петушиные бои, какими бы жестокими они ни казались посторонним, были способом для балийцев понять себя как культуру. Он указывает на голландскую оккупацию 1908 года, чтобы продемонстрировать, как насилие колониализма принесло с собой европейские обычаи, которые вытеснили петушиные бои, раньше бывшие центром всей деревенской жизни, на задворки общества. Точно так же игры рабов были вытеснены на окраины нашего общества. Теперь они существуют в нескольких книгах по истории и в устных историях, которыми делятся потомки рабов.

Белый шовинизм помышляет сделать Белокожесть невидимой, а Чернокожесть, таким же образом, — постыдной. Кишонна Грей делится тем, как опыт чернокожих геймеров и геймерок сегодня включает в себя боль от разоблачения своей расы в интернете. Она объясняет, как во время игровой сессии Gears of War в ответ на вопрос «Ты черный?» геймер (или геймерка) пытается затушевать

свою Черноту, парируя: «Почему? Ты что, белый?» После этого все скатывается к глумлению на почве расы и насмешкам «ниггер, ниггер», усиливающим травму того, что чернота геймера(-ки) считается постыдной в глазах других игроков (Грей, 2011, с. 267–268). Подходы к Игре, которые интерпретируют игровые сессии, подобные этой, как конструктивные с точки зрения социализации и обучения, в то же время предполагая, что расизм, происходящий в чате наряду с игрой, никак с ней не связан, поддерживают позицию белого шовинизма. Альтернативный подход, предложенный в этом эссе, является антирасистским потому, что он выдвигает на первый план то, как наиболее мучительная динамика игры часто сосуществует с ее наиболее приятными аспектами.

Игра низводит людей до объектов, потому что Игра жестока. Принятие этого позволяет нам лучше понять и оценить игры, которые существуют в основном на задворках западного общества. Предположение, что игра всегда производит удовольствия, — это уступка колониализму и белому супрематизму. Несмотря на всю жестокость Игры, более тщательный анализ их сравнительно более опасных тенденций может помочь наверстать нечто важное.

Игра «Спрячь переключатель» заставляет исследователей игр задуматься о вещах и индивидах, исключенных из пространств, которые курируют игры и Игру. Эта игра демонстрирует, что травматичная память Черных людей, происходящих от рабов, не может быть интерпретирована как Игра в тех формах, в которых она часто теоретизируется, и поэтому не вписывается в институты Белой исторической памяти, такие как музеи, которые прославляют Игру. Мы рассчитываем, что наши игры безопасны и основаны на взаимном согласии, но мы, в свою очередь, забыли, что игры не всегда таковы. На самом деле это привилегированное положение, которое предполагает, что игры безопасны и согласованы. Игра часто бывает жестокой. Игра заставляет нас сопротивляться истине о том, что мы всегда должны договариваться, согласовывая наш собственный опыт с опытом других. Вот что обнаруживает жестокость игры «Спрячь выключатель». Это показывает, что попытка — такое же обыденное явление, как Игра, и что все способны на ее жестокие удовольствия. Забыть об этом — значит эстетизировать опыт Игры и смириться с культурными нормами превосходства белых.

Литература

Butt, M., Apperley, T. (2018) “Shut up and Play”: Vivian James and the Presence of Women in Gaming Cultures. [online] *Decolonising the Digital: Technology As Cultural Practice*. Sydney: Tactical Space Lab. Available from: <http://>

- ojs.decolonising.digital/index.php/decolonising_digital/article/view/ShutUpAndPlay.
- Caillois, R. (2001) *Man, play and games*. Chicago, IL: Simon and Schuster, 221 p.
- Du Bois, W. (1994) *The souls of Black folk*. Mineola, NY: Dover Publications, 176 p.
- Du Bois, W. (2007) Torture and truth. In: Schulz, W., ed. *The phenomenon of torture: readings and commentary*. Philadelphia, PA: The University of Pennsylvania Press, pp. 13–16.
- Eldepes, R. (2014) Roger Caillois' Biology of Myth and the Myth of Biology. In: *Anthropology & Materialism*, Vol. 2. <https://doi.org/10.4000/am.84>.
- Foucault, M. (1977) *Discipline and punish: the birth of the prison*. New York, NY: Random House, 333 p.
- Foucault, M. (1978) *The history of sexuality*. New York, NY: Random House, 169 p.
- Geertz, C. (1972) Deep play: notes on the Balinese cockfight. *Daedalus*, Vol. 101(1), pp. 1–37.
- Gray, K. L. (2020) *Intersectional tech: Black users and digital gaming*. Baton Rouge, LA: LSU Press, 222 p.
- Gray, K. L. (2012) Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Vol. 18, Issue 4, pp. 261–276.
- Harris, J. (2019) *Slave Play*. New York, NY: Theater Communications Group.
- Harviainen, T. (2011) Sadomasochist role-playing as live-action role-playing: a trait-descriptive analysis. [online] *International Journal of Role-Playing*, Issue 2. Available from: <http://ijrp.subcultures.nl>.
- hooks, b. (2010) *Understanding Patriarchy*. Louisville, TN: Louisville Anarchist Federation. [online] Available from: <https://imagineborders.org/pdf/zines/UnderstandingPatriarchy.pdf>.
- Huizinga, J. (2016) *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. New York, NY: Routledge, 220 p.
- Juul, J. (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 255 p.
- King, W. (2011) *Stolen childhood: slave youth in nineteenth-century America*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 544 p.
- Leonard, D. (2004) High tech blackface: Race, sports, video games and becoming the other. [online] *Intelligent Agent*, Vol. 4, Issue 2. Available from: http://www.intelligentagent.com/archive/Vol4_No4_gaming_leonard.htm.
- Leonard, D. (2006) Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, Vol.1, Issue 1, pp. 83–88.
- Malkowski, J., Russworm, T. (2017) Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies. In: *Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games*. Malkowski, J. and Russworm, T.A., ed. Indianapolis, IN: Indiana University Press.
- Nakamura, L. (2005) Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. [online] *Work and Days*, Vol. 13, pp. 181–193. Available from: <https://smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html>.
- Piaget, J. (1962) *Play Dreams & Imagination in Childhood*. New York, NY: W. W. Norton and Company, 296 p.
- Russworm, T. (2019) *Video Game History and the Fact of Blackness*. ROMchip, Vol. 1, Issue 1.

- Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 688 p.
- Schulz, W. F. (2007) *The phenomenon of torture: readings and commentary*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 408 p.
- Sicart, M. (2014) *Play matters*. Cambridge, MA: The MIT Press, 176 p.
- Smith, K. (2019) Broadway Blackout. [online] *The National Review*, September 18, 2019. Available from: <https://www.nationalreview.com/corner/broadway-blackout/>.
- Stenros, J., Bowman, S. L. (2018) Transgressive Role-Play. In: Zagal, J. and Deterding, S., ed. *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York, NY: Routledge, pp. 411-424.
- Stenros, J. (2019) Guided by Transgressions: Defying Norms as an Integral Part of Play. In: *Transgression in Games and Play*. Jorgensen, K. and Karlsson, F., ed. Cambridge, MA: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11550.003.0004>.
- Sutton-Smith, B. (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tran, D. (2019) How 'Slave Play' Got 800 Black People to the Theater. *American Theater*, September 23, 2019.
- Vossen, E. (2018) The Magic Circle and Consent in Gaming Practices. In: *Feminism in Play*. Gray, K., Voorhees, G. and Vossen, E., ed. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, pp. 205-220.
- Weiss, M. (2011) *Circuits of pleasure: BDSM and the circuits of sexuality*. Durham, NC: Duke University Press, 315 p.
- Vygotsky, L. (1966/2015) Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka. *Voprosy psikhologii* [Problems of psychology], Vol. 12, Issue 6, pp. 62-76.
- Zimmerman, E. (2012) Jerked around by the magic circle – clearing the air ten years later. [online] *Gamasutra*. Available from: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php.