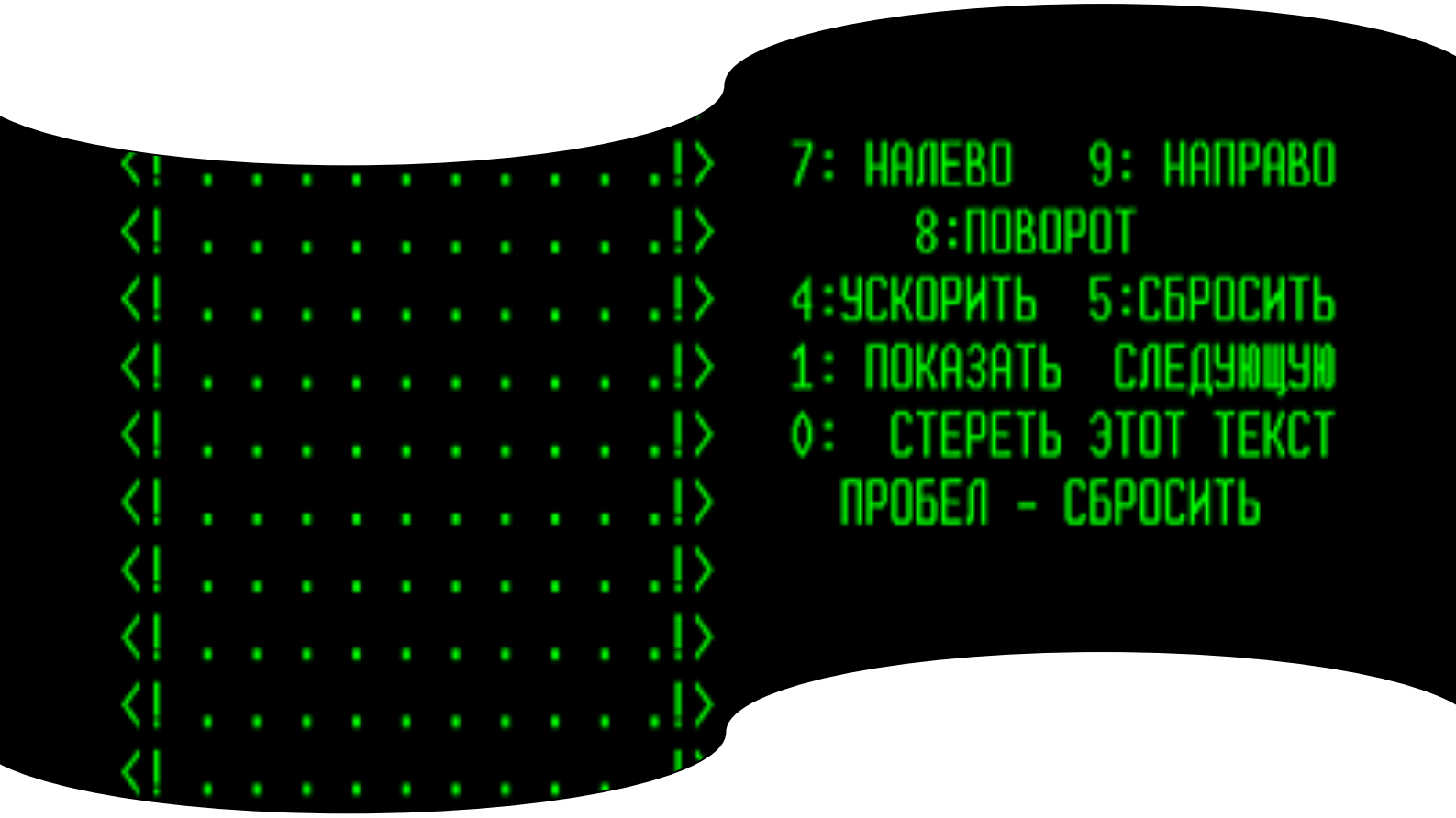
1 (34) 2019 ISSN 2079–1100



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ КУЛЬТУРЫ
INTERNATIONAL JOURNAL OF CULTURAL RESEARCH

Электронное издание
web-journal

ТЕМА НОМЕРА / The MAIN TOPIC of the ISSUE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ГЕЙМДИЗАЙН КУЛЬТУРЫ / COMPUTER GAMES: GAME DESIGN OF CULTURE

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

www.eidos-books.ru
www.culturalresearch.ru

Журнал является проектом издательства гуманитарной литературы «Эйдос»

| Учредитель и издатель |

Издательство«ЭЙДОС»
editor@eidos-books.ru

| Контакты |

Общая редакционная почта
editorial@culturalresearch.ru

Главный редактор
Дмитрий СПИВАК
d.spivak@culturalresearch.ru

Зам. главного редактора
Алина ВЕНКОВА
a.venkova@culturalresearch.ru

Шеф-редактор
Анна КОНЕВА
a.koneva@culturalresearch.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор) Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации.
Свидетельство о регистрации: Эл № ФС77–39183 от 17 марта 2010 г.
ISSN 2079–1100

Редакция принимает к публикации материалы широкой гуманитарной направленности: научные и критические статьи, рецензии, обзоры. Все материалы проходят обязательное внутреннее рецензирование. Решение о публикации принимается редакционным советом на основании внутренней рецензии. Основными критериями при принятии решения о публикации служат научная новизна, актуальность проблематики, выраженная исследовательская позиция, соответствие высоким академическим стандартам научного текста. Минимальный объем материала — 20 000 знаков. Максимальный — 40 000 знаков. Редакция не знакомит авторов с рецензиями. При отклонении публикации рецензия предоставляется по запросу. Материалы принимаются к публикации только в соответствии с объявленной темой номера. Концепцию текущего номера и тематический план на следующие номера можно найти на главной странице сайта. Предоставляя в редакцию рукопись, автор берет на себя обязательство не публиковать ее в ином издании без согласия редакции и гарантирует, что ни сам материал, ни его части не были опубликованы ни на твердых, ни на электронных носителях, ни в сети Интернет. Автор несет ответственность за подбор и достоверность приведенных фактов, цитат, статистических и социологических данных, имен собственных, географических названий и прочих сведений. Публикуемые материалы могут не отражать точку зрения редколлегии и редакции. Отношения автора и редакции регулируются публичным договором-офертой, опубликованном в разделе «Авторам» официального сайта журнала.

Журнал выпускается исключительно в цифровом (электронном) формате. Печатные версии журнала не предусмотрены.

International Journal of Cultural Research is a project of the EIDOS publishing house of humanitarian literature.

| Founder & Publisher |

PublishingHouse«EIDOS»
editor@eidos-books.ru

| Contacts |

Common e-mail
editorial@culturalresearch.ru

Editor-in-Chief
Dimitri SPIVAK
d.spivak@culturalresearch.ru

Deputy Editor-in-Chief
Alina VENKOVA
a.venkova@culturalresearch.ru

Associate Editor
Anna KONEVA
a.koneva@culturalresearch.ru

International Journal of Cultural Research is registered by Federal Service for Supervision of Telematic and Mass Communications
Registration № FC 77–39183, March 17, 2010
ISSN 2079–1100

The Editorial Board welcomes a wide range of articles, including scholarly and critical papers, analytical studies, and reviews. All materials undergo peer review by members of the Editorial Board. The basic criteria for publication are scholarly novelty, current subject matter, and adherence to high international academic standards. The Editorial Board does not inform the authors of the results of peer review. However, a copy of the review will be sent to the author upon his/her request, if the paper is rejected for publication. Each issue of the journal has a theme that should be addressed by all texts accepted for publication in the given issue. The theme of the current issue, as well as of the upcoming one, are posted on the main page of the journal website. Upon acceptance, the author will be required to sign a contract for publication. Once the contract is signed, no part of the article or other materials may be published elsewhere in any form or by any means, without prior permission of the publisher. The author is responsible for the accuracy of all information, including facts, citations, historical and sociological data, names, and place names used in the text. Published materials do not necessarily reflect the views of the Editorial Board or the publisher.

The Journal issued only in electronic version. Hardcopy is not provided.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

| Редакционный совет |

Анатолий АЛЕКСЕЕВ-АПРАКСИН
Россия, Санкт-Петербург
Вильям АРЕНС
США, Нью-Йорк
Татьяна АРТЕМЬЕВА
Россия, Санкт-Петербург
Марина БИРЮКОВА
Россия, Санкт-Петербург
Елена БЛИНОВА
Россия, Санкт-Петербург
Татьяна БУКИНА
Россия, Санкт-Петербург
Алексей ВАСИЛЬЕВ
Россия, Москва
Крыстына ВИЛЬКОШЕВСКА
Польша, Краков
Кристоф ВУЛЬФ
Германия, Берлин
Андрей ДЕНИСОВ
Россия, Санкт-Петербург
Валентина ДИАНОВА
Россия, Санкт-Петербург
Шарлин Хэддок СИГФРИД
США, Западный Лафайет
Владимир КОНЕВ
Россия, Самара
Нина КОЧЕЛЯЕВА
Россия, Москва
Борис МАРКОВ
Россия, Санкт-Петербург
Армен МАРСУБЯН
США, Нью-Хэвен
Лариса НИКИФОРОВА
Россия, Санкт-Петербург
Марк-Анри ПИЙО
Франция, Париж
Кирилл РАЗЛОГОВ
Россия, Москва
Джон РАЙДЕР
США, Нью-Йорк
Олег РУМЯНЦЕВ
Россия, Москва
Валерий САВЧУК
Россия, Санкт-Петербург
Ольга САПАНЖА
Россия, Санкт-Петербург
Савелий СЕНДЕРОВИЧ
США, Итака
Альмира УСМАНОВА
Литва, Вильнюс

| Editorial Board |

Dr. Anatoliy ALEKSEEV-APRAKSIN
Russia, St. Petersburg
Dr. William ARENS
USA, Stony Brook, New York
Dr. Tatiana ARTEMYEVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Marina BIRYUKOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Elena BLINOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Tatiana BUKINA
Russia, St. Petersburg
Dr. Gerald CIPRIANI
Ireland, Galway
Dr. Andrey DENISOV
Russia, St. Petersburg
Dr. Valentina DIANOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Nikolaj KHRENOV
Russia, Moscow
Dr. Vladimir KONEV
Russia, Samara
Dr. Nina KOCHELYAEVA
Russia, Moscow
Dr. Boris MARKOV
Russia, St. Petersburg
Dr. Armen MARSOOBIAN
USA, New Haven, Connecticut
Dr. Larisa NIKIFOROVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Almira OUSMANOVA
Lietuva, Vilnius
Dr. Marc-Henri PIAULT
France, Paris
Dr. Kirill RAZLOGOV
Russia, Moscow
Dr. John RYDER
USA, New York
Dr. Oleg RUMYANTSEV
Russia, Moscow
Dr. Valerij SAVCHUK
Russia, St. Petersburg
Dr. Olga SAPANZHA
Russia, St. Petersburg
Dr. Savely SENDEROVICH
USA, Ithaca, New York
Dr. Vyacheslav SHESTAKOV
Russia, Moscow
Dr. Richard SHUSTERMAN
USA, Boca Raton, Florida

| Редакционный совет |

Николай ХРЕНОВ
Россия, Москва
Джеральд ЧИПРИАНИ
Ирландия, Голуэй
Вячеслав ШЕСТАКОВ
Россия, Москва
Ричард ШУСТЕРМАН
США, Бока Рейтон
Давид Л. КРЕЙВЕН †
США, 1951-2012
Михаил УВАРОВ †
Россия, 1955-2013
Паоло КЬОЦЦИ †
Италия, 1943-2018
Джон Джозеф МАКДЕРМОТТ †
США, 1932-2018

| Editorial Board |

Dr. Charlene Haddock SIEGFRIED
USA, West Lafayette, Indiana
Dr. Aleksej VASIL'EV
Russia, Moscow
Dr. Krystyna WILKOSZEWSKA
Poland, Kracow
Dr. Christoph WULF
Germany, Berlin
Dr. David L. CRAVEN †
USA, 1951-2012
Dr. Mikhail UVAROV †
Russia, 1955-2013
Dr. Paolo CHIOZZI †
Italy, 1943-2018
Dr. John J. McDERMOTT †
USA, 1932-2018

| Редакция |

Дмитрий СПИВАК
Главный редактор
Россия, Санкт-Петербург
Алина ВЕНКОВА
Заместитель главного редактора
Россия, Санкт-Петербург
Анна КОНЕВА
Шеф-редактор
Россия, Санкт-Петербург
Скай БЁРН
Редактор
США, Беллингем
Любовь БУГАЕВА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Елена КАВЕРИНА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Денис СОБОЛЕВ
Редактор
Израиль, Хайфа
Ирина СОКОЛОВА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Михаил СТЕПАНОВ
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Лариса ФИАЛКОВА
Редактор
Израиль, Хайфа
Андрей ФОМЕНКО
Редактор
Россия, Санкт-Петербург

| Editorial Team |

Dr. Dimitri SPIVAK
Editor-in-Chief
Russia, St. Petersburg
Dr. Alina VENKOVA
Deputy Editor-in-Chief
Russia, St. Petersburg
Dr. Anna KONEVA
Associate Editor
Russia, St. Petersburg
Sky BURN
Editor
USA, Bellingham
Dr. Lyubov BUGAEVA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Larisa FIALKOVA
Editor
Israel, Haifa
Dr. Andrey N. FOMENKO
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Elena A. KAVERINA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Denis SOBOLEV
Editor
Israel, Haifa
Dr. Irina SOKOLOVA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Mikhail STEPANOV
Editor
Russia, St. Petersburg

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Выпуск # 1 (34) 2019:
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ГЕЙМДИЗАЙН КУЛЬТУРЫ
Приглашённые редакторы выпуска:
Константин Павлович ШЕВЦОВ
Александр Сергеевич ЛЕНКЕВИЧ
Ответственный редактор:
Алина Владимировна ВЕНКОВА

Issue # 1 (34) 2019:
COMPUTER GAMES: GAME DESIGN OF CULTURE
Guest Editors:
Konstantin SHEVTSOV
Alexander LENKEVICH
Managing Editor:
Alina VENKOVA

СОДЕРЖАНИЕ / TABLE OF CONTENTS

Тема номера / Topic of the Issue

Константин Павлович ШЕВЦОВ / Konstantin SHEVTSOV
| Граница игры / Game Boundaries|·····6

Александр Сергеевич ЛЕНКЕВИЧ / Alexander LENKEVICH
| На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх / On the Way to Media Esthesis: Production of Presence in Computer Games |·····20

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETYANY
| Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи / Computer Games as Gesamtkunstwerk of Digital Age |·····34

Алина Раилевна ЛАТЫПОВА / Alina LATYPOVA
| Игровой искусственный интеллект как медиум социального мира / Game Artificial Intelligence as a Medium of Social World |·····46

Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Liubov IAKOVLEVA
| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |·····62

Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV
| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |····73

Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA
| Если «мир — это компьютерная игра», как в него играть? / If “the World is a Computer Game”, then how to play it? |·····88

Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO
| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound |·····102

Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV
| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |·····113

Светлана Александровна МАРТЫНОВА / Svetlana MARTYNOVA | Денис Сергеевич БУГАЕВ / Denis BUGAEV
| Инструментальная база органических процессов в кино и компьютерных играх / Instrumental Basement of Organic Processes in Cinema and in Computer Games |·····128

Теория культуры / Theory of Culture

Яна Александровна ПАРХОМЕНКО / Iana PARKHOMENKO | Валерия Юрьевна ЛАБУЗНАЯ / Valeriya LABUZNAYA
| Жертвоприношение детектива: жанровое своеобразие сериала «True detective» / Detec-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

tive Sacrifice: Genre Originality of the Series True Detective |·····139

Андрей Викторович ГАСИЛИН / Andrey GASILIN | Мария Николаевна ПРОРОКОВА / Maria PROROKOVA

| Минимализм и Барокко. Стратегии перекодирования сетевых субкультур / Minimalism and Baroque. Recoding Strategies of Network Subcultures |·····154

Теории искусства / Theory of Art

Александра Михайловна ОРЛОВА / Alexandra ORLOVA

| Звук как пластическая составляющая инсталляционного пространства / Sound as a sculptural element of the installation space |·····167

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Константин Павлович ШЕВЦОВ / Konstantin SHEVTSOV

Санкт-Петербургский государственный гражданской авиации, Санкт-Петербург, Россия
Профессор кафедры философии и социальных коммуникаций
Санкт-Петербургский государственный университет
Заведующий Лабораторией исследований компьютерных игр Центра медиафилософии Института философии
Доктор философских наук, Доцент

Saint Petersburg State University of Civil Aviation, Saint Petersburg, Russia
Saint Petersburg State University, Institute of Philosophy
Head of the Laboratory for Computer Games Research at the Centre for Media Philosophy
Doctor of Science (Philosophy)
shvkst@gmail.com

ГРАНИЦЫ ИГРЫ *

В статье предлагается общий взгляд на природу игры как удовольствия от своего присутствия и действия в мире. Игра возникает благодаря эффектам отражения, рефлексии, которые позволяют игроку осваивать границу своего присутствия и отсутствия, расширять ареал освоенного пространства и живой длительности. В игре игроку удается собраться как целое, обрести образ телесного присутствия и социальную роль, поэтому столь значим для современного мира феномен компьютерных игр, которые привносят совершенно новый опыт чувственности и ориентации в мире. Если традиционные игры противопоставляют повествовательным жанрам как невербальные жанры — вербальным, и это отношение сопоставляют с отношением ритуала и мифа, то в компьютерных играх нарративный элемент становится конструктивным компонентом игрового мира, при этом игра воздействует на рассказываемую историю. В результате мир все больше уходит из собственной истории в пространство игры, а вместе с ним в пространство компьютерных игр перемещается и сама возможность игры как эффективного действия со всем его магизмом и мифологией. Игра непрозрачна в том смысле, что ее началом является удовольствие, и поэтому все концепции игры остаются лишь анализом тех отражений, которые это удовольствие оставляет в современном культурном поле. Однако компьютерные игры уводят игру в особый мир цифровых медиа, где удовольствие от игры становится предметом манипуляции со стороны разработчиков игр, производителей, маркетологов и т. д.

Ключевые слова: игра, отражение, присутствие, граница, удовольствие, морфология игры, выигрыш, препятствие, ход, парадокс игры.

GAME BOUNDARIES

The article offers a general view of the nature of the game as the pleasure of subject's presence and action in the world. The game arises due to the effects of reflection, which allow the player to master the boundary of his presence and absence, to expand the range of the developed space and live duration. In the game, the player manages to gather himself as a whole, gain an image of bodily presence and a social role, that is why the phenomenon of computer games is so significant for the modern world, as it brings new experience of sensuality and orientation in the world. If traditional games are opposed to narrative genres like non-verbal genres and verbal, and this relationship is compared with the relation of ritual and myth, in computer games the narrative element becomes a constructive component of the game world, and the game affects the story being told. As a result, the world is increasingly moving away from its own history into the space

** Данная статья выполнена при финансовой поддержке РФФИ, проект «Парадигмальные "заблуждения" и их влияние на культуру и общество», № 19-011-00371 А.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

of the game, and with it the space of the game itself as an effective action with all its magism and mythology moves into the space of computer games. The game is opaque in the sense that its beginning is pleasure, and therefore all the concepts of the game remain just an analysis of the reflections that this pleasure leaves in the modern cultural field. However, computer games lead the game into a special world of digital media, where already the pleasure of playing becomes the subject of manipulation by game developers, manufacturers, marketers, etc.

Key words: game, reflection, presence, boundary, pleasure, game morphology, winning, obstacle, move, game paradox.

Смысл игры – удовольствие, игра вовлекает в себя, оставаясь замкнутой и герметичной, она не нуждается в истолковании, и еще меньше – в определении своей сути. Размышления об играх и исследование игр мотивированы не самой игрой, а неизбежной неопределенностью границы игры и так называемого «серьезного» мира. Пренебрежение к этим границам можно видеть в повсеместности метафоры «игры». Самые значительные исследования, акцентирующее роль игры в искусстве (Кант, Шиллер), в созидании культурных правил и институций (Хейзинга), в социальной организации (Кайуа) или экономических стратегиях (Нейман и Моргенштерн), раскрывают всего лишь разные грани этой метафоры.

Развитие современных технологий приводит к еще одному размыванию границы: на этот раз между трудом и игрой, физической реальностью и ее виртуальной репрезентацией. Так в горизонте повседневности возникает новый материк компьютерных игр, и неожиданно обнаруживается, что все больше «серьезных» вещей начинают жить на два дома, получая вместе со своей оцифровкой реализацию в игровой форме. Каковы природа и значение компьютерных игр? Так мог бы звучать вопрос, если бы мы полагали, что нам известна общая природа игры и ее исходное место в человеческом мире, но дело в том, что компьютерные игры заново обнаруживают неуловимость или даже утопичность этой природы, потому что прежние определения снимали мерку с игр, в которые мир играл в прежнем его состоянии, при его прежнем устройстве. В какую же игру мы играем с появлением новых технологий? Таков в целом вопрос этого номера, посвященного исследованию компьютерных игр, но в качестве введения к нему стоит задать более традиционный вопрос: сохраняется ли еще возможность для проведения границы игры и не-игры[1]?

[1] Эта тема с 2012–2013 гг. – наряду с исследованием компьютерных игр как медиа, игровых «мутаций», контрплея, интерфейсов, глитчей, тела и телесности геймера и др. – последовательно разрабатывается Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ), работающей при Центре медиафилософии (Институт философии СПбГУ). В 2013 году ЛИКИ и Центр медиафилософии провели первую в России научно-исследовательскую конференцию, посвященную философскому анализу компьютерных игр, «Компьютерные игры – театр активных действий» (с тех пор подобные события, а также тематические секции, посвященные аналитике компьютерных игр, в рамках конференций по медиафилософии регулярно организуются сотрудниками ЛИКИ и Центра). Сегодня темой исследования компьютерных игр в России занимается несколько научных коллективов: помимо ЛИКИ, это, к примеру, Центр исследования видеоигр при МГУ, УИКИ – проект екатеринбургских коллег и др. За годы работы сотрудники ЛИКИ подготовили к печати две коллективные монографии: 1). Компьютерные игры: стратегии исследования.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

«Представь, что все это просто игра». Мы можем сказать так по поводу практически любого действия и события. Что привносится этой установкой в игру? Подразумевается, что отныне действие имеет какую-то иную цель. Прежняя цель, казавшаяся серьезной, поскольку она направляла все действие, стала промежуточной, ведущей к действительной цели игры. Если до сих пор мы подчиняли свои действия внешним требованиям и обстоятельствам, то в игровом поле все обстоятельства и условия подчинены реализации нас самих, как если бы мы получили в качестве выигрыша *самих себя*, став тем исключительным местом, в котором сбывается реальность и в котором все значимо благодаря нашему действию, а мы значимы благодаря осуществлению в нас всего происходящего. Смена установки проводит границу игры, но не обязательно привносит внешнее разделение двух областей, серьезной и игровой; скорее, она устанавливает развилку для различных прочтений происходящего, никогда не доверяя полностью серьезности, но и не лишая игру собственной серьезности, как и собственной представленности в «серьезном» мире[2]. Верно и то, что смена установки требует определенных усилий, навыков и технических приемов, которые могут быть развиты лишь посредством игр, образующих в этом случае своеобразную изнанку привычного мира, внутренний каркас различения и артикуляции, остановки и нового начинания.

Такому пониманию игры противоречит определение, данное Йоханом Хейзингой, согласно которому «игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени»[3]. Яркой иллюстрацией этого тезиса стал знаменитый образ магического круга, отделяющего игру как аналог сакрального действа от профанной повседневности. При этом сам Хейзинга максимально высвобождает игровой элемент, находя его проявление в самых разных культурных формах и установлениях. Например, он указывает на сближение в различных языках понятий игры и битвы, отказываясь видеть в этом сближении простую метафору[4]. Что же позволяет назвать войну игрой, и в противостоянии на смерть сказать что-нибудь вроде: «поиграем!»? Разве это простая забава, разве победу можно счи-

Колл. монография. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. – 328 с.; 2). Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Колл. монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с. С осени 2013 года по настоящее время в стенах Института философии СПбГУ работает регулярный научно-исследовательский семинар лаборатории.

[2] «Игровое пространство, в котором протекает игра, соразмеряется с ее внутренними законами и ими же ограничивается, то есть устанавливается скорее изнутри, через порядок, определяющий игровое движение, нежели извне, через препоны, то есть границы свободного пространства, вне которых игровое движение не осуществляется» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 139.).

[3] Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 59.

[4] «Во всех германских языках, да и не только в них, словом, обозначающим игру, постоянно называют также серьезную битву с оружием в руках. <...> Здесь нам следует переместиться в сферу примитивного мышления, где серьезная битва с оружием в руках – так же как состязание, или агон, которое может простираться от самых пустячных забав до кровавых и смертельных боев, – вместе с собственно игрою объединяются в изначальном представлении о том, как, подчиняясь правилам, обоюдно попытать удачи. При таком взгляде в использовании слова *игра* применительно к битве едва ли была заложена сознательная метафора. Игра – это битва, битва – это игра» (Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 74.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

тать игровым выигрышем, разве всегда есть согласованные правила? Однако важное основание для этого сближения войны и игры все-таки имеется. Играть – значит отложить в сторону все постороннее и выбрать данное взаимодействие как единственное в своем роде целое, в котором необходимо проявить всего себя, использовать все возможности, чтобы добиться цели, взять на вооружение все обстоятельства как своего рода «правила» игры. И это значит, что начало игры заключено не в размеченном и отделенном пространстве и времени, а в возможности заново «родиться» для этого действия, отбросив все представления о большом мире с его множеством дел, неопределенно большой продолжительностью жизни, серьезными целями, ведущими к будущему и т. п. В этом качестве именно игра позволяет обрести лицо, ввести в порядок сущего собственное присутствие как уникальное целое. Несомненно, что современное увлечение спортивными и компьютерными играми напрямую связано с тем, насколько в нашем бесконечно унифицированном и регламентированном мире трудно обрести достоверность собственного присутствия, ощутить возможность быть собой, соотнося свой выбор одновременно и с желанием и навыком действия.

Отмеченное место и время могут выступать маркером игры; еще важнее этого внешнего выделения – собранность и замкнутость на себе игрового действия; однако игровое действие не обязательно должно замыкаться с помощью оговоренных правил, потому что достаточно сосредоточиться на переворачивании коробка спичек, ложки или пищи в обеденном блюде, чтобы тем самым пробудить дух игры. Важно само переворачивание, позволяющее видеть свое отражение в отклонениях от прямого действия. Не потому ли мы говорим об *игре* света или ветра, как только возникают эффекты отражения, своего рода складки, позволяющие стихии вернуться к себе, очертить границы собственного произвола? В таком случае понятно, почему для ребенка средоточием игры является игрушка, а для взрослого – противоборство с соперником[5].

Игра не замыкается в границах, но и не отрицает их, поскольку сама непрерывно создает, прочерчивает границы там, где до сих пор их не было. Я играю не потому, что у меня есть место и время, а потому что место и время появляется там, где удается разыграть некую партию, то есть отделить, присвоить себе пространство жизни, обратить его на себя. Может быть, ошибочно думать, что в этой игре мы обретаем собственное место присутствия, индивидуальное лицо, тем более, если случается оказаться в чужой игре. И все-таки установление границы в игре позволяет выделить особое место в мире, отличное от его постоянного и

[5] «Детская игрушка не отсылает к чему-то вне ее, к какой-либо цели, которой бы она служила. Когда ребенок скатывает мякиш хлеба, придавая ему разные фигуры, он видит в нем лишь отражение своих собственных действий, которые ему удается вложить в мир, чтобы подстроить его под себя, размять его материю таким образом, чтобы отпечатать в ней свое присутствие. В этот момент вещь появляется как своего рода “зеркало”, вынесенная вовне плоть растущего тела, собирающего себя из усилий, образов, предметов, материалов, из возможностей пространства или коммуникации. <…> Если мы знаем о мире только то, что сами вкладываем в него, то, несомненно, именно игра отмечает собой границу, на которой впервые происходит это самое вложение себя в мир, поверхность считывания отражений, сквозь которую только и может впервые открыться нечто действительно иное» (Шевцов К. П. § 1. Возможен ли философский анализ компьютерных игр? // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 23–24.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

принудительного для нас присутствия, придать границы этому миру и тем самым оказаться пространством (или же стать со-причастным тому пространству), в котором этот мир сбывается. Именно потому, что в игре мир показывает себя в преломлении, в отражении нашего присутствия, он как раз и обретает границы. То, что пространство рождается в игре отражений, показывает Кант на примере отличия правого и левого, а то, что форма отражения усваивается именно в игре, показывают игры животных, которые потому и не кусают друг друга до крови, что видят в другом свое собственное отражение, свою возможность действия и реакции.

Обозначения игры во многих языках происходят от слов, обозначающих быстрое движение, ребячливость. Отталкиваясь не только от этимологии, но и от использования метафоры «игры», Ханс-Георг Гадамер попытался более определенно связать интуицию игры с образом чистого движения, представленного движением туда и обратно[6]. Очевидно, что такое движение может быть совсем не игровым, например маниакальным хождением в клетке. Но оно может означать не бессильное отчаяние, не убийство времени и стирание памяти о себе; повторение движения может быть подготовкой, вынашиванием, выращиванием силы, способной совершить прорыв по ту сторону себя. Если в нем случается отражение одного в другом, то происходит суммирование движений, которое придает замкнутой сфере игры силу магического круга, санкцию на присутствие в мире, удовольствие от этого присутствия. С какой бы смысловой основой не связывали наименование игры, повторим еще раз, что смысл игры – удовольствие от своего исполнения в игре[7], от пространства, которое она освобождает для нас в мире, от границ, в которых открывается его фактура. И каждый раз эта фактура дает иное отражение и иное пространство для действия, оставляя перед непроговариваемой сутью игры, в которую мы вовлечены, потому что лишь в ней и открывается для нас мир.

Дана ли нам в мышлении *сама Игра* или всего лишь набор признаков, который мы соотносим с культурным разделением игрового и неигрового? В первом случае мы должны быть готовы к тому, что мысль об игре в какой-то момент сама станет игрой, во втором – достаточно, чтобы была признанная граница игры и не-игры, оставаясь на которой можно описать способы игровой деятельности. Второй подход можно назвать платоновским, потому что он допускает созерцание сущности, отличной от познающего, а потому – явленной в своих отражениях. Неизбежно возникает вопрос, какие из этих отражений признать более существен-

[6] «При наблюдении за употреблением слова “игра”, при котором предпочтительно выделяются так называемые переносные значения, выясняется, что мы говорим об игре света, волн, деталей шарикоподшипника, говорим “сила играет”, “движется играючи”, говорим об играх животных и даже об игре слов. Во всех этих случаях подразумевается движение туда и обратно, не связанное с определенной целью, которой оно заканчивалось бы. <…> Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 136.).

[7] «Игра – это импульсивное, спонтанно протекающее вершение, окрыленное действование, подобное движению человеческого бытия в себе самом. <…> Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть “счастье”, лишена всеобщего “футуризма”, это дарящее блаженство настоящее, непредумышленное свершение»
(Финк *Е.* Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. С. 343.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ными? А следом за ним – витгенштейновское сомнение, что наше определение игры способно дать перечисление признаков, охватывающее все игры и отделяющее их от не-игр. Напротив, первый подход можно назвать кантовским, поскольку он предполагает наличие в самой мысли формы необходимой для понимания игры, а значит, и включения самой мысли в игру, как это и происходит в случае рефлектирующих суждений. У Витгенштейна происходит показательный переход от платоновского определения к кантовскому, когда отказ от определения игры приводит к появлению концепта языковой игры в качестве условия всякой речи, в том числе и об игре. Собственно, оба подхода признают, что граница игры и не-игры проходит через опыт обращения с неопределенностью: у Канта это неопределенность категориального суждения, у Витгенштейна – неопределенность значения, у Платона – неопределенность дистанции образа и образца. Игра должна восполнить неопределенность, не устраняя при этом ее полностью. Она удерживает границы не по принципу сущее/сущее (через разделение одного сущего и другого) или субъект/сущее (разделение мышления и мира), а по принципу субъект=сущее: игра дает проявиться ровно тому в сущем, что отмечает собой мастерство играющего и, наоборот, мастерство отмечает собой лишь то, что появляется как момент игры.

Мыслить игру – значит удерживать границу не в максимальном различии одного и другого, а, наоборот, в установлении и снятии этого различия, сохраняющем лишь минимальный зазор отражения одного в другом: препятствия – в преодолении, недостачи, или пустоты, – в заполнении, потери – в возмещении и выигрыше. Таким образом, *суть игры*, насколько ее удается помыслить, и *есть множество эффектов отражения*, которые позволяют устанавливать границы, чтобы рассеиваться по ту сторону этих границ, переживать свое присутствие как удовольствие быть больше себя и, наконец, присваивать игру как новую размерность своего существования.

Минимальный зазор, который мы находим в игре, это то «новое», которое открывается вдруг в уже известном, не разрывая его и не отчуждая его в сферу неизвестного, а наделяя известное дополнительным объемом, возможностью новых действий и преобразований. Так, попадание в цель является условием успешной охоты, но, если выделить только сам компонент точности, соответствия определенных усилий нужному результату, это станет началом игры, позволяющей сравнивать меткость разных стрелков, сопоставлять навык охотника с хитростью и быстротой мишени и т. д. То, что мы называем познанием, позволяет связать новое явление с уже известными, тренировка встраивает новые способы действия в комплект ранее приобретенных и освоенных навыков, игра же соединяет исходно разнородное: новое явление с действием, направленным на его различение и удержание. В этом смысле она сопутствует любому занятию, но может быть выделена и в особое развлечение. Тогда мы говорим, что налицо *структурные признаки*, или *элементы*, игры.

Несомненно, удовольствие от игры можно понимать как *выигрыш*, который тем самым становится важнейшим игровым компонентом. Впрочем, удовольствие от игры не зависит полностью от того, остались мы в выигрыше или проиграли. Более того, если выигрыш понимать лишь как прибыль в удовольствии, то будет сложно отличить игру от многих других практик, связанных с вознаграждением и прибылью. Поэтому выигрышем явля-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ется лишь то, что могло обернуться проигрышем, а значит, речь идет о приобретении, которое восполняет исходную *потерю*, а еще точнее – признание потери или согласие на потерю, которая именно поэтому не может быть возвращена, но только восполнена. Ребенок отбрасывает игрушку и притягивает ее заново не потому, что хочет вернуть ту же самую игрушку, а потому что ее тождество восполняет неизбежность расставания с близостью вещей, гораздо более важной, чем их простая тождественность.

Размышляя об играх у животных, Мэри Миджли заметила, что игра позволяет погасить конфликт, сводя его к некой форме ритуала или правилам игры[8]. Если это и так, то очевидно, что дело в выигрыше, который получает каждая из сторон в обмен на отказ от части своих притязаний. В структуре игры потеря заранее измеряется выигрышем. Таким образом, она учит восполнению как способу расширения возможностей действия. Именно в возможности состоит значимость действия, и если действие обрывается на самом себе, то оно теряет для нас значение, но благодаря игре мы узнаем, что любое действие обладает не только явными, но и скрытыми, отсроченными возможностями восполнения. Фрейдовский внук выбрасывает игрушки из манежа, пока не находит возможность соединить выбрасывание катушки ниток с ее возвращением[9]. Более того, он обнаруживает, что исчезновение и появление вещи может происходить по команде, потому что произнесенный звук – это ставка в игре, потерянная часть себя, которая позволяет получить в качестве выигрыша не больше и не меньше, как возможность возвращения утраченного.

Поскольку действие соотносит себя с проигрышем и выигрышем, оно совершается в расчете на ответ, в котором и заключается его необходимость. Такое действие в игре называется *ходом*, и даже если отдельный ход не обязательно приближает к выигрышу или удаляет от него, его значение состоит в поддержании непрерывности игры, в осуществлении ее как целого. Мы не можем сказать «это – просто работа» или «это – просто отдых» в том же смысле, в каком мы говорим «это – просто игра». Работа и отдых включены в порядок внешней необходимости и обстоятельств, тогда как игра обладает автономным строем, как будто она разворачивается сама из себя, по внутренней логике своего действия. Но это не логика предмета, а связка ходов в порядке действия и ответа. Едва ли мы хотим, чтобы значимым был каждый шаг в жизни, потому что слишком многое будет иметь для нас не лучшие последствия. Есть правильные поступки и ошибочные, но есть множество тех, которые просто позволяют проводить время жизни без невыносимого груза ответственности. Ходы в игре не являются истинными или ложными, но все они значимы для игры, потому что каждый может оказаться удачным или провальным в отношении главной цели – выигрыша. Хотя игра не выделяется как особая область значимостей, она обучает самому разделению значимого и пустого, решающего или безразличного для игры.

Связка действия и ответа возвращает нас к исходному пониманию игры как отражению в другом. Чтобы распознать свое отражение, нужно научиться видеть, как любое действие изменяет структуру зрительного поля и, далее, как изменение образа вплетается в

[8] Миджли М. Игра в игру // Философская антропология. 2017. Т. 3. № 2. С. 37.
[9] Фрейд З. «Я» и «Оно». Труды разных лет. Книга 1. Тбилиси: Мерани, 1991. С. 146.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

структуру нового действия. Здесь мы узнаем, что определение одного непосредственно ведет к определению другого, и учимся удерживать границу одного и другого как возможность свободного, непривязанного ни к одной из сторон продвижения. Вот почему можно назвать игрой платоновскую диалектику Одного и Иного, как и кантовскую игру способностей, которая ведет от формы вещи к форме удовольствия (вкусу) и к соединению того и другого в суждении о прекрасном[10].

Смена ходов непрерывна, но сами ходы не теряют от этого собственной определенности, потому что граница, вдоль которой разворачивается игра, имеет всегда дополнительную маркировку, составляющую еще один важный компонент игры. Его можно назвать *препятствием*, хотя это наименование не очень точно, потому что в этой роли может выступать как внешняя преграда: край манежа, сетка, размеры кольца, действие соперника, – так и просто ненадежность случая, непредсказуемость отскока и пр. Препятствие задает определенную цель игры, как если бы речь шла об обретении нового тела и образа, нового существования по ту сторону отмеченной препятствием границы. Обратной стороной препятствия являются средства его преодоления, волшебные *помощники* игры, в роли которых могут выступать те же самые вещи, которые служат препятствием (край манежа, который не только скрывает, но и являет; игрушка, которая сопротивляется и одновременно провоцирует игровое действие), а также специальные игровые снаряды, фигуры, фишки, кости, карты и пр. От того, что выбрано препятствием и помощником в игре, зависит не только цель, но в основе своей и правила игры, техники и стратегии игроков, способы понимания игры и, наконец, разнообразные интерпретации того, чем занимаются игроки, пока они просто играют.

Поскольку игра отменяет привычный порядок целей и мотивов действия, переход к ней выглядит как настоящий *парадокс*. Кто-то подает знак, что пришло время игры, что отныне все знаки и вещи являются не тем, чем они есть, а лишь элементами игры. Суждение «Это – игра», считает Грегори Бейтсон, используется как прямое утверждение, хотя при этом вводит порядок, внутри которого все утверждения приходится понимать как непрямые; в итоге, оно само перечеркивается тем отношением к истине, которое им утверждается[11]. На парадоксальность актерской игры в свое время указал Дидро, полагавший, что актер тем лучше изображает страсть, чем меньше испытывает ее, поскольку воспроизведение знаков чувств легче дается наблюдательности и рассудку, чем повышенной чувствительности, мало контролируемой и предсказуемой. Игра словно переворачивает то, что делает своим предметом, вовсе не отрицая серьезность формы, но изменяя установившуюся связь формы и содержания. Поэтому парадоксальной ее делает лишь оценка по мерке серь-

[10] Возможно, отражение одного в другом является для нас той простейшей структурой, которая позволяет пережить свое присутствие в теле и присвоить его в аффекте удовольствия. Если оттолкнуться от типологии игр, предложенной Кайуа, то можно сказать, что это присвоение тела происходит как переживание целого в едином аффекте (игры головокружения), как возможность придать этому целому общую форму (миметические игры), выстроить его поведения в связке действий и воспринимаемых изменений (агональные игры), наконец, встроить эти действия в порядок судьбы, независимых от нас событий (азартные игры).

[11] Бейтсон Г. Экология разума: Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. М.: Смысл, 2000. С. 201.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

езного мира, претендующего на исключительное право наделять вещи ценностью и смыслом.

Высказывание «это – игра» не обязательно понимать как прямое утверждение, оно может быть указанием на перемену регистра значимости, сигналом, что из возможных способов понимания выбирается тот, который ведет к истолкованию действий в качестве игровых. Уже для Декарта примером непрямого сознания была рефлексия, а Кант выделил тип рефлектирующих суждений, особенностью которых является не прямое утверждение о предмете, а оценка целесообразности его формы, точнее: того соотношения частей, которое позволяет состояться удовольствию от игры рассудка и воображения, строгости категориальной схемы и свободной избирательности суждения[12]. Рефлексивные суждения, или суждения вкуса, столь же характерны для игры, как и для искусства. Мы не только играем, но и запоминаем свои удачные ходы и разыгранные комбинации, находя в них настоящий эстетизм, а вместе с тем и признание своей значимости для мира, санкционированности в нем. При всей свободе суждений вкуса они опираются на довольно строгие основания, поскольку отсылают к писанным или неписанным правилам игры, игрокам хорошо известным. Если мы и должны говорить о парадоксе игры, то лишь в духе парадоксальной позиции Хейзинги: игры отделены от серьезной жизни, но они учат нас соблюдению правил, и эта наука лежит в основе всех формальных (в том числе и логических) образований этой самой серьезной жизни.

Мы можем не понимать природу игры, но достаточно хорошо понимаем, в какую игру играем в данный момент, потому что игра устроена, как борьба за выигрыш, в котором как раз и отражаются все сделанные нами ходы и предпринятые усилия. Правила конкретных игр проясняются благодаря схватыванию этого базового отношения, которое понималось Гадамером как изначальная стихия самопоказа или саморепрезентации игры[13]. Появление зрительской аудитории у игр – это всего лишь оформление инстанции взгляда, которая принадлежит игровому действию как таковому: в нем игрок выступает одновременно как актор и зритель, носитель игровой рефлексии, критической оценки собственного мастерства, условий и правил игры, действий соперников и партнеров. Принято считать, что игры обучают не просто тем или иным действиям, но и самой

[12] «Воспринимая произведение изящного искусства, следует сознавать, что это – искусство, а не природа; однако целесообразность его формы все-таки должна представляться столь свободной от всякого принуждения произвольных правил, будто оно есть продукт природы. На этом чувстве свободы в игре наших познавательных способностей, которая должна быть вместе с тем целесообразной, зиждется то удовольствие, которое только и может быть всеобще сообщаемо, не основываясь на понятиях. Природа прекрасна, когда она похожа на искусство, а искусство может быть лишь тогда названо прекрасным, когда мы сознаем, что это искусство, но вместе с тем оно выглядит как природа» (Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения. В 8-ми тт. Т. 5. М.: Чоро, 1994. С. 147.).

[13] «Игра отличается тем, что это саморепрезентация. Хотя она, как мы видели, и основана на поведении, связанном с иллюзорной игровой целью, но смысл такого поведения в действительности не состоит в достижении данной цели; скорее самоотдача выполнению игрового задания на деле представляет собой саморазыгрывание. Саморепрезентация игры действует таким образом, что играющий одновременно приходит к собственной саморепрезентации, репрезентируя в то же время игру» (Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 140.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

способности действия[14], что означает, если следовать в этом Канту, что они вырабатывают (или выявляют) определенную форму синтеза, базовую модель действия. В игре мы приобретаем не только навык или ловкость, но и необходимое сочетание веры в себя, умения под давлением увидеть общую расстановку, взвесить шансы, принять решение и исполнить. Это – своего рода практический синтез «Я могу», определяющий возможность суждений в конкретных ситуациях и потому отличный от чисто формального единства апперцепции «Я мыслю».

Предметом суждений, мотивированных игрой, является, конечно, сама игра, но также и поведение игрока, полученные или потерянные им очки, приобретенный статус, игровая квалификация, которая уже не привязана к конкретному розыгрышу, поскольку сохраняет свое значение в промежутке между играми, в том числе как возможность и привилегия вступать в новые игры, выбирать себе соперников и партнеров. Таким образом, игра дает основание не только для суждения, но и для рассказа о себе, и, более того, она начинает включать в себя определенные повествования, которые либо рассказываются, либо предполагаются известными в качестве некой предыстории или своеобразного введения в игру. Саморепрезентация игры и есть исходно языковая игра, поскольку и язык всегда и прежде всего говорит о себе, обращаясь к слушателю с императивом «слушай меня!». Игра, даже бессловесная, разворачивает себя наподобие некой истории, которая стремится найти для себя свое слово, стать рассказом о себе.

Фольклорист Алан Дандес обратил внимание на структурный изоморфизм традиционной игры и волшебной сказки. Следуя анализу В. Я. Проппа, он показал, что игра, как и сказка, начинается с некой потери или недостачи, сталкивает игрока с препятствием и требует обращения к помощнику (или волшебному средству), благодаря которому удается восполнить недостачу, то есть привести к выигрышу[15]. Существенное различие игры и сказки состоит в том, что в последней все события происходят в речи и поэтому действия как героя, так и его антагониста могут быть даны лишь в последовательности пересказа, тогда как игра развертывается в порядке действий, которые вполне могут составлять две или больше пересекающихся последовательностей. При всей значимости этих отличий они не могут исключать общности основы, из которой возникают игры и сказки, отношение которых можно сопоставить с отношением ритуала и мифа[16].

[14] «Вообще, игра предстает как воспитание тела, характера и ума, без заранее предопределенной цели. С такой точки зрения чем более игра удалена от реальности, тем больше ее воспитательная ценность. Ибо она не дает готовых рецептов – она развивает способности» (Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 178.).

[15] Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М.: Вост. лит., 2003. С. 31.

[16] «В основе морфологической близости между игрой и сказкой лежит важнейший принцип, который можно приложить и к другим формам фольклора. В основном эти различные формы происходят из-за различия между словами и действиями, т. е. это вербальный и невербальный фольклор. Различие зачастую создается за счет соотношения с мифом или ритуалом. <…> И миф и ритуал сакрализованы; и сказка и игра профанны. (Происходят ли все игры из ритуала, не более и не менее вероятно, чем происхождение или даже регрессивное происхождение сказки из мифа)» (Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М.: Вост. лит., 2003. С. 37.). О том, что игры восходят к ритуалу или даже являются его изначальной формой, см.: Хей-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Сказка повествует о событиях, игра предлагает создать событие, совершить действие, которое потребует выбора и приведет к определенному результату. Выигрыш в игре состоит в освобождении реальности, очищении ее от многосложных делений и неявных препятствий, отсрочек и неоднозначных эффектов, составляющих повседневность. Рассказ начинает с прошлого, значимость которого состоит в том, что, завершая одно событие другим, оно подводит к устроению настоящего момента, когда мир, наконец, завершается как целое с его различными регионами, их обитателями и героями, соединяющими части мира своими путешествиями и подвигами. В игре, наоборот, целое предъявлено в отношении действия и результата, и поэтому оно создается не как мир, а как наполненность каждого момента, который заслуживает того, чтобы стать моментом решения и выбора, вступления в мир и заявления о себе. И все же, чем больше мы подчеркиваем различие игры и сказки, ритуала и мифа, тем очевиднее становится их зависимость друг от друга – в необходимости рассказывать историю мира, в котором игра даже самым случайным жестом воспроизводит серьезность изначального (ритуального) действия.

Сегодня компьютерные игры создают свою мифологию событий, свой мир, который почти не нуждается в связке с фактически существующим. Заменив сначала бога, машина все больше заменяет непосредственность социальной включенности и претендует на то, чтобы создать симулятор телесного присутствия. Таким образом, история становится уже не предысторией, а частью самой игры и даже предметом игры, поскольку появляется возможность переписывать ее в зависимости от результатов игры. Даже при том, что современные игры пытаются реагировать на актуальные события и проблемы, воздействовать на осмысление информационной повестки[17], мы вынуждены признать, что мир все больше уходит из собственной истории в пространство игры, а вместе с ним в пространство компьютерных игр перемещается и сама возможность игры как эффективного действия со всем его магизмом и мифологией.

Многообразие игр ставит вопрос об их *классификации*, при этом наиболее простым и понятным выглядит разделение типов игр по целям, которые они преследуют. В этом случае мы всматриваемся не столько в природу игр, сколько в способ социальной легитимации игр, оценки удовольствия от игр через соотнесение с общественной полезностью игрового действия. Простая и ясная классификация Кайуа, возможно, воспроизводит опыт игрового освоения тела (см. выше), но ее основной целью является разведение фундаментальных (с точ-

зинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 83.

[17] См. об инфоиграх раздел «Newsgames: или игры, или новости», написанный А. Муждабой для монографии «Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр». Ожидания, связанные с newsgames, пока выглядят неоправданными. Автор резюмирует свой текст следующим замечанием: «Каждая newsgame – пауза в потоке новостей, констатация того, что события перестали происходить, свелись к процедуре… <…> Можно было бы представить человечество, сменяющее закончившиеся ленты новостей на бесконечное “проигрывание” истории, но, по-видимому, предсказания этого рода сингулярности оказались преждевременными. Во всяком случае, до тех пор остается выбирать: или игры, или новости» (Муждаба А. Д. § 18. Newsgames: или игры, или новости // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 328.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ки зрения французского социолога) стратегий социального действия: экстатической религиозности ритуала и рационального расчета шансов в конкурентной борьбе. Но если мы возьмем эту классификацию за основу при рассмотрении такой простой игры, как развлечение фрейдовского внука с катушкой ниток, то едва ли сможем решить, к какой из категорий отнести эту игру. Допустим, мы скажем, что маленький Эрнст воспроизводит уход матери и даже переживает в связи с этим некую панику и головокружение, избавлением от которых становится возвращение катушки. Если это и так, то очевидно, что стержнем игры является все-таки не подражание и паника, а освоение границы ухода и возвращения. Едва ли подражание предполагает идентификацию с матерью, а воспроизведение ситуации ее ухода ограничивается настолько частичным совпадением, что оставляет как раз возможность вмешательства и изменения ситуации. В этом случае игра подобна магии, но в отличие от магии она не связана обещанием реального результата, а захватывает сама по себе, поскольку открывает возможность опознавания и преодоления границы исчезновения-появления. Можно сказать, что магизм игры состоит здесь в изобретении самой игры, в реальном открытии неких правил, то есть ограничений, которые не только запрещают обладание чем-то, но и открывают путь к обретению того, чего иначе бы не существовало.

Если взять еще более простой пример, то можно спросить, чему подражает ребенок, скатывающий фигурки из мякиша хлеба? Какой паники он подвергает себя? Какого случая или соперничества ожидает? Он просто находит в своем предмете сопротивление, препятствие и одновременно возможность действия, которое оформляет себя в непосредственном результате. Возможно, как и игра Эрнста, это занятие представляет собой зародыш игр на подражание и головокружение, но и в нем действительный интерес исчерпывается обнаруженным мотивом препятствия/преодоления, который предоставляет способ отражения каждого действия в событиях и формах вещей и тем самым исполнение самой возможности присутствия в мире.

Поскольку простые игры, о которых идет речь, выпадают из классификации Кайуа, стоит по крайней мере разделить игры в соответствии с уровнем их сложности и разработанности. В этом отношении мы можем опереться на данные языка, который, очевидно, допускает, во-первых, неопределенно-личное высказывание по форме «нечто играет», во-вторых, инструментальное утверждение о возможности «играть чем-то», в-третьих, говорит о возможности «играть кого-то/что-то» и, наконец, дает наиболее привычную и понятную для обсуждения игр форму «играть во что-то». В таком случае наша классификация сводится к следующим разделам:

1. Действие, в котором обнаруживает себя структурная возможность игры, прежде всего, пульсация отражений, рефлексов или саморепрезентаций, по определению Гадамера. Так, мы говорим о том, что ветер играет занавесками, играют лучи утреннего солнца, волны играют судном.

2. Играть-чем – значит обнаруживать возможность игры в простом манипулировании собственным телом, вещами, словами, чужими ожиданиями. Эрнст играет катушкой ниток, не зная, во что он играет (в отличие от Фрейда и рати толкователей), но ему благодаря этой простой находке удается включиться в игру, освоить границу присутствия и отсут-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ствия, отражения и продолжения одного в другом.

3. Играть-кого/что – значит использовать пространство игры как возможность преображения, присвоения новых качеств, статусов, опций. В этой игре еще нет правил, но уже есть набор инструкций, модель для подражания, образец воздействия на предметы и других людей. По классификации Кайуа, мы имеем дело с имитацией, и хотя в современных обществах роль подобных игр не столь велика, как в архаических, они до сих пор служат основой социализации, выбора личной стратегии, идентичности, социальной маски.

4. Играть-во-что – значит разделять сферу игры и серьезного мира, принимать или разрабатывать правила как соглашения, координирующие действия с заявленной целью игры, избранными препятствиями и ограничениями, действиями других игроков, условиями выигрыша и проигрыша.

Помимо четырех типов игр Кайуа выделил два полюса, к которым могут тяготеть игры каждого из типов, paidia и ludus. В первом случае господствует импровизация и веселье, тогда как во втором предпочтение отдается строгой дисциплине и соблюдению правил[18]. По-видимому, игры из нашей классификации можно рассмотреть как постепенный переход от чистого удовольствия paidia, доставляемого игрой созерцания и обращением с подручными вещами и собственным телом, к удовольствию от создания и следования правилам, ludus'у, устанавливающему необходимую меру потери и, соответственно, ценность ее восполнения посредством прохождения игры и получения выигрыша. Движение от paidia к ludus'у и обратно позволяет видеть в игре не только границу и складку поверхности, но и движение от поверхности в глубину. Не случайно Ойген Финк причислял игру к основным феноменам человеческого бытия наряду со смертью, любовью, борьбой и трудом. Каждый из этих феноменов представляет способ самоотнесения человека, но игра «отражает в себе их все, в том числе и саму себя»[19]. Мы можем играть в смерть, в похороны, в любовь, борьбу, труд, и современные компьютерные технологии дают для этого почти неограниченные возможности, но вместе с тем они открывают и совершенно новые возможности для игры в игру, для превращения самого удовольствия от игры в предмет манипуляции и игры.

В тексте Маргариты Скоморох «Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх» для монографии «Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр» показано, как современная игровая индустрия, желая угодить потребителю, снижает уровень сложности игр и тем самым сводит их прохождение к удовольствию близкому paidia, при этом возникает и прямо обратная тенденция к созданию почти непроходимых, непредсказуемых и как бы несправедливо сложных игр, которые доводят удовольствие от ludus'а до настоящего игрового мазохизма. В этом случае удовольствие от игры само становится предметом игры, разыгрываемой игроком и инстанцией «абсолютно злого разработчика, разрушающего договорные отношения с геймером не в угоду его мазохистским желаниям, а ради разрушения как такового»[20]. Частный пример «мазокора» поз-

[18] Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 64–67.

[19] Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. С. 386.

[20] Скоморох М. М. § 21. Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследова-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

воляет увидеть, насколько в принципе изменилась природа игры в современном мире, в котором прежнее удовольствие от своего присутствия в теле и социуме стало предметом контроля и исчисления, предметом желания и манипуляции другого (разработчика, производителя, маркетолога и пр.). Мир, в котором господствует совершенно новый, цифровой, медиум, может присутствовать отныне не иначе, как цифровой мир, и именно компьютерные игры являются способом осваивать этот новый мир, приспосабливаться к его требованиям, настраивать соответствующим образом свою чувственность и желание[21]. Благодаря этому граница игры и не-игры устанавливается и одновременно передвигается, заставляя нас включаться в игру как реальность нового мира, цель которого состоит в подчинении нашего желания, в присвоении удовольствия правилам своей игры.

ния компьютерных игр / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 391.

[21] На эту тему см. статью Александра Ленкевича «На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх» в этом номере. – *прим. ред.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Александр Сергеевич ЛЕНКЕВИЧ / Alexander LENKEVICH

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии
Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy
Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research, Researcher
a_lenkevich@mail.ru

НА ПУТИ К МЕДИАЭСТЕЗИСУ: ПРОИЗВОДСТВО ПРИСУТСТВИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ *

В статье проводится анализ телесного опыта игрока, который формирует базовую соматическую матрицу пользователя цифровых медиа. Проработка соматики задает основу игры, и, несмотря на многообразие интеллектуальных упражнений, которые предлагают компьютерные игры, телесность прорабатывается в них в первую очередь. Компьютерные игры венчают историю развития постпечатных медиа, акцентирующих тактильность и опыт вовлечения в среду вместо опыта дистанции и господства зрительной функции. Игры возвращают нам телесность, которую отчуждали в виде визуальных и/или акустических образов фотография, кино, телевидение и пр., и позволяют оперировать не только символическими структурами, интерпретировать знаки и образы, но и осваивать их на соматическом уровне. В компьютерных играх нет разрыва между знаком и телом, образом и присутствием, так как опыт интерпретации в игре носит перформативный характер: геймер мыслит телесным жестом. Уникальный и локальный опыт соматической концентрации, характерный для танца, перформанса и восточных единоборств, компьютерные игры делают массовым, доступным широкой аудитории. В связи с этим, невозможно игнорировать влияние, которое они оказывают на формирование телесного опыта в современном мире.

Ключевые слова: компьютерные игры, интерфейсы, производство присутствия, медиаэстезис, процедурная телесность, воображение тела.

ON THE WAY TO MEDIA ESTHESIS: PRODUCTION OF PRESENCE IN COMPUTER GAMES

The article provides an analysis of the player's corporeal experience, which forms the basic somatic matrix of a digital media user. The elaboration of the somatic constituent creates the ground of the game, and, despite the variety of intellectual exercises that computer games offer, corporeality is worked through in them in the first place. Computer games crown the history of the development of post-press media, emphasizing the tactility and the experience of engaging in game milieu instead of the experience of distance and the domination of visual function. Games return us corporeality, which photography, cinema, television, etc., alienated in the form of visual and/or acoustic images, they allow us to operate not only with symbolic structures, interpret signs and images, but also master them on a somatic level. In computer games, there is no gap between the sign and the body, the image and the presence, since the experience of interpretation in the game is performative: the gamer thinks with a bodily gesture. The unique and local experience of somatic concentration, typical for dance, performance, and

* *Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6, СПбГУ.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

martial arts, computer games make massive and accessible for a huge audience. In this regard, it is impossible to ignore the influence that they have on the formation of corporeal experience in the modern world.

Key words: computer games, interfaces, production of presence, media esthesis, procedural corporeality, imagination of body.

Чувственность алгоритмического тела

Задача данного текста – представить то, как компьютерные игры[1] участвуют в формировании чувственности игрока и – шире – телесности пользователя новых медиа, как эти коммуникативные машины трансформируют восприятие игроков, а также тех, кто знаком с играми косвенно, ведь, взаимодействуя с интерфейсами смартфонов, электронной почты, электронной техники, социальных сетей, все пользователи осваивают интерфейсы, знакомые геймерам. Это не праздный вопрос, поскольку реалии компьютерных игр становятся всеобщими условиями формирования культуры, экономики, общественных отношений, в них задаются базовые параметры рациональности, присущей современному человеку. На 2018 год статистика сообщала о 2,3 млрд геймеров[2], хотя важнее этих цифр то, что привлекательность игр, их особая способность вовлекать и воздействовать на желание приводят к тому, что именно в играх разрабатываются актуальные техники работы с реальностью, задаются паттерны социальных отношений, которые если не сейчас, то в ближайшем будущем станут ключевыми. В компьютерных играх воспроизводятся классические и создаются новые нарративы, через которые игрок осознает себя и свое положение в мире, в них конституируется телесный опыт и новые перцептивные навыки, необходимые для жизни в цифровой реальности.

Медиальность компьютерных игр и современной цифровой культуры совпадают, поскольку они строятся на одной предпосылке –

[1] Здесь и далее используется термин «компьютерная игра» вместо терминов «видеоигра», «цифровая игра» и т. п., поскольку он отсылает к медиа, с которыми связаны игры в наш цифровой век – к компьютерам. Слово «компьютер», восходящее к английскому глаголу to compute (или – к латинскому computāre), означает «вычислитель» (которым, к слову сказать, может быть не только машина, но и человек). «Компьютерные игры» описывают принципиальное изменение, произошедшее с игрой в наше время: в компьютерной форме игровой опыт связывается с различными вычислениями, математическими операциями, зашифрованными в коде и пр., т. е. базовым медиальным условием *компьютерной* игры является ее *вычислимость*. Другие термины не дают нам той же – медиафилософской – меры всеобщности, поскольку описывают частные моменты. Так, термин «видеоигра», хотя порой его и можно использовать в качестве синонима, скорее отсылает к визуальному аспекту. Без дополнительных оговорок к *видео*играм довольно трудно отнести *текстовые* игры или такие *аудио*игры, как GMA Tank Commander (2002) и Blind Survivor (2012), которые предназначены для слепых или людей с дефектами зрения. Но все они объединяются единством медиальных условий, универсальностью медиума – компьютера. Стоит также отметить, что в *компьютерной игре* фиксируется проблематичность формы, которая предполагает связку свободы (игры) с необходимостью (математические вычисления).

[2] См. подробную статистику на 2018 год: Newzoo's 2018 Report: Insights Into the $137.9 Billion Global Games Market.
URL: https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market (дата обращения: 25.12.2018)

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

математизации, счетности, алгоритмах. Базовый медиум цифровой реальности – счетная машина, компьютер во всех его версиях и вариантах (т. е. речь идет не только о персональном компьютере, но о разнообразных «вычислителях»). Компьютерные игры предъявляют процедурность – алгоритмичность[3] – тела игрока, с которой связана вся телесность, отформатированная цифрой. Игрок погружен в среду интерфейсов, вживается в нее, для лучшей координации с системой, игрой, событийностью. Для успешного вовлечения в эту среду необходима концентрация и проработка соматики в процессе повторения элементарных операций (так, к примеру, чтобы пройти любую маломальски сложную игру, необходим опыт, знание ее устройства, интуитивное угадывание изменений среды, что достигается знакомством с конкретным проектом или с играми в целом). Это требует от игрока полной отдачи, его тело должно стать чувствительным, тонко настроенным интерфейсом. Исследовательница телесности геймера Р. Т. Нёргор в связи с этим отмечает глубину вовлечения в игровой процесс и сопоставляет опыт игры в World of Warcraft (2004) с занятиями карате[4].

Но концентрация, проработанность соматики, чуткость восприятия характерны не только для компьютерных игр. То же самое можно сказать о рыбалке: сосредоточенность, медитативное повторение элементарных операций, мобилизация телесности. Зачем особое внимание уделять телесности геймера? Дело в том, что игрок – произведение цифровой культуры, которая поддерживается интерфейсами, алгоритмическими системами, счетностью. Универсальная медиальность компьютерной игры – счетная машина, компьютер, втягивающая игрока посредством умножения и калькуляции его желаний в освоение новой алгоритмической (мета)физики, упрощающая вхождение в цифровое пространство (нет, например, необходимости следить за соблюдением правил, машина делает это сама, потребность, скорее, возникает в поиске способов их нарушения, в обнаружении разрывов и лакун). Эти алгоритмы структурируют уже не только игровой процесс, но и всю современную культуру, в игре мы получаем навыки, опыт, делающие вхождение в цифровую реальность более мягким, внятным, естественным. Следует этот момент зафиксировать: компьютерные игры не создают некую альтернативу реальности, напротив, они взращивают в нас привычку к той цифровой реальности, в которой мы все так или иначе уже живем.

Мы привыкли к субстанциальной надежности вещей, которые, если мы не находимся в измененном состоянии сознания (в том числе и в ситуации картезианского сомнения), не обманывают нас, а также к функциональности коммуникации, но не привыкли к

[3] Понятия алгоритмичности и счетности могут выступать синонимами, различие между ними заключается в том, что счетность отсылает к различным вычислительным операциям, а алгоритмичность говорит о некоей последовательности выполнения этих (и других) операций, о некотором порядке исполнения действий, о режимах произведения процедур, к которым может быть причислен и счет, и методические движения тела, и последовательность игровых шагов, и т. д.

[4] Nørgaard R. T. The Body under the Mask: Unveiling the Corporeal Practice of Gamers // Perspectives on the Gamer, Luton, UK, 2010. URL: http://underthemask.wdfiles.com/local--files/papers-2010/RNoergaard.pdf (дата обращения: 11.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

деантропологизированной логике цифровой среды, к алгоритмической разметке сущего, в которой на первое место выходит код, язык программ, а также багов и глитчей[5], естественных для цифровой среды как механизм ее эволюции[6], логика нейросетей, обладающих своим способом упорядочивания данных, недоступным человеку (так, нейросети, охватывая огромные массивы информации, ставят точные диагнозы, путь к которым остается непонятным медикам и программистам[7]), big data и др. Геймер находится в эпицентре этих языков, привыкает к логике алгоритмов, операциональности и осваивает соответствующие им соматические режимы, вариации физических «движков», системы альтернативной соматики, альтер-соматические вариации себя[8].

Стоит уточнить, что многие игры, скажем, такие как Contra (1987), Cuphead (2017) или Super Mario Bros. (1985), прививают мало экспортируемых из игры навыков, но приучают к процедурности как таковой, к алгоритмичности перформативного жеста, счетности, инсталлируемой в нас на уровне тела. При этом есть игры, не хуже обучающие процедурности, но плотнее работающие с режимами чувственности, прежде всего, это VR-игры и другие проекты, ориентированные на расширение перцептивного опыта.

М. Маклюэн обратил внимание на то, что перцептивный опыт книжной культуры носит визуальный характер, особую роль в нем играет зрительная функция, с которой связана установка на индивидуализм, специализацию чувственности и опыт дистанции (предметность, которая располагается перед субъектом, на расстоянии). С появлением электрических технологий все большее значение приобретает тактильная перцепция: кино, радио, телевидение несут в себе установку на тактиль-

[5] Если кратко, то оба термина – баг и глитч – описывают сбои в работе программ. Термин «глитч», введенный в 1962 году для описания технических сбоев, впоследствии проник в область искусства, стал обозначать особое направление – работу с ошибками, глитч-арт. К нему относятся как экспериментальные музыкальные произведения в жанре электронной музыки, так и визуальные художественные объекты, в которых содержатся сбои, помехи, дефекты. Подробнее о глитч-арте в искусстве и в компьютерных играх см.: Латыпова А. Р. § 15. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 263–280. URL: http://artguide.com/posts/1251 (дата обращения: 31.01.2019).

[6] Эта мысль, принадлежащая А. Р. Латыповой, была сформулирована в докладе «Глитч-поворот: обживание зон иррационального», прочитанном на семинаре ЛИКИ (17.05.2018).

[7] См., например, исследование о том, как искусственный интеллект с высокой точностью предсказывал смерть пациентов в течение следующих пяти лет: Oakden-Rayner L. et al. Precision Radiology: Predicting longevity using feature engineering and deep learning methods in a radiomics framework // Scientific reports. URL: https://nature.com/articles/s41598-017-01931-w#Sec1 (дата обращения: 11.08.2018).

[8] О схожем опыте пишет, говоря о «машинности» современной культуры, и К. П. Шевцов: «В этом смысле быть в игре, играть в компьютерные игры – значит превращать себя в машину, автоматизировать себя, но не ради достижения внешней цели (как рабочий, спортсмен, политик и пр.), а для того чтобы извлекать свой квант удовольствия из этой автоматизации, быть не собой, быть другим, быть машиной в машине» (Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. Сер. 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. 2016. Вып. 1. С. 102.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ный опыт[9]. И компьютерные игры завершают это движение, начатое ранними электрическими технологиями, доводят тактильный опыт, сформированный медийными инстанциями, до предельного выражения, преодолевая «пафос дистанции» книжной культуры. Так, шлемы виртуальной реальности, костюмы для погружения в цифровую среду, игры с тактильной обратной связью усиливают любой доступный в предыдущих медиа телесный опыт, развивают его. «Не имея возможности пребывать только в измерении биологического тела, – пишет петербургский медиафилософ К. А. Очеретяный, – человек компенсирует "незащищенность, неуверенность, падшесть, в известном смысле – богооставленность" поиском коллективного и/или символического тела. Сегодня человек стремится обрести свою кожу в электронных медиа»[10]. Уже В. Беньямин отмечал, что медиа, в частности кино, трансформируют нашу чувственность: компьютерные игры делают это интенсивнее, так как требуют большей – соматической – отдачи от пользователя. Чувственность алгоритмического тела игрока подразумевает не дистанцию, но участие, вовлеченность, которая жестко привязана к сериям операций, благодаря которым осуществляется игра.

Вечное возвращение отчужденной телесности

Согласно известной мысли Платона, высказанной в диалоге «Федон», философия есть приуготовление к смерти[11], так как и в ходе философского размышления, и в ходе умирания душа отделяется (и отдаляется) от тела. По Платону, мышление предполагает выход на уровень универсального и дистанцию, которую мы занимаем по отношению к телу, спекулятивную операцию, которую Ницше связал с «идиосинкразией философов» – отсутствием исторического чувства, что порождает недоверие к чувствам, а значит, и телу[12]. Эту опера-

[9] Несмотря на то, что кино или телевидение тесно связаны с аудиовизуальным опытом, они также дают мощный импульс развитию осязания, чувства органической связи восприятия со средой, в которой оно формируется. Так, скажем, все тело включается в восприятие кино, а его дефицит вполне может привести к непониманию происходящего на экране: зритель не просто воспринимает фильм глазами, он проживает его через тотальную телесную мобилизацию, опыт предельной собранности (для этого, конечно, лучше всего подходят специальные пространства сборки – кинотеатры). Еще ярче эти техники представлены в опыте телевидения, втягивающего нас в иконическое пространство синестезии и сопереживания. Электрические медиа в целом предлагают человеку опыт «всепроникающего впечатления» (Маклюэн), тотальной сборки телесности, в которой гасится импульс на механически изолированные восприятия. Подробно этот сюжет разбирается Маршаллом Маклюэном в книге «Понимание медиа», для примера можно привести несколько цитат: «Прежние технологии были частичными и фрагментарными, тогда как электрическая – тотальна и инклюзивна»; «Электричество, как и мозг, дает средство вхождения в контакт со всеми гранями бытия сразу. Лишь по случайному стечению обстоятельств электричество является визуальным и слуховым; прежде всего оно тактильно» (Маклюэн Г. М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2011. С. 69; С. 283.).

[10] Очеретяный К. А. Конфигурация медиальной телесности // Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2017. С. 65.

[11] «Те, кто подлинно предан философии, заняты на самом деле только одним – умиранием и смертью» (Платон. Федон. 64а).

[12] «Быть философом, быть мумией, изображать монотонотеизм мимикой могильщиков! – И прежде всего прочь *тело*, эту достойную сожаления idee fixe чувств! Одержимое всеми ошибками логики, какие только есть, опровергнутое, даже невозмож-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

цию можно опознать и в картезианском разделении мыслящей и протяженной субстанций, которое стало основанием удаления от «бытия-в-мире» и началом господства «представления» (Хайдеггер). Казалось бы, систематическое – навязчивое – недоверие к телу, которое демонстрирует классическая философия от Платона до Канта, говорит о том, что мышление с телом радикальным образом расходятся. Но решение этого вопроса в компьютерных играх, представляющих итог развития медиа последних двухсот лет (а если связать их с техникой перспективизма в живописи, то и более), другое – соединение мысли и тела, универсального и уникального, когнитивного и соматического. Играя и включаясь в интерпретацию происходящего, мы не удаляемся от тела, а напротив, как сказал бы Дитмар Кампер, *мыслим телом*, телесно погружаемся в игру. Знаки, интерфейсы и тела образуют коммуникативную машину, в которой мысль носит перформативный характер[13], рождается в жесте, который с помощью системы посредников отображается на экране. Нарратив в виде текстовых и визуальных элементов, геймплей, математические операции и тело сшиваются в единый медиум.

Но игровой опыт зачастую связывают с телесной деградацией, и ряд трагических примеров свидетельствует в пользу этого тезиса[14]. К сожалению, несчастные случаи, связанные с глубоким погружением в игру, и злоупотребление играми в целом, когда люди лишаются работы, семьи, сна, представляют собой плату, которую человечество вносит за право расширения своей – оцифрованной – чувственности, за возможность приобрести необычный опыт и идти по пути эмансипации желаний[15]. Возникающая при этом квазикартезианская иллюзия бестелесности геймера на поверку оказывается ложной. Трудно представить прохождение Contra, Cuphead или вечер, проведенный за «Тетрисом», без должной телесной (и когни-

ное, хотя оно достаточно нагло для того, чтобы изображать из себя нечто действительное!..» (Ницше Ф. Сумерки идолов, или Как философствовать молотом // *Ницше Ф.* Сочинения в 2 тт. Т. 2. М.: Мысль, 1990. С. 568).

[13] Западноевропейская культура, как замечают американские аналитики медиа Дж. Болтер и Р. Грусин, несет в себе от Ренессанса (и изобретения перспективы) до нашего времени два противоположных импульса. С одной стороны, мы стремимся увеличить число медиа, гаджетов, технических аппаратов в нашей жизни, что можно называть гипермедиацией, а с другой – хотели бы иметь непосредственный опыт реальности, что можно называть прозрачностью или амедиальностью. См. подробнее: Bolter J. D. Grusin R. Remediation: Understanding New Media. USA, 2000.

[14] В серии «Make Love, Not Warcraft» популярного анимационного сериала South Park иронично обыгрывают этот момент: персонажи, не выходя из дома, играют в онлайн-игру, из-за чего начинают толстеть и терять человеческий облик. Но в действительности игр очень много и они предлагают самый разнообразный опыт: к примеру, Pokemon Go (2016), напротив, вывела игроков на улицу.

[15] Конечно, это не просто нейтральная плата, но *жертва* цифре. Аналитики жертвы давно подметили, что современный мир предлагает разнообразные субституты архаической формы жертвоприношения: «Смертью друзей питается азарт игры, обретаются самоуважение и значимость. Регулярные трагедии альпинистов, туристов-байдарочников, автогонщиков – залог не будущих бескровных походов и состязаний, но их притягательности. Жертвы, конечно же, могут быть неосознанные, но не нелепые: они – железный обруч, стягивающий соратников в единство. Жертва, не бесполезна, если же она бесполезна, то тогда это не жертва. Это смерть на покое» (Савчук В. В. Жертва // Anthropology.ru. URL: http://anthropology.ru/ru/text/savchuk-vv/zhertva (дата обращения: 25.12.2018).).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

тивной) тренировки. Правда, аффектация и интенсивность мобилизации соматических ресурсов возрастают в процессе игры настолько, что тело как бы выносится за скобки, мы перестаем его замечать. Эта иллюзия отсутствия тела и его ненужности в игровом процессе рассеивается, если мы обратим внимание на то, что в игре важны точность жестов, оперативное взаимодействие со средой. Наряду с нормативной проработкой соматики игровыми средствами, когда игрок усваивает стандартные способы управления, интериоризирует навык владения интерфейсами, который впоследствии помогает при вхождении в любую цифровую среду, в играх разворачивается и огромное количество соматических экспериментов.

Так, например, в игре Brothers: A Tale of Two Sons (2013) игрок управляет не одним, а двумя аватарами одновременно. Игра, отсылающая к классическим образам из сказок, строится вокруг истории двух братьев: их мать утонула в море, а отец тяжело болен. Чтобы спасти его, братья должны добыть волшебное лекарство в горах, где живут великаны (чем выше они забираются, тем крупнее и безжалостнее они становятся). В визуальном плане игра очень красива – и умело воссоздает атмосферу сказочного приключения, наполненного опасностями, которым герои противопоставляют смекалку и находчивость. Но главное, конечно, геймплей: братья должны научиться работать вместе, чтобы преодолевать разнообразные препятствия. Геймплей построен таким образом, что игрок, управляя одновременно двумя аватарами, учится координировать обе руки, как при игре на гитаре, и через эту механику привыкает к взаимовыручке, взаимопомощи. Геймплей переплетается с нарративом, прививая мысль о том, что братья должны держаться вместе, что только командная работа поможет им вернуться с лекарством.

Еще больше соматических экспериментов можно обнаружить в современных VR-проектах[16] и играх для мобильных устройств с их тактильной обратной связью. Например, сотрудники исследовательской лаборатории компании Disney совместно с учеными из Массачусетского технологического института (MIT) и Университета Карнеги-Меллона в 2018 году разработали костюм для виртуальной реальности, имитирующий физические эффекты, удары и пр. взаимодействия с телом игрока[17]. Ведутся разработки устройств, способных передавать вкусовые ощущения, запахи, текстуры предметов и пр. Так, например, для смартфонов еще в 2016 году разработан специальный девайс Kissenger, с помощью которого поцелуи передаются на расстоянии (на смартфон надевается специальная силиконовая насадка, которая запоминает поцелуй пользователя и передает его адресату, использующему такой же девайс для расшифровки «сообщения»[18]). Создание таких устройств, как замечают их разработчики, имеет огромное зна-

[16] Интерес к VR-играм появился давно, но их развитие сопряжено с рядом трудностей, касающихся прежде всего проблем физиологии восприятия, которые не разрешены до сих пор. Длительное пребывание в шлеме виртуальной реальности вызывает головокружение, тошноту и т. п.

[17] Delazio A. et al. Force Jacket: Pneumatically-Actuated Jacket for Embodied Haptic Experiences. URL: https://s3-us-west-1.amazonaws.com/disneyresearch/wp-content/uploads/20180424165727/Force-Jacket-Pneumatically-Actuated-Jacket-for-Embodied-Haptic-Experiences-Paper.pdf (дата обращения: 11.08.2018)

[18] См. информацию об устройстве на сайте: http://kissenger.mixedrealitylab.org (дата обращения: 11.08.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

чение для развития перцепции машин, коммуникация с которыми вскоре станет чем-то заурядным. Скажем, секс с роботами уже сейчас вполне доступен в развитых странах (не так давно заведение, предоставляющее подобные услуги открылось и в Москве), что порождает запрос на перцептивную грамотность машин.

Чтобы вернуться к компьютерным играм, можно вспомнить устройство ShapeShift, разработанное учеными Стэндфордского университета, которое имитирует текстуры и формы предметов, встречающихся пользователю в VR: игрок касается стержней, меняющих свою длину, что создает иллюзию прикосновения к предметам[19]. На данный момент прибор не может передавать тонкие нюансы тактильных ощущений, но вполне справляется с передачей «общего плана», формы, поверхности, по которой идет игрок и др. В блоге компании Microsoft в марте 2018 года анонсированы контроллеры для тактильного взаимодействия с «виртуальной средой» – CLAW и Haptic Wheel, которые также имитируют текстуры предметов и делают более «материальным» взаимодействие с игровой средой[20]. Разработки в указанном направлении ведутся многими компаниями, и с годами их будет становиться только больше.

Вся эта дизайнерская работа не ограничивается экспериментами с телом. Игры представляют поле для испытания мышления и сообразительности, развития воображения и внимания, соединяя их с геймплейно-соматическими операциями. В последнее время появляется все больше проектов, развивающих когнитивно-соматический потенциал игр. Так, например, недавно возникла концепция «нейрогейминга», в контексте которой компьютерные игры используются для лечения детей с синдромом дефицита внимания, гиперактивности и аутизма[21]. Особый интерес в контексте разговора о развитии соматических навыков в игре представляют, конечно, такие устройства, как Wii Fit, тренажер, разработанный Nintendo для игровой приставки Wii, который включает четыре класса игр-упражнений: игры на баланс, аэробика, силовые упражнения и йога. На основе этого устройства кинезиологи, занимающиеся лечением аутизма, разрабатывают игры, которые помогают «тренировать» чувство баланса[22].

Конечно, многие эксперименты геймдизайнеров ограничены теми средствами, что доступны игрокам. Не все могут позволить себе дорогие (и до сих пор малоинтересные) VR-гарнитуры и сложные девайсы вроде симуля-

[19] Siu A. F. et al. ShapeShift: 2D Spatial Manipulation and Self-Actuation of Tabletop Shape Displays for Tangible and Haptic Interaction // CHI'18 Proceedings of the 2018. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Paper № 291, Montreal QC, Canada, 2018. URL: http://shape.stanford.edu/research/shapeShift/shapeShift-CHI-paper-2018.pdf (дата обращения: 11.08.2018).

[20] См. информацию о контроллерах в блоге Microsoft: Touching the Virtual: How Microsoft Research is Making Virtual Reality Tangible. URL: https://microsoft.com/en-us/research/blog/touching-virtual-microsoft-research-making-virtual-reality-tangible/ (дата обращения: 31.01.2019).

[21] Гернер Д. Game out: Как видеоигры обучают детей-аутистов держать равновесие и узнавать людей // Хайтек. URL: https://hightech.fm/2018/06/29/game (дата обращения: 10.07.2018).

[22] Travers B. G. Biofeedback-Based, Videogame Balance Training in Autism // Waisman Center. URL: https://waisman.wiscweb.wisc.edu/wp-content/uploads/sites/69/2018/01/DWE-Autism-2018-Present-Travers-VideoGames.pdf (дата обращения: 11.08.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

торов гоночного автомобиля. Скорее речь идет о работе с тем геймплейно-соматическим языком, который стал для компьютерных игр классическим. К примеру, платформер-головоломка Braid (2008) учит нелинейному восприятию времени: чтобы успешно разрешить все загадки, пройти уровни, необходимо не только освоить бег и прыжки, но и включиться в игру с временными процессами: когда игрок, управляя Тимом, главным героем, допускает ошибку, время можно отмотать назад, чтобы повторить попытку. На простейшие игровые механики, хорошо известные по ранним играм серии про Марио, геймдизайнер Джонатан Блоу наложил новые, связанные с перемещениями во времени, и связал их с нарративом, поскольку герой восстанавливает свое прошлое. Повернув время вспять, мы можем увидеть, как герои становятся злодеями, злодеи – спасителями, а отношения между персонажами усложняются. Некоторые предметы и существа в Braid игнорируют манипуляции со временем, что позволяет их использовать при решении загадок, некоторые уровни предлагают архитектуру, которая привязана к движениям Тима и т. д., что создает дополнительные сложности и измерения рефлексии, разрушает шаблонные – линейные – схемы мышления и заставляет игрока находить новые решения. Основной принцип здесь – удивить игрока, выхватить его из потока усредненного восприятия. Этим правилом пользуются многие разработчики инди-игр, им также не пренебрегают создатели масштабных AAA-проектов, хотя, скорее, они делают ставку на привычные паттерны взаимодействия со средой.

Связывая воображение и способность оперировать символическими структурами с соматической мобилизацией, компьютерные игры возвращают нам власть над оцифрованной и отчужденной в медиателесностью. Что здесь имеется в виду? По крайней мере с середины XIX века (если не сказать – с первого технического изобретения, трансформирующего и опосредующего опыт тела) начинается отчуждение от человека его телесности. Такие медиа, как фотография, граммофон, кино[23], радио, отчуждают наши образы, голоса, телесные жесты, наделяют их автономией[24]. Существуют не только банки хранения генетической и медицинской информации, но и такие необычные устройства, как аппараты по консервации запахов. Темы отчуждения телесности касались многие теоретики, в частности, немецко-бразильский философ, исследователь медиа В. Флюссер, обративший внимание на движение от многомерности к нуль-мерности, к точке сжатия времени и свертывания пространства, от жизненного мира к синтетиче-

[23] Кино, которое, как отмечалось выше, апеллирует к тактильности, предполагает опыт вовлечения зрителя в экранное пространство, при этом выступает и аппаратом отчуждения телесного образа, его консервации (вследствие чего, к примеру, можно говорить об археологии телесного образа (в) кино, когда соматические техники, зафиксированные старыми фильмами, предъявляют «слои» развития соматики на протяжении XX века). Эти разнонаправленные процессы – развития тактильности и отчуждения телесного образа (в) кино – задают парадокс медийной культуры, который, в сущности, разрешается только компьютерными играми.

[24] Отечественный исследователь медиа А. Н. Фортунатов, разбирая роль технических медиа в отчуждении телесности, говорит, что уже в XIX веке – вместе с изобретением фотографии, фонографа и телефона – «медийная отчужденность превратилась в новый эталон социальности» (Фортунатов А. Н. Эго-медиа. Социально-философские штрихи к истории телевидения. М.: Флинта, 2018. С. 29.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ским мирам[25]. По сути, это движение всей западноевропейской культуры, как его понимает уже М. Хайдеггер, – переход от «бытия-в-мире» к миру-как-картине, ко «времени картины мира». Вилем Флюссер отмечает технический характер этого движения, его связь со средствами коммуникации.

Та же самая ситуация задевает и Ж.-Ф. Лиотара, ставшего одним из организаторов выставки «Нематериальное» 1985 года, на которой экспонировалась наша соматическая встроенность в мир технической симуляции и коммуникации. То, что для Лиотара было необычным и новым, свидетельствующим о дематериализации опыта, любому владельцу смартфона покажется тривиальным. Так, маршрут, пройденный посетителем выставки, записывался на магнитную карту и сохранялся на компьютере – сегодня то же самое практически любой человек может сделать с помощью собственных гаджетов[26]. Теми же проблемами были озабочены Маклюэн, Бодрийяр, Делез, Кампер и др., из ныне живущих философов, к примеру, Агамбен и Жижек. От тела на протяжении истории медиа мы движемся к его образу, от образа – к счетной машине, компьютеру, алгоритмическому агенту биополитических процедур в мире цифровых технологий.

Парадокс заключается в том, что медиа, ограничивающие наш телесный опыт, отчуждающие его, со временем помогают освоиться в новой реальности, возвращают «взятое напрокат» тело с модификациями. Если фотографией (или живописью) положено начало технической деструкции «бытия-в-мире», отчуждения тела, фиксации его образа, который позже, в кино, обрел движение, то компьютерные игры и – шире – цифровые медиа позволяют вернуть это отчужденное тело обратно, присвоить его себе. Любопытно, что в наше время сами медиа обладают перцепцией (тачпады, тачскрины, машинное зрение, анализаторы звука и запахов и пр.), а мы осваиваем свою чувственность, взаимодействуя с ними. Компьютерные игры предоставляют резервные копии тел для экспериментов и обучения жизни в цифровой среде. Мы поглощаем их в виде сложной интерфейс-чувственности[27].

В качестве примера рассмотрим игру Luxuria Superbia (2013) от бельгийской независимой студии Tale of Tales. Игра разработана для планшетных компьютеров, и ее геймплей представляет собой взаимодействие с цифровым цветком посредством нажатий и прикосновений к экрану. Собирая предметы, ускоря-

[25] Подробно схему Флюссера разбирает немецкий антрополог Дитмар Кампер (Кампер Д. «Тела-абстракции». Антропологический четырехугольник из пространства, поверхности, линии и точки. // Кампер Д. Тело. Насилие. Боль. СПб.: Издательство РХГА, 2010. С. 65–86.).

[26] Ср. также опыт сетевого общения организаторов выставки, которое в свете современной коммуникации кажется банальным: «В рамках выставки “Нематериальные” в Центре Помпиду в 1985 году выдающиеся французские художники и интеллектуалы (в числе прочих Даниэль Бюрен, Жак Деррида, Тони Оуслер и Жан-Франсуа Лиотар) приняли участие в коллективном акте создания текста, не выходя из дома и связываясь друг с другом при помощи компьютера (это было до появления электронной почты), – за его развитием можно было наблюдать с компьютера, установленного в музее» (Раш М. Новые медиа в искусстве // Артгид. URL: http://artguide.com/posts/1546 (дата обращения: 24.08.2018).).

[27] См. подробнее: Латыпова А. Р., Ленкевич А. С. § 24. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности // Визуальная экология: формирование дисциплины. СПб.: Издательство РХГА, 2016. С. 366–401.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ясь, набирая очки, игрок доставляет цветку удовольствие, о чем растение – отдаленно напоминающее линнеевскую клиторию – постоянно уведомляет. Провокационный проект студии Tale of Tales обнажает модель коммуникации с современными медиа, в рамках которой мы поглаживаем экраны наших планшетов и мобильных телефонов, вступая с ними в тесный (или интимный) контакт. Здесь тактильность переводится в технический формат: вместо человеческих прикосновений или тактильного общения с домашними животными и близкими людьми рождается осязательная коммуникация с требовательными технопитомцами, поглощающими все наше внимание и приучающими к миру внечеловеческой чувственности[28]. Luxuria Superbia – издевательский проект, который, однако, демонстрирует новые режимы чувственности, чего не делают все остальные игры для мобильных – тактильных – устройств.

Например, в игре Let's Create! Pottery (2011) предлагается стать ремесленником, производящим гончарные изделия, кувшины, горшки: здесь также имеет место тактильное взаимодействие с экраном, вознаграждение за удачные действия, но отсутствует акцент на эротизме коммуникации с интерфейсом, хотя в какой-то степени он имеет место во всех тактильных медиа. Взаимодействуя с поверхностью экрана, мы учимся чувствовать свои собственные тела: самый простой пример – то, как современные дети учатся жить в мире новых медиа, играя с планшетами. Без технических устройств мы не можем присвоить себе свои цифровые тела, не знаем сути своего присутствия в мире, который давно уже технически модифицирован и переведен в медийный формат существования. В сущности, с помощью новых медийных средств, связанных с игровой индустрией, человек учится управлять реальностью на соматическом уровне, развивает воображение своего тела. Уже в XVIII веке Ламетри писал о технической развертке телесности, в которой рождается новый тип – телесного – воображения, компьютерные игры, тачпады и VR-гарнитуры добавили этому телесному воображению производительности и изощренности.

Производство присутствия в компьютерных играх

Если телеграф, телефон, радио, кино и фотография отчуждали нашу телесность, сохраняя ее в качестве автономных изображений, звуков, форм, то компьютерные игры, VR- и AR-технологии, motion capture, а также технологии погружения, присутствия и вовлечения в поток цифрового восприятия, такие как Kinect, Wii Remote, PlayStation Move, Hydra и др.[29],

[28] Примечательно, что этот опыт заботы о цифровых созданиях прививался играми с давних пор. Можно, к примеру, вспомнить популярную игрушку «тамагочи». Уход за цифровыми питомцами дополнил или в ряде случаев заменил заботу о настоящих животных. Так, геймдизайнер Сатоси Тадзири, создатель покемонов, в детстве коллекционировал насекомых и обменивался ими с друзьями. Этот коммуникационный принцип он положил в основание игр Pokémon Red Version (1996) и Pokémon Blue Version (1996), разработанных для переносной консоли Game Boy, в которых игроки могли обмениваться собранными покемонами. Реалии нашей жизни, приобретающей все более высокотехнологичный формат, диктуют потребности в поиске новых способов развития и проявления человечности.

[29] Так, Деррик де Керкхоф, ученик М. Маклюэна, пишет: «…в *цифровую* эпоху интерактивные системы показывают, как они активно требуют осязания посредством разных модуляций диапазонов

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

воссоздают из этих форм новую телесность, управлять которой, чувствовать которую, мыслить и воображать которой мы учимся в компьютерных играх, а также используя технику, усвоившую способы интеракции, сформированные в них. Здесь производится не только особая – цифровая – форма субъекта, спроектированного медиа, но и особая форма соматического присутствия.

В книге 2004 года «Производство присутствия. Чего не может передать значение?»[30] немецко-американский философ, теоретик культуры Х.-У. Гумбрехт писал о формировании эстетического опыта в контексте двух оппозиций: «эффектов значения» и «эффектов присутствия». Метафизическая традиция, являющаяся воплощением эффектов значения с сопутствующими им техниками интерпретации, игры и вымысла, отдаляется от всего вещественного, от материальных факторов коммуникации, работает в режиме забвения тела, забвения присутствия. Гумбрехт полагает, что эпохи значения и эпохи присутствия сменяют друг друга, и для иллюстрации предлагает описывать их с помощью ряда оппозиций (дух/тело, знак/вещь, время/пространство, эксцентричное отношение к миру / бытие-в-мире и т. д.). Так, например, для эпох значения характерно пренебрежение телом в пользу развития духа, а в эпохи присутствия, напротив, соматические техники превалируют над спиритическими.

Это идеальные типы, они не встречаются в истории в «чистом» виде, скорее речь идет о преобладании одних тенденций над другими, о большем внимании, которое в тот или иной период уделяется производству значения или, наоборот, присутствия. К примеру, сам Гумбрехт считает Средневековье – великой эпохой присутствия, временем, когда телу уделялось основное внимание, и закрывает глаза на интенсивное развитие в средние века экзегезы, техник толкования, интерпретации, герменевтических процедур, всевозможных способов работы со знаками, словами, текстами.

Почему об этом разделении стоит помнить при разговоре о компьютерных играх? Потому что в игре осуществляется синтез эффектов значения и присутствия и легко преодолевается разрыв между ними: интерпретация геймером происходящего на экране носит телесный, перформативный характер. Речь идет об особой *процедурной телесности*, которая складывается в процессе игры. Зачастую игровой процесс строится на забвении (и наплевательском отношение к нуждам) тела, но перед этим необходимо настроиться на слаженную работу с игровыми интерфейсами и контроллерами. Представление о геймере как о том, кто оторван от своего тела в корне неверно: разрыв с телом осуществляется как особая процедура абстрагирования, которой предшествует интенсивная тренировка и повторение. Более того, многие современные иг-

и заметности интерфейсов. Nintendo Wii – очевидный пример. С помощью элемента обратной связи в корпусе этот инструмент буквально обладает осязанием. Конечно, в некоторой степени связь с виртуальной средой независимо от интерфейсов всегда тактильна, вследствие того что для навигации мы используем руки или чувство направления, чтобы правильно оценить графическое изменение пропорций. На основе нашего опыта в цифровой и беспроводной эпохе Маклюэн уточняет идею о воссоединении чувств» (Керхоф Д., де. Итак, Маклюэн? Все еще мертв? // Медиареальность. Концепты и культурные практики. СПб.: Фонд развития конфликтологии. С. 196–197.).

[30] Гумбрехт Х.-У. Производство присутствия: Чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 184 с.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ры наоборот учат владеть своим телом, замечать его, побуждают к соматической активности[31].

Сочетая интерпретацию и толкование с перформативным жестом[32], соединяя – словно по заветам Дитмара Кампера – мышление с телом, раскрывая репрессированные каналы чувственности, компьютерные игры завершают борьбу с оптикоцентризмом, начатую более ста лет назад, преодолевают господство зрительной функции в культуре. Несмотря на широкую распространенность термина «видеоигры», игровые медиа предполагают разнообразный перцептивный опыт, который не сводится только к визуальной составляющей, пусть она и занимает немалую его часть. Аудиоигры, предназначенные в первую очередь для людей со слабым зрением или слепых, представляют собой игры, в которых ключевая информация передается с помощью звука и ориентация в пространстве идет на слух. Геймплей в них не привязан к графическими интерфейсам и другой визуальной информации. Есть примеры того, как слепые игроки с очень хорошим слухом превращали *видео*игры, даже такие сложные и быстрые, как файтинги и шутеры, в *аудио*игры, путем проб и ошибок учились играть в них на слух. Наряду с аудиоиграми в последнее время за счет экспериментов в области VR-технологий появляется класс игр, которые можно назвать «хаптическими»[33].

Маклюэн полагал, что зрение утратило свое доминантное положение в культуре с появлением электрических технологий. Этому способствовали и художественные эксперименты первой половины XX века, и массовое распространение такой тактильной технологии, как телевидение (в первую очередь в ранних его версиях), и рождение жанра перформанса с его страдающей, чувствующей, кровоточащей и живой телесностью. В свете этого неудивительно, что многие теоретики писали о преодолении оптикоцентризма в культуре, отказе от уплощенности восприятия[34], а худож-

[31] Сразу вспоминаются геолокационные игры на основе дополненной реальности Ingress (2012) и Pokémon Go (2016) от студии Niantic, в которых необходимо перемещаться по городу в поисках порталов или покемонов. Приложения для современных смартфонов предлагают широкий спектр развлечений, которые связаны с нашей телесной активностью: например, пройденные расстояния, которые фиксируются фитнес-трекерами, можно переводить во внутриигровую валюту в некоторых играх и строить на нее собственную галактику, страну или город. Таким же образом можно «нашагать» дополнительные мегабайты Интернета и т. п. Список подобных возможностей с распространением цифровой экономики только расширяется.

[32] Здесь имеется в виду перформативность игр в целом, но стоит также сказать о существовании отдельного жанра перформанса в компьютерных играх. Подробнее см.: Янссон М. От Plaintext Players до Avatars Actors: небольшое исследование на тему перформансов в онлайновых играх // Gamestudies.ru. URL: http://gamestudies.ru/translations/performance/ (дата обращения 31.01.2018); Скоморох М. М. Перформансы в онлайновых играх: к вопросу об отношениях между видеоиграми и искусством // Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 142–152.).

[33] «Слово “хаптика” (и соответствующее прилагательное “хаптический”) образовано от греческого слова haphe (осязание) и haptikos (осязательный, тактильный), которые в свою очередь образованы от haptesthai (трогать, хватать)» (Эпштейн М. Н. Хаптика. Человек осязающий // Эпштейн М. Н. Философия тела / Тульчинский Г. Л. Тело свободы. СПб.: Алетейя, 2006. С. 16.).

[34] Есть уже ставшие классическими тексты Кампера, Флюссера, Вирилио и др. В российском контексте также размышляют над этими темами. См.,

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ники со своей стороны принимались за решение этой задачи художественными средствами, шквалом перцептов, атакой в болевые точки культуры. Правда, этот опыт всегда был элитарным, доступным избранному кругу зрителей и участников перформанса. Компьютерные игры сделали его *массовым*.

Даже кино, последовательно реализуя установку на тактильное соучастие и тотальность восприятия, не справилось с задачей преодоления визуальной специализации, поскольку перцептивная активность зрителя при взаимодействии с фильмом ограничена «пафосом дистанции». В компьютерных играх от успешности соматической мобилизации зависит прохождение игры, «чтение» ее текста. Это уже не точечная инъекция смысла, рождающегося из пульсации (де)конструирующих себя тел (как в перформансе), но всеобщий человеческий опыт, воплощенный в реальности интерфейсов и соответствующей им (ап) перцепции. В поле этого опыта мы учимся жить, думать вместе со своим телом и через него, действовать, входить в образ и выходить из образа, молниеносно преодолевать неактуальность цифровых следов, оставшихся от устаревшей конфигурации медиа. Мыслить телом в цифровую эпоху – значит мыслить встроенными в него интерфейсами.

Итак, какие выводы можно сделать, отталкиваясь от центральной роли соматики в формировании игрового опыта, от того, что телесность (транс)формируется в ходе игры и геймер на соматическом уровне входит в цифровую среду? Во-первых, следует отметить, что компьютерные игры завершают процесс перцептивной перестройки, начатый ранними электрическими медиа – переход от визуально-ориентированной чувственности и логики построения дистанций к тактильной перцепции, сопряженной с погружением в среду. Во-вторых, в играх возвращается отчужденная предыдущими медиателесность: игрок учится управлять интерфейсами, на уровне тела осваивает языки игры, языки алгоритмов, это становится второй натурой, привычкой и легко экспортируется во внеигровые контексты. Цифровые миры почти буквально воплощаются в наших физических телах. В-третьих, в компьютерных играх механизмы символического производства и интерпретации, работы со знаками и способность к толкованию соединяются с перформативностью, с телесным опытом, переходят в то, что Х.-У. Гумбрехт назвал «производством присутствия». Иными словами, в играх нет разрыва между «бытием-в-мире» и «представлением», присутствием и рефлексией, знаком и телом. В-четвертых, компьютерные игры делают массовым тот локальный и уникальный опыт телесной собранности, который ранее был доступен только в перформансе, восточных единоборствах, танце.

например: Бренер А. Д. Конец оптики // Художественный журнал. URL: http://moscowartmagazine.com/issue/65/article/1379 (дата обращения: 20.12.2018); Савчук В. В. Что исполняет перформанс? // Интелрос. URL: http://intelros.ru/subject/figures/valeriy-savchuk/13593-chto-ispolnyaet-performans.html (дата обращения: 20.12.2018) и др.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETYANY

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, кафедра философии науки и техники,
Старший преподаватель, кандидат философских наук

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy, Department of Philosophy of Science and Technology
Senior Lecturer, Ph.D. in Philosophy
ocherk.on@yandex.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК GESAMTKUNSTWERK ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ *

Gesamtkunstwerk – проект объединения искусств (изобразительных, театральных, музыкальных), в котором синтетический опыт целого превышает сумму воздействия входящих в него средств художественного высказывания и претендует на то, чтобы быть не столько эстетическим (опытом формы / опытом предела), сколько мистическим (опытом запредельного). Являя собой продолжение мистериального ритуала иными технологическими средствами, Gesamtkunstwerk функционирует как машина символической кодификации смерти, позволяющей обратить ее деструктивный потенциал в конструктивный. Компьютерные игры – Gesamtkunstwerk современной эпохи, поскольку переводят рассеянный в нашей культуре опыт отчуждения, овеществления, эмоционального истощения из деструктивного в конструктивный. Если остальные медиа хранят и транслируют информацию, репрезентируют события, создают значения, то игры обладают способностью генерировать допредикативный опыт – чувство присутствия. Поскольку травматичное, апеллирующее к додискурсивным формам отношения к миру в цифровой среде становится сильнее, привлекательнее, эффективнее дискурсивного, то аналитика компьютерной игры позволяет обнаружить способы присутствия в цифровой реальности, которые определяют различные поведенческие модели и могут быть учтены в области цифровой экономики, цифрового права, повседневного цифрового быта, в практике и прагматике цифровой коммуникации.

Ключевые слова: Gesamtkunstwerk, компьютерные игры, цифровая реальность, медиа, фейк, осетевление.

COMPUTER GAMES AS GESAMTKUNSTWERK OF DIGITAL AGE

Gesamtkunstwerk is a project to unite the arts (visual, theatrical, musical) in which the synthetic experience of the whole exceeds the sum of the impact of the artistic means of expression included in it, and claims to be not so much aesthetic (experience of form / experience of the limit) as mystical experience (experience of the beyond). Being a continuation of the mysterious ritual by other technological means, Gesamtkunstwerk functions as a machine of symbolic codification of death, which makes it possible to turn its destructive potential into a constructive one. Computer games are the Gesamtkunstwerk of the modern era, because they transfer the experience of death (experience of alienation, reification, emotional exhaustion) that is scattered in our culture from destructive to constructive. If other media store and transmit information, represent events, create values, then games have the ability to generate pre-predicative experience – a sense of presence, and since the traumatic, appealing to pre-discursive forms of attitude to the world in

* *Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6. СПбГУ.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

the digital environment become stronger, more attractive, more effective than discursive, the computer analyst the game will allow you to develop ways of presence in the digital reality, defining various behavioral models that can be taken into account in the field of digital economy and digital rights, digital everyday life, in practice and pragmatics of digital communication.

Key words: Gesamtkunstwerk, computer games, digital reality, media, fake, networkization.

Gesamtkunstwerk – единое произведение искусства, которое, по задумке Р. Вагнера, должно прийти на смену многообразию существующих искусств и вернуть на новом секуляризированном основании синкретическую слиянность тела, слова, образа, музыки, существовавшую когда-то в форме религиозного ритуала. Подлинная задача Gesamtkunstwerk не столько эстетическая, сколько эпистемологическая и онтологическая, Gesamtkunstwerk – прежде всего работа с опытом. Gesamtkunstwerk работает с опытом так же, как с ним работали ритуал и храм, но цели у него должны быть иные. В ритуале опытно обнаруживаются истоки жизни: начало существования и чувство причастия этому началу обновляет само существование, избавляя его от грехов, демонов, болезней и т. п. В Gesamtkunstwerk не возвращение, а исход становится основной целью – не актуализация опыта природы, рода или божества, но оставление всех форм ради бесформенного, ради опыта радикально иного. Романтическая мысль, в недрах которой рождается и развивается представление о Gesamtkunstwerk, в своей эстетике ориентирована прежде всего на концепцию возвышенного, а «возвышенное» – в противопоставлении «прекрасному», – то, что не укладывается ни в одну из возможных форм, то, что уничтожает репрезентацию ради опыта несоизмеримого, опыта радикально иного. Gesamtkunstwerk – это единство искусств, направленное на разрушение единства субъекта, выведение его из опыта отчужденных форм ради обнаружения опыта существования. Теперь в нем не воспроизводится память рода, он не замкнут в своей индивидуальности, у него нет трансцендентного образа, с которым он мог бы отождествить себя: отказ от консолидации и репрезентации приводит к тому, что у него не остается ничего, кроме присутствия. Gesamtkunstwerk не опыт рода, не опыт божественного, не восстановление легко обозримого мира (что являлось целью храмового действа), но опыт присутствия, т. е. первичного, допредикативного отношения к миру. Именно в этом смысле концепт Gesamtkunstwerk, взятый на прицел критического рассмотрения со всеми возможными поправками, является ключевым для понимания роли компьютерной игры в цифровой реальности, ставшей нашим жизненным миром.

Gesamtkunstwerk в определенном смысле был ответом на кризис исторического сознания, возникший в XIX веке. Историческая и филологическая наука достигли таких успехов, что казались способными оживить прошлое, впрочем, лишь в ущерб настоящему. Прошлое чувствовалось и переживалось как нечто несравненно более реальное, чем настоящее – в нем не видели концептуальной модели, в нем видели непреходящую правду жизни, дух, из глубин питающий настоящее, которое в свою очередь выглядело как выжженная пустынная

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

поверхность. Репрезентативность, отсылка к тому, что лежит за границами фактического, но что поддерживает, производит его и поэтому является несравненно более важным, чем оно – ключевая черта культуры, искусства и науки в XIX веке. Поиск самих фактов, даже в позитивистски-ориентированных исследованиях, приводит к тому, что на место фактов ставятся истории об их происхождении. Ближе к последней четверти XIX века стиль репрезентативности (замещения вещи историей о ней) становится определяющей чертой повседневности. Наибольшую силу производят подражания. «Любой использовавшийся в строительстве материал прикидывался чем-то более ценным, чем был на самом деле. То было время “обманок”: мрамор при ближайшем рассмотрении оказывался раскрашенным деревом, блестящий алебастр – гипсом. Новое должно было выглядеть на манер старого: греческие колонны украшали фасад биржи, фабричное здание напоминало средневековый замок, возводились даже искусственные “руины”... Увлечение историческими ассоциациями приводило к тому, что судебные помещения походили на Дворец дожей, в обычных буржуазных квартирах можно было увидеть стулья эпохи Реформации, оловянные чаши и оклады книг из типографии Гуттенберга, служившие коробками для рукоделия»[1].

Стремление к поверхности, к феноменализму, запрет на поиск иллюзии задних миров, эпистемологическое оправдание (если не культивирование явления), звучащее в философии на всем протяжении XIX века, – критический отклик мысли, пытающейся спасти настоящее от символического груза прошлого. Наиболее показателен опыт Ф. Ницше, который, рассуждая о пользе и вреде истории для жизни, приходит к выводу, что история уже по степени сложности того материала, который она содержит, по многообразию трактовок, которым она открыта, тяготеет к мифической форме, поэтому и не может не порождать упрощенных эрзацев, однако эти эрзацы получают дополнительную силу в ту эпоху, которая открыта всем временам, кроме своего собственного. В эту же эпоху Gesamtkunstwerk был призван дать опыт настоящего как настоящий опыт, вырвать желание и воображение из рабства памяти, освободить сознания и тела из тюрьмы репрезентаций. Речь шла не о реактуализиции исторической истины, не о достижении истины художественной в обход исторической, не о синкретической истине, не об истине, понятой в рамках теории соответствия вообще, речь шла также и не об опыте, который соответствовал чему бы то ни было вне его, речь шла о самоценном опыте, борьба против репрезентаций велась за действительность.

Анализируя феномен исторического чувства как рода переживания, направленного на историю, медиафилософ А. С. Ленкевич добавляет к трем типам отношения к истории, выделенным еще Ф. Ницше (монументальный, антикварный, критический), четвертый – медийный тип, отмечая, что «в эпоху новых медиа, в частности компьютерных игр, история опознается как миф, фейк и чудовищно перегруженный литературный дискурс, из которого черпают силу идеологи и медиакриптархи»[2].

[1] Сафрански Р. Хайдеггер: германский мастер и его время. М.: Молодая гвардия, 2005. С. 63.

[2] Ленкевич А. С. Историческое чувство в эпоху новых медиа // История как фундамент гуманитарного познания. К 100-летию исторического образования на Дальнем Востоке: материалы международ-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

История как метанарратив, как «большая идеология» осталась проблемой XIX века. Если XIX век вел борьбу за прошлое, замыкал себя историей, ограждая от настоящего, а XX век, продолжая эту традицию, в конечном счете научился создавать различные варианты локальных историй, то в XXI веке изобилие историй уравновешивается равным безразличием по отношению к ним. XXI век множит истории не только фактические, но и фиктивные, уходит в «малые идеологии» (сеттинги комиксов, сериалов, музыкальной и кинокультуры), желая узнать себя в них. Изобильная насыщенность информационного поля, императивы, выдвигаемые современными коммуникационными технологиями, возвращают к ситуации кризиса репрезентативности – все больше сообщений, образов, остаются без референции, поскольку ее часто невозможно обнаружить под пеной, произведенных эффектов. Невроз поиска истоков снимается тем, что эффекты становятся более интересными, чем причины, которыми они вызваны: наиболее привлекательным оказывается то, что вызывает удовольствие или боль, другое в ситуации информационной перегрузки просто выходит за границы сферы внимания. Имагинативное становится более привлекательным, чем дискурсивное: не аргумент, а фантазм обращают на себя внимание. Цифровую реальность уже невозможно описать в традиционных эпистемологических категориях. Различие истины и лжи, факта и фейка в этом жизненном мире перестают быть продуктивными, поскольку для того, чтобы попасть в поле внимания потенциального читателя, истина должна быть оформлена как ложь. Фейк-формат, поскольку он, в отличие от скуки повседневности, обещает новое как таковое, интригу, радикальную позицию, становится образцом для подачи фактической информации. Неразличимость факта и фейка создают прецедент, гибридный феномен – *фейкт* как новую единицу смысла цифровой реальности. Фейкт – это то, что получает действительность за счет привлечения внимания, за счет количества просмотров, за счет воли других. В случае фейкта работает не корреспондентная теория истины и не теория истины как эффективности, а теория истины как эффектности – драматическая теория истины: истинно то, что привлекает внимание, инициирует размышление (или, скорее, экстаз), ранит тело, истинно то, что существует за счет моего сознания и моего тела.

Несмотря на то, что компьютер материален, производство программ и поддержание функционирования технологий энергетически затратно. Хранение информации и работа над ошибками требует обширных пространств, времени и специализированного персонала, цифровые (а в современности это понятие неотделимо от «сетевых») медиа воспринимаются как инструменты производства текстов, звуков, образов, эмансипированных от давления любых социальных институций, и обмена ими. Избавленные даже от усилия, присущего всякому труду, поскольку он направлен на преодоление пространства, сражение со временем, овладение материей. Материальность условий вытесняется экстатической эффектностью, предоставляемой цифровыми медиа: технологии как бы исчезают за программами, программные интерфейсы исчезают за содержимым, легкость, доступность, прозрачность

ного семинара 15–18 октября 2018 г. Ред. кол.: Ф. Е. Ажимов, П. Г. Добмаева, Б. И. Пружинин, Т. Г. Щедрина. Владивосток: Изд-во Дальневост. федерал. ун-та, 2018. С. 103.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

интерфейса скрывает суровость императивов, предъявляемых человеку (ведь благодаря простоте интерфейса он теперь способен делать больше, а значит, и должен делать больше), все это приводит к расчеловечиванию человеческого – его иноприсутствию в цифре. Цифровые медиа дают всезнание и всеприсутствие, т. е. наделяют божественными атрибутами, а значит, и божественным могуществом. В этом смысле они – не инструменты труда и даже не инструменты творчества, они – инструменты творения. Каждый, кто имеет к ним доступ, не испытывает присущее труду сопротивление материи (а также времени, пространства и т. д. – все это преодолено фейктом); он творит эффекты вне связки с причинами, творит как бы из ничего. В цифровых медиа за действительность отвечает не материальная сторона, а количество рассказанных историй, количество размещений (репостов), одобрений (лайков), посещений (просмотров) и т. д. Чем больше этих нематериальных индикаторов, тем, считается, важнее событие, тем выше степень его реальности. Мы можем легко представить себе будущие модели неравенства, в которых меньшинства будут выступать от имени лайк-колонизированных, репост-сегрегируемых, некомментируемых и т. д. В конце концов немногие интересны многим, а многие никому неинтересны. Силовые линии новых форм сегрегации будут проходить не по линии имущественного недостатка, а по линии нехватки самой реальности, которая всецело будет сведена к эффекту.

Присутствие в цифре – война за внимание и признание. Причем, в ловушки внимания должен попасть не отдельный индивид, а разумный универсум в целом, из вовлеченности должен создаться целый мир, целая реальность. Нет вовлечения в событие – нет и самого события, нет эффекта – нет и реальности. Бессмысленно спрашивать, впрочем, о том, кто и как представлен в этом событии, о его предыстории, даже причинах. Вещественность, привязка к контексту, который необходимо восстановить, очевидцы и комментаторы события – все живет в производимых им эффектах. Событие лишается причины и сводится к эффекту. Поэтому существующие в Сети в определенном смысле получают статус соревнующихся демиургов. Как демиурги в гностических космогониях не знали о существовании друг друга, творя миры один хуже другого и тем не менее борясь за души и за признание (поскольку души забывали себя в производимых демиургами аффектах), также и цифровые космополиты, борясь за признание, творят как бы сразу для всех: ни одно событие, ни одна история, ни один образ здесь уже не является индивидуальными – они претендует на применимость ко всем и к каждому, на универсальную значимость. Наиболее приватное становится наиболее публичным, частное – общим, случайное – необходимым, безрассудное – разумным. Конечно же, коллективное переживание аффектов, соборное проживание настроений и идей не является недавним изобретением. Всегда существовали чувства, эмоции, желания, идеи, которые угрожали индивиду физической или психической травмой, даже деструкцией, а потому – могли переживаться лишь совместно: коллективное тело безопасно принимало в себя энергии разрушительные для тела индивидуального, из этих техник безопасности возник ритуал и культ. Однако в случае ритуала и культа речь шла о том, чтобы пережить нечто как уникальное, несмотря на его повторяемость (воспроизведение в различ-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ных праздниках), в Сети и цифре же подразумевается, что нечто уникальное всякий раз представляется как повторяемое (т. е. могущее иметь место в сознании каждого, в определенном смысле – тривиальное). Характерно, что многие сетевые и цифровые мутации привели к тому, что цифровой образ перестал быть индивидуальным, стал всеобщим, он как бы показывает всеобщее. То, что раньше было прерогативой понятия, сегодня сделалось ключевой особенностью образа.

В борьбе, ведущейся цифровыми мирами за признание, щедро предлагаются образы, в которые можно вжиться: жертвоприношение личного времени, пространства, тела осуществляется ради причастности цифровым событиям, ради подключения к всеобщему, ради сохранения, в эсхатологической терминологии – ради спасения. Вживание осуществляется через сопереживание: образам, историям, идеологиям. Характерно, что исследователи визуальной культуры отмечают, что цифровой образ является скорее не объектом, а инструкцией или программой. Д. А. Колесникова в своём исследовании показывает, что машина создавала программируемые изображения еще до того, как стала работать с цифрой[3]. Отталкиваясь от реконструкции процессов возникновения и совершенствования перфокарт, которые использовались в качестве материального выражения программ для распределения нитей в ткацких станках, она приходит к выводу, что дальнейшее математическое применение программ распределения имело много общего с ткацким ремеслом, с искусством плетения как соединения изначально разрозненного. Цифровые образы также соединяют разрозненное, поскольку не имеют денотата и даже не имеют негатива, собственной противоположности, законы реальности не только заключены в них самих, но и ограничены ими. Органические, синтетические и оптические волокна, нити жизни, судьбы, линии энергоподачи оказываются соединены в цифровом образе. Плетение оборачивается пленением. В древней эддической песне валькирии ткут полотно битвы из тел еще сражающихся и уже павших воинов: «Сделаем ткань / Из кишок человечьих; / Вместо грузил / На станке – черепа, / А перекладины – / Копья в крови / Гребень – железный, / Стрелы – колки; / Будем мечами / Ткань подбивать!»[4]. Если станок Жаккарда ткал узоры из цветов и листьев, а аналитическая машина Бэббиджа ткала алгебраические узоры, то цифровые образы ткут нашу интенциональную плоть по тем инструкциям, которые они в себе содержат. Начавшие свое существование как точки на поверхности материальной карты, цифровые образы так и остались перформативами, они ничего не сообщают, кроме инструкций, они инструктируют как действовать: как понимать, как переживать, как чувствовать.

Известно, что с наступлением Нового времени, с развитием технических средств, доступных человеку, возникли определенные требования и к человеческому материалу, и к организации пространства, и к учету времени: в новом мире стали цениться точность, единообразность, структурные связи, ответственность и дисциплина. Изменилось понятие чис-

[3] Колесникова А. С. Перфорация цифрового разума. Медиальная историография технического образа // Критика цифрового разума / Гл. ред. В. В. Савчук. СПб., 2018. С. 225–240.

[4] Песнь Валькирий // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. М.: Художественная литература, 1975. С. 349.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ла: оно теперь не мера божественной гармонии, но мера точности. Изменился сам принцип меры: теперь в измерении значительно чаще используются унифицированные меры, единицы по сути, а не по имени (в то время как пространственные меры в Средневековье были фактически несоизмеримы, а час имел разную продолжительность в различное время года), изменились требования к поведению человека. Процессы рационализации привели к расколдовыванию мира, лишили его стихийности. И вместе с утратой, отчуждением когда-то естественного состояния, само естественное, стихийное открывается как иное. Человек впервые увидел природу, только когда перестал быть полностью в нее включенным. Природа как предмет наслаждения, как нечто ценное само по себе и прекрасное вне каких бы то ни было целей: от прагматических до эсхатологических – продукт технических программ Нового времени. Научно-технические программы, сковав человека своими требованиями, освободили его для созерцания природы как эстетического феномена. Сегодня, когда сознание захвачено сетью образов-перформативов, когда оно вживается в чужие состояния по инструкциям, имплицитно предполагаемым техническими образами, когда оно живет переживаниями других и часто общее, универсальное оказывается для него более личным и значимым, чем частное, оно оказывается отчуждено от самого себя, от своих собственных состояний. Тем самым бытийные состояния, допредикативные модусы присутствия оказываются для него потенциально открыты в большей степени, чем в прошлые эпохи. Если в эпоху Нового времени интерес вызывала природа, то теперь интерес вызывают природные возможности человека. Мы живем в мире, к которому сознание не готово: мы получаем больше информации, чем способны освоить, мы сталкиваемся с большим количеством событий, чем те, на которые способны адекватно отреагировать, мы вовлечены в большее количество социальных взаимодействий, чем те, на которые можем эмоционально ответить. Отсюда интерес к индикаторам калорий, шагов, пульса, времени бодрствования. Можно представить себе отдаленное будущее, где приложения наших умных устройств предлагают нам друзей не по интересам, а по биологической близости: например, сайты знакомств и сопутствующие приложения смогут учитывать не только общий культурный фон, но и показатели потоотделения, сердцебиения, интенсивности работы эндокринных желез, степень активности и уровень нервозности. Интерес к ресурсу нашего биологического тела – не желание новой истины после победы фейкт-формата, а страсть к эффекту. Вряд ли приложения знакомств будут работать как детекторы лжи. Конечно, физиологические показатели в цифровом мире сложнее сфабриковать, чем эрудицию, вкус, культурный уровень, но в мире, где главное – вовлеченность и отклик, интересно другое. Ресурс тела интересен как уровень отдачи, как количественный показатель степени вовлеченности, как сила желания. Иными словами, даже количественно выраженный физиологический ресурс интересен как эффект.

Компьютерные игры возникают как ответ на сложившиеся условия, как зеркало новейшего цифрового мира. Кино было зеркалом индустриальной цивилизации, отражая ее наиболее важные свойства: скорость, массовость, стремление видеть дальше и больше. Точно так же компьютерные игры являются концептуальным отражением ключевых фено-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

менов современности, поскольку, собирая их воедино, они впервые дают возможность их увидеть и понять. Цифровой формат претендует на вовлечение, ведет борьбу за внимание и признание. Цифровые образы, будучи, по сути, перформативными образами, ничего не отображают, но говорят, как действовать, желать. Понимать учат инструкции, каждая из которых приводит к тому, что степень реальности как бы вынужденно отвоевывается у другого. Мы боремся за реальность, производя эффекты, но часто растворяемся в эффектах, произведенных другими. Эффекты, которые в цифровой среде представляют собой кванты реальности, набирают силу из вовлечения в сопереживание других. Событие тем более действительно, чем большее число сочувствующих оно получает. Но как возможно из вовлечения в сопереживание другого стать источником переживания себя, своих способов открытости действительности во всей уникальности, которые они могут дать? Как возможна забота о себе, даже сам опыт себя в условиях борьбы за признание и внимание, за пространство и время, когда кажется, что существование как бы рассеивается в информационных потоках? Как возможно от инструкций к действиям перейти к действиям до всякой их определенности со стороны инстанций, направляющих работу чувства, желания, мышления? «После окончания французской революции и наполеоновских войн Европа вошла в период относительной стабильности и мира. Эпоха политических перемен и идеологических битв, казалось, навсегда ушла в прошлое. Гомогенный политико-экономический порядок, основанный на сочетании промышленного подъема и технологического прогресса с политическим застоем, казалось, возвещал о конце истории. Художественное движение романтизма, которое возникло в этот исторический момент по всему европейскому континенту, и стало той зоной, где еще мечтали об утопиях, помнили о травмах революции и проживали альтернативные жизненные проекты»[5]. Из этих «утопий» возник феномен Gesamtkunstwerk как жизненного проекта, т. е. проекта, в котором была бы сохранена жизнь как таковая во всех ее пограничных состояниях, во всех усилиях, которые она подразумевает, во всей ее открытости опыту. История угрожала жизни превращением в закрытый, раз и навсегда решенный проект. Вместе с концом истории намечалась отмена экзистенциальной напряженности как таковой. Жизненные усилия, укорененные в них желание, чувственность, воображение, мышление оказались под угрозой переведения в статус программ, которые тем более успешно функционируют, чем более последовательно их придерживаются. Gesamtkunstwerk как феномен призван был стать разрывом в устойчивой работе программ, отменой производства значения ради обнаружения присутствия – первичного отношения к существованию, обнаружения фундаментальных модусов экзистенциальной разомкнутости. Кинематограф, по сути, продолжал работу Gesamtkunstwerk иными средствами и в иных индустриальных условиях. Работая со скоростью, массовостью, режимами видения, он позволял присвоить то, что было отчуждено экономическими, политическими, индустриальными процессами. Фактическим результатом кинематографа должна была стать новая чувствительность, характерная для эпохи стекла и метала, транспортных

[5] Гройс Б. Маркс после Дюшана, или Художник и два его тела // Гройс Б. Политика поэтики. М.: Ад Маргинем Пресс, 2012. С. 248.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

сообщений и электрического тока, аудиовизуальных средств коммуникации. Компьютерные игры – Gesamtkunstwerk цифровой эпохи, поскольку, в то время как все актуальное стремится к виртуализации, они позволяют даже виртуальное пережить как актуальное, т. е. компьютерные игры становятся формами экзистенциального опыта, адекватными цифровой реальности. Компьютерные игры реагируют на ту ситуацию, когда пространство, время, состояние, мнение другого оказывается более значимым, чем наши собственные. Они призваны вернуть из сопереживания, т. е. из переживания другого посредством себя, в проживание, т. е. понимание других из себя; призваны из перформативных образов-программ вернуть нас к допрограммному уровню, к спонтанности; из растворения во всеобщем – к уникальному.

Компьютерные игры сворачивают проект мира как представления и развертывают проект мира как воли. Поскольку информационное поле приводит к кризисам репрезентации и интерпретации, поскольку виртуальное (возможное) становится неотличимым от актуального (действительного), фейк неотличим от факта, наиболее истинным воспринимается то, что требует большего вовлечения, вызывает больший аффект, сильнее врезается в память. Однако человек оказывается открыт боли других, сочувствию другим, он отдает свое тело и сознание медиа, как бы лишаясь себя, и игры в этом смысле позволяют ему вернуть опыт собственного присутствия. В информационно-насыщенном мире, где ведется война за внимание, желание и аффект, где индивид все больше вовлекается в интересы всеобщего, вплоть до растворения в нем и самозабвения, игры выступают инструментами заботы о себе, возвращения времени, пространства, прямого присутствия. Если иные медиа представляют как бы опыт в рассрочку: оценку, мнение, обзор, аналитику, – то игры, благодаря доступным им инструментам взаимодействия с цифровой средой, позволяют собрать себя из растворения в информационных потоках – вернуть опыт времени, пространства, построения причинно-следственной связи, опыт действительности как собственный опыт. Как радикальные медиа, работающие не с репрезентаций значения (истинного или ложного), а с производством присутствия, игры возвращают бытие от первого лица в мире информационного отчуждения и тем самым становятся законодательствующей инстанцией в освоении опыта цифрового мира. Погружение в компьютерные игры расценивается сознанием как выведение его из опыта отчужденных форм ради обнаружения опыта существования – достижения чего-то настолько актуального, что оно может быть подано только в упаковке виртуального.

Современные технологии грозят исключением целого ряда эмоций из широкого ряда эмоциональных состояний, доступных человеку. Например, в условиях тотального осетевления, когда выход в Интернет возможен в любое время и почти из любого места, становится невозможным предаться скуке. От нее успешно ограждает мгновенный доступ к желаемому сетевому контенту. Так же и неудовлетворенный интерес – неутоленное желание знания, начиная с вполне практического знания устройства подручных вещей и заканчивая знанием о различных воображаемых существах, редких книгах, сложных физических теориях – все менее знаком современности, поскольку Интернет пестрит всевозможными

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

wiki-сообществами и электронными энциклопедиями. К тому же в заданных условиях любой вопрос может мгновенно стать предметом публичного (или даже экспертного) обсуждения. То же самое можно сказать и об одиночестве. Мессенджеры, социальные сети, видеоблоги, нативная реклама, обращающаяся лично к пользователю, встраивающаяся в его интерфейсы и любимые сюжеты, новости, подбираемые по принципу недавно просмотренной информации, – все создает впечатление того, что чем больше человек существует в цифре, чем больше следов он оставляет, тем больше его замыкают в собственных желаниях. Однако сам факт внимания к его желанию, стремление его поддержать приводит к тому, что он постоянно чувствует до навязчивости заботливое присутствие другого, часто в ущерб своему собственному. Неудовлетворенный интерес, скука, одиночество консервируются в играх, а не в иных медиа, т. е. именно в опыте компьютерных игр они сохраняются как доступные человеку переживания. Не сложно представить музей редких переживаний или переживаний, исчезнувших из арсенала доступных эпохи средств самопонимания и самовыражения, и вполне возможно, что музейными средствами хранения этих состояний станут компьютерные игры. Однако, помимо того, что игры консервируют целый ряд состояний, исчезающих из иных медиа, а значит, и из опыта мира, они дают состояния, которые можно пережить именно в них и которые, вне всякого сомнения, будут перениматься и другими медиа.

До возникновения отвлеченных концептуальных инструментов измерения пространства и времени, установления причинно-следственных связей люди осваивали время и пространство телесно, устанавливали причинно-следственные связи через телесную боль и телесные удовольствия. Древний ритуал давал способ собирания мира для нового определения принципов ориентации в нем. Мир собирался как первозданное тело, еще не успевшее определиться со своим образом. Поэтому в древних ритуалах речь шла не только об обновлении мира, но и об обновлении тела: природы как тела, рода как тела, тела того, кто к роду принадлежит. Gesamtkunstwerk в условиях перепроизводства значения претендовал на то, чтобы предоставить опыт присутствия. Компьютерная игра усиливает эти возможности, делая возможным вернуть себе экзистенциальные ориентиры, открывая мир как пространство событий, которые скреплены существом играющего, его психофизиологическим ресурсом, его телом. Если остальные медиа требуют нашего тела (или скорее мы пытаемся обрести собственное тело в медиа), то игра возвращает тело как условие всех форм открытости действительности или возвращает к телу как единству переживаний. Через игровые взаимодействия, через предлагаемые игровым форматом способы работы с пространством и временем, причинно-следственной связью, возможностью мы отказываемся от тела (т. е. единства желаний, чувств, мышления), собираемого за нас цифровыми образами-перформативами, сетевыми сообществами, нативной рекламой, и собираем свое собственное тело, ведь в играх мир обживается в модусе воли как единство интенциональной плоти, как ритм, как стихия, как дыхание, как сердцебиение. Если в цифровой среде ведется борьба за внимание, за желание, за признание, т. е. творятся миры как эффекты, то компьютерная игра позволяет пойти по ту сторону эффекта, к его истокам, за эффектом открывается энергия,

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

за природой, сотворенной в компьютерных играх, открывается природа творящая. Опыт иного – живого присутствия тайны и ее принципиальной невыразимости ни в одном из узкоспециализированых сегментов цифрового существования, т. е. цифровая тотальность, опыт допредикативного цифрового существования, рождающийся при внезапном ощущении силы, стоящей за явлением, дается в играх, и именно он освобождает вещи, события, лица, возвращает их к автономии, самоценности. Мир в играх не дан в ином модусе, кроме личного, он открыт диалогу, и этот диалог ведется с тем, что обращается к играющему, не претендуя на его существование, но поддерживая и продолжая его.

Возьмем несколько показательных примеров. Обратим внимание на игры серии Dark Souls (From Software), ставшие феноменом, известным далеко за пределами игрового сообщества. Необычайная сложность игры приводит к тому, что игрок вынужден действовать крайне осторожно, уделяя внимание всему игровому окружению. Время переживается не как ускоряющая ход стрелка часов, но как врастание в порядок вещей – движение, охватывающее все существо играющего. Время включено в повествование, переживается экзистенциально как время тревоги, время надежды, время сердца, тающего, как воск. В играх серии Fallout (Bethesda Softworks) экзистенциально переживается пространство – оно здесь не пустое вместилище вещей, напротив, вещи эманируют пространством, они излучают его из себя, заставляя игрока по найденным осколкам прошлого (мир игры – постапокалиптическая пустошь, на которой зреет новая жизнь, мир после ядерной войны) воссоздавать в переживании исчезнувший мир, жизнь, ушедшую из вещей. Игры серии Metal Gear Solid (Kojima Production) и вовсе претендуют на то, чтобы игрок был открыт внеигровому вторжению – травме: игра имитирует то поломку оборудования, на котором она ведется, то неисправность контроллера, то сталкивает игрока с последствием его действий, которые оказываются не такими рутинными, как предполагалось вначале, то личность игрока (в т.ч. сюжетно в последней игре серии – Metal Gear Solid V) оказывается тождественной его игровому аватару. Игровые механики претендуют здесь на то, чтобы стать экзистенциальными техниками. Такие приемы, используемые в компьютерных играх, возвращают через опыт вчувствования осознание того, что мир собирается всякий раз в теле играющего, через его открытость действительности он получает истину. Несмотря на то что технически более сложным является серийная вещь – вещь массового, анонимного производства (поскольку необходимо производство, обслуживание этого производства, дисциплина и навыки существования в большом коллективе, всеобщее образование и т. д.), компьютерная игра как продукт новейшего технического производства возвращает к доиндустриальному, единичному и уникальному, которое рассматривается не как сбой и поломка, а как открытость присутствию, возвращение к самим вещам. Игры, обладая сюжетом, интерфейсом, программным кодом, материальным носителем, на котором этот код содержится, и, конечно же, подразумевая устройства, на которых он будет храниться и воспроизводиться, тем не менее обладают еще одной особенностью – экзистенциальным измерением, где осуществляется взаимодействие пользователя и элементов игры, где ситуации, возможности, а иногда даже

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

сбои и ошибки игрока порождают уникальность события. Если для компьютерных программ ошибка, сбой чреваты смысловым сдвигом и эпистемическим разрывом, неизбежно ведя к невозможности нормального функционирования, то компьютерные игры, претендуют на то, чтобы быть больше компьютерных программ, поскольку, так же как и человек, открыты сбоям, несоответствиям, парадоксам, из которых рождаются новые смыслы, миры, новый уникальный опыт[6].

Цифровые медиа организуют опыт мира, однако компьютерная игра является уникальным феноменом, поскольку идет дальше, претендуя на нетранслируемое, непередаваемое, невыразимое присутствие по ту сторону его оформленности значением. В то время как другие медиа хранят и транслируют информацию, репрезентируют события, создают значения, игры возвращают к допредикативному опыту, к додискурсивным, первичным формам отношения к миру. Массовое технологическое производство событий в современной культуре работает как индустрия смерти, поглощая наше время, наше тело, нашу личную жизнь, осуществляя работу по снятию имен и лиц, переводя актуальное в виртуальное, превращая нас в продукт информации, которую мы не можем больше переживать как что-то, что действительно задевает и тревожит: наша идентичность растождествляется и исчезает в приложениях, новостных лентах, аватарах. От компьютерных игр мы ждем того, что через отдачу своего тела технологиям, а своего сознания – цифровым интерфейсам, мы не потеряем их, а очистим, освободим от опутавших их дискурсов, получим неинсценируемый опыт – нечто по степени своей реальности превышающее все, что может дать повседневность, нечто настолько актуальное, что оно может быть подано только в упаковке виртуального. Компьютерные игры – Gesamtkunstwerk современной эпохи, поскольку переводят рассеянный в нашей культуре опыт отчуждения, овеществления, эмоционального истощения из деструктивного в конструктивный. Значение компьютерной игры в цифровую эпоху можно резюмировать следующим образом: компьютерная игра выходит за рамки репрезентации тем, что она порождает свой опыт как самоценный; выходит за рамки конструирования, поскольку в этом опыте дает не виртуальное, а актуальное; выходит за рамки эффектов, к творящим энергиям, поскольку дает допредикативный, додискурсивный опыт присутствия. В этом последнем смысле игра способна стать ключом к герменевтике цифровых модусов существования. Gesamtkunstwerk и имплицитно предположенные им тенденции, главным образом критика Вагнера, осуществленная Ницше, во многом стал предтечей философских проектов, направленных по ту сторону значения, к аналитике фундаментальных модусов существования. Компьютерная игра может позволить иначе анализировать цифровые медиа, не через интерпретацию их извне, а через фиксацию тех форм открытости действительности, которые они дают на уровне переживания: в играх мы обретаем то тело, те экзистенциальные ритмы, те модусы присутствия, в которых дает о себе знать бессознательное цифровой реальности.

[6] См. подробнее о роли глитчей в компьютерных играх: Латыпова А. Р. § 15. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 263–280.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Алина Раилевна ЛАТЫПОВА / Alina LATYPOVA

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии
Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy
Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research, Researcher
latypova.al@gmail.com

ИГРОВОЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК МЕДИУМ СОЦИАЛЬНОГО МИРА *

В данной статье рассматривается, каким образом искусственный интеллект (AI) используется в компьютерных играх и как игры помогают его развивать. С одной стороны, нас интересуют проекты, направленные на обучение программ, которые способны побеждать человека в разнообразных играх (изначально это были шашки, шахматы, го, затем им на смену пришли компьютерные игры, например Starcraft II), с другой – нас интересует непосредственно игровой искусственный интеллект, который занимает свою «техноэкологическую» нишу среди современных высоких технологий и обладает собственной спецификой по сравнению с «традиционным» искусственным интеллектом, далеко не всегда связанным с индустрией развлечений и ориентированным на решение различных вычислительных задач. Искусственный интеллект в компьютерных играх может быть использован не только в целях сокращения затрат на производство или для расширения возможностей игрового опыта (наиболее очевидный пример – процедурная генерация уровней, карт, предметов и т. п.), но и для создания правдоподобных неигровых персонажей (помощников, собеседников, союзников, врагов). Системы, работающие с эмоциями и социальным опытом, позволяют наделить неигровых персонажей социальными функциями, более того, они могут вступать в коммуникацию не только с игроком, но и друг с другом. Применение технологий искусственного интеллекта в играх способствует возникновению новых социальных акторов, действующих в рамках цифровой реальности, изменению конфигурации социального поля.

Ключевые слова: игровой искусственный интеллект, неигровой персонаж, социальные практики, компьютерные игры, медиа, эмоциональный искусственный искусственный интеллект, машинное обучение.

GAME ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A MEDIUM OF SOCIAL WORLD

The following article presents how artificial intelligence (AI) is used in computer games and how games help to develop AI. On the one hand, we are interested in projects aimed at training programs that are able to win a person in a variety of games (initially they were checkers, chess, go, then computer games, for example *Starcraft II*, replaced them), on the other hand, we are directly interested in gaming artificial intelligence, which occupies its “techno-ecological” niche among modern high technologies and has its own specificity compared to “traditional” artificial intelligence, which is not always associated with the entertainment industry and focused on the solution of the variety of computing tasks. Artificial intelligence in computer games can be used not only to reduce production costs or to empower the gaming experience

* *Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6, СПбГУ.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

(the most obvious example is procedural generation of levels, cards, objects, etc.), but also to create believable non-player characters (interlocutors, allies, enemies). Systems that work with emotions and social experience endow non-player characters with social functions, moreover, they can enter into communication not only with the player, but also with each other. The use of artificial intelligence in games contributes to the emergence of new social actors operating within the framework of the digital reality, changing the configuration of the social field.

Key words: game artificial intelligence, non-player character, social practices, computer games, media, emotional artificial intelligence, machine learning.

Введение

Использование искусственного интеллекта в компьютерных играх на сегодняшний день является необходимой практикой, если мы говорим о коммерческих крупнобюджетных проектах[1], поскольку подобные технологии позволяют не только сократить затраты на производство, но и расширить игровые возможности. За счет автоматизированных процессов можно сэкономить на работе художников и разработчиков, которые могут тратить много времени на создание однотипных уровней и персонажей, в то время как технологии процедурного генерирования справляются с этой задачей быстрее (конечно, речь не идет об уникальности этого контента)[2]. Помимо установки на экономию, внедрение искусственного интеллекта в игры обусловлено желанием внести в них разнообразие и создать правдоподобную имитацию «спонтанного» поведения персонажей. Например, в 2017 году компания Nvidia совместно с Remedy Entertainment создали автоматизированную технологию глубокого обучения в реальном времени, которая анимирует мимику 3D-моделей в соответствии с предложенными аудиофайлами[3]. Особенностью подобной технологии является низкое время ожидания и довольно высокая степень правдоподобности результата (по сравнению с другими системами анимации лиц). Это может значительно ускорить и усовершенствовать процесс создания неигровых персонажей.

Генеративно-состязательные сети приобретают все большую популярность, поскольку могут предложить определенный уровень спонтанности и непредсказуемости. С их помощью создаются не только игровые уровни, предметы, анимация и движения персонажей, но и сами игры. Исследователи М. Газдиал (M. Guzdial) и М. Ридл (M. Riedl) из Школы интерактивной вычислительной техники (Технологический институт Джорджии) разработали метод машинного обучения, который генерирует игру на основе «просмотренных» (обработанных) видео прохождений игр Super Mario Bros. (1985), Kirby's Adventure (1993) и Mega Man (1987), сделан-

[1] Определенного успеха в этой области добились игры Left 4 Dead (2008), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), Alien: Isolation (2014), Horizon Zero Down (2017) и др.

[2] Artificial Intelligence in Games / AI Frontiers // Medium. 20 September. 2018.
URL: https://medium.com/aifrontiers/an-overview-of-artificial-intelligence-for-video-games-f491229c0e7d (дата обращения: 12.01.2019).

[3] Подробнее о данном методе сквозного обучения см.: Nvidia Developer.
URL: https://news.developer.nvidia.com/generating-expressive-3d-facial-animations-from-audio/ (дата обращения: 12.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ных для NES. Работа дробилась на два главных направления: 1) генерация этапов игры, структуры, уровней; 2) создание правил, механик, динамики игры[4], остальному же – нарративу, аудиовизуальной части уделялось меньше внимание, по крайней мере, на первоначальной стадии разработки.

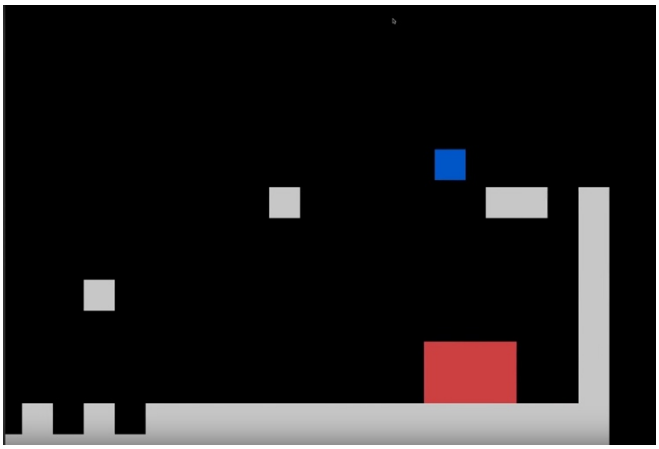


Рис. 1. Скриншот игры М. Газдиала и М. Ридла.

Трудно в ближайшем будущем ожидать создания необычных игр, удовлетворяющих притязательному вкусу современного геймера, работающих на основе исключительно генеративных алгоритмов, в то время как внедрение отдельных элементов, сделанных с их помощью, уже имеет успех. 2D-игра Starbound (2016) претендует на роль удачного проекта по процедурному генерированию контента. В ней уровни, блоки внутри уровня, флора и фауна генерируются каждый раз заново. Конечно, в игре есть предустановленные элементы, но их конфигурации уникальны. За счет более простой графики и геймплея по сравнению с No Man's Sky[5] (2016), Starbound удалось справиться с поставленной задачей.

Рис. 2. Скриншот уровня из игры Starbound.

[4] Подробное описание метода см.: Guzdial M., Riedl M. Automated Game Design via Conceptual Expansion // AIIDE 2018, University of Alberta, Edmonton, AB, Canada, November 13–17, 2018. URL: https://arxiv.org/pdf/1809.02232.pdf (дата обращения: 12.01.2019). Видео с демонстрацией результатов проекта:
URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=PX5ig7r3G6U (дата обращения: 12.01.2019).

[5] Многообещающая попытка разработчиков No Man's Sky создать безграничный мир, наполненный уникальными, процедурно-генерируемыми планетами (каждая со своей флорой и фауной) и поддерживающий мультиплеер, провалилась. Несмотря на обновление 2018 года, которое значительно скорректировало несовершенства игры, проект все равно сохранил ряд недостатков (однообразный и изнурительный гринд, т. е. добыча ресурсов; слишком сильная привязка геймплея к сюжету (в игре можно отправиться в свободное плавание по космическим просторам, но в этом случае все занятия игрока будут сводиться к добыче ресурсов, чтобы выжить, все интересные задания привязаны к сюжетной линии); неполная генерация контента при быстром приближении к планете и т. п.). Можно констатировать, что генеративные технологии не панацея для геймдизайна. Автоматическое порождение миров еще не гарантирует увлекательную игру, продуманный сюжет или правильно организованный кооперативный режим. Какой бы совершенной ни была процедурная генерация, она все равно нуждается в доработке со стороны геймдизайнера.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Что скрывается под маской искусственного интеллекта?

В данной статье речь идет не об искусственном интеллекте в целом, а об игровом, который обладает своей спецификой. Поскольку искусственный интеллект – это целый сонм различных технологий и область научного знания, говорить о какой-либо единственной задаче, стоящей перед ним, не приходится. Каждая система имеет свое узконаправленное назначение (программа, способная распознавать образы, не может распознавать речь и т. д.). Несмотря на буквальное значение термина[6], который был введен в научный оборот в 1956 году, искусственный интеллект далеко не всегда предполагает симуляцию человеческих умственных способностей. Родоначальник направления, американский информатик Джон Маккарти утверждал, что «интеллект [intelligence] – это вычислительная часть способности достигать целей в мире. Разного рода интеллектуальные способности встречаются у людей, многих животных и даже некоторых машин»[7]. Очевидно, что под искусственным интеллектом не подразумевается утопическая симуляция человеческого мышления, это всего лишь набор технологий, направленных на решение множественных задач с помощью вычислений, алгоритмов и обучения. Конечно, данные технологии стремятся к некоторым творческим или умственным способностям, свойственным человеку, но в целом представляют собой модели вычислений, которые анализируют, сопоставляют, классифицируют данные, ищут пути решения задач и т. п. Искусственные нейросети обучаются, их алгоритмы калибруются под конкретные нужды, и они порой демонстрируют способности, превосходящие человеческие (например, прогнозы в медицине). Не будем забывать, что несмотря на впечатляющие результаты тех же искусственных нейросетей, они все так же остаются «китайскими комнатами», в которых совершаются формальные процедуры: пусть результат их работы и сопоставим в некоторых случаях с результатом мыслительной деятельности человека, эта работа основана на исполнении формальных процедур, и мы не можем заключить, что имеет место мышление[8]. Анри Бергсон, размышляя о природе эволюции, писал «что тождественные действия могут вытекать из различных причин, что к одному и тому же месту ведет не один путь»[9]. Так и здесь тождество результатов не свидетельствует о тождестве процессов (формальных операций и мышления). Выходные данные нейросетей – это не следствие мышления, но результат адаптации техники под нашу действительность путем миллионов проб и ошибок (открытие метода обратного распространения ошибки[10]

[6] Artificial intelligence (от англ. artificial – искусственный, рукотворный, и intelligence – разум, интеллект, умственные способности).

[7] McCarthy J. Basic Questions // What is artificial intelligence?
URL: http://www.formal.stanford.edu/jmc/whatisai/node1.html (дата обращения: 13.01.2019).

[8] Подробнее об эксперименте с «китайской комнатой» и о том, почему машина не мыслит, см.: Серл Дж. Сознание, мозг и программы. URL: http://alt-future.narod.ru/Ai/searle1.htm#_ftn1 (дата обращения: 13.01.2019).

[9] Бергсон А. Творческая эволюция. М.: ТЕРРА-Книжный клуб; КАНОН-пресс-Ц, 2001. С. 85.

[10] Вычислительный метод перераспределения весов (связей) в многослойном перцептроне (математическая или компьютерная модель восприятия информации) для получения более точного результата. Если нейросеть на выходе получает несоответствие в сделанной ей классификации, она возвра-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

значительно повлияло на развитие искусственных нейросетей). Отсутствие мышления не умоляет возможностей искусственного интеллекта, просто важно помнить о нем при обращении к данной области. Искусственный интеллект предполагает любое «разумное» поведение техники, т. е. когда она реагирует на пользователя, подстраивается под него, как если бы она могла чувствовать, желать, принимать решения. Так, игра Nevermind (2015) меняет уровень сложности в зависимости от реакций игрока: если он дал волю страху, игра станет сложнее, если ему удалось успокоиться, игра сделается легче[11]. Смарт-объекты современного мира не мыслимы без искусственного интеллекта[12].

Многие компании сегодня соревнуются в создании наиболее гибкой системы работы с пользователем: голосовые помощники, приложения, собирающие его метрики, программы по регулированию повседневных привычек и т. п. Компания Google разрабатывает приложение «Цифровое благополучие» (Digital Wellbeing), которое собирает информацию о привычках пользователя и пытается настроить гаджет таким образом, чтобы пользователю было комфортно: звук устройства отключается во время сна, оно дает советы, например сделать перерыв в просмотре роликов на YouTube, защищает детей от «ненужной» информации. Есть и другие сферы соперничества IT-гигантов: кто создаст лучшую систему распознавания лиц? речи? почерка? Исследователям современных идеологий есть над чем поразмыслить. Новые технологии стремятся освободить пользователя от многих рутинных дел, взять на себя часть забот, дать больше свободы и возможностей. Но нельзя забывать, что расширение пула возможностей влечет за собой усиление контроля. Система распознавания лиц в банкомате или на пропускном пункте экономит время (не надо набирать ПИН-код или доставать документ, удостоверяющий личность), но вместе с тем она может отслеживать людей в городском пространстве, весьма эффективно каталогизировать наши перемещения, повседневный график и т. п. Другими словами, следить за каждым нашим шагом. Еще в начале 1990-х гг. Жиль Делез писал о переходе от дисциплинарных обществ и характерных для них закрытых изоляционных пространств, где человек каждый раз начинает «новую жизнь», осваивает новые системы правил, к обществам контроля, открытым, цифровым, основанным на технологиях коммуника-

---

щает ошибку обратно по цепочке искусственных нейронов и сеть перераспределяет связи. Те нейроны, что участвовали в передаче «неверной» информации, уже с меньшей вероятностью будут передавать сигнал по тому же пути в следующий цикл. Метод был открыт еще в 1970-х, но широкое распространение получил значительно позже.

[11] Это осуществляется посредством «биоотклика» (biofeedback), получаемого через подключенные к игроку сенсоры сердечного ритма. Подробнее об игре: Nevermind.
URL: http://nevermindgame.com/about/ (дата обращения: 13.01.2019). Другой проект, в котором используются биометрические параметры игрока – хоррор Bring to Light (2018).

[12] Смарт-объект – это вещь цифровой эпохи, усовершенствованная с помощью «умных» технологий, которая может самостоятельно действовать, как робот-пылесос, и выходит из тени субъектно-объектных отношений. Надстройка в виде «умной» программы имеет все большее значение для пользователя. Вещь из пассивно-воспринимающей превращается в действующую. Например, способность принимать голосовые заказы, обмениваться сообщениями, использовать электронный помощник делает холодильник более привлекательным для покупателя на рынке высоких технологий, чем холодильник без этих функций.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ции, где человек все время находится на связи, в процессе совершенствования/обучения, где контроль становится тотальным. Противопоставляя дисциплинарные общества обществам контроля, Делез пишет: «В обществах контроля, напротив, важны уже не подпись или номер, но шифр. Шифр – это пароль, тогда как дисциплинарные общества управляются лозунгами (как с точки зрения интеграции, так и сопротивления). Цифровой язык обществ контроля основан на шифре[13], который допускает вас к информации или отказывает в доступе»[14]. Желание быть на связи, получать актуальную информацию, новости о мире, друзьях, коллегах, соперниках, характеризует человека цифровой эпохи, он боится оказаться отрезанным от «мира», боится пропустить важное сообщение – психологи называют это явление FOMO (the fear of missing out).

Парадоксально, но с ростом вовлеченности пользователя в информационные потоки формируются также информационные «пузыри»: несмотря на обилие и разнообразие информации, пользователь не обращается к ней, а ограничивается набором удобных и уже хорошо знакомых источников, сайтов, групп в социальных сетях. Даже реклама подбирает товары и услуги исходя из привычек пользователя, хотя и работает здесь на опережение: она предвосхищает желание. Пользователь еще сам не знает, чего хочет, но получает это, так как искусственная нейросеть или другой механизм, лежащий в основе рекламных объявлений, уже просчитал его предпочтения. Наряду с ростом страха быть offline, со все большим погружением в процесс коммуникации возникают и способы сопротивления механизмам вовлечения и контроля, сложившимся в цифровой реальности: практики медленной жизни (slow life)[15], «цифровой детокс» и усилие по преодолению зоны комфорта, созданной цифровым разумом (В. В. Савчук). Некоторые указывают на переход от FOMO к JOMO (the joy of missing out), когда вы рады отключиться на некоторое время от Сети (что автоматически значит: от дел, работы, общения) и отдохнуть. Цифровой мир становится разнообразнее, функциональнее, в нем появляются новые технологии, практики и системы обработки информации. Важную роль на себя берет искусственный интеллект, который может расширить возможности как в сфере труда, так и досуга. Ярчайший пример здесь – компьютерные игры.

[13] В оригинальном тесте используется слово «le chiffre», что в переводе обозначает «цифру», «число», «код». Используя это многозначное слово, Делез играет смыслами, подразумевая не просто буквально шифрование, кодирование и декодирование данных, но практически безграничный потенциал цифры. Власть цифры может быть тотальна (если не придумать способы сопротивления ей), она распределяет доступ и задает новые координаты социального порядка. В 2018 году Центр медиафилософии (СПб) выпустил коллективную монографию, посвященную осмыслению цифрового поворота в культуре, границ цифрового разума и исследованию конкретных феноменов, существующих в условиях цифры. Подробнее см.: Критика цифрового разума / Гл. ред. В. В. Савчук. СПб., 2018. 305 с.

[14] Делез Ж. Post scriptum к обществам контроля // Делез Ж. Переговоры. СПб.: Наука, 2004. URL: http://aitrus.info/node/754 (дата обращения: 13.01.2019).

[15] Подробнее см.: Николаева Ж. В. § 5. Slow life. Философия созерцания // Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Изд-во РХГА, 2016. С. 82–95.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Специфика игрового искусственного интеллекта

Исследования систем искусственного интеллекта и разработка компьютерных игр долгие годы шли параллельно и пересекались только в «игровой» части. С 1950-х годов настольные игры были полем приложения возможностей искусственного интеллекта: стремление создать алгоритмы, которые помогли бы машине победить человека в шашки, шахматы, го, стало двигателем для развития технологии. С появлением аркадных игровых автоматов, исследователи все чаще обращались к видеоиграм, однако мощности старых игр не позволяли применять разработки в области искусственного интеллекта, да и сами разработки были незначительными. В 1970-е были намеки на использование подобных технологий, в частности были попытки смоделировать неигровых персонажей, которые динамически реагируют на игрока, однако правила их поведения были довольно простыми, если не сказать: примитивными. Только с 2000-х годов в цифровую эпоху началось более или менее продуктивное взаимодействие исследователей искусственного интеллекта и разработчиков компьютерных игр[16].

Подобная кооперация не лишена ряда трудностей. Как отмечают авторы книги по искусственному интеллекту в играх Ю. Тогелиус и Г. Янакакис, можно зафиксировать очевидный разрыв между исследованиями и их применениями на практике. Во-первых, исследователи и разработчики решают разные задачи. Первые, если обращаются к проблеме обучения неигровых персонажей в реальном времени, не уделяют должного внимания последствиям такого обучения (зачастую им хочется добиться непредсказуемых, необычных результатов). Для разработчиков же то, как ведет себя персонаж по отношению к игроку или игре, важно, ведь неадекватное поведение, непредсказуемая реакция и т. п. могут нарушить ход игры, разрушить игровой процесс. Разработчики должны более или менее точно знать, каким будет исход обучения программ. Во-вторых, авторы считают, что технологии искусственного интеллекта трудно адаптируются к среде компьютерных игр, поскольку основные механики и игровые паттерны сложились в 1980-е и 1990-е, когда практически не было возможности применять искусственный интеллект в игровой индустрии, а значит, игры и без внедрения подобных технологий хорошо справляются со своими задачами. В-третьих, если исследователи больше концентрируются на задачах, связанных с поведением неигровых персонажей, их правдоподобностью[17], то разработчики игрового искусственного интеллекта этим не ограничиваются. Зачастую бóльшую ценность для них представляют технологии процедурного генерирования контента, которые могут облегчить производство игр, а это мало интересует ученых. Если No Man's Sky могла стать прорывом для игровой индустрии, то для исследователей AI эта игра куда прозаичнее. Несмотря на трудности, сейчас все

[16] Подробнее об истории развития искусственного интеллекта и игр см.: Yannakakis G. N., Togelius J. Artificial Intelligence and Games. Springer, 2018. URL: http://gameaibook.org/book.pdf (дата обращения: 14.01.2019).

[17] Зачастую такие проекты могут быть реализованы не только в индустрии развлечений. Например, многие компании все чаще используют чат-ботов, способных вести предметный разговор с клиентом, подстраиваться под их его эмоции, отвечать на вопросы и помогать в решении возникающих проблем.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

чаще можно наблюдать коллаборацию между исследователями и разработчиками искусственного интеллекта и исследователями и разработчиками компьютерных игр. Выше мы уже рассматривали проект Nvidia и Remedy Entertainment по анимации лиц персонажей на основе глубокого обучения, существуют и другие.

До недавнего времени ресурса настольных игр хватало для того, чтобы открывать исследователям искусственного интеллекта новые горизонты. Постепенно машине удалось обыграть человека в шашки, шахматы, а в 2017 году – в го, одну из сложнейших и многовариантных настольных игр. Программа AlphaGo Master от Google DeepMind выиграла матч из трех игр у сильнейшего, по версии рейтинга Rémi Coulom, в мире игрока в го Кэ Цзе (Ke Jie). Теперь настала очередь компьютерных игр ставить новые барьеры для искусственного интеллекта[18]. Речь может идти как об однопользовательских играх, так и многопользовательских. Первые шаги в этом направление уже сделаны: в 2016 году «DeepMind совместно с Blizzard объявили о создании платформы для разработки ИИ-систем для игры в StarCraft II (2010) – одной из самых развитых на сегодняшний день площадок на киберспортивной арене»[19], а в 2018 году их программа AlphaStar смогла одержать победу в тестовых матчах со счетом «5 – 0» у игрока с ником MaNa, одного из лучших геймеров, играющих за расу протоссов[20]. Однако до «полной» победы еще далеко, так как на данном этапе программа играет только за одну расу и с некоторыми игровыми ограничениями. Описанные выше задачи стоят скорее перед исследователями искусственного интеллекта в целом, игровой же AI имеет свою специфику и ориентирован больше не на симуляцию игрового опыта (когда программа заменяет живого игрока), но на поддержание различных технологий, которые могут сделать игру увлекательней, интереснее для геймера. Взгляд разработчика игрового искусственного интеллекта устремлен вглубь игры, он ищет решения внутриигровых задач.

Здесь можно выделить три главных направления: 1) поведение неигровых персонажей; 2) окружение; 3) метаигровой уровень. Моделирование неигровых персонажей подразумевает не только кодирование способности «поддержать беседу» (и сделать это правдоподобно, здесь помогает нелинейность веток диалога, анимация лица и т. п.), но и построение интерактивной драмы (персонаж реагирует, в том числе эмоционально, на действия игрока), описание алгоритмов поиска пути неигрового персонажа (как ему вести себя в окру-

[18] К примеру, существует игровой тест Тьюринга, когда судьям нужно понять, играют живые игроки или боты. В 2012 году на конференции Alan Turing Centenary бот, созданный в Техасском университете в Остине, прошел тест в игре Unreal Tournament 2004 (2004). Судьи отмечали, что он вел себя более правдоподобно, нежели половина игравших людей. Подробнее см.: Artificially intelligent game bots pass the Turing test on Turing's centenary // ScienceDaily. September 26. 2012. URL: https://www.sciencedaily.com/releases/2012/09/120926133235.htm (дата обращения: 14.01.2019).

[19] Воронцов Н. Starcraft II станет полигоном для нового ИИ от создателей AlphaGo // N+1. URL: https://nplus1.ru/news/2016/11/07/hell-its-about-time (дата обращения: 25.01.2019).

[20] Подробнее см.: AlphaStar: Mastering the Real-Time Strategy Game StarCraft II // DeepMind. URL: https://deepmind.com/blog/alphastar-mastering-real-time-strategy-game-starcraft-ii/ (дата обращения: 25.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

жении, как более реалистично добраться до игрока или другой цели), алгоритмов поведения врагов и союзников в играх и др.[21]

Второе направление касается генерирования уровней, предметов, способа упорядочивания предметов на уровне (как мы уже отмечали – это перспективное направление в разработке игр), а также окружения в играх в целом, которое становится все более «отзывчивым» к действиям пользователя. Для усиления реалистичности оно также должно быть «умным» и реагировать на игрока, меняться в зависимости от его активности, должно обладать своего рода *перцепцией*. Создание подобной «отзывчивости» в техническом смысле близко созданию неигрового персонажа, которого мы ассоциируем чаще с одушевленной сущностью или по крайней мере действующей (например, гриб Гумба в серии игр Mario; растения в Plants vs. Zombies (2009); анимированные предметы, атакующие игрока, в Cuphead (2017) и т. п.). Окружение в игре выступает пограничной зоной, где стирается граница между субъектом и объектом. Предметы, может, и не разговаривают с игроком, но могут «рассказать» (показать), что произошло, указать путь, откликнуться на его присутствие, например посредством аудиоэффектов, деформироваться, сломаться, переместиться от его действий или навредить ему. В Half Life 2 (2004) можно взаимодействовать со многими предметами: разбивать коробки или с помощью гравитационной пушки срывать предметы со стен и кидаться ими во врагов. В Red Dead Redemption 2 (2018) таких примеров уже больше: пули продолжают двигаться по инерции после столкновения с предметами, вещи скользят на льду, нога главного героя может застрять в стремени, стрелы могут пробивать несколько мишеней подряд и еще многое другое.

Существует очень тонкая грань между программной частью игры и технологией искусственного интеллекта, ведь дерево решений[22] лежит в основе многих игровых элементов. Это залог интерактивности игры. Где проходит граница между кодом, отвечающим за то, что мы можем назвать действием искусственного интеллекта, и кодом, который описывает действие того или иного элемента в игре? Если мы попробуем провести ее по линии «разумности», того, что свойственно человеку, его умственной деятельности, то тут же оставим за бортом все, что связано с процедурной генерацией, ведь она имеет дело с производством контента. Конечно, в ней можно усмотреть некоторое творческое начало, а творчество свойственно человеку, но это кажется весьма слабой привязкой. И какую бы границу мы не предложили, всегда найдется ряд методов, выпадающих из того, что обозначают областью искусственного интеллекта. Восприятие, интеллект, инстинкт, разум, перцепция – это вещи сложные и неоднозначные в определении, поэтому перенесение их в среду алгоритмов и вычислений только усиливает неопределенность.

Проблема не решается и в рамках третьего направления разработки игрового искусственного интеллекта: метаигрового уровня, который подразумевает работу с камерой, например адаптивность камеры в Heavy Rain

[21] Подробнее об этом см.: Yannakakis G. N., Togelius J. Artificial Intelligence and Games. Springer, 2018. URL: http://gameaibook.org/book.pdf (дата обращения: 14.01.2019). P. 11.

[22] Дерево решений – инструмент для принятия решений, представляет собой алгоритм с условиями перехода от одного состояния к другому.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

(2010), или интерактивный нарратив, как в Dear Esther (2012). Данное направление отвечает за подстройку игры к игроку, оперирование незаскриптованными моментами, тем, как игра может подстраиваться под конкретного игрока, менять свою структуру или элементы, «помнить» о его выборах и т. п. Данная классификация не может считаться исчерпывающей, она лишь демонстрирует многообразие областей применения игрового искусственного интеллекта. Отдельно стоит выделить область, которая также активно развивается: использование технологий big data и других методов для сбора и обработки разнообразной информации об игроках и игре. Какие-то результаты анализа доступны в открытом доступе, например статистика проекта OpenDota, какие-то используются создателями игр на этапе производства. Выделяют следующие задачи для искусственного интеллекта в играх, связанные с поведением игрока: 1) разработка «умного» и человекоподобного неигрового персонажа для лучшей интеракции с геймерами; 2) предугадывание поведения игроков, чтобы усовершенствовать процесс тестирования игры и геймдизайна в целом; 3) классификация поведения игроков, чтобы задействовать персонализацию игры; 4) отслеживание наиболее часто встречающихся паттернов или последовательностей действий, для определения поведения игрока в игре[23].

[23] Artificial Intelligence in Games / AI Frontiers // Medium. 20 September. 2018.
URL: https://medium.com/aifrontiers/an-overview-of-artificial-intelligence-for-video-games-f491229c0e7d (дата обращения: 15.01.2019).

Активность объекта в играх: неигровые персонажи

Одной из важных составляющих хорошей игры является правдоподобность неигровых персонажей. Как только мы сталкиваемся с нереалистичным поведением, возникает как минимум комичный эффект – например, из-за бага в игре Fallout: New Vegas (2010) у доктора Митчелла при разговоре с игроком голова начинает вращаться на 360° (рис. 3).

Рис. 3. Персонаж из игры Fallout: New Vegas.

Если неигровые персонажи принимают активное участие в сюжете, то игровой искусственный интеллект, лежащий в их основе, должен быть сложен и к тому же хорошо отлажен. Чтобы неигровой персонаж мог вести себя более правдоподобно, ему нужно «знать», как ведут себя живые игроки. Например, система Quixote AI system отслеживает и применяет паттерны социального поведения в литературных произведениях. Из массива историй программа формирует «представление» о границах социальных конвенций и действует сообразно им. Конечно, речь не идет о понимании, лишь об обработке информации, ее классификации и принятии решений на ее основе, но значительным преимуществом по сравнению с полностью запрограммированной си-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

стемой является следующее: запрограммировать паттерны социального поведения во всей их полноте невозможно, нормы контекстуальны и не всегда могут поддерживаться всеми членами сообщества в равной мере, поэтому прописать все варианты проблематично, в то время как искусственный интеллект может без дискурсивной определенности промежуточных этапов (то, что мы назвали бы прописыванием правил) выдать решение. Компьютер способен обрабатывать большое количество информации и конфигурировать ее разнообразным образом, что позволяет быстро анализировать варианты и выбирать нужный. Система Quixote AI обрабатывает истории и выдает свой алгоритм действия, основываясь на том, как «обычно» люди действуют в той или иной ситуации. Для примера разработчики демонстрируют алгоритм похода в аптеку. Искусственному интеллекту никто не объяснял, что красть (то есть брать товар, не заплатив) – это плохо, он сам дошел до решения, что сначала нужно заплатить деньги, потом забирать лекарства[24]. Наверное, разработчикам не следует учить нейросети на романах о «благородных» мафиози типа дона Корлеоне или произведениях авангардной прозы (где «решения» могут быть непредсказуемыми, противоречащими общепринятым социальным нормам, одиозными и т. д.) или, по крайней мере, делать это с умом. В дальнейшем создатели системы Quixote AI надеются найти ей применение в игровых проектах, где неигровые персонажи смогут вести себя привычным для игрока образом[25].

Моделирование реалистичных неигровых персонажей предполагает симуляцию социального опыта. Эмоции, диалог, ожидаемые реакции и многое другое, связываемое с межличностной коммуникацией, – это вызовы для разработчиков игрового искусственного интеллекта. Неигровые персонажи выполняют множество прикладных функций в игре: помогают игроку сориентироваться в локации (как, например, жители пустоши в играх серии Fallout), продвигают игрока по сюжету, предлагают квесты, выступают союзниками и, что немаловажно, врагами (а враги также должны быть сообразительными, чтобы усилить погружение, бросить вызов и сделать игровой процесс разнообразнее[26]), выступают источниками ресурсов (например, за убийство крипов[27]

[24] Подробнее см.: Riedl M. Human-Centered Artificial Intelligence // Medium. Jul 21, 2017. URL: https://medium.com/@mark_riedl/human-centered-artificial-intelligence-70b019f956d1 (дата обращения: 15.01.2019).

[25] Вопрос ожиданий пользователя может быть не таким очевидным. Порой машину выдает то, что она ведет себя слишком предсказуемо. Подробнее об особенностях взаимодействия социальных ботов см.: Мюле Ф. «Социальные боты» в Second Life. Социологические размышления о факторе неигровых персонажей (NPC) в виртуальных мирах // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 62–72.

[26] Некоторые роботы в Horizon Zero Down не просто атакуют игрока, они могут объединяться в группы, распределять роли, защищать друг друга. Подробнее о самоорганизации неигровых персонажей в игре см.: Семыкин В. Разум робозверя: как работает ИИ в Horizon Zero Dawn // DTF. URL: https://dtf.ru/gamedev/38458-razum-robozverya-kak-rabotaet-ii-v-horizon-zero-dawn (дата обращения: 03.02.2019).

[27] Крипы (от *англ.* creeps) – существа, управляемые компьютером, с которыми может взаимодействовать игрок.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

в DotA 2 (2013), крыс и стичей[28] в Time Zero (2004) игроки получают различные ресурсы) и пр. Другими словами, являются важной частью геймплея большинства игр. В контексте данного исследования неигровые персонажи интересны с точки зрения их интеракции с игроком, включением их в социальное пространство пользователя и вообще возможности их социальной агентности. Пусть программа не человек, она функционально ограничена, у нее отсутствует понимание и мышление, это все же не дает основания отказывать ей в социальности. Во-первых, новые направления в философии и социологии, такие как акторно-сетевая теория, плоская онтология, объектно-ориентированная философия, новый материализм, медиафилософия и др. – все говорят о том, что различие между субъектом и объектом в познании стирается, что вещи также могут быть включены в порядок социального взаимодействия. К примеру, одним из направлений социологии повседневности можно назвать социологию вещей, которая, основываясь на вышеуказанных посылках, разбирает конкретные случаи, когда мы смещаем исследовательский фокус с человеческих акторов на нечеловеческие. Цифровые объекты, хоть они и лишены прямой материальности, также могут быть социальными акторами. Поскольку цифровой объект – это корпус организованных данных, «единство, состоящее из множества формальных свойств»[29], а неигровые персонажи не что иное, как организованный код, мы не можем обойти вниманием столь важный элемент игры. Кроме того, если обратиться к представлению об активности объекта[30] (В. В. Савчук), то становится очевидным, что,

[28] Стич – вымышленное существо, напоминающее зомби. Сеттинг игры представляет собой мир после ядерной катастрофы, а стичи – его новые обитатели.

[29] Хуэй Ю. О существовании дигитальных объектов // Pop-philosophy [Интервью]. URL: http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnyx-obektov (дата обращения: 14.01.2019).

[30] На эту тему высказываются многие теоретики из самых разных дисциплин. Так, например, в знаменитом размышлении Лакана о консервной банке сказано: «…если слова Малыша Жана, будто банка эта меня не видит, принять всерьез, получается все же, что она, в каком-то смысле, на меня глядит. И глядит она на меня в качестве светящейся точки – средоточия всего, что на меня смотрит. Не думайте, что это метафора» (Лакан Ж. Семинары. Книга XI. М.: Гнозис, Логос, 2004. С. 106.). Мотив активности объекта, как это можно проследить по работам петербургского медиафилософа В. В. Савчука, может быть представлен в разных вариантах: во-первых, в контексте рассуждения о поворотах в философии XX и XXI веков, которые, помимо всего прочего, фиксируют ситуацию, когда язык *говорит* нами, образ *видит* нами, медиа *воспринимают* нами (Подробнее о поворотах см.: Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2014. С. 8–57.). Во-вторых, в контексте того, как медиа предъявляют себя при поломке – например, когда ломается матрица монитора и блокирует видимость экрана, мы начинаем замечать сам экран: «…когда есть сбой в работе, тогда они сообщают о себе своей неспособностью сообщать» (Там же. С. 62.). В-третьих, в контексте фотографии: Валерий Савчук обращает внимание на то, что не фотограф снимает предмет, а предмет *бросается в глаза* фотографу. Таким образом философ продолжает линию размышления Ж. Лакана о консервной банке, плывущей по реке. Совершается конверсия взгляда: не он смотрит на банку, а она наблюдает за ним. (Подробнее о *желании* объекта быть сфотографированным см.: Савчук В. В. Философия фотографии. СПб.: Академия исследований культуры, 2015. С. 55.). Можно сказать, что культура проговаривается сквозь предмет и влияет на выбор фотографа (это работает неявным образом, человек на бессознательном уровне фиксирует сеть образов, которая сформировалась в культуре в связи с этим предметом и которую он хочет присвоить, к которой хочет приобщиться).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

если вещи действуют нами, мы не можем исключать их из порядка социального взаимодействия.

Общение с неигровыми персонажами строится на дискурсивном и недискурсивном уровне. В первом случае речь идет о диалогах, языковых паттернах, игре слов и т. п., во втором случае мы имеем дело с действиями персонажей, их мимикой (если у них есть лицо), жестами и т. п. Взаимодействие может быть в духе симуляции, когда мы ведем полноценный (насколько может позволить искусственный интеллект) диалог с неигровым персонажем (в качестве иллюстрации можно взять диалоги из игр серии «Ведьмак» или серии Fallout), либо осуществляться через «блоки активности», как в играх типа The Sims, когда мы нажимаем кнопку «рассказать анекдот», «флиртовать», «поделиться идеями» и т. п., но при этом нет никакого содержательного наполнения, более того, мы можем оперировать не только конкретными действиями, но сразу их группой, маркированной каким-либо социальным ярлыком: «романтика», «дружеские действия», «пакость» и т. п. С некоторыми действиями стоит быть осторожнее, ведь от сильного разочарования у персонажа может случиться разрыв сердца, а безобидный жест «WooHoo»[31] может привести к гибели пожилого сима, так как он уже слишком стар для подобных активностей.

Рис. 4. Скриншот игры The Sims 4.

Эмоции и социальное поведение в играх

Создать программу, которая виртуозно отвечает на вопросы, задает нужные вопросы и выдерживает паузы, недостаточно для того, чтобы персонаж был в полной мере правдоподобен. Эмоции, иррациональное поведение, социальные привычки необходимы для его «оживления». Однако, как можно догадаться, с этим у разработчиков возникает много проблем, и зачастую такими аспектами интересуются больше исследователи искусственного интеллекта, нежели создатели игр. Многие развитые системы эмоционального и социального искусственного интеллекта создаются независимыми студиями или реализуются в рамках академических исследований и не получают большой популярности. При этом некоторые проекты заслуживают внимания: в них используются технологии машинного обучения, которое в свою очередь в последние годы становится все более востребованным. С помощью методов машинного обучения неигровые персонажи получают доступ к обширным базам данных социального и эмоционального поведения. Набор решений, предлагаемых инженером, сменяется самостоятельным выбором, сконструированным на основе массива дан-

[31] Жест, выражающий высшую степень удовлетворения.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ных. Мы не говорим об осознанном выборе, но о тонкой калибровке и подборе из множества вариантов, прописать которые вручную было бы невозможно: в силу временных затрат, с одной стороны, и неартикулированности многих социальных практик – с другой. Можно предположить, что, если развитие искусственных нейросетей и машинного обучения продолжится в том же темпе, вскоре игры смогут в полной мере воспринять результаты этого развития.

В истории уже были примеры того, как исследования в области машинного обучения в играх повлияли на внедрение новых медиатехнологий в повседневную практику. Например, симулятор ресторана The Restaurant Game, созданный Джеффом Оркином (Jeff Orkin) и Дебом Роем (Deb Roy) в Медиалаборатории Массачусетского технологического института в далеком 2007 году[32]: программа неигрового персонажа официантки училась общаться с клиентом (игроком) в процессе игры. Состоялось около 10 тысяч игровых сессий, и с каждым разом она совершенствовала свои коммуникативные навыки. В 2013 году Оркин основал компанию Giant Otter Technologies, которая специализируется на создании чат-ботов, тренируемых на разговорах с реальными людьми[33]. На сегодняшний день крупнейшие компании, такие как Facebook, IBM, Google, Apple, Amazon, заинтересованы в развитии подобной технологии. В частности, в 2018 году на фестивале Google I/O компания Google продемонстрировала технологию искусственного интеллекта Google Duplex, которая может позвонить в ресторан, чтобы заказать столик, или записать вас к парикмахеру[34]. Если обращаться к примерам из области игр, то можно взглянуть на проект Malmo от Microsoft[35], в котором площадкой для развития искусственного интеллекта выступает Minecraft (2009): программа учится общаться с игроками и ботами, создавать предметы и ориентироваться на местности.

Как это ни парадоксально, но, помимо реалистичности реакций, правдоподобность неигровых персонажей может быть усилена за счет их независимости от игрока. Речь идет об их «жизни», когда они не взаимодействуют с игроком. Если жизнь персонажа не останавливается и идет своим чередом, когда игрок отворачивается или уходит из локации, это добавляет игровому процессу глубины и непредсказуемости: действия игрока могут отразиться на дальнейшей игре и привести к неожиданному повороту сюжета. Так, в игре Middle Earth: Shadow of Mordor (2014) система искусственного интеллекта врагов Nemesis позволяет им помнить сражения с игроком[36]. В The

[32] The Restaurant Game.
URL: http://alumni.media.mit.edu/~jorkin//restaurant/research (дата обращения: 16.01.2019).

[33] Stuart K. Video games where people matter? The strange future of emotional AI // The Guardian. 12 Oct 2016.
URL: https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/12/video-game-characters-emotional-ai-developers (дата обращения: 16.01.2019).

[34] Google Duplex: A.I. Assistant Calls Local Businesses To Make Appointments.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=D5VN56jQMWM (дата обращения: 16.01.2019).

[35] Project Malmo.
URL: https://www.microsoft.com/en-us/research/project/project-malmo/ (дата обращения: 16.01.2019).

[36] Stuart K. Video games where people matter? The strange future of emotional AI // The Guardian. 12 Oct 2016.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Elder Scrolls Online (2014) персонажи могут часами шататься по городским улицам, а волки – сражаться с медведями (не по сценарию, а потому, что они случайно встретились на карте и более сильный вид проявил агрессию), в Wildstar (2014) монстры могут мигрировать из локации в локацию, а в Black Desert (2014) неигровые персонажи – это «полноценные жители поселений, которые ходят по своим делам, отдыхают и спят по ночам»[37]. Любопытно, как смещается фокус от взаимодействия между игроками и неигровыми персонажами к взаимодействию неигровых персонажей между собой. Игрок не то чтобы становится неважной частью игры, он просто растворяется в ней, отныне он «вещь среди вещей». Конечно, если он выключит игру, то все закончится, но, оставаясь в ней, он поддерживает новый онтологический порядок, который разворачивается внутри игрового мира. Это спровоцировано, с одной стороны, стремлением к правдоподобности игрового мира, его уподоблению миру нашей повседневности, где далеко не все прохожие реагируют на нас, их жизнь не останавливается, когда мы пропадаем из их поля зрения. С другой стороны, время проговаривается через игры: мы все чаще наблюдаем, как смещаются акценты в субъектно-объектных отношениях, как цифровые технологии вторгаются во все области нашей жизни, как медиа проявляют активность. Более того, мы можем констатировать, что берклианская парадигма в игровой действительности сменяется парадигмой объектно-ориентированной, когда вещи обретают право говорить и действовать от своего лица.

Однако доведенные до предела объектные отношения вряд ли будут интересны игрокам, скорее, бóльшую степень погружения будут обеспечивать гибридные варианты. Первые шаги уже сделаны в этом направлении. Так, в Watch Dogs (2014) вы можете взломать телефон проходящего мимо неигрового персонажа и узнать что-то из его личной жизни[38]. Конечно, создавать автономно существующих неигровых персонажей, которые могут заговорить с игроком без специального скрипта, не так просто, разработчикам приходится брать в расчет огромное количество факторов: как тот или иной человек вел бы себя в повседневности, какие у него могут быть воспоминания о прошлом, что он забыл, перепутал, что из этого он использует в общении и т. п.[39] Другими словами, социальная инженерия в играх – одна из сложнейших задач, которая стоит перед разработчиками и учеными.

Заключение

Будущее искусственного интеллекта в играх нельзя назвать однозначным. Оно зависит не только от развития технологий, изобретения новых методов или совершенствования уже существующих (машинное обучение, аф-

URL: https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/12/video-game-characters-emotional-ai-developers (дата обращения: 16.01.2019).

[37] Полковский К. Умные «болванчики» многопользовательских миров // Игры. Mail.ru. 11.12.2014. URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/umnye_bolvanchiki_mnogopolzovatelskih_mirov_by_kpolkovskiy_mail_ru/ (дата обращения: 16.01.2019).

[38] Stuart K. Video games where people matter? The strange future of emotional AI // The Guardian. 12 Oct 2016.
URL: https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/12/video-game-characters-emotional-ai-developers (дата обращения: 16.01.2019).

[39] Ibid.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

фективный компьютинг[40], алгоритмическое творчество (computational or artificial creativity)[41] и т. п.), во многом оно зависит от целесообразности техники игровым задачам (когда техническое не превалирует над смысловым, когда исключается то, что не относится непосредственно к конкретной задаче, когда реализация спецэффектов не становится самоцелью, а выполняет поддерживающую, дополняющую, усиливающую геймплей функцию). Создание максимально реалистичной, правдоподобной игры совсем не означает, что эта игра будет хорошей именно в геймплейной составляющей. Порой игры с простой графикой более увлекательны, нежели детально проработанные миры. Игровая условность остается, как она остается в театре, игроки готовы принять многое, как если бы оно было настоящим, и получать удовольствие от процесса игры, поскольку геймдизайнеру удалось хорошо выстроить структуру, нарратив, сбалансировать сложность игры и т. п. Искусственный интеллект может помочь решить эстетическую задачу, задачу погружения, но только в комплексе с другими аспектами геймдизайна. Более того, порой способности искусственного интеллекта приходится тормозить, ограничивать, чтобы сохранить интерес игрока[42], чтобы победа над компьютерным противником не была невозможна, ведь машина считает в разы быстрее и лучше человека. Кроме того, никто не может гарантировать, что неигровой персонаж, способный блестяще отвечать на вопросы, задавать их, эмоционально реагировать на происходящее, не наскучит игроку. Не разрушит ли слишком правдоподобный искусственный интеллект магический круг игры? Нужен ли будет кому-то слишком сложный неигровой персонаж? Ведь все равно он не сможет в полной мере проявить свой потенциал из-за того, что игроку не захочется тратить время на разговоры. Эти и другие вопросы важны для понимания роли искусственного интеллекта в компьютерной игре.

[40] Аффективный компьютинг – направление в области искусственного интеллекта, в рамках которого создаются алгоритмы симулирующие аффекты, свойственные человеку.

[41] Творчество, производимое компьютерами (вычислителями).

[42] Подробно о хитростях геймдизайнеров, применяющихся для поддержания интереса и усиления вовлечения игрока, рассказывал сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) Сергей Буглак в докладе «Плацебо-гейминг: игровые заменители, идентичные натуральным» в рамках Всероссийской научной конференции с международным участием «Этапы и формы становления медиарациональности» (23–24 ноября 2018 года, Санкт-Петербург).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии
Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy
Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research, Researcher
ijona@yandex.ru

ТАМАГОЧИ И МИФ О КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: К ВОПРОСУ О МАГИЧЕСКОМ КРУГЕ

В статье на примере неиммерсивных игр (тамагочи, дигимонов, Pokémon Go, первазивных игр) рассматривается предложенное Й. Хейзингой понятие магического круга, то есть границы между игрой и не-игрой. Неиммерсивные медиа рассчитаны на особый режим потребления: пользователь делит внимание между несколькими медиа и занятиями, что приводит к тесному переплетению вымышленного мира и повседневной жизни. Явления такого рода позволяют исследователям компьютерных игр критиковать понятие магического круга, описывая его как проницаемую или подверженную разрывам границу. Анализ литературы показывает, что эта интерпретация является следствием ошибочного понимания Й. Хейзинги, а также теории фреймов. Различение игры и не-игры в неиммерсивных играх сохраняется, однако, за счет своей временной структуры они, подобно ритуалу, придают новые смыслы повседневной жизни. Легенды, стоящие за тамагочи и дигимонами, позволяют предположить, что неиммерсивные игры воспроизводят миф о киберпространстве как гибриде, стирающем разницу между воображаемым и материальным. Граница, таким образом, уничтожается в этом акте самоосмысления только символически.

Ключевые слова: магический круг, теория фреймов, неиммерсивные медиа, цифровой анимизм, техношаманизм, гибриды, киберпространство, первазивные игры, тамагочи, Pokémon Go.

TAMAGOCHI AND THE MYTH OF CYBERSPACE: THE MAGIC CIRCLE REVISITED

This article, drawing on the example of non-immersive games (*Tamagochi, Digimon, Pokémon Go*, pervasive games) discusses the notion of magic circle, coined by J. Huizinga, which means a boundary between the game and non-game. Non-immersive media are intended for a special mode of consumption: users split their attention between several media and activities. As a result, the fictional world and everyday life become closely intervened. Such phenomena encourage game studies scholars to criticize the notion of magic circle: they describe it as a boundary that is permeable or easily broken. A critical reading shows that this interpretation is driven by misunderstanding J. Huizinga as well as the frame theory. In non-immersive games, the difference between the game and non-game is not lost. However, their time structure allows them to assign new meanings to the everyday life, like rituals do. The legends behind *Tamagochi* and *Digimon* suggests that non-immersive games reproduce the myth of cyberspace as a hybrid that blurs out the distinction between the reality and fantasy. In this self-reflective act, the boundary is broken only symbolically.

Key words: magic circle, frame theory, non-immersive media, digital animism, technology shamanism, hybrids, cyberspace, pervasive games, *Tamagochi, Pokémon Go*.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Маргарита Марковна СКОМОРОХ / Margarita SKOMOROKH

| Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге / Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited |

Тамагочи, игрушка, созданная компанией Bandai в 1996 году, давно пережила пик своей популярности; более того, она далеко не единственная в своем роде. Однако это объект широко известный, и потому он удобен как пример, не нуждающийся в пространных разъяснениях. Речь тем не менее будет идти о широком круге явлений – даже более широком, чем все разновидности электронных питомцев.

Есть два типа медиапродукции, в том числе и компьютерных игр, которые рассчитаны на два разных способа потребления. В одном случае геймер выделяет для игры специальное время и в течение этого времени ни на что не отвлекается. В другом случае он использует игру, чтобы заполнить лакуны между повседневными делами, или играет на досуге, но регулярно, а игра потенциально может длиться бесконечно. Точно так же отличаются сериалы и полнометражное кино. Большую роль играет обстановка: игровая консоль и кинотеатр заставляют нас концентрировать внимание на одном канале информации, а персональный компьютер и смартфон рассеивают внимание. Впрочем, решающим фактором всегда является установка аудитории: последняя либо стремится к полному погружению в воображаемый мир, либо нет. Типы медиа, которые соответствуют этим двум установкам, можно обозначить как иммерсивные и неиммерсивные.

К неиммерсивным медиа примыкает такой феномен, как трансмедиа: часто мы видим, что одна и та же вымышленная вселенная задействована во множестве разного рода произведений искусства, в том числе созданных фанатами[1]. При восприятии каждого отдельного произведения внимание публики может быть полностью сконцентрировано на нем, но в целом эффект несколько другой: авторы и фанаты направляют совместные усилия на создание ощущения, что вымышленный мир не кончается вместе с произведением и продолжает существовать параллельно с обычной жизнью.

Тамагочи – неиммерсивная игрушка, и, по-видимому, именно за счет этого питомец «оживает», тесно переплетаясь с повседневной жизнью хозяина и становясь для него почти реальным. Когда тамагочи были популярны, в интернете создавались виртуальные кладбища, где хозяева погибших питомцев оставляли краткие эпитафии в их память, например такие: «Мой ненаглядный Кучи умер в четверг во время урока физкультуры. Мне было очень грустно. Он плакал, когда умер. Я буду очень скучать по нему и очень жалею, что недостаточно позаботился о нем. Надеюсь, он покоится с миром»[2]. Есть даже упоминания в газетах о физических захоронениях игрушек[3].

[1] Соколова Н. Л. «Это ваше шоу!»: массовые креативные практики в трансмедийных проектах // Digital Icons. 2011. Вып.6. URL: http://www.digitalicons.org/wpcotent/uploads/issue06/files/2012/01/6.1_Sokolova.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

[2] Tamagotchi Graveyard // Tamagotchi DreamWorld: [website]. URL: http://shesdevilish.tripod.com/grave.html (дата обращения: 26.12.2018).

[3] 1) A special place for Tamagotchi interment // CNN: Breaking News, U.S., World, Weather, Entertainment & Video News. January 18, 1998. URL: http://edition.cnn.com/WORLD/9801/18/tamagotchi/ (дата обращения: 26.121.2018); 2) Tamagotchi craze takes over Hungary // Utusan Online: [website]. 1998. http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=1998&dt

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В этом превращении неживого в живое (и смертное), несмотря на рутинность процесса игры, чувствуется что-то волшебное. Что если в тамагочи и во всех неиммерсивных медиа в самом деле есть какой-то далекий отголосок магического мышления? Но магия, если она и обитает здесь, рождается из прорыва воображаемого в обыденную действительность – то есть парадоксальным образом возникает тогда, когда «магический круг», отделяющий фантазию от реальности, как будто разрушается.

Словосочетание «магический круг» в значении границы между игрой и не-игрой было введено в оборот нидерландским культурологом Йоханом Хейзингой в работе «Homo ludens», посвященной феномену игры и написанной в то время, когда компьютерных игр еще не существовало. Хейзинга указывает на то, что любая игра имеет временные, а также пространственные ограничения: «Подобно тому, как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотличимо от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила»[4].

Магический круг здесь не просто метафора: «освященное действие некоторыми своими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры»[5]. Таким образом, за формальным сходством – обособленностью от внешнего мира – просвечивает и сущностная связь между игрой и сакральным действием.

Магический круг часто упоминается в исследованиях компьютерных игр (game studies), и в то же время целый ряд явлений, которые происходят в виртуальных мирах, особенно в мирах многопользовательских игр, заставляют ученых усомниться в адекватности этого понятия. Речь идет о таких феноменах, как повседневные разговоры в играх[6], рутина, превращающая игру в подобие труда[7], влияние игры на эмоциональное состояние геймера[8], нечестная игра[9], продажа игровых ценностей за реальные деньги[10], взаимодействие игроков

=0201&pub=Utusan_Express&sec=Features&pg=fe_06.htm (дата обращения: 26.12.2018).

[4] Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 28.

[5] Там же. С. 43.

[6] Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London : The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.

[7] Deterding S. The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference. P. 2. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

[8] Woodford D. Abandoning the Magic Circle // Breaking the Magic Circle: Game Research Lab Spring Seminar. Tampere, 10–11 April, 2008. URL: http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

[9] Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. Vol. 4. № 4. 2009. P. 408–417.

[10] 1) Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160. 2) Woodford D. Abandoning the Magic Circle // Breaking the Magic Circle: Game Research Lab Spring Seminar. Tampere, 10–11 April, 2008. URL: http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

с разработчиками[11], создание геймерами модов и баз данных[12], «серьезные игры»[13] и перва-зивные игры [14]. Вили Лехдонвирта, обобщая всевозможные нарушения магического круга, упоминает в их числе несколько неочевидных моментов: выбор партнеров для игры на основании географической близости; существование крупных объединений геймеров, которые действуют одновременно в нескольких разных играх; офлайн-встречи друзей по игре и так далее[15].

Во всех перечисленных примерах наблюдается неопределенность пространственных, временных и социальных границ игры[16], а также взаимовлияние виртуального и реального миров, которое ставит само их различение под вопрос. Это касается и тамагочи. Тамагочи – виртуальный питомец, которого надо везде носить с собой, следить за ним целый день и своевременно реагировать на его потребности. Сложно сказать, где находятся пространственные и временные границы этой игры. Играющий в тамагочи не выпадает полностью из обыденной жизни. Скорее наоборот – игрушка становится ее частью, фактором, который надо постоянно учитывать; эмоциональная привязанность к питомцу не ограничена собственно моментом игры.

Понятие магического круга корректируется и переосмысляется исследователями, которые придерживаются «гипотезы слабых границ» (weak-boundary hypothesis)[17], возражая против понимания игры как чего-то, полностью изолированного от реальности. Э. Кастронова говорит о «почти магическом круге» (almost-magic circle)[18], Э. Харви – о «пограничном магическом круге» (liminal mag-

[11] Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.
[12] Taylor T. L. Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture // Structures of Participation in Digital Culture / Ed. by J. Karaganis. New York: Social Science Research Council, 2007. P. 113–130.
[13] Deterding S. The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference. P. 2. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf (дата обращения: 26.12.2018).
[14] 1) Deterding S. The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009 Conference. P. 2. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf (дата обращения: 26.12.2018); 2) Harvey A. The Liminal Magic Circle: Boundaries, Frames, and Participation in Pervasive Mobile Games // Journal of the Mobile Digital Commons Network. Vol 1. 2006. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/d29f/a84f968f758797b665dae25999a08781c7d4.pdf (дата обращения: 26.12.2018); 3) Montola M. Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games // Proceedings of DAC 2005 Conference. URL: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.8421&rep=rep1&type=pdf (дата обращения: 26.12.2018).
[15] Lehdonvirta V. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies // Game Studies. Vol. 10. № 1. 2010. URL: http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta (дата обращения: 26.12.2018).
[16] Montola M. Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games // Proceedings of DAC 2005 Conference. URL: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.8421&rep=rep1&type=pdf (дата обращения: 26.12.2018).
[17] Pargman D., Jakobsson P. Do you believe in magic? Computer games in everyday life // European Journal of Cultural Studies. Vol. 11. № 2. 2008. P. 225–243.
[18] Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2005. P. 147–160.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ic circle)[19], Эва Ньивдорп – о «проницаемой мембране»[20], М. Копир – о «сети» (network)[21]. Е. Юул полагает, что критика магического круга является следствием непонимания идеи Хейзинги[22], однако тоже предлагает альтернативный термин – «деталь пазла» (puzzle piece)[23].

Как и критика нарратологии людологией, критика магического круга адресована воображаемому противнику: трудно найти ученого, которой полагал бы, что между игрой и жизнью легко провести границу[24], да и сам Хейзинга этого не утверждает – он упоминает магический круг всего несколько раз и нигде не дает его определения. Считал ли он магический круг непроницаемой границей, – вопрос интерпретации его работ. Как бы то ни было, сказать, что граница проницаема как мембрана, значит заменить одну метафору другой; этого недостаточно для объяснения, каким именно образом игра может взаимодействовать с контекстом и в то же время не растворяться в нем.

Весьма популярным решением проблемы границ компьютерной игры является обращение к теории фреймов Ирвинга Гофмана[25]. Уже Сален и Циммерман, авторы классической работы по геймдизайну «Rules of Play: Game Design Fundamentals» [26], опубликованной в 2003 году, одними из первых применяя понятие магического круга к компьютерным играм, отождествляют его с фреймом. Еще раньше, в 1983 году, американский социолог Г. А. Файн использовал анализ фреймов для описания настольных ролевых игр[27], повлияв на тради-

[19] Harvey A. The Liminal Magic Circle: Boundaries, Frames, and Participation in Pervasive Mobile Games // Journal of the Mobile Digital Commons Network. Vol 1. 2006. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/d29f/a84f968f758797b665dae25999a08781c7d4.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

[20] Nieuwdorp E. The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle // Changing Views: Worlds in Play: Proceedings of DiGRA 2005 Conference. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.53356.pdf (дата обращения: 26.12.2018).

[21] Copier, M. Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games. PhD Dissertation. Utrecht, 2007.

[22] Аналогичное мнение высказывается в следующих работах: 1) Crawford G. Forget the Magic Circle (or Towards a Sociology of Video Games) // Proceedings of the Under the Mask 2 Conference. 2009. URL: http://usir.salford.ac.uk/19350/3/Garry_Crawford-1.pdf (дата обращения: 26.12.2018); 2) Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 26–27, 206–218; 3) Glas K., Jørgensen K., Mortensen T., Rossi L. Framing the game: four game-related approaches to Goffman's frames// Online gaming in context: the social and cultural significance of online games / Ed. by G. Crawford, V. K. Gosling. B. Light. London, New York: Routledge, 2011. P. 143–144.

[23] Juul J. The Magic Circle and the Puzzle Piece // Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008 / Ed. by S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch. Potsdam: Potsdam University Press. P. 56–67.

[24] Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 206.

[25] С. Детердинг указывает, что на момент 2013 года насчитывается около восьмидесяти публикаций (на тему компьютерных игр), где упоминаются либо фреймы, либо Гофман, причем половина из них – 2009 года и позже: Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 32.

[26] Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

[27] Fine G. A. Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago, London : University of Chicago Press, 1983.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

цию изучения разного рода ролевых игр, включая (впоследствии) компьютерные.

Теория фреймов позволяет объяснить приведенные выше феномены, в которых исследователи усматривают размытие границ игры. Хотя в некоторых случаях игра может нарушаться или трансформироваться, в целом происходящее в компьютерных играх оказывается с точки зрения теории фреймов не таким уж необычным по сравнению с любой деятельностью человека; компьютерная игра не обладает какой-то особенной хрупкостью или, наоборот, способностью чрезмерно влиять на внешний мир[28].

Фрейм – это «определение ситуации», ответ на вопрос «Что здесь происходит?»[29], от которого зависит значение объектов, действий, слов и так далее. Как отмечает С. Детердинг, авторы большинства работ, посвященных проблеме магического круга, совершают одну и ту же ошибку: они описывают границу как самостоятельную сущность, отдельную от процесса игры, и термины, которые предлагаются в качестве альтернативы магическому кругу (включая фрейм), используются ими как метафоры этой границы. Для объяснения эмпирического материала с точки зрения теории фреймов такая дополнительная сущность не нужна: достаточно проанализировать, каким образом организуется и разворачивается ситуация, которая определяется ее участниками как игровая[30].

По Гофману, «в любой момент своей деятельности индивид применяет сразу несколько систем фреймов»[31]. Так, в многопользовательских онлайновых играх геймер видит на одном и том же экране вымышленный мир, элементы интерфейса и беседы в чате на совершенно посторонние темы; все это время и экран, и геймер находятся в реальном физическом пространстве, где тоже может что-то происходить и могут присутствовать другие люди. Так устроены все ситуации.

Разграничение фреймов, как правило, не представляет ни для кого проблемы. Звуковой сигнал тамагочи определяется как событие в игре, которое требует ответных действий (покормить питомца), но если во время этих действий зазвонит телефон, то звонок будет отнесен к другому фрейму и игрушка, возможно, будет отложена – но только на время. Игра, таким образом, начинается или заканчивается в первую очередь потому, что кто-то начинает или перестает играть. Особые пространства для игры и выделение на нее фиксированного времени всего лишь позволяют организовать этот процесс, но не являются чем-то необходимым, без чего никакая игра не будет существовать.

Кроме того, не всякий фрейм требует концентрации внимания. Гофман проводит различие между парадно-церемониальными практиками и настольными играми: если во время церемониала участники стараются кон-

[28] Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 230–231.
[29] Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологи РАН, 2003. С. 68.
[30] Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 206–207, 217.
[31] Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологи РАН, 2003. С. 85.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

центрировать внимание и подавлять любые параллельные фрейму события (даже физиологические побуждения), то участники игры в шахматы или шашки могут отвлекаться от игры на всевозможные посторонние действия; при этом одно легко отделяется от другого[32].

Хейзинга считает, что переключение играющего на «обычную жизнь» разрушительно для игры и может быть следствием разочарования в последней[33]. Если это в какой-то мере справедливо для иммерсивной игры, то неиммерсивные игры устроены так, что их гораздо проще прерывать и совмещать с посторонней деятельностью. Желание играть из-за этого не теряется, по крайней мере не всегда[34].

Однако, с точки зрения Хейзинги, дух настоящий игры связан с полным погружением в процесс, характерным для церемониальных практик: «...состояние духа, в котором общество переживает и воспринимает свои святыни, отличается в первую очередь высокой и священной серьезностью... истинное, всеохватывающее состояние погруженности в игру также может отличаться глубочайшей серьезностью. Играющий всем своим существом может отдаваться игре»[35]. Один из залогов такого состояния духа – наличие временных ограничений. В работе «В тени завтрашнего дня» Хейзинга пишет: «Самым существенным признаком всякой настоящей игры, будь то культ, представление, состязание, празднество, является то, что она к определенному моменту *кончается*... И здесь выявляется зло нашего времени: игра теперь во многих случаях никогда не *кончается*, а потому она не есть настоящая игра»[36].

Игра в тамагочи, хотя и кончается вместе со смертью питомца, сильно растянута во времени, и к тому же ее можно быстро возобновить, перезагрузив игрушку или купив новую, – то есть это игра, близкая к бесконечной, не выделенная резко из времени и пространства повседневности, да и не лишенная, как все неиммерсивные игры, элемента рутины. Она не разрушается от недостатка концентрации (в чем убеждает теория фреймов[37]), но может ли у такой игры быть что-то общее с церемониальными практиками и тем настроением, которое им свойственно?

[32] Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологи РАН, 2003. С. 273–274.

[33] Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 38.

[34] Гофман указывает, что в XVIII в. театр был гораздо менее иммерсивной практикой, чем сейчас, и в отдельных случаях это приводило к «крушению театрального фрейма»: Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологи РАН, 2003. С. 278–279.

[35] Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 24.

[36] Хейзинга Й. В тени завтрашнего дня. Диагноз духовного недуга нашей эпохи // Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. С. 332.

[37] Это справедливо и в отношении неиммерсивного опыта в ролевых играх живого действия и настольных ролевых играх. Рассматривая их с точки зрения теории фреймов, Н. Мизер показывает, что такой опыт не всегда ухудшает игру, так как является для некоторых участников важным ее компонентом: Mizer N. “Fun in a Different Way”: Rhythms of Engagement and Non-Immersive of Play Agendas // Analog Game Studies. Vol. 1. 2016. P. 9–14.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В «Homo ludens» Хейзинга делает интересное замечание: «Игровое сообщество обладает, вообще говоря, склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И все же присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры»[38].

Игровое сообщество есть слабая форма бесконечной игры, но Хейзинга, неявно противореча сам себе, не видит в игровых сообществах – как можно заключить из контекста – угрозы для духа игры. Более того, приведенный отрывок замечательным образом перекликается с другим, описывающим уже священнодействие: «Участвующие в культовом действе убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо, и при этом высший порядок вещей действенно вторгается в их обычное существование. Тем не менее это претворение через устраиваемое ими представление продолжает во всех отношениях сохранять формальные признаки игры. Оно разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства, как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир, – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова»[39].

Итак, благодаря участию в игровом сообществе игроки помнят об игре даже в тот момент, когда не заняты ей, и это позволяет игре «озарять» повседневность подобно тому, как это делает ритуал. Но частые переключения внимания с игры на внешний мир и обратно, которые наблюдаются в неиммерсивных играх, тоже являются в некоторых случаях способом длить игру и акцентировать ее связь с социальным контекстом – и потому производят тот же эффект, что участие в клубе: игра начинает бросать фантастический отсвет на обычную жизнь.

То, как структурировано время в таких играх, дает дополнительную пищу для воображения. Играющий всегда помнит о потребностях тамагочи, а значит, сходство игрушки с настоящим питомцем только усиливается. Такое положение дел даже причиняет некоторые неудобства, создавая конфликты с окружающими, в связи с чем встает вопрос, может ли игра, имея последствия в реальной жизни, оставаться игрой.

Последствия есть у многих игр: это связано с тем, что они существуют в реальном мире (например, на них приходится тратить время), а также с тем, что последствия делают процесс более волнующим. Бывает так, что серьезность последствий разрушает игру, но то, насколько последствия должны ограничиваться ради сохранения игрового настроя, зависит от личных предпочтений участников[40]. Что ка-

[38] Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Homo ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 30.

[39] Там же. С. 32.

[40] Deterding S. Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play. PhD Dissertation. Hamburg, 2013. P. 314–315.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

сается тамагочи, последствия здесь могут становиться частью игры, усиливая эффект реальности.

Социологическое исследование, проведенное Ш. Теркл, показало, что дети часто воспринимают тамагочи как живых существ – «достаточно живых», чтобы с ними можно было дружить[41]. И в то же время, как указывает А. Аллисон, если детям делается скучно или слишком трудно, они легко переходят к восприятию игрушки как неживого объекта[42], – а значит, утверждение, что тамагочи – живые существа, скорее всего является частью игры. То же самое, но в более явном виде, происходит в так называемых играх в альтернативной реальности (alternative reality games) – в разновидности первазивных игр, которая целиком построена на сообщении «это не игра»: чем лучше участникам игры удается делать вид, что ее события вторгаются в их реальность, тем больше удовольствие[43].

Как и участники игрового клуба, поклонники тамагочи или игр в альтернативной реальности, несомненно, чувствуют, что преодолевают нормы обыденной жизни. В отличие от ритуалов, здесь это чувство создается за счет того, что игра не имеет жестких пространственных и временных границ: обыденность не исключается на время, чтобы затем преобразиться, а преображается прямо по ходу процесса. При этом символический смысл игры не сводится к тому, что ее участники живут по особым законам или что в их повседневность привносится фантастический элемент, – в легенде, стоящей за тамагочи, обнаруживается еще один подтекст, важный для понимания роли компьютерных игр в современной культуре.

Согласно англоязычной инструкции к тамагочи первого поколения (игрушка была выпущена в 1996–1997 годах), тамагочи – «киберсущество, которое перенеслось за миллионы миль от своей планеты, чтобы узнать, как живут земляне»[44]. Рядом с этой надписью изображена летающая тарелка. Конечно, история могла бы быть совершенно другой. Речь могла бы идти о монстрах из параллельного измерения или динозаврах, которые перенеслись из прошлого в наше время, и так далее. Легенде даже не обязательно быть фантастической: есть аналогичные игрушки, изображающие обычных животных, к примеру приложение для мобильных телефонов Talking Tom, героем которого является котенок. Принципиально другое – то, что тамагочи представляет собой киберсущество. Далеко не все игры, подобно тамагочи, содержат рефлексию по поводу своей цифровой природы, но все они населены цифровыми созданиями, и даже Talking Tom – не простое удвоение реальности.

Еще более явной рефлексия становится в медиафраншизе, посвященной вселенной дигимонов. Частью франшизы была игрушка, выпущенная также компанией Bandai, но в расчете на другую целевую аудиторию: тама-

[41] Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books, 2001.
[42] Allison A. Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination. Berkley, Los Angeles: University of California Press, 2006. P. 181.
[43] МакГонигл Д. Настоящая маленькая игра: эффект Пиноккио в первазивных играх // Логос. Т. 25. № 1 (103). 2015. С. 130–156.
[44] Tamagotchi (P1)/01 // TamaTalk: A community forum site for Tamagotchi fans. URL: http://www.tamatalk.com/Gallery/TamaTalkImages/instructions/Tamagotchi%20(P1)/01.jpg (дата обращения: 26.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

гочи были предназначены для девочек, а дигимоны – для мальчиков.

Само название «дигимон», сокращение от «дигитальный монстр», указывает на цифровую природу питомцев. Вселенная дигимонов – киберпространство, однако оно так же осязаемо, как наша реальность, а его границы при определенных условиях могут нарушаться. В аниме и манге о дигимонах дети не просто управляют монстрами через интерфейс гаджета, но и проникают в их мир; дигимоны при определенных условиях тоже способны попасть в мир людей. Так, в третьем сезоне аниме («Укротители дигимонов») роль ключа, открывающего дверь между цифровым и реальным мирами, выполняет особый технический (или магический?) артефакт – голубая карта памяти для игрушки: достаточно применить ее, и оказывается, что дигимоны вполне реальны.

Во франшизе о дигимонах с предельной откровенностью озвучивается миф о том, что цифровые технологии порождают мир, который обладает своей собственной реальностью, – независимый от законов физического мира, и в то же время связанный с ним. Этот миф содержится в бессознательном любой игры и самих цифровых технологий – не случайно они так устойчиво описываются и воспринимаются через метафору пространства.

Бруно Латур в работе «Нового времени не было»[45] описывает Новое время как культуру, которая, с одной стороны, декларирует «Великий Разлом» между обществом и природой, а с другой, только умножает гибриды, совмещающие в себе природное и культурное, – то есть производит ту же операцию, что и «примитивные» коллективы. Новое время отрицает это, но в технических приспособлениях, которые оно создает, человеческое, по мнению Латура, соединяется с нечеловеческим точно так же, как в верованиях какого-нибудь экзотического племени. Сегодня риторика Нового времени проблематизируется: к современности применяются такие понятия, как «неотрайбализм» и «заколдовывание мира»; в технологиях теперь заметны черты, которые мы называем архаическими, хотя они никогда не в действительности не устаревали.

Опираясь на идеи Латура, Э. Дэвис, автор книги «Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху», развивает параллель между информационными технологиями и мистицизмом. В главе, посвященной киберпространству[46], Дэвис сравнивает киберпространство с пространством, в которое отправляется шаман, впадающий в транс. Киберпространство структурировано как «язык души»: оно плохо поддается картографированию; люди перемещаются по нему интуитивно, больше полагаясь на воображение и ассоциации, чем на рациональное мышление. С этим, кстати, связан и «цифровой анимизм» – как пишет Дэвис, «различные боты, пауки и агенты уже заселили Интернет, и более чем вероятно, что эти программы все больше и больше будут осознаваться как автономные сущности»[47].

Цифровые существа и само киберпространство, из которого они просачиваются в наш мир, – это те самые гибриды, способные

[45] Латур Б. Нового времени не было. Эссе по симметричной антропологии. СПб.: Изд-во Европ.ун-та в С.-Петербурге, 2006.

[46] Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра. Культура, 2008. С. 271–282.

[47] Там же. С. 279.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

связывать воедино законы воображения и законы физики. Индивид же, у которого есть доступ к цифровым объектам, уподобляется магу, заклинающему духов из другого измерения; только в роли магических артефактов выступают технические приспособления. Возможно, этому мифу причастно и понимание магического круга игры как границы: рассуждения о ее проницаемости недостаточно точно описывают конкретный механизм различения игры и не-игры, но схватывают мифологический смысл компьютерных игр, воспроизводя в завуалированном виде фантазию о волшебных существах из медиамира, выходящих к нам прямо с экранов компьютеров.

Возвращаясь к проблематике магического круга, стоит отметить, что мир дигимонов изображается как мир, существующий параллельно с обычным, – иными словами, вселенная дигимонов (как и вселенная тамагочи) включает в себя нашу действительность. Это аналогично упомянутому выше приему, который используется в некоторых играх: утверждению, эксплицитному или имплицитному, что игра не является игрой. Но игра не просто рассказывает о вторжении киберпространства в пространство повседневности, а реализует этот сюжет на процедурном уровне, через совпадение обыденного и игрового времени и реальные последствия для играющего.

В 2016 году была запущена Pokémon Go – игра в дополненной реальности, захватившая весь мир со скоростью медиавируса. Pokémon Go заставляет участников активно перемещаться в физическом пространстве ради того, чтобы ловить покемонов – существ из еще одной японской медиафраншизы, знакомой российской аудитории в основном по аниме. В прессе появляются сообщения о разного рода происшествиях в ходе игры: смешных случаях, неожиданных находках, авариях и травмах – то есть последствиях, в том числе нежелательных. Правдивы такие новости или нет, но традиционный алармизм в отношении компьютерных игр на этот раз только укрепляет иллюзию, создаваемую игрой: присутствие покемонов начинает казаться осязаемым. Даже слухи о запретах и настоящие запреты Pokémon Go на территории различных учреждений выглядят так, будто мир сошел с ума и в игру вовлекаются все – вплоть до ее противников. Для игры такого рода можно попытаться воздвигнуть физические границы, но на символическом уровне она все равно будет включать в себя весь мир и собственные последствия.

То, что кажется нарушением границ игры, является всего лишь определенным образом организованной игрой: она симулирует разрыв границ, чтобы подвергнуть рефлексии гибридный характер информационных технологий и стать процедурной мистерией, где миф о киберпространстве не только проговаривается, но и разыгрывается.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Юридический факультет
Доцент кафедры теории и истории государства и права
Кандидат юридических наук

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Associate Professor of the Department of Theory and History of Law and State
Ph.D. in Legal Sciences
vladislav.arkhipov@gmail.com

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, «МАГИЧЕСКИЙ КРУГ» И СЕМАНТИЧЕСКИЕ ПРЕДЕЛЫ ПРАВА

В статье предлагается взгляд, согласно которому проблема пределов распространения норм «реального» права на отношения, складывающиеся в «виртуальных» игровых средах (которая в юридической литературе изучалась преимущественно в связи с виртуальным имуществом в MMORPG), в действительности, является лишь частью общей проблемы поиска разумных границ толкования права в условиях медиального поворота. Например, схожие трудности возникают при попытке определить, в каких случаях правовые нормы, ограничивающие распространение информации в Интернете, могут применяться к художественным произведениям. По сути, речь идет о принципах разграничения между абсурдом и здравым смыслом в применении и толковании права, а также в правотворчестве. Автор отказывается от некоторых известных интерпретаций «магического круга» для юриспруденции, поскольку они не учитывают главное обстоятельство, позволяющее определить абсурдность в праве – качество самого предмета общественного отношения (а не субъектов или целей такого отношения). В статье предлагается методология реконструкции семантических пределов права, основанная на двух критериях. Первый из них – «серьезность» – определяется социально-валютной ценностью предмета, рассмотренного как внешний референт ценности обобщенного символического посредника (Т. Парсонс, С. Абрутин). Второй – «реальность» – определяется структурно-функциональной адекватностью предмета центральному значению релевантной правовой нормы (“core”, в отличие от “penumbra” в терминологии Г. Харта). В пограничной ситуации толкования или применения права комбинация признаков позволяет отделить полностью абсурдные ситуации от ситуаций, в которых необходимо «взвешивание» (Р. Алекси) правовых ценностей, а также от случаев, когда применение права будет соответствовать здравому смыслу. Применительно к правотворчеству определяющим является только критерий «серьезности». Концепция семантических пределов права ориентирована, прежде всего, на разрешение задач теоретической и практической юриспруденции, однако, может быть полезна и для целей общего развития дискурса медиального поворота.

Ключевые слова: право, теоретическая социология, медиальный поворот, магический круг, информация, абсурд, здравый смысл, семантические пределы права.

COMPUTER GAMES, “MAGIC CIRCLE” AND SEMANTIC LIMITS OF LAW

The article suggests an approach, according to which the problem of applying the rules of “real” law to the relationships that emerge in “virtual” game environments (that has been considered in legal sources mostly in connection to virtual property in MMORPG) is actually a part of a broader problem of search for reasonable limits of interpretation of law in the conditions of medial turn. For instance, similar difficulties

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

appear when we try to determine in which cases the legal rules that limit dissemination of information in the Internet may be applied to fictional works. In essence, the question concerns the principles of demarcation between absurdity and common sense in application and interpretation of law, as well as in creation of law. The author rejects certain interpretations of “magic circle” in jurisprudence because they do not consider the main aspect that allows identifying absurdity in law – qualities of the object of social relationship as it is (but not subject or purposes of such a relationship). The article suggests a methodology of reconstruction of sematic limits of law that is based on two criteria. First of them – “seriousness” – is defined by social currency value of the object considered as an external referent of value for a generalized symbolic medium (T. Parsons, S. Abrutyn). The second one – “reality” – is defined by structural and functional adequacy of the object to the central meaning of the relevant legal rule (“core”, in contrast to “penumbra” in terminology of H. Hart). In a borderline situation of legal interpretation or application of law a combination of the aforesaid criteria allows to divide blatantly absurd situations from situations where “weighing” (R. Alexy) of legal values is needed and from situations where application of law would correspond to common sense. As regards the creation of law, it is the criterion of “seriousness” that is only relevant. The concept of semantic limits of law is oriented mostly to solving of the tasks of theoretical and practical jurisprudence, but it also can be useful for the purposes of general development of the medial turn discourse.

Key words: law, theoretical sociology, medial turn, magic circle, information, absurdity, common sense, semantic limits of law.

Компьютерные игры вызывают устойчивый интерес юристов – теоретиков и практиков – уже не первый год[1]. Наиболее распространенным предметом анализа, пожалуй, являются проблемы оборота виртуальных объектов за реальные деньги[2]. Концепция «магического круга»[3], которая в большей степени относится к предмету культурологии или междисциплинарной области *game studies*, юристами была с энтузиазмом воспринята и переосмыслена, прежде всего, для анализа указанной проблемы (даже несмотря на то, что в последней из упомянутых областей знаний «магический круг» подвергается нещадной критике[4]). По состоянию на 2018 год и на примере Российской Федерации можно констатировать, что в судебной практи-

[1] См. напр.: Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago, Illinois: ABA Publishing, American Bar Association, 2008. 461 p.; Fairfield J. The Magic Circle // Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law. 2009. May. № 1. P. 823–840; Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69–90 и др.

[2] См. напр.: Савельев А. И. Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.

[3] См. по теме «магического круга» статью Маргариты Скоморох «Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге» в текущем номере. – *Прим. ред.*

[4] См. напр.: Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. 2009. Vol. 4. Issue 4. P. 408–417. URL: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009343575 (дата обращения: 25.12.2018); Zimmerman E. Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later // Gamasutra. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php (дата обращения: 25.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ке отсутствует устоявшийся подход к определению возможности применения «реального» права к «виртуальным» отношениям даже в тех случаях, которые кажутся очевидными – споры между пользователями и игровыми компаниями возникают регулярно, однако единообразия практики нет.

Суды то рассматривают отношения, подразумевающие связь с реальными деньгами, как гражданско-правовой договор оказания услуг потребителю, то отказывают в удовлетворении требований, ссылаясь на игровой характер отношений (п. 1 статьи 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации[5] прямо предусматривает, что требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, по общему правилу, не подлежат судебной защите)[6]. Однако конкретно в области отношений между игровыми компаниями и пользователями строго по поводу виртуальной собственности так или иначе уже есть несколько сложившихся подходов, и выбор между ними в основном определяется конкретными обстоятельствами дела[7]. Кроме того, эта проблематика вполне укладывается в специальную предметную область гражданского права. Но если взглянуть на данную проблему с точки зрения теории и философии права, можно получить весьма интересные результаты, значение которых, вероятно, выходит далеко за пределы проблемы виртуальной собственности. О чем идет речь?

Вопрос о возможности квалификации отношений по поводу виртуальной собственности с точки зрения права «реального» мира в самом общем виде может быть поставлен следующим образом. *В каких случаях право (для простоты возьмем позитивистское понимание права как совокупности общеобязательных норм, обеспеченных государственным принуждением) может применяться к отношениям, складывающимся в связи и по поводу взаимодействия в виртуальном пространстве компьютерной игры?* Пока оставим в стороне вопросы определения того, что такое «виртуальное пространство» и иные подобные – примем в качестве рабочего узкое и техническое определение, которое уже не раз встречалось на страницах юридических работ, соотносящее данное словосочетание с симулируемой компьютерными средствами многопользовательской средой[8].

Есть интуитивное понимание, что в некоторых случаях применение права к таким отношениям будет *абсурдным*, выходящим за границы *здравого смысла* – это и послужит основной гипотезой, определяющей ход мысли в данной работе. Например, часть 1 статьи 105 Уголовного кодекса Российской Федерации (далее – «УК РФ»)[9] предусматривает уголовную ответственность за убийство, т. е. за

[5] См.: Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая): от 26.01.1996 г. № 14-ФЗ (ред. от 29.07.2018). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).

[6] Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 75–76.

[7] См. подробнее: Савельев А. И. Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.

[8] Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago, Illinois: ABA Publishing, American Bar Association, 2008. 461. P. 2–3.

[9] Уголовный кодекс Российской Федерации: от 13.06.1996 г. № 63-ФЗ (ред. от 12.11.2018). Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018)

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

«умышленное причинение смерти другому человеку». Представляется абсурдным применять данное определение к тем случаям, когда вполне умышленно в рамках PvP[10] один игрок в MMORPG причиняет «смерть» персонажу другого игрока, игровая раса которого – «человек». В то же время, кстати, значительно менее абсурдно выглядит аналогичное интеллектуальное упражнение в отношении части 1 статьи 158 УК РФ, устанавливающей уголовную ответственность за кражу, т. е. за «тайное хищение чужого имущества». В общем, с точки зрения философии здравого смысла вроде бы логично: «смерть» игрового персонажа – не то же самое, что смерть настоящего человека, тогда как имущество в MMORPG, приобретенное за реальные деньги, – то же самое имущество… Или нет? Вопрос неоднозначный, поскольку юридическая концепция возмездного оказания услуг по организации игрового процесса, на самом деле, исключает возможность признания прямой экономической ценности за виртуальным имуществом. Да и как это объяснить рационально? Ведь право нуждается в рациональной аргументации.

Ситуация, к слову, становится несколько более запутанной, если мы обратимся к «информационным» преступлениям, предусмотренным УК РФ. Известная статья 282 УК РФ предусматривает уголовную ответственность за «действия, направленные на возбуждение ненависти либо вражды, а также на унижение достоинства человека либо группы лиц по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе». Экстремистские высказывания в отношении группы лиц, совершенные в MMORPG с правилами «*role-play enforced*» вполне возможны и иногда необходимы для отыгрыша роли, но могут достаточно точно подпадать под указанную формулировку с точки зрения буквального толкования и формального применения закона. Сколько раз на просторах подлинно ролевых виртуальных пространств встречались призывы уничтожения орков, эльфов и прочих социальных групп? Последний пример добавляет еще один нюанс – ролевой характер игрового процесса, превращающий компьютерную игру в подобие виртуальной театрализованной импровизации, в который актеры и зрители, как правило, одни и те же лица. Это намекает на подлинный характер рассматриваемой проблемы.

В свете этого для полноты картины приведем еще один пример. Введенная в 2014 году в УК РФ статья 354.1 «Реабилитация нацизма» среди прочего предусматривает уголовную ответственность за «распространение заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны, совершенные публично». Ни в коем случае не оспаривая ценность охраняемых отношений, отметим главную, но не вполне очевидную проблему *юридического толкования*, которая тоже весьма наглядно прослеживается на примере именно компьютерных игр: военно-исторические игры часто позволяют отыгрывать в произвольном порядке сценарии, где стороны Великой Отечественной войны порой совершают те действия, которые задают им

[10] Player vs. player (*англ.* «игрок против игрока») – вид игрового взаимодействия, который подразумевает столкновение игрока с другим игроком. Зачастую он противопоставляется другой игровой модели Player vs. environment (*англ.* «игрок против окружения»), когда игрок сражается с персонажами, управляемыми компьютером. – *Прим. ред.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

игроки, а не обусловленные историческими фактами. *Может ли художественный (и, особенно, реализуемый в недетерминированных интерактивных отношениях) вымысел рассматриваться как «заведомо ложные сведения» с юридической точки зрения?*

Совершенно явно данная проблема определяется в свете современного регулирования ограничений на распространение информации в Интернете. Статья 15.1 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»[11] устанавливает ряд оснований для внесудебных блокировок, которые вполне разумно вписываются в концепции государственной политики и интересов общества. Так, например, запрету подлежит детская порнография и информация, связанная с наркотическими средствами и их аналогами. В законе устанавливаются конкретные виды запрещенной информации такого рода, а далее на уровне подзаконного акта[12] – для краткости назовем его «Критерии запрещенной информации» – данные виды определяются еще более конкретно. Но что особенно интересно, в «Критериях запрещенной информации» есть особые оговорки. Например, пункт 1.4 «Критериев запрещенной информации» упоминает «информацию, направленную на возбуждение сексуальных чувств по отношению к несовершеннолетним либо оправдывающую сексуальное поведение в отношении несовершеннолетних» с оговоркой «за исключением художественных произведений, в которых описываются *оправданные их жанром и (или) сюжетом* отношения между несовершеннолетними, а также несовершеннолетними и взрослыми, не подпадающие под критерии, указанные в пунктах 1.1–1.3 настоящей главы (откровенно порнографическая информация – *В. А.*)». Здесь явно подразумевался роман Набокова «Лолита». Другой пример: пункт 2.1.6 упоминает «информацию, направленную на формирование у целевой аудитории положительного образа лиц, осуществляющих изготовление, разработку и использование наркотических средств…» с оговоркой о том, что исключение составляют «*художественные* произведения, в которых описывается информация, *оправданная их жанром*». Здесь, вероятно, примеров может быть даже больше – тот же сериал «Во все тяжкие» (*Breaking Bad*). Представленные

[11] См.: Об информации, информационных технологиях и о защите информации: Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ (ред. от 19.07.2018). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).

[12] См.: Об утверждении Критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Министерством внутренних дел Российской Федерации, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека, федеральной налоговой службой о включении доменных имен и (или) указателей страниц сайтов в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», а также сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети «Интернет», содержащие запрещенную информацию, в единую автоматизированную информационную систему «Единый реестр доменных имен, указателей страниц сайтов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", содержащие информацию, распространение которой в Российской Федерации запрещено»: Приказ Роскомнадзора № 84, МВД России № 292, Роспотребнадзора № 251, ФНС России ММВ-7-2/461@ от 18 мая 2017 года. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

примеры наглядно демонстрируют, что проблема осознается и на законодательном уровне. И это не случайно в условиях современного этапа развития информационной культуры.

Как видно, проблема выходит на новый уровень обобщения – проблема виртуальной собственности и, как следствие, проблема правовой интерпретации «магического круга», понятые широко, в действительности позволяют сформулировать гипотезу о наличии своего рода «пределов права» (на английском это бы звучало как «*limits of law*»[13]). Какого рода эти пределы? «Традиционные» – т. е. соответствующие классическому типу научной рациональности, в котором отсутствует внимание к языку как к основной составляющей метода социально-гуманитарных наук – пределы права связаны, прежде всего, с территорией и кругом лиц, на которые распространяется та или иная норма права. Сейчас имеет смысл постулировать новые пределы, которые соответствовали бы контексту информационного общества. Их можно условно обозначить как «смысловые» или «семантические» пределы права. Предельно образно (подчеркнем, что метафора пространства может уводить от существа проблемы) речь идет о пределах права в информационном пространстве. Говоря более строго, следует отметить, что речь идет о той тонкой границе, которая отделяет разумное толкование правового текста от абсурдного.

Любопытно, что в «спящей форме» данная проблема была намечена в главной дискуссии по философии права XX века – между британским теоретиком Г. Л. А. Хартом и его американским коллегой Л. Л. Фуллером[14] – и впоследствии обозначена последним в чуть более явной, но все равно неочевидной форме. В книге «Анатомия права» Фуллер писал: «В рамках любого общества есть позиции, которые *настолько противны общеразделяемым положениям, что их с легкостью отметет любой здравомыслящий* (выделено мною – *В. А.*) судья. Человек убивает своего отца; отвечая на предъявленное ему обвинение в убийстве, он утверждает, что его отец был добродетельным человеком, который был убежден в существовании рая; таким образом, лишая его жизни, он отправил его в край бесконечного счастья, которое его отец никогда не познал бы на земле; а значит, тот, кто дарует такое благо, должен быть вознагражден, а не наказан. Чиновник присваивает огромную сумму государственных денег; в ответ на выдвинутое против него обвинение он цитирует преамбулу к конституции, декларирующую, что государство существует для того, чтобы способствовать наибольшему счастью наибольшего количества граждан; деньги, которые подсудимый присвоил, сделали его очень счастливым; при этом следующее из этого факта уменьшение богатства каждого из остальных граждан бесконечно мало и не было способно произвести

[13] Термин «пределы права» нередко используется в более узком, но родственном значении, характерном для дискурса о соотношении права и морали, а также философии морали как таковой. См. напр.: *Stanton-Ife J.* The Limits of Law // The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.).
URL: https://plato.stanford.edu/entries/law-limits/ (дата обращения: 25.12.2018).

[14] См.: Fuller L. L. Positivism and Fidelity to Law – A Reply to Professor Hart // Harvard Law Review. 1958. Vol. 71. P. 630–672; Hart H. L. A. The Positivism and the Separation of Law and Morals // Harvard Law Review. 1958. Vol. 71. P. 593–629.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ощутимое уменьшение их счастья (если эти иллюстрации кажутся неуместными в контексте столь же серьезном, сколь и этот, то можно отметить, что св. Фома Аквинский уделил определенное внимание первой из них, тогда как Иеремия Бентам – второй)… Позиции, подобные только что предложенным, отвергаются не на основании статута, судебного решения или обычая. Их отрицание зависит не от права. Напротив, можно сказать, что право зависит от их отрицания, когда они представлены на суд обыденного непрофессионального суждения. Определенный внеправовой консенсус относительно того, что с очевидностью преступает границы, необходим для того, чтобы сузить периферию эксплицитного права до работоспособных измерений. Как ни парадоксально, именно позитивист, настаивающий на том, что все истинное право создано эксплицитно, выступает в роли бенефициара этого молчаливого ограничения; без такого ограничения его “право” станет излишне хаотичной вещью для того, чтобы предложить какое-либо пристанище его вере»[15].

Мысль о том, что «право зависит от отрицания» таких положений в контексте настоящей работы может быть развита именно в том ключе, что область, которую мы относим к праву, ограничивается внешне разделяемой членами общества концепцией социальной реальности, представлениями о том, что может быть рационально объяснено в ней (будь то обоснование через отсылки к морали, нравственности или к «естественному разуму»). Во второй половине XX века эта мысль уже осознавалась, но в начале XXI века к этой мысли уже непосредственно и убедительно подталкивает окружающая нас информационная среда, для которой характерно беспрецедентное развитие игровых форм коммуникации – от троллинга в Интернете до геймификации социальных практик как таковой, – что позволяет нам высказать несколько ключевых тезисов и привести их краткое обоснование для дальнейшего критического обсуждения. Отметим, что конкретно в данной работе речь идет о выдвижении конкретной исследовательской гипотезы и построении программы исследования, нежели чем о детальной аргументации, хотя приведенные выше краткие примеры уже могут стать частью такой аргументации. Приведенные ниже тезисы относятся к более широкому контексту. Тем не менее укажем их все, а затем сосредоточимся на переосмыслении концепции «магического круга» для задач юриспруденции на современном этапе развития информационного общества и предложим одно из возможных решений. Итак:

1. Право не является универсальным инструментом регулирования общественных отношений, в том числе и в том смысле, что применение уже принятого и действующего права в некоторых случаях будет *абсурдным, противоречащим здравому смыслу*.

2. На сегодняшний день случаи, когда применение уже принятого и действующего права было бы абсурдным и противоречащим здравому смыслу, не являются редкостью из области курьезного. Это объясняется *современной информационной культурой*[16].

[15] Фуллер Л. Л. Анатомия права / Пер. с англ. В. В. Архипова // Российский ежегодник теории права. 2009. № 2. С. 313–314.

[16] Более точно, вероятно, даже будет сказать, что это обусловлено *медиальным поворотом* в целом, а также тем обстоятельством, что в современной культуре качественно возрастает элемент «виртуальной реальности», понятой в широком смысле

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

3. Рассматриваемая проблема может быть концептуализирована в термине *смысловые пределы права*. Данный термин обозначает принципы, относящиеся к семантике права как к прагматическому аспекту нормативной коммуникации.

4. Характерный для рассматриваемой области исторический аргумент о том, что абсурдность применения права объясняется только противоречием правовых установлений морали в текущих условиях, неверен. *Противоречие морали как таковое не является ни необходимым, ни достаточным критерием*.

5. Предлагаемая концепция смысловых пределов права не сводится к различиям между типами правопонимания. Проблема смысловых пределов права в том виде, в котором она рассматривается в настоящей работе, *универсальна для различных типов правопонимания*.

6. Тезис о проблеме смысловых пределов права *подтверждается эмпирически*. Репрезентативные примеры включают в себя случаи, в которых правоприменительные органы не применяют изданные ими решения. Самый репрезентативный пример – «игровые отношения».

7. Эмпирический пример «игровых отношений» обусловливает обращение к *концепции «магического круга»*. Критика данной концепции оправдана, если рассматривать ее лишь как частный подход для анализа игровой деятельности. В действительности, речь идет об онтологии права.

8. Критика концепций «магического круга» оправдана в той части, в которой данная концепция предполагает различать виды отношений. Однако *если в качестве основного критерия использовать их предмет (а не сами отношения), концепция представляется работоспособной*.

9. Контекст анализа игровой деятельности находится в диалектической связи с аналогией права и игры (Г. Харт, А. Росс и др.). В рамках такой аналогии *право может метафорически рассматриваться как языковая игра с нулевой суммой, а смысловые пределы права – как правила такой языковой игры*.

10. Новым ключевым принципом права, определяющим языковую игру права и, как следствие, основной контур смысловых пределов права (а также высокоуровневое разрешение проблемы открытой текстуры права Г. Харта), является *притязание на серьезность*.

11. *Смысловые пределы права определяются серьезностью и реальностью предмета общественных отношений*. Серьезность предмета отношений подлежит истолкованию через его «валютную ценность» в терминологии Т. Парсонса, реальность – через изоморфную корреспондентность.

12. Комбинация критериев порождает три логически и практически возможных ситуации. Предмет несерьезен, структура фантазийна – применение права абсурдно. Удовлетворен один из критериев – это область взвешивания моральных ценностей. Оба – область чистого позитивизма.

13. Концепция смысловых пределов права позволяет реконструировать пределы

как симуляция, имитация, игра. Относительно концепции медиального поворота см.: *Савчук В. В.* Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013. 350 с. Анализ концепции медиального поворота в контексте проблем, заданных настоящим исследованием, – задача уже для следующей работы.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

методологии разрешения конкретных практических задач права в условиях неопределенности («область полутени»), что особенно актуально в условиях цифровой экономики.

14. Семантическая интерпретация пределов права демонстрирует *ограниченность эксклюзивного юридического позитивизма и деонтической логики*, сосредоточенных на синтаксисе, и может быть использована в построении моделей алгоритмизации права.

Обобщим главное из вышеперечисленного для контекста настоящей работы. Несмотря на критику, которой концепция «магического круга» подвергается в *game studies*, и даже некоторый отказ от этой концепции, в условиях современного информационного общества проблема конкретно для юриспруденции остается – как определить границы здравого смысла в толковании права? Иными словами, почему с точки зрения рациональной аргументации «убийство» в УК РФ не означает «убийство» в MMORPG? Недостаток известной концепции «магического круга» заключается в том, что согласно такой концепции квалифицировать как «игровые» или «неигровые» нужно общественные отношения. Согласимся с тем, что такой подход вполне заслуживает критики. Но, поскольку проблема остается, необходимо наметить путь ее разрешения. Перспективным представляется смещение фокуса внимания от *отношений* к *предмету отношений*. Акцент на квалификации самих отношений, как показано в социологических и культурологических исследованиях, бесперспективен.[17] Отношения всегда складываются между «реальными» людьми, поэтому виртуального в них мало. Однако концепция становится более гибкой, если контур «магического круга» вырисовывается по линии предмета(-ов) таких отношений. Правда, при таком подходе сомнению может быть подвергнут уже сам метафорический образ круга – здесь мы, скорее, будем иметь дело с картинкой, которая образуется посредством соединения точек, как в развлекательном задании, и она может представлять собой вовсе не круг, но дело это не меняет.

Как, однако, определить предмет отношений, который может регулироваться правом (т. е. который будет не абсурдно включать в диспозицию правовой нормы)? В результате критического отбора концепций, раскрытие процесса которого уже выходит за рамки настоящей работы (отметим только, что квалификация предмета с точки зрения его «игрового» характера была отвергнута особо, поскольку «игровое» еще не значит не относящееся к праву – понятие «игры» многогранно и само по себе не исключает возможность вторжения «реального» права на территорию именно «игрового», поскольку «игровое» может в то же время быть и «серьезным»), можно предложить следующий подход. Наглядно он может быть пояснен на примере весьма репрезентативного примера из актуальной правоприменительной практики.

Как минимум один раз было вынесено судебное решение об ограничении доступа к сайту популярной (и довольно невинной) ком-

[17] См. напр.: Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. 2009. Vol. 4. Issue 4. P. 408–417. URL: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009343575 (дата обращения: 25.12.2018); Zimmerman E. Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later // Gamasutra. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php (дата обращения: 25.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

пьютерной игры *Minecraft*, где содержался «рецепт изготовления динамита». Сам рецепт был весьма условным: используя верстак, необходимо смешать порох и песок. Информация едва ли соответствует реальным процессам изготовления динамита, но по формальным основаниям суд счел, что критерии запрещенной информации удовлетворены и постановил ограничить распространение данных сведений[18]. Сам Роскомнадзор счел такое решение абсурдным и не стал блокировать сайт. В одном из материалов СМИ отражена позиция и работника Роскомнадзора: «Однажды к нам поступило решение суда о блокировке сайта с информацией об изготовлении динамита в игре *Minecraft*. На сайте было сказано, что если смешать песок и уголь, то получится динамит. И вот думаешь, а что с этим судебным решением делать: нельзя же его исполнять и блокировать *Minecraft*. В итоге мы поговорили с юристами и написали в прокуратуру, чтобы они обратились в суд с просьбой пересмотреть решение»[19]. Постановка проблемы применительно к данному примеру может быть следующей. С одной стороны, конкретно в рассматриваемом случае справедливо кажется абсурдным применение правовых норм, нацеленных на противодействие террористической деятельности, поскольку таковой нет в природе отношений в принципе. Однако ситуация становится сложнее, если в процессе моделирования гипотетических альтернативных условий рецепт изготовления динамита был бы «реальным» (т. е. позволяющим воспроизвести предмет в действительности), а не таким, как в случае с *Minecraft*. Это означает, что сам по себе факт использования информации в компьютерной игре, т. е. в рамках «игровых отношений», не является необходимым и достаточным критерием для выявления смысловых пределов права. Как раз на этом примере заметно, что смещение внимания от самих отношений к предмету отношений будет методологически более продуктивным.

Но что не так с предметом? Дело в том, что *структура предмета фантазийна*, т. е. не соответствует представлениям о «центральном значении» («*core*» в терминологии Г. Харта) диспозиции правовой нормы, ограничивающей распространение подобной информации. Если бы структура предмета была бы изоморфна (структурно адекватна) центральному значению, то дискуссия приняла бы иное направление. Однако, как показывает практика, структурная неадекватность предмета сама по себе еще не является достаточным критерием. Например, использование злоумышленником в целях совершения преступления игрушечного оружия, похожего на настоящее, влечет вполне реальные правовые последствия. Например, часть 4 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 15.1.2007 № 45 указывает, что «применение в ходе совершения хулиганства незаряженного, неисправного, непригодного оружия (например, учебного) либо декоративного, сувенирного оружия, оружия-игрушки и т. п. дает основание для квалификации содеян-

[18] Решение Заводоуковского районного суда Тюменской области от 12 июля 2016 года по Делу № 2-662/2016. URL: https://zavodoukovsky--tum.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=25808719&delo_id=1540005&new=0&text_number=1 (дата обращения: 25.12.2018).

[19] Роскомнадзор попросил не запрещать Minecraft из-за рецепта динамита, 03 фев. 2017 // Информационное агентство РБК. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/03/02/2017/58946a839a7947e35f09cc7d (дата обращения: 25.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ного по пункту “а” части 1 статьи 213 УК РФ (“…с применением оружия или предметов, используемых в качестве оружия” – *В. А.*)»[20]. В чем же все-таки еще дело?

Наиболее перспективной для разработки второго необходимого критерия смысловых пределов права как понятия, имеющего в качестве отправных точек игровой контекст и концепцию «магического круга», представляется мало разработанное именно для юриспруденции представление об *обобщенных символических посредниках* («*generalized symbolic media*») Т. Парсонса и последующих авторов, развивавших и интерпретировавших его идеи. Британский и австралийский социолог Брайан Стэнли Тернер (род. 1945) в предисловии к новому изданию книги Т. Парсонса «Социальная система»[21], представляющем собой, по сути, самостоятельную научную работу, так раскрывает основное содержание интересующего нас подхода: «Вторая форма, в которой экономика повлияла на идеи Парсонса, была моделью социального обмена в общем. Задачей обычной экономики спроса и предложения было достичь понимания природы максимизирующего поведения в обмене товарами между индивидами на рынке. Такие отношения обмена, как правило, реализуются не посредством материального обмена товарами, но символически, посредством денег как средства (или “посредника” – “medium” – *В. А.*) обмена. Капиталист покупает рабочую силу, не предоставляя работнику непосредственно средства к существованию (одежду и еду), а посредством оплаты в виде денег. Однако деньги сами по себе являются лишь символом ценности, поскольку в принципе работнику можно было бы заплатить посредством ценных раковин, почтовых марок, чека или иных символов (в оригинале – токенов, “tokens” – возможность и буквальной транслитерации может быть оправдана устоявшимся сейчас контекстом обсуждения криптовалют и распределенных реестров, где этот термин используется буквально в том же смысле – *В. А.*)… Парсонс рассматривал деньги как обобщенный символ обмена и, по аналогии, утверждал, что в обществе есть и некоторые другие подобные символы. В частности, он принимал взгляд, согласно которому власть, влияние и обязательство (в оригинале – “commitment” – *В. А.*) также представляют собой находящиеся в обороте средства обмена, позволяющим социальным акторам достигать желаемых целей. Данные средства обмена соотносятся с моделью четырех подсистем Парсонса. Деньги – средство обмена между адаптивной и приграничными ей подсистемами; власть – это обобщенный посредник политической подсистемы; влияние – интегративной, а обязательство – латентной»[22].

Следующий шаг в интерпретации подхода Т. Парсонса представлен в современной политической науке. Удачным для методологии настоящей работы представляется подход, отраженный авторским коллективом учебника политологии МГИМО под руководством А. Ю. Мельвиля, использующего концепцию Т. Парсонса для разрешения антиномии между

[20] Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 15.11.2007 № 45 «О судебной практике по уголовным делам о хулиганстве и иных преступлениях, совершенных из хулиганских побуждений». Доступ из справ.-правовой системы «Консультант-Плюс» (дата обращения: 25.12.2018).

[21] См.: Parsons T. The Social System. London: Routledge, 1991. 404 p.

[22] Turner B. S. Preface to the New Edition // Parsons T. The Social System. London: Routledge, 1991. P. 19.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

подходами к определению природы политической власти, которые исходят либо из ключевой роли принуждения (Платон, Аристотель, Т. Гоббс, Г. Гегель и др.) или, в крайней форме, насилия, либо из одностороннего понимания власти как исключительно коммуникативного феномена (Т. Болл)[23]. Авторы предлагают найти компромисс в представлении власти «как связывающего действия и обязательства людей **посредника**, который может представлять ее в разном виде»[24]. Отметим, что термин «посредник» здесь используется в том же смысле, что и «средство обмена» или даже, если обращаться к современному контексту коммуникации лишь с некоторой долей образности, «токен». Как указывают авторы, натуральный обмен отражает первоначала экономических отношений, а насилие – политических. Но политическая [под-]система, как и экономическая, нуждается в стабильности и устойчивости, а значит, ей требуется свой обобщенный символ, он же, собственно, и средство обмена. Подобно тому как в экономике таким обобщенным символом становится универсальный товар (в том числе золото), в политике его место занимает «монополия легитимного физического насилия» в терминологии М. Вебера.

Достаточно убедительно авторы рассматриваемой интерпретации поясняют развитие представленной аналогии Т. Парсонса: «Власть, по Парсонсу, понимается как аналогичный деньгам символический посредник, циркулирующий внутри политической системы, но способный перемещаться оттуда во все три соседние функциональные субсистемы общества – экономическую *("конвертируясь"* (выделено мною – *В. А.*) в те самые деньги), интегративную (совокупность социальных общностей с посредником в виде влияния) и строеподдерживающую (культурную с посредником в виде ценностей). Тем самым власть осмысливается как способность обеспечивать выполнение связывающих обязательств элементами политической системы, когда эти обязательства признаны соответствующими коллективным целям, а на случай неповиновения кого бы то ни было предусмотрено принуждение. В соответствии с определением Парсонса сделать возможным исполнение некоего желания даже угрозой превосходящей силы не означает использовать власть. Способность добиться послушания, чтобы ее назвать властью, должна быть обобщенной, а не одной лишь функцией какого-либо единичного воздействия»[25]. Подобно тому как в экономической подсистеме постепенно и поэтапно произошел переход от обычного бартера к сложным финансовым взаимодействиям, абстрагированным от такового, но теоретически редуцируемым к нему же, так и в политической подсистеме от разовых случаев применения насилия через создание организованных инструментов принуждения происходит переход к сложной системе взаимодействия, восходящей к легитимации и не требующей, по общему правилу, редуцирования воздействия к насилию. Более подробный и современный взгляд на обобщенные символические посредники и соответствующие им внешние референты ценностей представлен в работах

[23] Политология: учеб. / А. Ю. Мельвиль [и др.]. М.: Московский государственный институт международных отношений (Университет) МИД России, ТК Велби, Изд-во Проспект, 2008. С. 75–76.
[24] Там же. С. 76–77.
[25] Там же. С. 77.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

С. Абрутина[26], однако для целей данной публикации ограничимся принципиальным изложением основ по Т. Парсонсу.

В контексте настоящей работы, таким образом, очевидно, что деньги («реальные» или «фиатные») не случайно выступили главным «запускающим элементом» для дискуссий о возможной степени вмешательства права в общественные отношения, складывающиеся в виртуальных мирах и многопользовательских онлайн-играх. Деньги – это и есть классический пример обобщенного символического посредника. Поэтому неудивительно интуитивное ощущение того, что в тех случаях, когда в «виртуальные» отношения вторгаются отношения, предметом которых являются «реальные» деньги, применение права возможно, ведь деньги сами по себе представляют собой обобщенный символический посредник, а значит, ситуация в социологическом и теперь в юридическом смысле вполне серьезна. Однако есть и другие обобщенные символические посредники, соответствующие своим социальным подсистемам, как минимум власть и влияние. Также, полагаем, достаточно ясно, что в реальной социальной коммуникации, подобно тому как деньги выражаются в определенной форме (физические объекты: монеты, банкноты и т. п. – или информация: сведения о состоянии банковского счета, электронного кошелька и т. п.), хотя их значение при этом символично, и другие обобщенные символические посредники, для того чтобы быть *сообщенными* или *выраженными*, нуждаются в какой-либо форме. В условиях современной информационной культуры и в свете задач исследования, частично раскрываемого в настоящей работе, это, прежде всего, информация в цифровом виде. И подобно тому как деньги в смысле обобщенного символического посредника могут принимать самый разнообразный вид – не обязательно легитимированных монет и банкнот, но и выраженных в свободных формулировках договора обязательств, – точно так же власть и, например, влияние могут быть выражены в совершенно конкретном предмете отношений – скажем, в сатирической карикатуре. Из всего этого следует, что не каждый такой предмет, объект или форма имеют «валютную ценность».

Таким образом, предметы отношений, а не сами отношения могут иметь или не иметь «валютную ценность», то есть представлять собой способ выражения обобщенного символического посредника. Если предмет имеет «валютную ценность», то он должен рассматриваться как «серьезный», а если нет – то как «несерьезный». Это предопределяет один из двух критериев смысловых пределов права. В случае если предмет «несерьезный», т. е. он не выражает ни деньги, ни власть, ни влияние, ни иные возможные символические посредники, интерпретируя соответствующие правовые нормы, мы с необходимостью входим в «область полутени», а если при этом структура предмета является фантазийной, то мы движемся дальше и, пересекая «область полутени», сталкиваемся с абсурдом, где применение права невозможно, поскольку это противоречит здравому смыслу, разрушает (социальную) правовую реальность и нарушает правила языковой игры под названием «право».

«Тест» на социальную валютную ценность состоит из двух обязательных элементов,

[26] См. напр.: Abrutyn S. Money, Love, and Sacredness: Generalised Symbolic Media and the Production of Instrumental, Affectual, and Moral Reality // Czech Sociological Review. 2015. Vol. 51. № 3. P. 445–471.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

применяемых последовательно. Во-первых, это наличие у предмета коммуникативного значения, определяемого контекстом социального взаимодействия. Во-вторых, это конвертируемость данного коммуникативного значения в произвольный обобщенный символический посредник. В теоретической социологии и политической науке с достаточной ясностью разработаны лишь два таких символических посредника – это деньги и политическая власть. Остальные несколько туманны, но это не имеет принципиального значения для работоспособности данного теста. Собственно, необязательно даже квалифицировать исходный предмет общественного отношения с точки зрения определенного вида обобщенных символических посредников, достаточно доказать его конвертируемость. Если, например, высказывание, содержащееся в игровом чате, по своим объективным качествам соответствует признакам гражданско-правовой оферты (или *прото*-оферты, с учетом дискуссионности вопроса о возможности заключения сделок, связанных с виртуальным имуществом[27]), то содержание такого высказывания или само такое высказывание может рассматриваться как предмет общественных отношений, который имеет коммуникативное значение, соотносимое с обобщенным символическим посредником.

Не менее ясно теперь при таком подходе видится ситуация с иными символическими посредниками, не такими «прямолинейными», как деньги, например с политической властью. Высказывание, которое содержит призыв участвовать в несанкционированном митинге, даже если оно содержится в игровом чате, разрывает «магический круг» по первому из критериев – серьезности предмета – именно потому, что оно имеет социальную валютную ценность. Более тонкий пример в рассматриваемом контексте, однако, предполагает такое высказывание, которое само по себе не отсылает к очевидному – деньгам или митингу, а представляет собой пример чего-либо менее явного. Вероятно, хорошим примером здесь может послужить *влияние*. Так, в игровом чате может произойти коммуникация, предполагающая создание института виртуальной социальной реальности, например клана или гильдии. С точки зрения теоретической социологии этот

[27] «*Прото*» (а не «*квази*», например) – поскольку такое сообщение может или не может являться офертой с точки зрения частных отраслевых подходов гражданского права. Так, пользовательские соглашения, как правило, запрещают пользователям участвовать в обороте виртуального имущества за реальные деньги. Однако эта позиция не однозначна, поскольку такие случаи взаимодействия пользователей могут рассматриваться как примеры договоров возмездного оказания услуг (по совершению действий в отношении информационной системы – игры), которые, вероятно, в свою очередь могут рассматриваться как находящиеся за пределами возможной юрисдикции пользовательских соглашений. Соответствующие положения таких соглашений могут в подобных ситуациях рассматриваться как ограничивающие гражданскую правоспособность пользователей и потому ничтожные. Тем не менее для настоящего исследования важно не это, а то, что сам факт подобного рассуждения означает применение к указанным отношениям права, поскольку исходное высказывание имеет деньги (обобщенный символический посредник) в качестве референта. Поэтому разрешение ситуации частными инструментами гражданского права – это предмет собственно юридической аргументации, и обращаться к ним в игровом контексте уже не абсурдно именно в силу «валютной ценности» предмета рассматриваемых отношений, которая в данном случае прямо относится к деньгам как к обобщенному символическому посреднику.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

случай представляет собой именно пример использования влияния как части социального капитала организатора(-ов). Потенциально влияние лидера хорошо функционирующего игрового клана может быть конвертировано и в деньги (например, на поддержание функционирования клана в качестве компенсации времени или расходов организатора), и в политическую власть (например, если лидер клана будет использовать свое влияние для того, чтобы члены клана приняли участие в какой-либо политической деятельности).

Применение права в таких случаях уже не будет исключительно абсурдным, как это произошло бы в случае совершения рядовой «сделки купли-продажи» виртуального имущества по правилам и (или) с использованием механики игры для удовлетворения внутриигровых потребностей персонажа игры. В подобных ситуациях необходимо учитывать и второй критерий – фантазийность структуры предмета, о котором говорится в настоящей работе. Если этот критерий удовлетворен и структура фантазийна, то необходим процесс взвешивания ценностей либо аналогичные действия для оценки возможности применения реального права к такого рода отношениям. Если же предмет, будучи серьезным, еще и структурно адекватен, а не фантазиен, право может применяться без осуществления интеллектуальных процессов взвешивания ценностей – тогда это будет классический, обычный случай применения права, полностью соответствующий представлениям о здравом смысле.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

Институт философии и права Уральского отделения Российской Академии Наук (УрО РАН), Екатеринбург, Россия
Научный сотрудник сектора истории и философии и науки
Старший преподаватель кафедры философии
Кандидат философских наук

Institute of Philosophy and Law Ural Branch of the Russian Academy of Sciences, Ekaterinburg, Russia
Researcher, Senior Lecturer of the Philosophy Department
Ph.D. in Philosophy
obol2007@mail.ru

ЕСЛИ «МИР — ЭТО КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА», КАК В НЕГО ИГРАТЬ?

В пространстве современной культуры видео / компьютерная игра выступает настолько значимым явлением, что нередко оказывается главным героем метафизических нарративов. В работе рассмотрена метафора «мир есть компьютерная игра», которая опирается на идеи постгуманизма, а также современной философии сознания. Автор ставит вопрос об онтологическом, антропологическом и культурогенном потенциале этой метафоры. Показывается, что метафора о мире как виртуальной симуляции и/или компьютерной игре в большинстве случаев «работает» лишь в режиме обновленной идеи о «мире-машине». Предлагаются концептуальные условия, при которых метафора о мире как компьютерной игре обретает действительно новый смыслообразующий потенциал. Он связан, во-первых, с онтологическими идеями о контингентности, рассмотренными в антропологическом и экзистенциальном ракурсе; во-вторых, этот потенциал осуществляется благодаря выходу на передний план анализа самой игровой практики. Таким образом, основной задачей исследования выступает не обнаружение аргументов или контраргументов по отношению к метафизической концепции о «мире-симуляции», а демонстрация тех следствий, которые проявляются, если интерпретация метафоры «мир – компьютерная игра» не пренебрегает опытом игрока.

Ключевые слова: метафизическая метафора, компьютерная игра, виртуальная симуляция, геймер, контингентность, виртуозность, постгуманизм, философия сознания.

IF “THE WORLD IS A COMPUTER GAME”, THEN HOW TO PLAY IT?

In the space of modern culture, video / computer game is such a significant phenomenon that it often turns out to be the main hero of metaphysical narratives. The paper deals with the metaphor “the world is a computer game”, which is formed by the ideas of post-humanism, as well as the modern philosophy of consciousness. The author raises the question of the ontological, anthropological and cultural potential of this metaphor. It is shown that the metaphor of the world as a virtual simulation and / or computer game in most cases “works” only in the mode of the updated idea of “the world – the machine”. Conceptual conditions are proposed under which the metaphor about the world as a computer game acquires a truly new meaning-making potential. It is associated, firstly, with ontological ideas about contingency, considered in the anthropological and existential perspective; secondly, this potential is realized due to the coming to the forefront of the analysis of the game practice itself. Thus, the main task of the research is not arguments or counterarguments in relation to the metaphysical concept of “world – simulation”, but a demonstration of the consequences that occur if the interpretation of the “world is a computer game” metaphor does not neglect the player’s (gamer’s) experience.

Key words: metaphysical metaphor, computer game, virtual simulation, gamer, contingency, virtuosity, posthumanism, philosophy of consciousness.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В пространстве современной культуры отчетливо проявляется влияние метафизической метафоры, согласно которой «мир – это компьютерная игра» (далее метафора «мир – КИ»). Ее разновидностями выступают утверждения «мир есть компьютерная симуляция» или «мир есть виртуальная симуляция»[1]. И хотя понятия «компьютерная» и «виртуальная» не являются семантически тождественными, в контексте метафоры «мир – КИ» их синонимию можно допустить. Однако даже очень широкое распространение метафоры в пространстве культуры не делает автоматически ее смысл «прозрачным» для этой культуры. Современная культура предпринимает только первые шаги по направлению к рефлексии идеи о мире-симуляции; чаще всего обсуждаются аргументы «за» и «против» самой идеи. Но для философского исследования больший интерес представляют основания, которые вызвали к жизни определенную глобальную метафору, а также анализ смыслообразующей перспективы, которая открывается благодаря ей.

Трудно указать источник или авторство самой идеи «мир – КИ». Мы должны будем говорить и о платоновской метафизике, и о концепции мира-майи, и о шопенгауэровской интерпретации этих образов-идей, и об их научном уточнении в терминах теоремы Геделя, и т. д., и т. п. Пожалуй, имеет смысл выделить лишь наиболее значимый момент актуализации этих представлений в качестве самоощущения культуры. В 1970-80-е гг. получают широкое распространение концепции о симулятивном характере экономической основы общества (например, работы Р. Курца). Ж. Бодрийяр в своих рассуждениях о гиперреальности обобщает этот мотив: современность – это «агонизирующая реальность», которая отдает предпочтение симулякрам[2]. Однако метафора о мире, представляющем собой именно компьютерную симуляцию, проявилась в культуре тогда, когда на первый план вышли смысловые оттенки «сделанности», искусственного характера этой симуляции. Пример наиболее ярко прозвучавшего воплощения данной идеи – это, конечно, трилогия «Матрица» Вачовски (1999–2003). Не только художественные достоинства фильма спровоцировали мощный культурный резонанс, но и «подготовленность» ментальной среды к идее мира как виртуального артефакта. И эта подготовка – дело не только XX–XXI вв. Можно утверждать, что метафора «мир – КИ» является только отчасти развитием философских спекуляций об утрате чувства реального; в ней активно представлено развитие метафоры «мир-машина».

«Машина» (греч. μηχανή) – «хитроумное изобретение», «уловка». Машина мыслилась древними греками особой формой подражания природе, с помощью которой человек заставляет эту природу работать на себя. Создание «мир-машины» как мировоззренческого концепта тоже было «делом техники» – эту машинную метафору выстроили уже новоевропейские философы и естествоиспытатели.

[1] Ветушинский А. С. «Мы живем в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал // Философская мысль. № 10. 2017. С. 164–172.

[2] См. подробнее: Самарская Е. А. Жан Бодрийяр и его вселенная знаков (Послесловие) // Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: Культурная революция, Республика, 2006. С. 251–264.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Р. Гук – один из тех, кто был вдохновлен идеей видеть мир машиноподобным, говорил о преимуществах «эры оперативных и механических знаний» как о возможности «различить все тайные действия Природы» по аналогии «с такими произведениями искусства, которые управляются колесами, двигателями и пружинами и которые были разработаны человеческим умом»[3].

Казалось бы, современную эпоху уже не могут заинтересовать идеи энтузиазма и неизбежности прогресса. Но машина присутствует в качестве главного действующего лица и в метафоре «мир – КИ», потому что машина – это не «колеса и пружины», но в первую очередь произведенное кем-то «хитроумное устройство», совершающее определенную работу. Ник Бостром – футуролог, развивающий идеи постгуманизма (трансгуманизма), директор Института будущего человечества (Future of Humanity Institute) в Оксфордском университете – приводит доводы в пользу метафизического допущения о том, что наш мир может являться компьютерным произведением постчеловеческой цивилизации[4]. Задаваясь риторическим, по сути, вопросом о том, можем ли мы доказать, что не живем в одной из симуляций, Бостром рассуждает о человеческом опыте, «воплощенным in machine, а не in vivo». И основная работа этой машины – производить симуляцию, частью которой мы и являемся.

Исследователь в области экономики и политологии, научный сотрудник Института будущего человечества Робин Хансон развивает мысль Бострома: мы живем в ограниченной симуляции с изменяющимися деталями и ролевыми характеристиками, то есть подобно тому, как существуют персонажи компьютерных игр. После того как ваша вечеринка закончена, люди, составляющие ее фон, просто «стираются»; за пределами ключевых событий их не существует. Эти рассуждения можно интерпретировать как новый виток «берклианства»[5]. В качестве вывода автор дает несколько провокационный совет: если вы уверены, что живете в такой симуляции, вам следует меньше заботиться о других, больше жить сегодняшним днем, сделать так, чтобы ваш мир выглядел в конечном итоге богатым, ожидать и пытаться участвовать в ключевых событиях, развлекаться и держать вокруг себя известных людей, которые должны быть счастливыми и заинтересованными в вас[6]. Бостром допускает бесконечную иерархию миров-симуляций. Разворачивание этой захватывающей картины приводит, однако, (также, как и у Хансона) к довольно скучному итогу: ничего принципиально не поменялось. Речь идет о развитии

[3] Hooke R. Micrographia. London: Printed by Jo. Martyn, and Ja. Allestry, Printers to the Royal Society. 1664. URL: http://www.gutenberg.org/files/15491/15491-h/15491-h.htm (дата обращения: 29.01.2019).

[4] Bostrom N. Are You Living in a Computer Simulation? // Philosophical Quarterly. Vol. 53, № 211, pp. 243–255.

[5] См. статью А. Латыповой «Игровой искусственный интеллект как медиум социального мира» в этом номере, в которой рассматривается, как современные эксперименты геймдизайнеров с искусственным интеллектом в компьютерных играх приводят к тому, что неигровые персонажи, населяющие виртуальные миры, продолжают жить своей жизнью после прекращения взаимодействия с игроком, что приводит к постепенному преодолению этой берклианской перспективы. – *Прим. ред.*

[6] Hanson R. How to Live in a Simulation // Journal of Evolution and Technology. Vol. 7. 2001. URL: https://jetpress.org/volume7/simulation.htm (дата обращения: 29.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

«мира-машины», о техногенном характере спасения цивилизации, которая, по мысли Бострома, неумолимо движется к пределам своего существования[7].

Представления постгуманизма о мире-симуляции находят много точек соприкосновения с концепцией философа-когнитивиста Т. Метцингера. А поскольку он активно опирается на эмпирический материал нейрокогнитивных исследований, это настолько укрепляет идеи о мире-симуляции, что данная метафора, кажется, уже входит в свою «увядающую» фазу: когда ее значение подчиняется правилам стандартной семантики, исчезает ее принципиальная неоднозначность, и образ приобретает статус понятия. Да, Метцингер проговаривает, что имеет дело с метафорой, однако тут же утверждает: «Мы живем в виртуальном мире»[8], – и сравнивает наш опыт жизни с опытом погруженного в компьютерную игру человека, для которого «возможное может быть пережито как реальное»[9]. Центральный образ его концепции – «туннель Эго» (понятийные корреляты: «феноменальная самость», «нейронный коррелят сознания»). Цель – показать, что мир гораздо богаче воспринимаемого, но наш разум заперт в нейронной симуляции. Сознание есть система фильтрующих механизмов, которыми бессознательно генерируется собственная «реальность». Метцингер использует образ платоновской пещеры и тренажера симуляции полетов, которые в свою очередь являются теми образами, что помогают понять метафору мира-симуляции. «Мозг – это всеобъемлющий симулятор полетов, самомоделируемый самолет, который, вместо того чтобы управляться пилотом, порождает сложный внутренний образ самого себя в своем собственном внутреннем симуляторе полетов»[10]. Стены «нейрофеноменологической пещеры» непроницаемы, а с тренажера пилоту не сойти. Туннель Эго – это «функциональная граница, очерчивающая остров сознания в океане из мириад менее интегрированных и менее тесно спаренных нейронных микрособытий»[11], эволюционно возникший способ обработки информации, основой которого выступают рекуррентные связи как непрерывные циклы от низшего к высшим порядкам информации. «Эго – фикция, хотя и чудесное управляющее устройство. <…> Я утверждаю, что феноменальный опыт от первого лица и возникновение сознательной самости – это сложные виды виртуальной реальности»[12].

Оставляя в стороне вопрос об убедительности доводов о миросимуляции, сосредоточимся на эвристическом потенциале самой метафоры. Если «мир-машина» был необходим для того, чтобы встали на ноги понятия «прогресс», «закон природы», «жесткий детерминизм» и т. п., то, что дает нам метафора «мир – компьютерная симуляция»? Создается впечатление, что для ее авторов она выступает доводом в пользу фундаментального и окончательного пессимизма: «Эволюция просто случилась, без провидения, по случайности, без цели. Некого презирать: нет того, против кого можно было бы поднять бунт, ведь даже нас

[7] Bostrom N. Existential Risk Prevention as Global Priority // Global Policy. Vol. 4, № 3. 2013, pp. 15–31.
[8] Метцингер Т. Наука о мозге и миф о своем Я. Туннель эго. М.: Издательство АСТ. 2017. С. 179.
[9] Там же. С. 184.
[10] Там же. С. 186.
[11] Там же. С. 47.
[12] Там же. С. 183.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

самих нет»[13]. То есть, кроме мотива бодрийяровской тоски по утраченной реальности обновленная метафора машиноподобности мира ничего нового нам не дает. Какое, в самом деле, нам дело до того, что «хозяева» симуляции, возможно, написали код в виде «плоской» онтологии? Или что Бог-часовщик, сотворивший и контролирующий мир-машину, отменен в пользу цивилизации постлюдей? Не берется в расчет и новизна самой машины, поскольку итогом оказывается все те же пессимистические мотивы: «Новые медиасреды могут порождать новую форму пробуждения сознания, которая имеет сходство со слабо-субъективными состояниями – смесью сна, деменции, интоксикации и инфантилизации»[14]. Поэтому, не особенно рассчитывая на авторов метафоры «мир – КИ», стоит предпринять более активное исследование ее культуроформирующего потенциала.

В первую очередь бросается в глаза одно упущение: мы не слышим о роли игроков. Создатели компьютерной игры в большей степени имеют дело с технической ее стороной: кодом, компьютерной графикой, игровой платформой и т. п. – и не они контролируют поведение игровой симуляции в каждый момент, это делает игрок. Игрок же, не являясь создателем мира-симуляции, совершает непосредственные манипуляции в этом мире. «Хозяин» и «игрок» в принципе может быть одним и тем же субъектом, но в этом случае в пределе мы должны будем говорить о таком «хозяине» мира, существенной чертой которого является «шизоидное расстройство», поскольку он перманентно «раздваивается» на автора и игрока. Никто из авторов метафоры «мир – КИ» не делает подобных заявлений. Поэтому итогом небесполезного уточнения о субъектах «мира – КИ» следует видеть такую картину: «хозяин» симуляции владеет границами и пределами возможных действий населяющих этот мир сущностей; «игрок» осуществляет свой выбор в этих пределах. А значит, осмысляя мир в установке «мир – КИ», оставлять за скобками опыт играющего невозможно. В данном случае мы говорим не о людическом[15] аспекте самой игры. Речь лишь о том, что метафора «мир – КИ» без игрока и его опыта действительно не может иметь никакого нового семантического и культуроформирующего потенциала. Без учета игрового опыта все «остается так, как было».

Но стоит нам позволить «проявиться» игроку в «мире – КИ», можно будет увидеть, что онтогенез его опыта поразительным образом воспроизводит филогенез культуры, завороженной метафорой машины – это первое следствие наших уточнений. Вот игрок берет новую игру и сначала восхищается этой новой «машиной»[16], оценивая ее «сделанность». Подобным образом человек XVIII века восхищался «Пианистом» или другим «автоматоном» производства знаменитого семейства

[13] Метцингер Т. Наука о мозге и миф о своем Я. Туннель эго. М.: Издательство АСТ. 2017. С. 368–369.
[14] Там же. С. 413.

[15] От лат. ludus – «игра, забава». Под «людическим» в контексте исследований компьютерных игр часто понимается то, что относится к системе правил, формальным структурам игры и т. п. – *Прим. ред.*
[16] Э. Орсет говорит о КИ как о машине: префикс «кибер» указывает на то, что текст рассматривается машиной: «Не метафорически, а как механическое устройство для определенного производства знаков и смыслов» (Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press. 1997. P. 12–13).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Жаке-Дро. Но восхищение («как настоящее!») рано или поздно уступает место потребности игрока использовать машину «не по назначению»: задавать такой режим игры, который, скорее всего, уничтожил бы «автоматон», но не уничтожает компьютерную игру. Это важный момент эмансипации метафоры «мир – КИ» от метафоры «мир-машина»: новые коннотации связаны с тем, что компьютерная игра – это машина, которая дает человеку больше степеней свободы в отношении самой себя. Если кто-то начал играть в компьютерные игры (или включился в «мир – КИ»), у него есть шанс стать геймером-виртуозом, то есть до некоторой степени пренебрегать тем, «как все устроено». И это все меняет.

П. Вирно, который видит в категории виртуозности крайне важную для современности перспективу развития культуры, в том числе политики и экономики, предпринимает поиск возможностей ее «не сервильного» (то есть не связанного с подневольным трудом) характера. Традиционно в анализе социально-экономической ситуации выделялась деятельность, в которой продукт неотделим от производительного акта (например, деятельность артиста, врача, учителя и т. п.), и отмечалось, что последний вариант имеет сходство с деятельностью слуги: «труд без произведения = личные услуги»[17]. Однако мир поменялся, и деятельность исполнителя-виртуоза уже не может стыдливо помещаться в сектор «сервильности», но, наоборот, отмечается роль виртуозности в деле преодоления фордизма/тейлоризма (то есть преодоления воплощенной метафоры «мира-машина»): «Я полагаю, что именно она (виртуозность – *С. О.*) сформировала парадигму постфордистского производства во всей ее сложности»[18]. Индустрия, в которой есть место виртуозности, реализует потенциал «мнимых отбросов фордизма», то есть осуществляется в пространстве, «оставленном неформальному, неожиданному, тому, что “вне программы”» – благодаря чему подобная практика оказывается «наэлектризованной будущим»[19].

Виртуозность геймера не может быть исключением из сферы виртуозности постфордистской «индустрии». Геймер мыслится как «гуру, который владеет собственным желанием и перемещается по виртуальным перспективам, не отождествляясь полностью ни с одной из них, а также переключает онлайн- и офлайн-режимы собственного существования, в них не путаясь»[20]. Подобную ситуацию связывают с глитчами (сбоями программы), которые «возникают, длятся и реализуются именно внутри геймплея. Пережить, преобразовать и развить их можно находясь в игровой ситуации. И здесь уже происходит разветвление на непосредственное переживание, когда использование бага происходит в процессе игры, и на опосредованную активность, когда игрок/художник модифицирует код, визуальный ряд и т. п., чтобы вновь окунуться в игровой процесс с измененными входными условиями на основе найденного/созданного глитча»[21].

[17] Вирно П. Грамматика множества: к анализу форм современной жизни. М.: Ад Маргинем Пресс. 2015. С. 45.

[18] Там же. С. 51.

[19] Там же. С. 52.

[20] Корецкая М. А. § 9. Виртуальная война в терминах господства: в поисках утраченной суверенности // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 171.

[21] Латыпова А. Р. §15. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Отмечается важное обстоятельство: виртуозом можно назвать не просто игрока, который не преминет воспользоваться сбоем программы в свою пользу, но того, кто заведомо предполагает наличие «виртуальных перспектив» в количестве, превышающем задуманные разработчиками варианты геймплея. Если рассмотреть этот момент в контексте метафоры «мир – КИ», то виртуозом оказывается тот, кто (для начала) допускает не-необходимость только одного варианта состояния дел. Для него вопрос «а как же иначе?» не является риторическим. А значит, виртуозность оказывается антропологическим ракурсом онтологического по своей природе понятия контингентности – не-необходимости (случайности или неопределенности) какого-то положения вещей[22]. Поэтому в поисках понимания сути виртуозного геймерского опыта выделять в качестве базисной характеристики его ловкость в использовании ошибок разработки программного обеспечения было бы слишком узким толкованием: виртуозность не сводится к багоюзерству. Скорее стоит говорить о свойственном геймеру пред-знании о всегда наличествующей возможности ошибки разработчика (или, если угодно, в постчеловеческой цивилизации – хозяина симуляции).

Для виртуозности геймера важна импровизация, ловкие маневры, не предусмотренные геймплеем, – иногда это называется эмерджентными геймплейными практиками (emergent gameplay practice). Они по определению сопровождаются отклонениями от предусмотренного геймдизайнером маршрута в поисках неожиданных эффектов. Поисковая активность геймера в духе натурализма описывается Д. Рейнольдсом как «человеческая склонность к исследованию характерных свойств окружающей среды, склонность, пережившая распространение технологии и расцвет рукотворных сред и распространившаяся теперь на перемещение по виртуальным мирам и осмысление таковых»[23]. Однако интенции описанного им *виртуального* натурализма по большей части напоминают герметизм[24]: «Натуралисты виртуальных миров выискивают не только паттерны и структуры, но и улики, указывающие на решения, стоящие за этими структурами. Это одновременно вовлеченность в среду и ниспровержение иллюзии»[25]. В этих словах угадывается сходство с главной потребностью магов всех времен: «сорвать покрывало Изиды» в поисках ее (то есть самой реальности) сокровенной обнаженности. Да, геймер взаимодействует с этими скрытыми структурами и самим разработчиком, используя игру в качестве интерфейса (как указывает К. Йорген-

Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016.

[22] См., напр.: Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности. Екатеринбург; М.: Кабинетный ученый, 2015; Хюбнер К. Критика научного разума. М.: ИФ РАН, 1994.

[23] Рейнольдс Д. Натурализм виртуальных миров // Gamestudies.ru. URL: http://gamestudies.ru/translations/virtual-worlds-naturalism (дата обращения: 29.01.2019).

[24] Герметизм – эзотерическое учение, опирающееся на труды легендарного автора (или, скорее, авторов) Гермеса Трисмегиста (Corpus Hermeticum) и представляющее собой синтез эллинистического гностицизма и египетского магизма. В более широком смысле – комплекс мистико-магических представлений и эпистемологическая установка «мистического техницизма».

[25] Рейнольдс Д. Натурализм виртуальных миров // Gamestudies.ru. URL: http://gamestudies.ru/translations/virtual-worlds-naturalism (дата обращения: 29.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

сон[26]), но не само по себе «разоблачение Изиды» виртуального мира выступает целью геймера. Даже с учетом отмеченной Рейнольдсом значимости исследовательских импульсов у геймера и, что еще более важно, его способности непротиворечиво сочетать игру и ее разоблачение, думается, сводить виртуозность геймера к контрплею будет тоже узкой интерпретацией. Хотя бы потому, что это был бы странный натуралист: осуществляя исследование мира, он зачастую сознательно нарушает «экологию игрового мира» (хотя в итоге это может оказаться ее улучшением). Агон, соревновательный дух играет для геймера, наверное, наибольшее значение. Есть соблазн свести этот дух к «жажде скорости» – как это отчасти сделано в исследовании спидраннинга, скоростного прохождения игр, которое принадлежит Р. Скалли-Блэйкеру.

Он рассуждает о виртуозном прохождении (finesse run) как частном случае спидраннинга, противопоставляя его прохождению деконструктивному (deconstructive run). «В *виртуозном* прохождении спидраннер взаимодействует с игрой как с экстремальным расширением, выступая в качестве “идеального” игрока, каким его представляет геймдизайнер. В терминах де Серто *виртуозное* прохождение является наиболее эффективным маршрутом по пространству игры, который при этом не нарушает ее “нарративных границ”»[27]. Деконструктивное же прохождение «ломает нарративные границы, как в прямом смысле внося изменения в нарративную структуру игры, так и меняя последовательность ее прохождения, созданную геймдизайнерами (подразумевающиеся правила). <…> В случае *деконструктивного* прохождения насилие скорости присутствует уже в самом прямом смысле»[28]. Вряд ли можно рассматривать виртуозность геймера в качестве частного случая спидраннинга. Последний, скорее, является особой, ставшей в значительной мере независимой, геймерской практикой и своего рода экстремумом виртуозности геймплея. Спидраннинг имеет дело со стратегической задачей, но большая часть примеров виртуозной игры – дело конкретных игровых тактик. Да, соревновательность связана со скоростью, но не сводится к ней. Не скорость прохождения выступает спецификой виртуозности геймера, но изобретательность в русле агона.

Однако исследование Скалли-Блэйкера подчеркивает важный момент помимо собственно озабоченности скоростью: виртуозность связана с определенным отношением к правилам игры. Проводя границу между виртуозностью и деконструкцией, Скалли-Блэйкер использует концептуальный аппарат, который был разработан классиками исследований игры как таковой. Поэтому основную нагрузку в его анализе доброкачественности игрового опыта несут конвенциональные правила, «магический круг игры» (Й. Хейзинга)[29]. Его раз-

[26] Йоргенсен К. Интерфейс игрового мира // Gamestudies.ru. URL: http://gamestudies.ru/translations/gameworld_interface (дата обращения: 29.01.2019).

[27] Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо // Медиафилософия XII. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 463.

[28] Там же. С. 463–464.

[29] См. статью Маргариты Скоморох «Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге» в этом номере, в которой подробно рас-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

рушение – то есть отказ от конвенциональных правил – оказывается шпильбрехерством[30]: «Игрок “совершает насилие” в отношении нарративной структуры игры и создает собственный нарратив»[31]. Таким образом, Скалли-Блэйкер не может игнорировать тот факт, что спидраннер в любом случае вторгается в сферу действия правил, поэтому исследователь специфицирует их, выделяя те, которые нарушить «простительно», и те, которые «разрушают игру». Есть подразумеваемые (конвенциональные) – «священные» для игры (или, точнее, для ее нарратива) – правила и правила явные (или фактические) – те, «которые управляют игрой на самом деле». «Именно они интересуют спидраннеров, которые ищут способы пропустить определенные отрезки игры, ускорив ее прохождение»[32]. Вряд ли это было целью исследователя, но именно этот момент маркирует несводимость компьютерных игр к играм традиционным. Благодаря необходимости иметь «явные правила» компьютерные игры представляются самодостаточным миром. По всей видимости, именно это обстоятельство позволило состояться метафоре «мир – КИ», а не, к примеру, «мир – шахматная партия». Явные правила в компьютерных играх – ее движок/код – это не только *физика* игры, но и *фюсис* (φύσις) этого мира. Видимая тавтология является таковой только отчасти, поскольку не весь смысл «фюсис» сохранился в современном понятии «физика».

«Фюсис» еще у Гомера – не только единственно возможный порядок, но и форма роста для какой-то вещи, события или мира в целом (что сохранилось в однокоренном медицинском понятии, означающее «ростковую зону»). По Аристотелю, мир есть перманентная изменчивость и одновременно воспроизводимость благодаря неким «правилам организации». Это законы, но не те, что свойственны вещи «по установлению» (номос), но свойственны ей «по природе» – то есть ее фюсис. И если номос для нас «прозрачен», поскольку мы сами его авторы, то с фюсис не все так определенно – это нечто живое в самом себе. Сюрпризы возможны – и мы не знаем, то ли они происходят в силу недостаточности знания, то ли сам мир «не окончателен».

Скалли-Блэйкер отличает «номос» игры (то есть нарратив как основу для формирования «магического круга») от «фактических» (или «явных») правил; спидраннер разрушает только ту игру, которая связана с нарративом, но не трогает ту, что связана с физикой (фактические правила). Таким образом, мы вышли к старому спору нарратологов и людологов, однако восстанавливать позиции сторон не входит в нашу задачу[33]. Хочется подчеркнуть только то, что в реальной практике игры номос не является священным для геймера (что не делает его при этом шпильбрехером, поскольку игра продолжается), однако не является таковой для него и физика. Не обращая временами

сматривается вопрос о магическом круге и границах игры. – Прим. ред.

[30] От нем. Spielbrecher – «разрушающий игру», «ломающий игру».

[31] Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо // Медиафилософия XII. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 463–464.

[32] Там же. С. 449.

[33] Подробнее об этом споре см.: Богост Я. Видеоигры – это бардак // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 292–319. – *Прим. ред.*

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

внимания на нарратив (номос) и игнорируя участки кода (физику), геймер продолжает активно действовать в игровом мире. Он находит «точку роста» (фюсис) этого мира, еще одно измерение помимо двух базовых уровней, и «онтологический статус» это измерение получает не от авторов виртуального мира, а благодаря праву играющего. Благодаря этому физика этого мира становится больше похожей на фюсис. В самом себе виртуоз обретает право оставаться в пределах конкретных созидающих мир закономерностей, но, если возникает нужда и предоставляется возможность, отбрасывать их как нечто неважное по сравнению с его желанием. Он делает их не-необходимыми не в принципе, а *в конкретном случае*. Именно поэтому game (игра «по правилам) не превращается в paidia, которая, согласно Р. Кайуа, есть «элементарная потребность в беспокойстве и гвалте» и «проявляется во всяком счастливом возбуждении, выражающемся в непосредственной, неупорядоченной деятельности, зачастую чрезмерно активной, важнейшей чертой которой или даже единственным ее основанием остается импровизация и отсутствие правил»[34]. Paidia не может выступать сущностью компьютерных игр, потому что геймер не отменяет игровые правила вообще – без своей физики мир не существует[35]. Но они контингентны в той мере, в какой геймер оказывается виртуозом.

В этом моменте обратимся вновь к исследуемой нами глобальной метафоре. Если наш мир есть компьютерная игра, то это как раз меняет все – если мы, конечно, допускаем возможность виртуозности. Геймер-виртуоз создает новые правила, которые могут жить одно мгновение или, благодаря коллективной практике, стать частью физики этого мира. Скалли-Блэйкер говорит, что «зачастую раннеры знают о фактических правилах игры больше, чем ее разработчики»[36], а исследователи компьютерных игр могут привести много примеров, когда благодаря действиям игроков у конкретного виртуального мира появляются новые характеристики. «Устранить баг, с одной стороны, означает избавиться от “шероховатостей” кода, с другой – от дополнительных возможностей игры, не предусмотренных в ее проекте. Хотя в повседневной практике игроделов побеждает скорее “удалить, нельзя оставить”, все же нередки примеры сохранения багов. В этом случае мы можем говорить о конверсии ошибки, т. е. о превращении негативного ее содержания в положительное»[37]. Если иг-

[34] Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 64–65.

[35] В game studies разделению игр на ludus (игра-система, подчиненная жесткой системе правил и предписаний) и paidia (свободная игровая деятельность), которое предлагает Роже Кайуа, соответствует различие между game и play (См., напр.: Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. URL: https://www.ludology.org/articles/ludology.htm (дата обращения: 11.02.2019).). Несмотря на то, что компьютерные игры довольно жестко структурированы своей физикой, т. е. game играет в них значительную роль, play все равно имеет в них место – в первую очередь в тех ситуациях, когда мы отвлекаемся от правил, предписаний, заранее продуманных квестов и развлекаем себя сами. – Прим. ред.

[36] Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо // Медиафилософия XII. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 462.

[37] Латыпова А. Р. §15. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компью-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

роки так смело (и массово!) «путают» диегетичное и недиегетичное, если им ведомо измерение фюсис, то мы должны дополнить метафизическую картину, которая создается глобальной метафорой «мир – КИ»: «игрок» обладает творческой способностью «выглядывать» за пределы мира-симуляции – той самой «нейрологической пещеры» Метцингера – и корректировать его онтологические «настройки». Это вариант «сопротивления рамкам формата»[38], то есть способность расширять онтологические рамки, причем без всякого покушения на статус субъекта творения. Геймер не производит миры – это задача «хозяина» виртуального мира. Но игрок находит возможность дискредитировать окончательность и однозначность этого творения – разумеется, в свою пользу.

Такая онтологическая стратегия разрушает, помимо всего прочего, «базовые настройки» самого бытия (того, к которому мы привыкли). Онтология – это не картина мира, это исследование *условий понятности* опыта[39], результатом действия которых оказывается метафизическая концепция и картина мира. Парменид создал как таковое различие бытия-подлинности и существующего-видимости. Он же заложил аксиологически выделенное направление в пользу «настоящности» скрытых структур (например, кода). Однако куда более действенным в наших предмнениях оказался задел платоновской метафизики: миру подлинности противостоит не просто нечто всего лишь видимое, но недо-совершенство, недо-свершенное. Аксиологический момент оказывается операторным: всякое несовершенство рассматривается в логике *дефицитов*, а «исцеление» – дело *восполнения, прироста* функций.

Однако анализируемый здесь опыт геймера, наоборот, демонстрирует логику *избавления от избытков*, поскольку это оказывается способностью пренебрегать в какой-то момент базовыми установками мира как ненеобходимыми, избыточными. Таким образом, установка контингентности предполагает поиск *избыточного* в системе правил – и это, если вдуматься, принципиально новое основание условий понятности опыта. В этом смысле гуру-геймер солидарен с гуру-психоневрологом О. Саксом, который отмечал: «Меня занимают не дефициты в традиционном смысле, а неврологические расстройства, затрагивающие личность. Существует множество разновидностей таких расстройств, причем некоторые связаны не с недостатком или утратой функции, а с ее избытком, и ниже я выделяю их в особую категорию»[40]. Если допустимо использовать метафору болезни в качестве анализа метафизической картины, то можно утверждать: метафора «мир – КИ» потому и не раскрывала до сих пор своего потенциала, что онтологически существовала в прежней парадигме «дефицитов».

Примерно к тем же выводам приходит мысль, развивающаяся в русле концепции Метцингера, причем именно в ее научной –

терных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 263.

[38] Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры // Международный журнал исследований культуры, № 2 (15), 2014. С. 53–60.

[39] См. подробнее: Оболкина С. В. Онтология: от Парменида к Мейясу // Вестник ВГУ. № 1. 2017. С. 50–58.

[40] Сакс О. «Человек, который принял жену за шляпу» и другие истории из врачебной практики. СПб.: Science Pess, 2005. С. 26.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

нейрокогнитивистской – части. А. Кларк[41] не оспаривает метафизической составляющей метафоры Метцингера, однако меняет условия ее понятности, причем именно в сторону изживания «онтологических атавизмов» логики дефицитов. Кларк показывает, что работу мозга можно понимать из разных концептуальных парадигм. Первая (1) подразумевает, что мозг работает на основе выстраивания сложной предварительной модели, которой «аккомпанируют» перцептивная и проприоцептивные функции организма. Если случаются рассогласования этой модели с реальностью, то происходит это в силу недостатка данных или дефицита функций.

Нетрудно увидеть, что ходе создания такой картины работы мозга активно используется система условий понятности опыта, которую мы выделили в качестве платоновской. Кларк, однако, показывает, что подобная система была бы слишком затратной с точки зрения экономии энергии. Настолько затратная, что вряд ли она имеет биологические корреляты, говорит он[42]. Поэтому разрабатывает другой подход (2): мозг не выстраивает предварительных моделей мира. Мозг занимается вероятностным прогнозированием и анализом ошибок, которые являются сигналами всех чувственных систем. «Голодный до предсказаний мозг»[43] работает с локальными прогнозами, он утроен так, что смело пробрасывает прогноз в некую «темную» область, анализируя отклик систем чувственности; действует не в «мире вообще», а в пределах локуса ситуации.

Да, на уровне сознательного контроля мы постоянно навязываем мозгу стратегию (1): «просчитываем» модели и действуем в согласии с моделями и планами, ошибочно полагая это энергосберегающей внутренней экономикой и просто более безопасным способом жить. Но даже если человек в обычной жизни выступает сторонником такого жизненного поведения, будучи геймером-виртуозом, он, как выясняется, действует так, как описывает модель (2): реализует активное вероятностное прогнозирование, используя метод проб и ошибок, а не выстраивает умозрительные стратегии, которые он проверяет, строго следуя плану. Для него важна высокая ценность ошибок прогноза плюс случай как непредсказуемое соединение независимых друг от друга цепочек вполне линейных зависимостей. Геймер активно действует, «ловит удачу», оценивает ошибки и фиксирует успешные стратегии – причем, как правило, тут же делая их интерсубъективным опытом (благодаря фанатским сообществам, форумам и т. п.).

Таким образом, в практике геймера можно обнаружить что-то похожее на практические рекомендации в отношении того, «как жить, если мир контингентен»: по всей видимости, снимая избыточную концептуализацию в отношении всякого целого в пользу виртуозного прохождения локальных ситуаций. И контингентность становится ближе. Потому что одно дело – настаивать на том, что человек должен пестовать в себе готовность к всегда иному (контингентному) миру. Или требовать прецизионной общей картины действительности и контроля, всегда в итоге испытывая разочарование. Тогда, действительно, возникает ощущение нашей ущербности, дефицита сме-

[41] Clark A. Embodied Prediction // T. Metzinger & J. M. Windt (Eds). Open MIND. Frankfurt am Main: MIND Group. P. 1–21.
[42] Op. cit. P. 11.
[43] Op. cit. P. 15.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

лости, стойкости, реакции и т. п. Это вполне может быть чревато фундаментальным пессимизмом. Но совсем другое – понимать контингентность как нашу способность ставить под вопрос незыблемость правил (даже самых фундаментальных). Не бунт против них как таковых, но поиск неожиданных эффектов в ходе постоянной активности в локальных ситуациях.

Заключение

Современная философия сознания (например, Т. Метцингер) показывает, что мир – это место, в котором может быть «все, что угодно». В терминах современной онтологии это можно было бы назвать контингентной реальностью: мир есть гиперхаос (К. Мейясу). Однако Метцингер настаивает, что человеческий разум порождает фиксированную симуляцию (включая такой псевдостабильный объект как Эго) и выйти из нее он не может. Постгуманизм (Н. Бостром) активно развивает представления о симулятивности реальности в контексте производства и владения: говорится о неких «хозяевах» симуляции, в которой мы заперты. Эти идеи – мерцание граней новой картины мира. Которая, однако, не особенно новая: в ней слишком сильны коннотации «сделанности» в смысле «производства» и «контроля». Наличие инстанций производства и контроля предполагает нашу «запертость». Парадигма «мир-машина» всегда осуществлялась как культ необходимости и порядка: необходимость как закон природы, неоспоримость законов общественного развития и характеристик рациональности.

Метафора «мир – КИ», однако, раскрывает новый смысловой потенциал, если мы рассматриваем игру с учетом опыта геймера-виртуоза. Игрок оказывается со-творцом законов этого мира, а контингентность – характеристикой его способа существовать в этом мире. Даже если нам хочется акцентировать «сделанность» этого мира, то с учетом этого антропологического момента возникают новые (местами обескураживающие своим вызовом) следствия. Например, допуская, что этот мир произведен высокоразвитыми «архитекторами», приходится продумывать соединение двух линий творчества: идущих от «творцов» мира и от «игроков». Если же использовать библейское понимание Творца, то обнаруживается еще более интересное следствие: проявляется как нечто новое очень старая идея – учение о теозисе[44]. В этой концепции мир выступает территорией «бес-чинства» человека: младшая тварь, определенно, должна вести себя не по чину, если дерзает на такое. Но и в режиме «безличного» производства симуляции (как, например, у Метцингера) метафора «мир – КИ» также требует существенного пересмотра форм нашей творческой активности. Мы вряд ли «заперты» в туннеле-Эго окончательно.

В любом случае мы вынуждены либо стать своего рода «онтологическими виртуозами», либо отказаться от этой метафизической метафоры. Использование идеи «мир есть компьютерная игра» в том режиме, который в ходу у современного постгуманизма и который оказывается лишь подновленной идеей о «ми-

[44] Теозис, или обожение (θέωσις) – христианская концепция, восходящая к учениям свв. Афанасия Великого, Григория Богослова, Василия Великого и др., согласно которой задача человечества – восстановление состояния мира и Адама (человека) до грехопадения. Что означает приобретения по благодати состояния особого рода богоподобного могущества – власти над своей природой и природой мира; синергия как со-работничество Богу.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ре-машине», выглядит не очень обнадеживающим в отношении не только нашей способности к виртуозности, но и к концептуализации. Требуется что-то менять: метафору, концепцию постгуманизма или характеристики нашей игры.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Филологический факультет
Аспирант

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Ph.D Student of the Faculty of Philology
kirlimfaul@gmail.com

МНОГОЯЗЫЧНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ: О ГЕЙМПЛЕЙНОЙ ФУНКЦИИ ЗВУКА

Компьютерные игры представляют собой комплексные объекты. Они обладают не одним языком, но совокупностью различных средств создания смысла. Каждый из этих условных «языков» имеет собственную специфичную область в общей конструкции компьютерной игры. Одним из таких языков является звук. Значимость звука для компьютерной игры обычно ошибочно понимается только как средство для создания реалистичности виртуального мира и как способ погружения в игру. На самом деле, звук в компьютерной игре может выполнять разные функции: орнаментальную, семантическую и геймплейную. Значимость последней функции имеет три степени, каждая из которых может актуализироваться в том или ином типе игр. Первая степень включает игры, построенные вокруг принципиальной важности звуковой составляющей. Ко второй степени относятся игры, которые изначально требовательны к вниманию игрока по отношению к звуку. Третья степень включает игры, в которых звук работает как прием. На каждый из случаев приводится ряд примеров с их последующим анализом. В заключение работы автор приходит к выводу о значительной роли геймплейной функции звука для компьютерных игр, т. к. именно эта функция раскрывает уникальную область звукового, соединенного с компьютерно-игровым целым.

Ключевые слова: аудиодизайн, звук, музыка, функция, геймплей, язык игры, интерфейс, диегезис, компьютерная игра, видеоигра.

MULTILINGUALITY OF COMPUTER GAME. ON THE GAMEPLAY FUNCTION OF SOUND

Computer games are complex objects. They do not have one language, but a combination of several ones. Each of these relative "languages" has its own specific area in the complex construction of a computer game. One of these languages is sound. The significance of sound for a computer game is usually mistakenly understood only as a means of creating a realistic virtual world and as a way of immersing player into the game. In fact, the sound in a computer game can perform various functions: ornamental, semantic, and gameplay. The significance of this function has three degrees, each of which can be actualized in a particular type of game. The first degree includes games built around the fundamental importance of the sound component. The second degree includes games that initially require attention of the player to the sound. The third degree includes games in which sound works as a device. For each of the cases, a number of examples are given with their subsequent analysis. Then, the author comes to the conclusion about the significant role played by the gameplay function of sound for computer games, since it is this function that reveals the unique sphere of sound connected to a computer-game whole.

Key words: audio design, sound, music, function, gameplay, game language, interface, diegesis, computer game, video game.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Введение

В 2001 г. Маркку Эскелинен написал весьма провокационную статью «Игровая ситуация»[1], в которой определил, что игра как процесс – это конфигуративная практика, а игровая ситуация является комбинацией целей, средств, правил, оборудования и манипуляций. Эта людологическая и редукционная позиция хорошо демонстрирует изначальную теоретическую деятельность специалистов game studies по поиску определений основных понятий, метода(-ов), терминологического аппарата и т. п. Однако, кажется, на практике журнал «Game studies» и его участники лишь пытались собрать наибольшее число различных взглядов на то, как можно изучать компьютерные игры, а не выработать собственную «политику» исследований. Та ситуация, которая произошла в действительности, хорошо показывает настоящие особенности компьютерной игры, а именно ее комплексную структуру с различными аспектами (графика, звук, техника, модели, сценарий и т.п.), каждый из которых может иметь эссенциальное значение для конкретного случая. Таким образом, кажется, что компьютерные игры обладают не просто каким-то одним языком[2], но множеством различных языков, которые могут изучаться с помощью отличных друг от друга методов. Сами эти языки изначально относятся к различным областям и сходятся в конусе компьютерной игры. В упрощенном понимании компьютерная игра – это игра вообще с техническим оснащением и программным оформлением в виде произведения. Даже определение, данное в таком редукционном виде, представляет собой смесь ряда объектов. Комплексность структуры компьютерной игры ставит перед исследователями не просто задачу по выделению различных аспектов и их изучению, но и по удержанию в голове всей той остальной машинерии, которая остается вне фокуса внимания ученого. Таким образом, тот факт, что у компьютерной игры есть много языков, на которых она «говорит» в одно и то же время, свидетельствует об одновременной важности данных аспектов.

В настоящей работе речь пойдет об одном из таких «языков» – о звуке. Звук является одной из важных составляющих компьютерной игры. В настоящее время даже сложно помыслить, что столь сложное синтетическое целое как компьютерная игра может обойтись без аудиодизайна. Как известно, звук определяется как объективно существующая физическая волна, которая может быть воспринята слушающим. Игровой звук не имеет естественную природу, а воспроизводится механически, хотя также становится частью нашей реальности, несмотря на смещение актуального мира при погружении в игровой процесс. Аудиодизайн создает определенное настроение и атмосферу, делает игру более реалистичной / оживленной, подсказывает игроку о его окружающем пространстве, увеличивает развлекательную ценность игры, обусловливает тактильную и интерфейсную обратную

[1] Eskelinen M. The Gaming Situation [Электронный ресурс] // Game Studies, №1 (1), 2001. URL: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/. (Дата обращения: 22.01.2019).

[2] Проблема языка как способа эффективности компьютерной игры рассматривалась в примечательной работе: Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // Медиафилософия IX. Языки медиафилософии. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 131–136.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

связь, а также формирует идентичность той или иной студии-разработчика[3].

Значимость звукового оформления особенно заметна на примере абстрактных игр. Согласно исследованию Ашера[4], люди, игравшие в *Osmos* (2009) с включенным звуком, имели более усиленное сердцебиение и дыхание в сравнении с теми, кто играл без звука, что указывает на то, что звук способствует большему переживанию и погружению игрока. В свою очередь, ученые Д. Шелтон и Г. П. Кумар доказывают, что ответная реакция геймеров происходит намного быстрее при аудиальных стимулах, чем при визуальных[5]. По мнению психолога Сиу-Лан Тан, большинство игроков, которые впервые начали проходить какую-то игру, лучше справляются с ней, если в ней присутствует неотвлекающая фоновая музыка. С ее точки зрения, более продвинутые геймеры стараются фокусироваться на визуальной информации, тогда как профессиональные игроки (например киберспортсмены) равным образом распределяют свое внимание[6]. Киберспортсмены высокого уровня способны определять действия противника по звуку. В некоторых случаях эти звуки оказываются дополнительной информацией, позволяющей лучше понимать игровую ситуацию.

Звук в играх может присутствовать в различных положениях по отношению к игроку и персонажу. Так, диегетическое[7] звуковое оформление демонстрирует факт, что источник звука очевиден не только для игрока, но и для персонажа. Соответственно, недиегетическое пространство звука доступно только игроку (звуки меню)[8]. Однако есть необычные случаи трансдиегетического присутствия звуковых эффектов: речь персонажей, направленная напрямую к игроку, а не к персонажу, например, – озвученная информация о том, что персонаж игрока перегружен и не может нести больше вещей, или же фраза: «Инвентарь полон». Гипотетически можно предположить, что сам персонаж произносит эту реплику, хотя обычно озвучена фраза не голосом аватара, а некоторого «диктора», что легко заметить на примере стратегии *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002). Трансдиегетические звуки близки т. н. «системным сообщениям», когда по какой-либо технической причине прерывается игровой процесс.

[3] Marks A., Novak J. Game Development Essentials: Game Audio Development. Course Technology. 2008. 336p.

[4] Usher R. How does In-Game Audio Effect Players [Электронный ресурс]. 2012. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/168731/how_does_ingame_audio_affect_.php?page=3. (Дата обращения: 22.01.2019).

[5] Shelton J., Kumar G. P. Comparison between auditory and visual simple reaction times // Neuroscience & Medicine, №1 (1), 2010. P. 30-32.

[6] Tan S.-L. Video Games: Do You Play Better With the Sound On or Off? The role of music and sound effects in video games [Электронный ресурс]. 2014. URL: https://www.psychologytoday.com/blog/what-shapes-film/201402/video-games-do-you-play-better-the-sound-or. (Дата обращения: 22.01.2019).

[7] В данном случае под «диегезисом» понимается «внутреннее пространство мира игры», или просто «мир игры». Несмотря на то, что термин чаще всего используется в литературоведении, исследователи компьютерных игр тоже прибегают к нему. Подробнее о дополнительных оттенках значения понятия «диегезис» см.: Genvo S., Pignier N. Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo [Электронный ресурс] // Communication, №28 (2), 2011. URL: http://journals.openedition.org/communication/1845. (Дата обращения: 22.01.2019).

[8] Деникин А. А. Модель диегетического анализа звука в экранных медиа // Медиамузыка. №2, 2013. URL: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html. (Дата обращения: 22.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Попытки создания классификации видеоигровых звуков предпринимались достаточно давно. Одна из первых примечательных работ в этой области была написана в 2004 г. Фрибергом и Гарденфорсом. Они предложили следующую таксономию: 1) звуки аватара (шаги); 2) звуки объектов (открытие двери); 3) звуки персонажей (речь); 4) орнаментальные звуки (ветер, ambient)[9].

В 2008 г. исследователи аудиодизайна С. Хьюбертс и Р. Ван Тол расширили эту классификацию и разработали схему (*IEZA*) для изучения концептуального дизайна звука в компьютерных играх. Схема объясняет различие между диегетическим и недиегетическим звуком и включает четыре области: 1) интерфейс; 2) эффект; 3) зона; 4) аффект. «Интерфейс» обозначает то, что происходит в игре, но относится к разного рода меню. «Эффект» означает активность в игровом мире. «Зона» указывает на игровой «сеттинг» как на материальную форму (географический, культурный, топологический). Наконец, «аффект» тоже обозначает «сеттинг», только с точки зрения его эмоционального, социального и морально-ценностного наполнения[10].

Рис. 1. Схема игрового звука

Можно предположить, что главным образом игровой звук выполняет **три базовые функции**:

1) *Иммерсивная, или орнаментальная.* Звук является фундаментальным элементом дизайна игры. Проекты, не имеющие этого элемента, покажутся среднестатистическому геймеру странными. Тем не менее, частичное отсутствие диегетического звука может быть хорошо обыграно в играх, где звук скорее выполняет геймплейную функцию, в то время как отсутствие недиегетического звука ведет к ухудшенному погружению в игровой процесс. Орнаментальность звука связана не только с полнотой погружения в виртуальный мир игры, но и с характеристиками самого мира, его реалистичностью. Так один и тот же звук или музыка могут быть рассмотрены с точки зрения орнаментальности или семантической нагрузки. Например, в играх жанра хоррор фоновый dark ambient и разнородные пугающие звуки работают на атмосферу произведения, хотя минимальные изменения общего тона музыки могут сигнализировать об изменении положения дел в игре. Обычный скрип двери, происходящий при ее открытии, сам по себе орнаментален для игрового субъекта, однако появляется резкое сигнализирование, если этот

[9] Friberg J., Gärdenfors D. (2004). Audio games: New perspectives on game audio // Proceedings of the ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. 2004. P. 148-154.

[10] Huiberts S., Van Tol R. IEZA: A Framework For Game Audio [Электронный ресурс]. 2008. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131915/ieza_a_framework_for_game_audio.php. (Дата обращения: 22.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

скрип происходит по причине действий кого-то другого.

2) *Семантическая*. Звук имеет значение. Наиболее ярко это заметно в случае батальной музыки или мелодраматической сцены. Все эти примеры и многие другие посредством их формульности перешли из кинематографа в видеоигры, закрепившись на новом медиуме. Смены музыкально-звукового настроения могут быть использованы как средства для создания более типичной сцены, так и для привнесения чего-то оригинального. В связи с интерактивной природой данного медиума игровой звук может сигнализировать о (не)возможном действии аватара. Например, звук проворачивания заржавевшей щеколды или поворот ручки двери часто означает, что дверь закрыта или сломана. Семантическая функция звука определенно имеет динамическую природу и почти всегда сопутствует геймплейной функции – показательным исследованием на эту тему является работа К. Йоргенсен[11] о World of Warcraft, где она рассматривает звук как семантические сигнал, существующий неотрывно от геймплея, дополняющий игровой мир и подсказывающий игроку в PvP.

3) *Геймплейная*. Звук может быть частью геймплея, причем степень его значимости сильно разнится в зависимости от жанра. Кажется, можно выделить всего три степени звука в играх. Так, к *первой степени* относятся игры, сконфигурированные вокруг звука вообще: игры для незрячих, аудиоигры, ритм-игры и некоторые частные проекты. Игры со *второй степенью* требуют серьезного внимания игрока к звуку в принципе: хоррор-игры, стелс-игры, симуляторы и некоторые особые случаи. К *третьей степени* важности звука относятся игры, в которых звук работает как геймплейный прием: к этому полю относится множество разнородных примеров.

Первая степень геймплейной функции звука

Впервые ритм-игры, или музыкальные игры, (rhythm game) ярко обозначились с выходом *PaRappa the Rapper* в 1996 г., которая определила будущее жанра. Как заявляет Тристан Донован: «До появления *PaRappa the Rapper* концепция игры, которая позволяла игрокам давать создавать музыку, фактически никак не была воплощена»[12]. Важными представителями этого жанра являются *Dance Dance Revolution* (1998-2016), *Guitar Hero* (2005-2016), *osu!* (2007), Audiosurf (2008), *Just Dance* (2009-2017), *Persona 4: Dancing All Night* (2015), *Hatsune Miku: Project Diva* (2009-2016). Ритм-игры являются абсолютной реализацией геймплейной функции звука. В большинстве случаев музыкальные игры используют достаточно простые механики с абстрактным отображением. Они во многом близки играм-симуляторам без предзаданной конечной цели, хотя в некоторых случаях, например *Persona 4: Dancing All Night*, обладают режимом истории. В ритм-играх перед игроком чаще всего стоит задача правильно слышать музыку, чувствовать ее ритм и вовремя нажимать обозначенные клавиши. Правильность нажатия бывает нескольких видов: 1) «промах»; 2) «хорошо»; 3) «великолепно»;

[11] Jørgensen K. Audio and Gameplay: An analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft // Game Studies. №8 (2), 2008.
URL: http://www.gamestudies.org/0802/articles/jorgensen. (Дата обращения: 22.01.2019)

[12] Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое яблоко, 2014. С. 356.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

4) «идеально». Эти элементы могут немного варьироваться (например, в *Audiosurf* игроку надо управлять машиной под музыку и уворачиваться от препятствий), но суть будет оставаться той же. Некоторые музыкальные игры могут выходить за рамки фикционального пространства игры или вовсе его не иметь и взаимодействовать напрямую с телом игрока: *Just Dance*, *Guitar Hero*. В J*ust Dance* игрок может танцевать перед монитором компьютера, используя специальное приложение на телефоне для отслеживания его передвижения, соответственно, существуют специальные моушен контроллеры (motion controller) для приставок.

В контексте ритм-игр возникла и особая хардкорная игровая деятельность – «скорраннинг» (scorerunning), которая состоит в достижении максимально эффективного исполнения действий, что приносило наибольший результат по очкам. В действительности явление скорраннинга происходит еще от первых игровых автоматов с показателями финального счета сессии. В настоящее время особой популярностью пользуются киберспортивные чемпионаты по *osu!* (osu! World Cup), в которых участвуют команды по четыре игрока и сражаются за лучшее исполнение мелодии.

Также существуют игры типа *Rez* (2001) или *Child of Eden* (2011), которые представляют собой медитативный шутер от третьего и первого лица. Особенность этих игр заключается в том, что попадание по абстрактным целям вызывает различные звуковые эффекты, совокупность которых создает музыкальную композицию. Таким образом, сам процесс игры («играние») становится не сочинительством музыки, а исполнением предзаданной разработчиками композиции. Первая из этих игр была создана в период серьезной популярности электронной музыки жанра trance, в связи с чем игра унаследовала концепт «электронной медитативности», проще говоря, саму идею транса. В Японии для *Rez* был даже выпущен специальный контроллер – «трансвибратор». Как утверждают разработчики механизма, это была шутка без сексуального подтекста, на самом деле задача была в том, чтобы усилить геймплейную необычность Rez с помощью устройства, добавляющего к визуально-музыкальному потоку еще и телесную область, кинестетику[13]. На практике устройство было обыкновенным вибратором с USB-проводом для PS2, т. е. он осуществлял дополнительную вибрацию по отношению к контроллеру PS2. Основная проблема трансвибратора состояла в том, что игроки не понимали, куда его класть для получения правильного эффекта.

Другим любопытным случаем является экспериментальная игра *L-Zone* (1992), сделанная под руководством Харухики Соно. Этот практически забытый японский проект представляет собой уникальный пример использования звука в компьютерных играх. Как указывалось на самом диске с игрой, это не совсем игра, а «интерактивный театр». Сюжета в игре почти нет, в то время как текст совсем отсутствует, вниманию игрока предлагается какой-то футуристический комплекс, который он исследует с позиции неизвестного субъекта, и звук является его единственным проводником. Основной геймплей игры состоит в перемещении в духе point-and-click и взаимодей-

[13] Byford S. Tokyo Thrift: The Rez Trance Vibrator is gaming's most intense peripheral [Электронный ресурс]. URL: https://www.theverge.com/2016/9/25/13046770/rez-trance-vibrator-ps2. (Дата обращения: 22.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ствии с фантастическими технологиями, значение которых не всегда понятно. Именно взаимодействие с технологией и машинами ставится во главу угла, познание через нажатие на все подряд: разные машины издают различные звуки, по форме напоминающие коротенькие семплы из первых программ по работе с музыкой. В целом весь комплекс выполнен в духе авангардной музыки и стиля industrial, жизнь комплекса передается через его звучание, повседневность работы «одиноких механизмов» как жизнь будущих автоматизированных комплексов. Совершение «музыкальных действий» в *L-Zone* не было таким интересным, если бы они были вписаны в какую-то осмысленную последовательность, имели за собой некоторую целесообразность. Именно за счет пересборки повседневных вещей, остранения различных неестественных звуков машин игра обретает свое авангардное звучание. Сейчас эта игра, явно опередившая свое время, может прочитываться как футуристическое предсказание безлюдного (но не бесчувственного) «гаджетизма».

Само название «игры для слепых» уже свидетельствует о незначительности графического плана, но не об его обязательном отсутствии, и о важности звукового оформления. Преимущественно такие игры работают со включенным «экранным диктором», приложением, зачитывающем игроку то, что находится под его курсором или просто активировано, учитывая, что тактильная передача информации затруднена при работе с компьютерной техникой. Примерами таких игр могут служить *Smugglers 4* от *Niels Bauer Games* – графическая космическая пошаговая стратегия с уклоном в военное или экономическое развитие, где можно активировать экранного диктора. Также встречаются логические игры от *7-128 Software*, классические карточные игры от *Spoonbill Software*[14] и т. д. Обычно такие игры создаются как инди-проекты (independable) и распространяются бесплатно. Известны также случаи, когда незрячие люди неплохо справлялись с управлением в играх, изначально не ориентированных на такую аудиторию, но обладающих подходящим звуковым оформлением для ориентирования без визуальной опоры: например, серии файтинг-игр (fighting) *Mortal Kombat* (1992-2016) и *Tekken* (1994-2017).

Помимо этого, существуют просто «аудиоигры», которые делают особый акцент на звуковой составляющей. Используя звук как главный компонент аудиоигры, они могут создать условия для новой атмосферы, новых геймплейных возможностей, которых нет у визуальных игр. Это стремление к новому опыту продиктовано не практичной необходимостью, но концептуальным подходом, подобно тому, что предлагают notgames или serious games, при этом наблюдается некоторая ностальгия по ретро, старым дографическим играм. Спектр жанров подобных игр включает множество вариаций: от аркад и MUD до шутеров от первого лица и MMORPG[15].

Вторая степень геймплейной функции звука

При разговоре о стелс-играх (stealth) стоит обратить внимание на серию Metal Gear Solid (1998-2015) или Thief (1998-2014). В жанре «стелс» крайне важно слышать шаги и

[14] Blind Computer Games [Электронный ресурс]. URL: http://www.blindcomputergames.com/samplegames/samplegames.html. (Дата обращения: 22.01.2019).

[15] Audiogames [Электронный ресурс]. URL: https://www.audiogames.net/list-games/. (Дата обращения: 22.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

действия врагов, чтобы предположить или узнать, где они находятся, т. к. геймдизайн этого жанра устроен таким образом, что сражаться против большого количества противников – почти всегда самоубийственный поступок. Поэтому в стелс-играх звуковое оформление стандартного звука шагов становится геймплейным фактором, влияющим на выполнения поставленной перед игроком задачи. Тем не менее стоит признать, несмотря на то что на звук можно опираться при поиске противника и его выслеживании, визуальный фактор все-таки преобладает в этом жанре. Так, например, в снайперской дуэли со знаменитым боссом The End в *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) игрок может прислушиваться к шуршанию или сопению (враг иногда засыпает) с помощью усилителя звукового сигнала и так обнаружить босса. Обратный пример можно встретить в играх серии *Tenchu* (1998-2009): они примечательны отсутствием миникарты и небольшим горизонтом прорисовки окружающего пространства, что затрудняет возможность увидеть противника, зато разговоры и шаги НИПов (неигровых персонажей) всегда хорошо слышны. Кроме того, в стелс-играх всегда есть фактор шума самого аватара (не всегда эксплицитно выражен), который нужно стараться держать на минимуме, чтобы не оказаться замеченным врагами.

Любопытное явления можно встретить в синтетических RPG, включающих стелс-механики. Например, Persona 5 (2017) как игра четко делится на две геймплейные части: 1) симуляция жизни обычного японского школьника, реализующая элементы социальной жизни аватара, накопления различных очков, прокачивание личностных навыков и т. д. 2) путешествия по подземельям / лабиринтам, в процессе которых происходят пошаговые бои с противниками, с целью обезвреживания их владельцев. Однако в Persona 5 встречи с врагами происходят не случайным образом, как во многих классических японских RPG: игрок явно видит присутствие патрулирующих повсюду врагов и старается незаметно напасть на них сзади из-за угла, что позволит ему нанести удар первым, что оказывается крайне важным при пошаговой системе боя. Соответственно, если игрок будет замечен, его застигнут врасплох, и он начнет ход вторым. В игре также присутствует графический показатель уровня шума при беге.

Геймплейной функции звука реализуется и в хоррор-играх (horror). В этом жанре важно прислушиваться к окружающей среде и различным сигналам (стонах, мычании, шороху, звуку шагов и т. д.), чтобы не попасть в нежелательную ситуацию и не оказаться убитым. Так как с 2010-х гг. многие рафинированные хоррор-игры эксплуатируют механику бегства, а не борьбы, то звуковые условия необходимы не только для создания пугающей атмосферы, но и для выживания игрока, например, *Outlast* (2013) или *Amnesia: The Dark Descent* (2010). Первые игры серии *Resident Evil* были сделаны с изометрическим видом камеры, что не позволяло игроку полностью увидеть пространство, в котором находится его персонаж, таким образом, опора на звук выступала надежным средством удостоверения (не)присутствия врагов в локации.

В недавней хоррор-игре *Perception* (2017) была сделана попытка продемонстрировать аутентичный способ восприятия мира слепым человеком. Эта геймдизайнерская стратегия получалась несколько условной: игрок управлял персонажем от первого лица и

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ориентировался в игре по звуку, однако звук подсвечивал очертания предметов, их формы и пространство (эффект эхолокации), по той же логике освещались объекты, которые сами издавали звуки. В целом принцип работы мало отличался от подсвечивающей камеры из *Outlast* или даже стандартного фонарика. Сложность игры состояла в том, что, если игрок хотел видеть, куда направляется, необходимо было стучать белой тростью, что могло привлечь монстра.

Подобные механики битв с невидимыми врагами естественным образом являются примером геймплейной функции звука, причем, она реализуются всегда примерно одинаково. Например, в *Hellnight* (1998) врагов можно было услышать заранее, а увидеть только на миникарте, но, когда происходила встреча лицом к лицу, главный герой сразу же умирал (или его напарник). Этот принцип one-hit-life («смерть от одного удара») в дальнейшем стал полноценным топосом подобных игр. Похожая ситуация была и в *Enemy Zero* (1998), где героиня не могла видеть опасных существ, но отслеживала их передвижение с помощью пугающе пикающего устройства.

Серьезную роль геймплейная функция звука играет в таком явлении, как спидраннинг (speedrunning), т. е. прохождении игры на скорость. Скорость прохождения часто зависит от языка, на котором сделано озвучение игры. Например, *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (2009) спидранят на французском языке, потому что так быстрее всего проходят катсцены. Геймплейно значительную роль музыка играет в спидранах Resident Evil 3, где пропуски анимации открытия двери зависят от того, была ли смена музыки в настоящей локации или нет. Если смена музыки была, а это происходит тогда, когда на героиню внезапно нападает Немезида, то нужно нажимать кнопку пропуска чуть с большим запозданием, чем в случае отсутствия смены музыкальной композиции, что связанно с техническими особенностями движка игры.

Геймплейная функция звука также актуализируется в «хардкорных челленджах» (hardcore challenge), сложных испытаниях, которые устраивают для себя сами игроки или стримеры, т. к. подобные прохождения игр являются достаточно увлекательными в геймерской среде. Наиболее известные челленджи часто включают в себя какой-то гандикап для противника, например, игрок проходит игру без использования каких-либо предметов, оружия и т.п. или, наоборот, с применением только чего-то одного. К челленджам, в которых звук имеет решающее значение, относятся прохождения вслепую, что абсолютно повторяет историю с играми для незрячих за исключением того, что геймеры стараются заранее подготовиться к этому, получше запомнить визуальное окружение, звуковое действия и т. д.

Геймплейная функция звука имеет место и в симуляторах. Несмотря на то, что симуляторы имеют множество вариаций, начиная с порнографических и заканчивая градостроительными, не во всех типах симуляторов звук исполняет геймплейную функцию. В реалистических симуляторах машинной езды / грузовых перевозок / авиаполетов и т. п. звук оказывается необходимым элементом игрового процесса, т. к. передает ситуацию на дороге, отражает состояние транспортного средства (не заводится двигатель), помогает коммуницировать с участниками дорожного движения (использование гудка или включение поворот-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ника) и т. д. Все эти звуковые элементы можно встретить в играх *Euro Truck Simulator* (2008) или в русском учебном автосимуляторе для обучения вождению по городу *City Car Driving* (2007), в котором можно сдать экзамен по ПДД. Важность верного звукового оформления для симуляторов задается самой особенностью жанра – стремлением к передаче реалистичных процессов.

Третья степень геймплейной функции звука

Музыкальные загадки тоже являются геймплейно оформленными элементами. Обычно игроку предоставляется мелодия, которая должна быть воспроизведена на определенном устройстве, например, шкатулка из *Resident Evil 3* (1999) или загадка в космическом корабле из *Real MYST* (2000). В некоторых квестах нужно сыграть композицию по нотам: одна из загадок в Nine *Persons, Nine Hours, Nine Doors* (2009). В *The Curse of Monkey Island* (1997) игроку предстоит пройти состязание по игре на банджо. В печально известной *Takeshi's Challenge* (Tekeshi no Chōsenjō, 1986) игрок должен пройти непростое испытание, лично спев в караоке[16].

Некоторые инди-проекты концептуализируют звук как элемент игрового процесса. Например, *Beyond Eyes* (2015) является игрой о незрячей девочке, которая, передвигаясь на ощупь, воображает окружающий мир. Однако данный проект представляется не совсем корректно реализующим свою идею, т. к. игрок видит мир в цвете, как и саму героиню, и со стороны. Слепота выражена лишь с помощью графической метафоры, выстраивающейся через увеличение зоны видимого при ходьбе. В этом смысле классические стратегии в реальном времени использовали похожий прием при «тумане войны», например, *Starcraft* (1998) – пока игрок не разведал область, где была темнота.

В *Samurai Champloo: Sidetracked* (2004), созданной по одноименному аниме, боевая система построена на музыкальных композициях таким образом, что, меняя музыкальную дорожку, игрок получает другой набор комбо-атак, причем можно одновременно носить с собой два музыкальных семпла. Смена семплов позволяет подбирать необходимые атаки под разные типы врагов, изменяя не только стиль их исполнения, но и музыкальное оформление, которое, как и в оригинальном аниме, разрывает диегетическую реалистичность, т. к. события игры происходят в Японии в период Эдо, но фоном может играть джаз-рэп или хип-хоп (группа Nujabes). Этот пример хорошо показывает, насколько могут быть не связаны интерфейсное звуковое оформление (звук-для-игрока) и происходящее в игре. Безусловно, этот феномен появился гораздо раньше компьютерных игр, еще в эпоху зарождения кинематографа.

В *Luxuria Superbia* (2013) игрок может прикоснуться к постепенно расцветающему цветку, абстрактно представленному в виде разноцветного туннеля. Крайние стороны туннеля нужно стимулировать пальцами или курсором, уничтожая лепестки, для прохождения уровня. Соприкосновение с лепестками украшает музыкальную композицию и меняет расцветку туннеля. В связи с определенным звуковым наполнением сам игровой процесс

[16] При этом использовалась одна из необычных функций контроллера NES. Некоторые люди даже не подозревали о существовании такой функции по причине ее редкого использования.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

напоминал медитативный акт абстрактного сексуального стимулирования.

Заключение

В итоге можно отметить, что звук является одним из семиотических каналов компьютерной игры, частью ее структурного целого. Его изучение позволяет лучше понимать, как работает данный медиум, если учитывается общая комбинация разных явлений, о которых, например, упоминал в М. Эскелинен. Игровой звук, будучи обязательной составляющей большинства игр, организует диегетическое и недиегетическое пространства игры. Звук в игре выполняет три фундаментальные функции: 1) иммерсивную; 2) семантическую; 3) геймплейную. Последняя функция оказывается специфической для медиума компьютерной игры, именно поэтому ее рассмотрению должны быть уделено особое внимание, учитывая, что особенности видеоигрового аудиодизайна все еще остаются недостаточно исследованными. Геймплейная функция имеет три степени, зависящих от конкретного случая. К первой относятся игры, сконфигурированные вокруг звука вообще: игры для незрячих, аудиоигры, ритм-игры и некоторые частные проекты. Игры со второй степенью требуют серьезного внимания игрока к звуку: хоррор-игры, стелс-игры, симуляторы и некоторые особые случаи. К третьей степени важности звука относятся игры, в которых звук работает как геймплейный прием: этому полю принадлежит множество разнородных примеров. Дальнейшее изучение проблем звука в компьютерных играх позволит углубить их понимание в русле как исторических форм, так и общекультурных значений.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия
Философский факультет, кафедра философии естественных факультетов
Старший преподаватель, кандидат философских наук

M. V. Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
Faculty of Philosophy
Philosophy Department Senior Lecturer, Ph.D. in Philosophy
const.sharov@mail.ru

МЕТАЯЗЫК ИГРОВОЙ ТРИЛОГИИ «ВЕДЬМАК»: АГНОСТИЦИЗМ ИЛИ НОВЫЙ ВИД ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ РЕЛИГИОЗНОЙ ПРОПОВЕДИ?

После того, как «Ведьмак 3: Дикая Охота» стала игрой года в 2015 году, интерес мирового сообщества к играм серии «Ведьмак» по произведениям Анджея Сапковского заметно возрос, как среди геймеров, так и среди исследователей культуры. Культурологи и социологи обратились в том числе к семантическому анализу игровой трилогии, изучая социальные контексты игр серии «Ведьмак» и их связь с социальными процессами и институтами, а также феноменами культуры в реальном мире вне игры. В данной статье автором анализируется метаязык игровой трилогии «Ведьмак» на наличие религиозных смыслов. Показано, что сценаристы игр «Ведьмак» значительно расширили пласт религиозных смыслов по сравнению с романами Сапковского. Там, где у романиста мы встречаем лишь некий религиозный намек, разработчики CD Projekt RED создают целый квест, иногда – цепочку квестов (как в случае с Кровавым Бароном в Велене в «Ведьмаке 3»), а один случай – по-настоящему особенный: на основе краткой зарисовки в польском фольклоре о пане Твардовском создатели игры реализовали огромный DLC «Каменные сердца», вводящий в игру христианскую тематику в более явной форме. Автором делается вывод, что, несмотря на перманентную языческую и оккультную символику «Ведьмака», а также эксплицитную критику католической церкви времен инквизиции в виде введения в нарратив игры идеи культа Вечного Огня, в игре присутствует глубоко скрытый пласт положительных этических религиозных смыслов, связанных с христианством.

Ключевые слова: компьютерная игра, «Ведьмак», Анджей Сапковский, нарратив игры, христианство, язычество, магия, проповедь, форматирование восприятия, метаязык игры.

META-LANGUAGE OF PC GAME TRILOGY *THE WITCHER*: AGNOSTICISM OR A NEW TYPE OF POSTMODERN RELIGIOUS PREACHING?

After *The Witcher 3: Wild Hunt* became the game of the year in 2015, the interest of the world community to the games of *The Witcher* series roughly based on Andrzej Sapkowski novels, has significantly increased, both among gamers and cultural researchers. Cultural researchers and sociologists have turned to the semantic analysis of the game trilogy, studying the social contexts of *The Witcher* games and their relationship with social processes and institutions, as well as the phenomena of culture in the real world outside the game. In the paper, the author analyses the meta-language of the game trilogy *The Witcher* for the presence of religious meanings. It is shown that the script writers of *The Witcher* games significantly expanded the layer of religious meanings in comparison with Sapkowski's stories. Where the novelist has only a certain religious hint, the game developers from CD Projekt RED create a quest, sometimes a chain of

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

quests (as in the case of the Bloody Baron in Velen in The Wild Hunt). Indeed, one case is rather special—on the basis of a brief sketch in the Polish folklore about Pan Twardowski, the game script writers created an huge DLC *Hearts of Stone.* The author of the paper concludes that, despite the permanent heathen, magic and occult symbols of *The Witcher* trilogy, as well as explicit criticism of the Roman Catholic Church during the Inquisition era in the form of the Cult of Eternal Fire, the game has a deeply hidden layer of positive religious meanings associated with Christianity.

Key words: video game, The Witcher, Andrzej Sapkowski, video game narrative, Christianity, paganism, magic, preaching, perception formatting, game meta-language.

Геральт, у тебя полное право верить, что нами управляет Природа и скрытая внутри нее Сила. Ты думаешь, что эта сила слепа… Но Геральт, как по мне, вера позволит тебе ожидать от мира порядка, закона, справедливости. И надежды.

Анджей Сапковский
Последнее желание

Введение

Пока Анджей Сапковский, автор книг о ведьмаке Геральте из Ривии, судится с польской игровой студией CD Projekt RED за 60 миллионов злотых, которые писатель вроде как недополучил с прибылей от продаж игр «Ведьмак», он не устает повторять, что компьютерные игры не любит, не понимает, не играет в них и оценивает их весьма низко в плане нарратологии[1]. Польский фантаст настаивает на том, что не игры серии «Ведьмак» принесли ему популярность, а наоборот, многочисленные переводы его романов сделали игру узнаваемой.

Тем не менее, приходится с необходимостью признать, что, если бы не трилогия игр «Ведьмак», то романы Сапковского и их герои никогда не превратились бы в глобальные медиаявления! В социологии видеоигр доказано, что более двух третей геймеров узнают о некотором литературном произведении, лишь сыграв в игру, нарратив которой основан на сюжете этого произведения[2].

Хорошо известно, что большинство геймеров вообще не подозревало до выхода игр серии «Ведьмак» ни о писателе фэнтези Сапковском, ни о наличии большого количества его романов[3]. Дмитрий Глуховский, автор

[1] Что происходит между Анджеем Сапковским и CD Projekt RED. Трудные отношения автора и адаптаций его книг [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://dtf.ru/games/28521-chto-proishodit-mezhdu-andzheem-sapkovskim-i-cd-projekt-red, (дата обращения 15.12.2018).

[2] Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. Видеоигровые сценарии: Особенности адаптации литературных произведений // Труды Белорусского государственного технологического университета. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. № 2. С. 117-118.

[3] A No Bullshit Conversation With The Authors Behind The Witcher and Metro 2033. Witcher novelist Andrzej Sapkowski says he doesn't owe games anything, but Metro 2033 author Dmitry Glukhovsky

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

романов серии «Метро», подчеркнул, что именно игровая индустрия сделала из них с Сапковским всемирно узнаваемых писателей[4].

Если Глуховский активно сотрудничал со студией-разработчиком видеоигр на основе его сюжетов 4A Games, то польский писатель, наоборот, исходно получив в начале 2000-х от CD Projekt RED плату за использование его сюжетов в размере 10 000 долларов, впоследствии полностью открестился от игр «Ведьмак», предоставив разработчикам интерпретировать и расширять его сюжеты, как им представится уместным[5]. Поэтому неудивительно, что многие темы вселенной Ведьмака были исходно созданы именно игровыми сценаристами и отчасти геймдизайнерами, а вовсе не романистом.

Так произошло и с религиозной тематикой, которая получила явное существенное развитие именно в *играх* «Ведьмак». В *романах* о Геральте мир, в котором живут и действуют герои, предстает до некоторой степени арелигиозным[6], а религия там присутствует лишь латентно. В этом романы о ведьмаке очень похожи на миры Дж. Р. Р. Толкиена. Вспомним: в Среднеземье нет ни религии, ни разговоров о Боге. Тем не менее, это, в общем, не делает книгу профессора антирелигиозной; наоборот, ряд исследователей, даже некоторые клирики христианской церкви, в том числе Русской Православной церкви, такие как игумен Савва (Мажуко), признают несомненную пользу романов Толкиена, особенно «Властелина колец», для христианской проповеди в современном мире[7].

Сходным образом мир Сапковского с первого взгляда как будто начисто лишен религии (если религией не считать разнообразные магические практики). Но так ли это на самом деле? Не содержит ли нарратив о Геральте серьезного религиозного посыла? Ведь не будем забывать, что Сапковский, как и Толкиен, и Льюис до него – убежденный католик, который и в повседневной жизни, и в общении с друзьями, и в телеинтервью, и в своих философских работах рассуждает о Боге, религиозных ценностях, морали, этическом посыле христианства. Было бы удивительным, если бы

thinks games made them both [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://waypoint.vice.com/en_us/article/wn938w/a-no-bullshit-conversation-with-the-authors-behind-the-witcher-and-metro-2033, (дата обращения 24.11.2018).

[4] Дмитрий Глуховский назвал автора книг о Ведьмаке "высокомерным ублюдком" [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://shazoo.ru/2017/04/19/51120/dmitrij-gluhovskij-nazval-avtora-knig-o-vedmake-vysokomernym-ublyudkom, (дата обращения 21.11.2018); «Он высокомерный ***** и абсолютно не прав». Дмитрий Глуховский и Анджей Сапковский поспорили об отношении к играм по мотивам своих книг [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://dtf.ru/flood/6031-on-vysokomernyy-i-absolyutno-ne-prav, (дата обращения 21.11.2018).

[5] Witcher author Andrzej Sapkowski unsuccessfully demands more money from CD Projekt [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-02-witcher-author-andrzej-sapkowski-unsuccessfully-demands-more-money-from-cd-projekt, (дата обращения 21.11.2018).

[6] Я не говорю «антирелигиозным», поскольку такое слово будет иметь атеистические коннотации.

[7] Савва, игум. Дом, который построил Джон. О стихах, которые не стоит пропускать // Фома. 2013. № 1(117). [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://foma.ru/dom-kotoryij-postroil-dzhon.html, (дата обращения 30.11.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

польский автор сознательно создал огромный мир, где религии вообще не место.

Сценаристы игр «Ведьмак» подошли к религиозной компоненте Сапковского весьма творчески. Там, где у романиста лишь некая религиозная недомолвка, разработчики CD Projekt RED создают целый квест, иногда – цепочку квестов (как в случае с Кровавым Бароном в Велене в «Ведьмаке 3»), а один случай – по-настоящему особенный: на основе краткой зарисовки в польском фольклоре о пане Твардовском создатели игры реализовали огромный DLC «Каменные сердца», в центре которого – религиозная тематика.

В данной статье попробуем разобраться с религиозной составляющей нарратологии «Ведьмака».

Какую именно религиозную проповедь мы встречаем в серии игр «Ведьмак»: христианскую, неоязыческую, магико-оккультную? Или ее вовсе нет, а отдельные отсылки к религиозным сюжетам в данной серии игр не позволяют назвать эти игры возможным инструментом для религиозной проповеди как таковой?

Возможность интеграции социальных проблем в сюжет игры

А. Титоренко высказывает идею о своего рода удвоении реальности в компьютерных играх, когда в пространстве игры формируется параллельный мир с теми же идеями и вещами, что и мир настоящий[8]. Геймеры, если следовать его логике, не уходят от реальности в игре – для них игра становится основной реальностью, а мир вокруг них развоплощается, теряет очертания. Сходным образом Константин Очеретяный утверждает, что человек «стремится обрести свою кожу в электронных медиа»[9]. При этом мораль, нравственность, ценности автоматически удваиваются в игре; игра становится их истинным пространством[10]. Франциска Фуртай высказывает идею о том, что «искусственные ситуации, создаваемые виртуалити, относятся к реальности обыденности как бредовые видения сна к действительности»[11], но с моей точки зрения, этот вывод можно отнести не ко всем видеоиграм. Например, Константин Шевцов показывает, что в некоторых играх человек может формировать определенные черты своей неповторимой индивидуальности и до разумных границ создавать свою психологическую идентичность, выстраивать психологический портрет так же, как ребенок психологически взрослеет с помощью обычных, невиртуальных игр[12]. В другой статье К. Шевцов отмечает, что медиа, включая ряд видеоигр, создают «избыточную реальность»[13]. Основываясь на этом, полагаю, мы можем допустить, что, в принципе, любые системы социальных идей и нарративов могут

[8] Титоренко А. А. Метафизика видеоигр // Наука телевидения. 2011. Т. 8. С. 150.

[9] Очеретяный К. А. Фотографическая телесность – телесность с нулевой денотацией // Studia Culturae. 2015. № 1(23). С. 175.

[10] Там же. С. 151, 156-157.

[11] Фуртай Ф. Феномен виртуалити в массовой культуре, или «Добро пожаловать в наш кошмар» // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2009. № 3. Т. 2. С. 119.

[12] Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2016. № 1. С. 99, 102.

[13] Шевцов К. П. Формация цифрового разума и медиаполитика // Манускрипт. 2018. № 11(97). С. 319.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

быть перенесены в игровой геймплей, а любые социальные проблемы могут иметь в играх свое решение.

О потенциальной пригодности сценариев компьютерных игр для адаптации практически любых литературных сюжетов говорят Юрий Шпаковский и Максим Данилюк, подчеркивая, что геймплей игры с необходимостью трансформирует текст литературного произведения, сжимая или, наоборот, растягивая внутреннее время сюжета книги[14]. В. Калмыков демонстрирует адекватность жанра видеоигры для реализации политических стратегий масс-медиа, например, для создания заранее пред-созданного, предопределенного образа некоторого государства или нации. Так, компьютерные игры могут становиться трибуной патриотизма либо космополитизма[15]. Олег Гришин и Дмитрий Иглин показывают, что компьютерные игры могут выступать в качестве элемента политической культуры, а также быть средством идеологической коммуникации, поскольку игры способны передавать идеологические посылы и смыслы, быть средством распространения культурных нарративов[16]. Е. Самойлова упоминает о том, что в обществе массового потребления создаваемые компьютерными играми виртуальные «гиперреалистические» образы перестают быть виртуальными и проникают в реальное физическое пространство; они становятся объектом идеологии, экономики, политики и рыночных отношений[17].

Поэтому думаю, что нет ничего удивительного в том, что в современном мире компьютеров, мобильников и цифровых интерфейсов видеоигра, понятая как произведение искусства[18], может использоваться в целях распространения религиозных идей так же, как и идей, заключенных в исторических, политических, литературных сюжетах.

Способы, виды, методы и жанры религиозной проповеди эволюционировали с течением времени, и в современности они не такие же, какими были в античности. Игровой нарратив может включать в себя гомилетический (проповеднический) посыл для определенной целевой группы, для той аудитории, представителей которой та или иная церковь хочет видеть в ряду своих сторонников.

Ключевым свойством здесь является адресность этого посыла, на что обращает внимание С. Черный[19]. Бессмысленно адресо-

[14] Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. Указ. соч. С. 121; Данилюк М. Д., Шпаковский Ю. Ф. Разработка видеоигр: Проблемы современных исследований // Труды Белорусского государственного технологического университета. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. № 1. С. 120.

[15] Калмыков В. А. Видеоигры и патриотизм: Виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия «Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение». 2014. № 1 (123). С. 296-301.

[16] Гришин О. Е., Иглин Д. А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127-145.

[17] Самойлова Е. О. «Околоигровые феномены» и императивы современного общества потребления // Манускрипт. 2016. № 12(74). С. 142-145.

[18] Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2(11). С. 91.

[19] Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: Игрок как потребитель и соавтор исто-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

вать игру как религиозную проповедь, например, для пожилых людей, для давно воцерковленных прихожан, для молодых мам, для домохозяек, для социально активных женщин и подобных им групп.

Но если в историю игры заложить продуманный пласт религиозных смыслов, нацеленных на восприятие, к примеру, школьниками, студентами технических и компьютерных специальностей, культурным андеграундом, представителями различных маргинальных или асоциальных культурных групп, то почему бы такой религиозной проповеди не иметь права на существование? Ведь игра, в отличие, скажем, от восприятия религиозных норм и этических установок исходя из стандартных источников, может дать человеку некоторый материальный опыт, оставить в его сознании определенный практический след.

Сергей Буглак, Алина Латыпова, Александр Ленкевич, Константин Очеретяный и Маргарита Скоморох в своей статье приводят пример того, как военные видеоигры с успехом используются в Америке как идеологические инструменты для популяризации и повышения привлекательности службы в армии среди молодежи. Эти авторы подчеркивают, что упомянутый «след от игры», конечно же, не делает из геймера солдата и не дает ему настоящей боевой подготовки, однако образ армии начинает приобретать для многих молодых геймеров привлекательные черты[20]. В другой работе Маргарита Скоморох упоминает о том, что опыт открытой когнитивной интерактивности, связанный с психосоматическими и психомоторными рефлексами человека, с успехом вырабатывает у геймера определенные мировоззренческие и когнитивные установки, которые при неинтерактивном восприятии набора данных и идей могут формироваться намного дольше[21]. Компьютерная игра до известной степени форматирует идейный мир и воображение геймера.

Думаю, видеоигра для некоторой аудитории может быть иногда даже более эффективной в распространении религиозных идей, чем чтение религиозных книг или обсуждение религиозных вопросов в семье и воскресной школе (либо в иной религиозной общине). Замкнутые, необщительные подростки не склонны делать свой духовный мир достоянием общественности, зато компьютерная игра не представляет для них угрозы неуместных вопросов и назойливых религиозных нотаций.

С другой стороны, Александр Ленкевич и Алина Латыпова упоминают о том, что современные школьники, воспитанные в рамках культуры смартфонов и интернетовских видеороликов, теряют интерес к чтению больших объемов текста, коими являются книги, эффективно воспринимая лишь визуальную и звуковую информацию[22]. Разумеется, ни одна игра не заменит чтение священных текстов, таких

рического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. Т. 3. № 2. С. 77-97.

[20] Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ Другого в компьютерных играх // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2017. Т. 33. № 2. С. 244.

[21] Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры // Международный журнал исследований культуры. 2014. № 2(15). С. 53-55.

[22] Ленкевич А. С., Латыпова А. Р. Интерфейс как предмет рефлексии // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2015. Т. 2. № 2. С. 184-185.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

как Библия, Танах, Коран, Веды, Упанишады или Трипитака. Однако игра может *привести* человека из некоторой целевой аудитории к чтению этих священных текстов. К изучению этих текстов данный конкретный человек, если бы и пришел другими путями, то гораздо позже в своей жизни и с гораздо большими сложностями. Например, студенты IT-специальностей, веб-дизайнеры, программисты зачастую настолько погружены в мир компьютера и виртуальных компьютерных технологий, что у них просто не остается времени на духовную жизнь вне этого мира – в реальности, которая их окружает. Видеоигра для них могла бы быть хорошим трамплином в духовном смысле, а для тех из них, кто захочет – и религиозном становлении.

Сама по себе игра, разумеется, не сделает из человека адепта той или иной религии; но игровой процесс может высветить привлекательность определенных этических максим и базовых установок некоторой религии, включая христианство. Как полагает Е. Галанина, видеоигра формирует некий особый мир со своими внутренними законами, по которым он развивается, и от воли разработчика зависит, внедрить ли в этот мир реальные фигуры истории или лишь аллюзии на идеи, связанные с ними[23]. Так, например, в серии *Assassin's Creed* (Кредо ассасина) разработчики канадской компании Ubisoft пошли первым путем, смешав в невообразимый винегрет историю Христа, ренессансный католицизм, масонов, тамплиеров, реальных пап римских и великих магистров, и не создали никакого внятного религиозного мира в своей игровой вселенной. В «Ведьмаке» поляки из CD Projekt RED поступили прямо наоборот – и на выходе получили сильную религиозную доминанту внутри игрового нарратива.

Не обязательно вводить в историю и геймплей компьютерной игры Иисуса Христа, апостолов, Моисея, Магомета или Будду для того, чтобы сформировать привлекательность того или иного учения для геймеров – достаточно обрисовать культурный, исторический, этический или эстетический контексты вероучения. А ведь именно в распространении знания, слова, мысли, ценностей в среде неверующих, безразличных или колеблющихся и заключается религиозная проповедь, в том числе христианская!

В статье я постараюсь показать, что серия игр «Ведьмак» транслирует определенную систему религиозных идей и – правда с оговорками – некоторые элементы игрового нарратива «Ведьмака» могут быть названы своего рода разновидностями инновационной постмодернистской религиозной проповеди.

Геральт из Ривии: кто он с религиозной точки зрения?

То, что протагонист игр трилогии Геральт – *ведьмак*, еще не делает его приспешником темных сил.

Хотя в английской версии игра называется *The Witcher*, это слово и его переводы на иные языки практически никогда не употреблялись в странах Западной Европы во времена «охоты на ведьм» – вместо них в Англии, например, использовался термин *the sorcerer*. Употребление слова «ведьмак» как мужского эквивалента «ведьмы» – славянское изобрете-

[23] Галанина Е. В., Акчелов Е. О. A potentia ad actum: Виртуальный мир видеоигры // Манускрипт. 2016. № 12 (74). С. 45-46.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ние, и только говорящие на славянских языках народности, включая русских, могут вполне почувствовать все пришедшие со времен эпохи Возрождения негативные коннотации этого слова, употребленного в мужском грамматическом роде. *Ведьмак* и *ведьма* – различные, не связанные друг с другом понятия в мире игры «Ведьмак». Таким же образом Цирилла Рианнон, приемная дочь Геральта – ведьмачка, но не ведьма, поскольку одна из ее задач (правда, в случае Цири – это скорее хобби, а не средство заработка) – не творить заклинания и не заниматься магией, а убивать чудовищ.

Во вселенной игровой трилогии, равно как и в романах Сапковского, ведьмак – это не тот, кто ворожит и накладывает заклятья. Это – представитель вымирающей касты мастеров – убийц чудовищ. Ведьмаки готовились с детства; их тренировали не только умению обращаться с мечами и прочим оружием, но и изменяли их организм постоянным приемом трав и отваров, добиваясь того, что мальчишки – будущие мастера – приобретали нечеловеческие рефлексы и реакцию на опасность. Как констатируется в заставках к игре, в среднем только трое из десяти ребят выживали после «испытания травами». В определенном смысле, жизнь каждого ведьмака начиналась с его духовного и материального перерождения при испытании травами, что позволяет увидеть некие параллели скорее не с шаманскими обрядами инициации, а с христианским таинством крещения. В обряде инициации *укрепляется* дух – да; но не происходит изменения *сущности* человека. В христианской же догматике утверждается, что реальная жизнь человека начинается только с момента крещения, когда происходит «второе рождение».

Однако «Ведьмак» – в идейном смысле игра сугубо материальная, я бы даже сказал – материалистическая. В геймплее игры все прямо или косвенно связано с телом и телесностью персонажей; все идеи, включая социальные и культурные, чаще всего трактуются материалистически. Поэтому даже истоки религиозности здесь связаны с трансформациями *тела*. В этом контексте примечательна идея Константина Очеретяного, что знак и идея медиапространства могут диссимулировать, обретать телесность, воплощаться в телесных практиках[24]. Одно из проявлений такой виртуальной телесности – прием Геральтом отваров и эликсиров, изменяющих его телесные способности, нанесение масел на мечи, а также способность восстанавливать силы при медитации.

Наш протагонист Геральт из Ривии был одним из тех мальчишек, которые составляли треть выживших после «боевого крещения» – испытания травами. Без родителей, без дома, с главным ведьмаком школы Волка Весемиром вместо отца и твердыней ведьмаков Каэр Морхеном в Каэдвене вместо домашнего очага, обреченный на бесплодие, с юных лет вынужденный вне зависимости от своей воли шататься по лесам в поисках чудовищ и убивать их, делая наш мир лучше – каким мог стать человек после таких ударов судьбы с религиозной точки зрения? Геральт стал агностиком, человеком неверующим, и ничего удивительного в этом нет. Наоборот, в рамках нарратива все-

[24] Очеретяный К. А. Диссимуляция: от знака к телу // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 6. Политология. Международные отношения. 2014. № 3. С. 70-75.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ленной Ведьмака было бы странно, если бы он исповедовал ту или иную религию.

В разговорах на религиозные темы Геральт в игре обычно или сохраняет ироничный тон, или открыто выражает свой скепсис относительно различных культов. Какие же культы нам встречаются во вселенной игровой трилогии?

Религиозный расклад игровой вселенной «Ведьмака»

От романов Сапковского игровая трилогия унаследовала прочные аллюзии на средневековую / ренессансную Европу. В рыцарях Ордена Пылающей Розы хорошо узнаются представители орденов крестоносцев, вернувшихся из Святой Земли в родную Европу и промышлявших разбоем – мальтийцев, тевтонцев, ливонцев, тамплиеров. Герой игры рыцарь Ордена Пылающей Розы, а впоследствии магистр Ордена Зигфрид из Денесле – фигура показательная. Он – религиозный фанатик, но фанатик благородный, истинный верующий. Его прообразами были те единичные крестоносцы, которые отправлялись в Средние века в Палестину не за деньгами, властью и приключениями, а за веру в Господа.

В культе пророка Лебеды в дополнении «Кровь и вино» можно прочесть аллюзии на наивную, немного детскую веру простонародья в Христа. В культе Мелитэле отчетливо прослеживается средневековое литовское язычество, которое еще в XIII в. было крайне сильно, особенно в сельских местностях Восточной Европы. Культ Фрейи на островах Скеллиге говорит сам за себя и намекает на не вполне истребленную католицизмом языческую веру скандинавов, то там, то здесь встречающуюся в средневековье в Северной Европе и на островах Северного моря.

Есть во вселенной Ведьмака и мэйнстримная религия – церковь Вечного Огня, и только совсем наивный или подзабывший историю геймер не проследит параллелей с католической церковью прошлых веков. Как католическая инквизиция в эпоху Ренессанса жгла и убивала всех неугодных ей, точно так же в игре поступают представители этого списанного с католицизма культа. Местный прообраз воинствующего католичества имеет своим оплотом Новиград – самый большой город игровой вселенной, намекающий на Прагу – крупнейший город Восточной Европы времен инквизиции, в котором к началу XVII в. сожгли ведьм и неверных больше, чем где-либо еще.

Об истинном лице почитателей Вечного Огня мы можем догадаться сразу же по прибытии в Новиград в рамках основной сюжетной линии. На площади Иерарха Геральт становится свидетелем сожжения священниками и служителями Огня чародеев и «нелюдей», а вскоре знакомится с Калебом Менге – местным Великим инквизитором и тем еще извращенцем, садистом и моральным выродком, однако воплощением прообраза «официального христианина» высокого ранга, христианина не по духу, а по букве (полагаю, созвучность его фамилии с фашистским преступником доктором Йозефом Менгеле неслучайна).

Осуждение старого европейского христианства в «Ведьмаке», бесспорно, есть. Но, с другой стороны, в игре нет никаких иллюзий по поводу языческого поклонения божествам природы наподобие восторженного экстаза на'ви при поклонении «матери» Эйве в фильме

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

«Аватар». Достаточно вспомнить хотя бы квест «Хозяйки леса» из третьего «Ведьмака», где мы вместе с Геральтом оказываемся – как для меня, так в самом зловещем месте всего игрового мира – Кривоуховых топях в Велене. Местные суеверные жители из окрестных деревень почитали трех ведьм, поселившихся в болотах, за богинь и отдавали им своих детей. Вполне довольно будет побродить по топям и заглянуть в святилище ведьм, как мысль о том, что разработчики игры, критикуя эксцессы христианства, подталкивают человека к язычеству, отпадет сама собой.

Особую группу в религиозном пространстве вселенной игры образуют чародейки – женщины, обращающиеся к оккультизму и магии, которые создали своего рода организацию, рвущуюся к власти – возможно, некий женский аналог тайного средневекового братства розенкрейцеров. Здесь мы встретим многих подруг Геральта: Йен, Трисс Меригольд, Кейру Мец. Помимо организованных элитарных носительниц магического знания, которыми, по сути, и являются чародейки, в мире игры мы натолкнемся на множество оккультистов значительно меньшего ранга и значения: ведьм, знахарок, заклинателей, травников, онейромантов, вызывателей душ. Отдельного рассказа достойна совершенно гомерическая история ворожеи с козой из Велена. Данный оккультный пласт религиозных смыслов дополняется историей нелюдей: эльфов, краснолюдов (местного аналога гномов) и чудовищ.

Нужно добавить, что события в игровой трилогии проходят на фоне перманентного глобального конфликта Нильфгаарда с Королевствами Севера (а в случае «Ведьмака 3» – в ситуации открытой войны) – своего рода местной Реформацией и Столетней войной. Кошмары военного времени, неурожаи, разбой, дикое суеверие простолюдинов, ужасающая религиозная нетерпимость и охота на ведьм и нелюдей, костры инквизиции – таков религиозный расклад игры, в рамках которого геймеру приходится делать за Геральта подчас непростой и неоднозначный моральный выбор. Как говорит критик Харли Симс (Harley Sims), фэнтезийный мир Ведьмака, хотя и не такой темно-мрачный, как мир «Песни льда и пламени», но, конечно, и не такой светло-позитивный, как мир Нарнии[25].

Этические дилеммы в «Ведьмаке»: религия не на словах, но на деле

Геральт сам подчеркивает свой агностицизм и стремление удалиться от какого бы то ни было этического выбора: «Зло – это зло… Меньшее, большее, среднее – все едино, пропорции условны, а границы размыты. Я не святой отшельник, не только одно добро творил в жизни. Но если приходится выбирать между одним злом и другим, я предпочитаю не выбирать вообще». Однако ведьмаку никогда не удается реализовать свою максиму на практике. Он вынужден то и дело поддерживать одну или другую из противоборствующих сторон, вмешиваться в конфликты, помогать друзьям, защищать слабых. Или… вставать на сторону сильного, который топчет и издевается над слабым, брать взятки, становиться

[25] Sims H. J. A Polish Tolkien? The fantasy world of Andrzej Sapkowski. ‘The Witcher’ stories have become a huge hit with gamers. 13.12.2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.mercatornet.com/features/view/a-polish-tolkien-the-fantasy-world-of-andrzej-sapkowski/19137, (дата обращения 20.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

убийцей по найму, вором, мародером и охотником за сокровищами.

Моральный облик игрового Геральта, нашего протагониста, *полностью и всецело* зависит от выбора геймера. А если вспомнить, что Геральт на страницах Сапковского вовсе не был борцом за справедливость и идеалистом, а, в основном, работал на свой кошелек, принимая заказы на чудовищ, то все и вовсе запутывается.

Анонимный автор рецензии на «Ведьмака 3» на *somatra.ru*, критикуя серию игр «Ведьмак», утверждает, что «игра заставляет пить алкоголь, разрушает нравственность, пропагандирует жестокость и насилие и учит, как правильно ругаться матом»[26]. Но ведь на самом деле ничему подобному данная игра не *учит*, она лишь *констатирует*, что в мире существуют подобные вещи. В итоге, все зависит от геймера и его осознанного выбора, – каким сделать Геральта и до определенной степени – Цири. Данный автор жалуется, что игра подталкивает к тому, чтобы Геральт был не пай-мальчиком, а безнравственным распутником, ходящим по борделям, а Цирилла в сильной степени подпития согласилась сделать себе наколку. Но ведь никто не заставляет *нашего собственного* Геральта идти в бордель, а *нашу собственную* Цири – пить горькую до падения под стол. Выбор Геральта и его приемной дочери – это *наш собственный* этический выбор.

Я был несколько удивлен, увидев, что многие люди задают на геймерских форумах вопрос: допустимо ли христианину играть в «Ведьмака», поскольку Геральт – блудник и человек, использующий магию?[27] Дело в том, что Геральт, разыгрываемый геймером, абсолютно волен, что ему выбрать и с кем общаться. Он может не заходить в бордели, избегать близости со своими подругами чародейками Йен, Трисс, Кейрой и медичкой из Оксенфурта Шани и вообще не применять магические знаки – использовать только мечи и эликсиры, приготовленные на травах безо всяких магических ритуалов. Тогда вполне можно избежать и виртуального блуда, и виртуальной магии – и вопрос для геймера-христианина будет снят, допустимо ли играть в «Ведьмака» с христианской точки зрения. Как говорит этика христианства, для большинства ситуаций в нашей жизни плохо не что-то само по себе, а когда мы определенным образом это воспринимаем.

Сценаристы игры, предоставляя геймеру практически полную моральную свободу, тем не менее, некоторым очень ненавязчивым образом подталкивают его к принятию определенных позитивных этических норм, пограничных с христианскими нормами или даже неявно христианских.

В цепочке квестов, связанных с Кровавым Бароном, мы в итоге сталкиваемся с настоящим покаянием барона после того, как он захоранивает игошу. Христианское ли это покаяние? Оно так, разумеется, не названо, но,

[26] Анонимус. Ведьмак 3 Дикая охота! Чему учит игра? 15.03.2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://somatra.ru/video/the-witcher-3-wild-hunt-taught-by-game.html, (дата обращения 24.01.2019).

[27] См., напр.: The Witcher 3: Wild Hunt... Suitable for Christians? Reddit [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.reddit.com/r/CatholicGamers/comments/4m8r8x/the_witcher_3_wild_hunt_suitable_for_christians, (дата обращения 17.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

по-видимому, сценаристами подразумевается, что это так. Барон, когда-то грабитель и дезертир, горький пьяница, распутник, семейный тиран, под действием обрушившихся на его голову бед, радикально преображается в духовном плане, вырастает над самим собой, а Геральт ему в этом помогает. Бывший злодей мирится с дочерью Тамарой, прощает жену, оставляет мир и удаляется в заброшенный уголок, чтобы вести там тихую жизнь кающегося отшельника, полностью порвавшего со своим позорным и преступным прошлым. От нас как игроков зависит, преобразится ли в конце барон в нового, лучшего человека или повесится на дереве, предавшись отчаянию.

Многие побочные квесты игровой трилогии являют собой аллюзии на христианские истории, библейские повествования и, в конечном итоге, на христианские ценности.

Например, вампир Эмильен Регис пожертвовал своей жизнью, спасая своих друзей Геральта и Йеннифер в битве с Вильгефорцем, а что может быть более достойным в рамках христианских ценностей, чем «отдать жизнь за други своя»? В квесте «Распутывая клубок» мы можем дать бывшему ведьмаку Таулеру право на покаяние или взять на себя роль судьи и палача – нам решать. То же самое в более остром варианте нам нужно сделать в финале «Ведьмака 2»: покарать главного антагониста игры Лето из Гулеты за убийство короля Фольтеста или отпустить его восвояси, проявив милосердие – все-таки в своем время Лето спас Йеннифер. Пожалеть ли подлую предательницу, одержимую лютой гордыней и неимоверной жаждой власти чародейку Филиппу Эйльхарт, которой в тюрьме палачи Радовида выкалывают глаза, или сделать вид, что нам все равно?

Однако наиболее близким христианскому духу и философии является сюжет DLC «Каменные сердца». Эта история полностью отсутствует в романах Сапковского о Геральте, и только те, кто проходил игру, смогут по-настоящему оценить религиозный подтекст дополнения. Данная история основана на творчески переработанной сценаристами игры польской народной легенды о колдуне пане Твардовском, продавшем душу дьяволу за исполнение своих желаний – истории, которая сама восходит к немецкой эпической фигуре Фауста[28].

Краеугольным моментом нарратива этого дополнения является то, что Ольгерд фон Эверек – игровой вариант героя польского фольклора пана Твардовского – человек, безусловно, заслуживший свою чудовищную участь. Возможно, во всем мире Ведьмака ни один герой не творил зла более, чем Ольгерд: продал душу дьяволу, получив неуязвимость в бою; принес родного брата в жертву темным силам, чтобы заполучить желанную женщину, улучшить пошатнувшуюся репутацию и вернуть родовое имение; разрушил свою семейную жизнь и свел жену в могилу, занимаясь черной магией, чтобы из гордости стать лучшим фехтовальщиком на мечах в мире.

В начале прохождения DLC фон Эверек предстает чудовищем, но в процессе игры мы узнаем об этом человеке многие подробности его жизни, которые свидетельствуют о том,

[28] Легенда о пане Твардовском. Мракопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://mrakopedia.org/wiki/Легенда_о_пане_Твардовском, (дата обращения 17.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

что и у него было сердце, хотя потом оно в метафорическом смысле превратилось в камень (отсюда и название DLC). Не последнюю роль в трансформации нашего отношения к Ольгерду играет то, что разработчики напрямую обратились к христианскому пониманию борьбы тьмы со светом. Сатана предстает в «Каменных сердцах» в виде Стеклянного человека, или Человека Зеркало, некого Гюнтера О'Дима. Гюнтер дал Ольгерду не то, что тот хотел, а то, что он попросил – дьявол буквалист и своего рода преданный служитель буквы. Как и в легенде о пане Твардовском, дьявол в конце одурачивает Ольгерда: запланированная *на луне* невозможная встреча шляхтича-раубриттера с О'Димом оказывается вполне возможной и реальной, поскольку происходит на *изображении луны* в старом святилище[29]. Наш выбор заключается в том, что Геральт либо дает Гюнтеру воздать зарвавшемуся шляхтичу по заслугам и забрать его душу в ад, либо встает на пути у дьявола и предлагает тому новое пари под заклад своей собственной души и освобождение Ольгерда от сделки с сатаной.

Осудить фон Эверека на вечную смерть будет, вне всякого сомнения, правильным – правильным и справедливым – но правильным с языческой точки зрения. Вступиться за этого кошмарного грешника будет наивным, но не таким уж плохим поступком с точки зрения христианской морали, ибо давать дьяволу возможность навсегда погубить его душу, пусть и такого грешника, – еще более кошмарно – вспомним жуткую сцену, когда О'Дим заставляет Ольгерда за пару минут дряхлеть до глубокой старости, медленно умирая, а потом с сатанинской ухмылкой жонглирует его черепом, как мячиком. При этом Геральт должен быть готов, если захочет встать на путь спасения раубриттера, отдать не только жизнь, но и свою душу за едва знакомого ему грешного человека, который творил в жизни почти одно зло и, к тому же, намеренно подставил самого Геральта.

Как сознается Каролина Стахира (Karolina Stachyra), старший сценарист «Ведьмака», в метаязыке «Каменных сердец» можно прочитать аллюзии на евангельскую историю Иисуса Христа, принесшего Себя в жертву за злодеев и грешников[30]. Так ненавязчиво разработчики вводят элементы христианской проповеди в игру, которая, казалось бы, не имеет с христианством ничего общего.

Заключение

Трилогия игр «Ведьмак» не приукрашивает историю христианства и вместе с тем не подталкивает геймера к язычеству.

Некоторые авторы видят в играх серии критику христианства. Д. Катберт утверждает, что игра, как и книги Сапковского, показывает пальцем на христианскую религию как на виновника всей нетерпимости в Европе: расовой, сексуальной, религиозной: «Неудивительно циничное отношение к религии, особенно если принять во внимание широкое присутствие католической церкви в Польше»[31]. Думаю, автор

[29] Сродни *Риму* и корчме *«Рим»* в легенде о пане Твардовском.

[30] The making of The Witcher 3's greatest villain [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.eurogamer.net/articles/2016-10-23-the-making-of-the-witcher-3s-greatest-villain, (дата обращения: 14.01.2019).

[31] Cuthbert D. Book Review: Baptism of Fire. 25.03.2014 [Электронный ресурс]. Режим доступа:

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

рецензии тут несколько поспешен в своих выводах. Все-таки Сапковский – католик, и многие из команды CD Projekt RED, как они сами признаются, – тоже. Вряд ли создатели игры, несмотря на их критику христианства прошлых веков, заняли циничную позицию по отношению к христианству как таковому.

То, что сценаристы «Ведьмака» показывают в игре аллюзии на преступления католической церкви в эпоху Возрождения, может, наоборот, доказывать, что разработчики игры – люди толерантные. Они никого не хотят никуда вести за руку и не желают повторять заблуждения католичества. Они понимают, что нельзя никого приобщить к религиозной вере насильно, грубо втискивая в человека открытую религиозную пропаганду. Детище польской студии заслуживает похвалы именно за эту ненавязчивость и отсутствие всякой впихиваемой в геймера религиозной идеологии. Из анализа постов в геймерских чатах, блогах и вебсайтах можно заключить, что сообществу геймеров уже надоело, когда им идеологически манипулируют. BioWare, DICE, Ubisoft, Bethesda и еще масса разработчиков пытаются сделать нас с помощью своих игр политкорректными и толерантными, грубо насаждая в играх неолиберальные ценности. Однако целей эти разработчики подчас достигают прямо противоположных: некоторые из их особо идеологизированных игр иногда получают шквальную критику и отторжение игровым сообществом – чего стоит разгром фанатами хотя бы *Mass Effect 3* или *Dragon Age: Inquisition*! В этом контексте религиозно-идеологический нейтралитет поляков более чем похвален.

Игровая трилогия «Ведьмак» непохожа ни на одну RPG тем, что ее создатели осознанно ушли от дихотомии «безусловное добро – безусловное зло». Здесь все герои, включая Геральта, совершают, как и все несвятые люди в реальной жизни, не *деяния* и не *подвиги*, а просто *поступки* – с определенной долей добра и зла, следующих из этих поступков.

В трилогии «Ведьмак» нет ходульных штампов о борьбе добра со злом. Отсутствие голливудских этических штампов делает «Ведьмака» достойным произведением искусства, к тому же хорошо подходящим для гомилетических христианских целей. Сделай сценаристы игры образ Геральта носителем религиозных идей или вырисуй в игре аллюзию на христианство в виде ходульного голливудского добра (например, разработчики могли бы недальновидно изобразить церковь Вечного Огня в виде сообщества добродетельных праведников) – и провал любых попыток христианской проповеди с помощью игры был бы обеспечен.

Именно непростой моральный выбор игрока, размышления, предчувствия, к чему приведет тот или иной исход – думаю, вот что сближает игровую трилогию «Ведьмак» с христианской этикой. Агностик на словах, Геральт подчас начинает на деле приобретать те или иные черты, если не христианского праведника, то хотя бы просто рядового христианина – конечно, если геймер увидит в предоставленном ему выборе вариантов развития сюжета некоторый неявный этический подтекст. Геральт – образ двоякий: он – человек неверующий, но не безбожник.

https://www.starburstmagazine.com/reviews/book-review-baptism-of-fire, (дата обращения 21.12.2018).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В метаязыке игр серии «Ведьмак» нет явной религиозной проповеди. Она присутствует латентно и только для тех геймеров, кто действительно готов ее воспринять. Тем не менее, это все же некая проповедь – и проповедь явно христианства, не язычества, не оккультизма, не магических практик и не прочих мировых религий. Но в нарративе игры пласт христианских смыслов глубоко скрыт и становится очевидным далеко не сразу и, возможно, не при первом прохождении игры.

Нужно признать, что вряд ли католические церковные клирики, даже польские, когда-либо оценят по заслугам, одобрят такую проповедь и включат ее в арсенал своих гомилетических методов. Однако проповедь есть проповедь, и она будет эффективной, если хотя бы некая часть из игравших в «Ведьмака» задумается о религиозном подтексте, или послевкусии игры. Почему бы религиозной проповеди не приобретать и такие формы в постмодернистском цифровом мире?

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Светлана Александровна МАРТЫНОВА / Svetlana MARTYNOVA

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия,
Институт антропологии человека, кафедра философской антропологии и истории философии,
Старший преподаватель, кандидат философских наук

The Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint-Petersburg, Russia
Department of Philosophical Anthropology and History of Philosophy
Senior Lecturer, Ph.D. in Philosophy
svetlanus.martynova@yandex.ru

Денис Сергеевич БУГАЕВ / Denis BUGAEV

Независимый исследователь, переводчик, Санкт-Петербург, Россия

Independent Researcher, Translator, Saint-Petersburg, Russia
denisbugaev@yahoo.com

ИНСТРУМЕНТАЛЬНАЯ БАЗА ОРГАНИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ В КИНО И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В современности проблема рефлексии органического состоит в обнаружении его в различных областях жизни: в культурных ландшафтах, технической реальности, оптике камеры, в пространстве осетевленного и оцифрованного жизненного мира. Значение органики как инструмента или того, что снабжено инструментами, в историческом плане оказалось практически утрачено, однако сейчас наблюдается ре актуализация этого значения. Репрезентацию инструментальной базы органического (ИБО) мы рассматриваем на материале продукции, касающейся темы выживания людей на планете Марс. В центре внимания находятся: фильм «Марсианин» (The Martian, 2015, режиссер Ридли Скотт), сериал «Марс» (Mars, 2016, 2018, создатели — Бен Янг Мейсон, Джастин Уилкс) и компьютерная игра «Выживание на Марсе» (Surviving Mars, 2018). Эти произведения, являясь независимыми проектами, опираются на близкий визуальный ряд, предполагают сходные условия пребывания героев на Марсе и техническую среду. Мы приходим к выводу, что в современности компьютерные игры определяют «чувство жизни» человека. Культура больше не находится в оппозиции к природе. «Первая» природа есть культура в той степени, в какой она способна инструментально поддерживать органические процессы. «Вторая» природа также утрачивает свое первоначальное значение. Она отождествляется с органическими процессами, которые для своего осуществления нуждаются в инструментальном сопровождении. Происходит возвращение смысла органики как инструмента. Для того, чтобы организм функционировал с помощью инструментальной базы, она должна быть подобна ему, взять на себя часть его функций.

Ключевые слова: техническая реальность, оптика камеры, Марс, цифровизация, игровая индустрия, кодирование опыта, логистика поставок, градостроительный симулятор, запас прочности, платоновская пещера, терраформирование.

INSTRUMENTAL BASEMENT OF ORGANIC PROCESSES IN CINEMA AND IN COMPUTER GAMES

In contemporary reflection of organic matter originates from detecting it in different life spheres, such as cultural landscapes, machine reality, camera's point of view, in networked and digitized lifeworld. Organics as an instrument or as something equipped by instruments historically almost totally decayed, but in contemporary there is a re-actualization of this term. Representation of the Instrumental Basement for Organic Processes (IBOP) we explore in productions in

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

which humans survive on Mars. We investigate film *The Martian* (2015, director Ridley Scott), TV serial *Mars* (2016, 2018, Ben Young Mason Justin Wilkes) and computer game *Surviving Mars* (since 2018 till now). These pieces form a common World united by visualization, unified Mars conditions and machine environments. We conclude that in contemporary computer games determinate humans "sense of life". Hereafter the culture is not in opposition to the nature. With time "the first culture" bases upon instrumental supporting for organic processes and "the second one" means such processes supported by instruments. Organic processes re establish their meaning as tools. For organism operated by the IBOP it should become alike it, settle into some its functions.

Key words: machine reality, camera's point of view, Mars, digitization, gaming industry, coded experience, supply logistics, city builder simulation games, resilience, Plato's cave, terraforming.

Органические процессы, являясь предметом исследования преимущественно естественных наук, остаются на периферии предметного поля наук гуманитарных, которые представляют органику с позиции ее преодоления в рефлексивных, эстетических, ценностных планах индивидуального и коллективного бытия, провозглашают освобождение в пространствах творчества, воли и духа. Проблема рефлексии органического в современности состоит в принципиально другом: обнаружении его в культурных ландшафтах, технической реальности, оптике камеры, механиках компьютерных игр, пространстве осетевленного и оцифрованного жизненного мира.

Понятие «органика» происходит от древнегреческого слова ὄργᾰνον – «орудие, средство, инструмент, прибор, приспособление; машина; орган»[1]. В историческом плане значение органики как инструмента или того, что снабжено инструментами, оказалось практически утрачено, и органику в настоящем времени понимают, как живое или как результат его деятельности. Это произошло во многом благодаря исследованиям химика Я. Берцелиуса. Казус состоял в том, что Берцелиус назвал органическими вещества, являющиеся производными растительных, животных и человеческих организмов[2]. А поскольку во времена проводимых Берцелиусом исследований господствовало учение витализма, в рамках которого растительные, животные и человеческие организмы признавались наделенными особой жизненной силой, то и органические вещества стали ассоциироваться с живым.

Нельзя отрицать, что органические процессы действительно характеризуют деятельность живых существ, работу их органов. Они проявляют себя в различных модусах: в росте, жажде, голоде, становлении, размножении, усталости, увядании, старении, умирании.

К началу XXI века произошла трансформация представлений об органических процессах. Некоторые из них могут происходить только в определенной химико-физической среде, поддерживаемой искусственно (выращивание растений на питатель-

[1] Древнегреческо-русский словарь в двух томах. Т. 2. М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1958. С. 1187.

[2] Berzelius J. J. Föreläsningar i Djurkemien. Stockholm, Trycte hos Carl Delén, 1806. S. 6.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ном растворе в гидропонных теплицах), а ряд их настолько изменился, что нуждается в техническом обеспечении (экстракорпоральное оплодотворение и искусственное сопровождение родового процесса с регуляцией его протекания[3]). Снабженное инструментами для собственного осуществления органическое является предметом рефлексии, осмысляющей его как живое, поддерживаемое естественно и/или искусственно. Способы такого поддержания составляют инструментальную базу органического (далее – ИБО).

Рефлексия ИБО представлена в современных кинематографе и компьютерных играх, в том числе на примере импорта жизни в зоны, где она изначально отсутствует. Здесь происходит пересечение репрезентации органических процессов и интерфейса как метода их организации, проводится физический и интеллектуальный тренинг, убеждающий зрителя или пользователя программы, что без инструментов создания и поддержания органики ему в будущем не обойтись.

ИБО мы рассматриваем на материале продукции, касающейся темы выживания людей на планете Марс. В центре внимания находятся: фильм «Марсианин» (The Martian, 2015, режиссер Ридли Скотт), сериал «Марс» (Mars, 2016, 2018, создатели – Бен Янг Мейсон, Джастин Уилкс) и компьютерная игра «Выживание на Марсе» (Surviving Mars, 2018). Эти произведения, являясь независимыми проектами, опираются на схожий визуальный ряд (основанный, как можно предположить, на фотографиях, снятых на поверхности Марса), предлагают сходные условия пребывания героев на Марсе (низкие температуры, пылевые бури, низкое давление и яркое солнце) и технологическую среду (дизайн скафандров, жилых блоков, космических кораблей и механизмов).

Параллели между указанными произведениями можно рассмотреть в более широком контексте – в рамках представления об исторической связи кинематографа[4] и компьютерных игр. Специалист в области цифровых медиа Федерико Джиордано с коллегами полагает, что «со своего рождения медиум видеоигр установил жесткую связь со своим кинематографическим коллегой, определяя себя в отношении к нему и часто ему противопоставляясь»[5]. Мы полагаем, что особенность компьютерных игр состоит в том, что они аккумулируют в себе информацию из различных областей знания и предлагают гибкие инструменты для решения научных и околонаучных проблем. Такой результат становится возможным, поскольку «миры игр и их сюжеты способны развивать в игроке особые формы анализа, классификаций, эстетических предпочтений и даже воображения (через сопряженность с прохождением самой игры)»[6].

[3] Ater S. B. Digital electronic fetal heart rate and uterine contraction monitoring system. Patent. URL: https://patents.google.com/patent/US9693690 (дата обращения: 29.01.2019).

[4] Сериал «Марс» является по своей сути многосерийным фильмом, состоящим из двух сезонов, в каждом из которых 6 серий продолжительностью около 40 минут. На этом основании мы не рассматриваем сериал как отдельный вид медиа.

[5] Giordano F. et al. Re-framing video games in the light of cinema // G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies. 2015. № 4. URL: https://www.gamejournal.it/intro_5/ (дата обращения: 29.01.2019).

[6] Быков Е. М. Игрофицируя науку: «(не)серьезность» и аппараты удовольствия // Медиафилософия X: Компьютерные игры: стратегии исследования / Под ред. В. В. Савчука. СПб.: Издательство

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В каждом рассматриваемом произведении для проектирования органических процессов имеются свои профессии, материалы и инструменты. Понять, как они формируются, в какой зависимости от них находится живое и можно ли выделить принципиальные характеристики ИБО как новой разрабатываемой области в кино- и игровой индустрии, – цель настоящей статьи.

ИБО в кинематографе

Кинематограф, как и любая другая художественная практика, не может обойтись без рефлексии того, что он представляет. По мнению историка науки Дж. Каналес, со времени своего создания «кинокамера была не только технологией репрезентации, но и *метафизической машиной*, позволяющей отделить живые элементы от безжизненной материи как внутри, так и вне себя»[7]. Так, в фильме «Марсианин»[8] камера становится инструментом распознавания жизни: она показывает стратегии выживания астронавта на планете Марс, а также свою способность фиксировать создание цепочки органических процессов[9].

В условиях чрезвычайной ситуации и вынужденного долгосрочного пребывания на планете герой разворачивает стратегии выживания в двух планах. Один из планов связан с налаживанием коммуникации и сообщения между астронавтом Марком Уотни (Мэтт Деймон) и NASA на планете Земля. Коммуникация осуществляется посредством различных устройств, в ходе нее герой фиксирует ситуацию и уведомляет NASA о произошедшем.

Компьютерные интерфейсы на космической станции позволяют записать речь, сохранить в памяти устройства образ и организовать самонаблюдение, в ходе которого астронавт не только видит себя, но и имеет возможность следить за параметрами: давление, тем-

Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 124.

[7] Canales J. Dead and Alive: Micro-Cinematography between Physics and Biology // Configurations. 2015. September 17. Vol. 23, № 2. P. 237. URL: http://www.academia.edu/16032396/Dead_and_Alive_Micro-Cinematography_between_Physics_and_Biology (дата обращения: 29.01.2019).

[8] По сюжету фильма на планету Марс отправляется экспедиция NASA из 6 человек. В результате внезапной бури экипаж теряет связь с членом экспедиции ботаником Марком Уоттни. Он выживает, но его датчики выходят из строя, и миссия принимает решение направиться обратно на Землю. На основании отображающих место посадки шаттла снимков NASA удается определить признаки жизни и предугадать действия астронавта по налаживанию связи. Оставшийся на Марсе Марк устраивает свой быт и для продления своего существования выращивает в построенной им теплице картошку. В результате очередной аварии теплица погибает, а выращенного урожая оказывается критически мало. Узнавшие обо всех событиях члены экипажа разворачивают корабль и спасают Марка, который по возвращении на Землю начинает преподавать будущим астронавтам курс по выживанию в экстремальных ситуациях.

[9] Государственный совет по исследованиям Национальной Академии США убежден, что понимание характеристик жизни зависит от выбора стратегий по распознаванию жизни. Человеческий взгляд, привыкший смотреть на жизнь через призму дарвиновской теории, является ограниченным. При освобождении от такой позиции возникает, например, вопрос, «может ли информация, необходимая для поддержания жизни, быть размещена в минеральных формах или на матрице, что не является молекулярным, относящимся к процессам, описанным Дарвином» (National research Council of the National Academies. Introduction to the limits of organic life in planetary systems // The Nature of Life: Classical and Contemporary Perspectives from Philosophy and Science. New-York: Cambrige University Press, 2010. P. 215.).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

пература, кислород (pressure, temp, oxygen). Организация самонаблюдения происходит в кризисной ситуации нехватки еды, воды и кислорода, необходимых для протекания органических процессов. Аутокоммуникативная стратегия позволяет отследить параметры, необходимые для этого. Поэтому можно сказать, что кодирование опыта с помощью интерфейса представляет собой личностную стратегию выживания, вначале у астронавта нет никакой уверенности, что эти записи кто-либо еще увидит.

Интерфейсы также указывают на проблемы, которые необходимо незамедлительно решить в процессе колонизации территории, не приспособленной для жизни без специальных инструментов, и передать об этом информацию на Землю. Марк во время пребывания на Марсе сохраняет здравый смысл и способность к действиям по поддержанию и обеспечению жизни, а также делится своими открытиями с учеными NASA.

Второй план выживания героя связан с обеспечением себя продовольствием – выращиванием продовольственных культур. Марк, ботаник по специальности, до аварии считавший свое присутствие на Марсе излишним, находит единственный способ выжить на планете до прилета спасательной бригады в воссоздании с помощью специальных инструментов цепочки органических процессов. Астронавт исследует способы снабжения почвы органическими удобрениями и выращивания овощной культуры в месте, изначально для этого не приспособленном. Важно отметить, что строительство теплицы осуществляется профессионально: Марк ориентируется на внушительное по размеру пособие, в котором перечислены проверенные методики и т. п.

ИБО, которую организует Марк на Марсе, состоит в следующем. Ботаник выращивает на планете картошку, используя навоз – экскременты экспедиционной группы, уцелевший кусок пленки для создания парника, воду, получаемую из топлива, электричество, заменяющее солнечный свет, и кислород, вырабатываемый с помощью специальных технологий на станции. Сам Марк получившийся продукт обозначает как «натуральную, органическую, марсианскую картошечку». И ее количества хватает, чтобы выживать на планете и не умирать с голоду. Результат, к которому приводит сельскохозяйственная деятельность Марка, свидетельствует о том, что для роста картошки достаточно определенной физико-химической среды и налаженной системы по ее поддержанию. При этом ключевую роль в строительстве и обслуживании теплицы играют запасы топлива для производства воды, тепла, а также инструменты (пленки, шланги, трубки) и органика (картошка, древесина для розжига, удобрения).

Проблема заключается в том, что созданная Уотни ИБО оказывается ненадежной. Парник, который он создает из пленки, в ходе песчаной бури ломается, и выращивание картошки становится невозможным. Единственным средством для сохранения жизни становится растягивание запаса продовольствия до тех пор, пока не прилетит спасательная команда с Земли.

Следует заключить, что ИБО в фильме «Марсианин» имеет случайный и не полностью продуманный характер, что связано с основной интенцией фильма – репрезентацией робинзонады. В фильме показано, что для ИБО нужны (ауто)коммуникация, профессиональные навыки, запасы органики, а также устой-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

чивость инструментальной базы, нехватка которой не позволяет астронавту организовать многократное воспроизводство жизни на планете (урожай картошки был снят только один раз).

Ряд ученых полагает, что «создание научно обоснованной анимации прежде всего требует собрать воедино множество типов информации и критически переосмыслить сумму наших знаний о рассматриваемых биологическом процессе или организме»[10]. Так же как фильм «Марсианин», сериал «Марс» представляет собой один из возможных сценариев организации жизни на красной планете. В отличие от фильма, сериал конструирует модель преднамеренного многолетнего обустройства жизни на Марсе, которая испытывается местными тяжелыми условиями и авариями. Для этого на Марс заранее направляют оборудование (атомные генераторы Стирлинга и солнечные батареи для создания запасов энергии и организации освещения, очистные сооружения для фильтрации воздуха, жилые модули) и снаряжение. Основные задачи, стоящие перед научной командой, – найти убежище от радиации и источник воды, чтобы развернуть рядом с ними защитный купол.

В целом первый сезон сериала посвящен научным инновациям и попыткам астронавтов создать растительный мир. Несмотря на высокую профессиональную компетенцию заведующего теплицей (этот пост занимает нобелевский лауреат по биологии), результат – негативный. Еще до снятия первого урожая ученый приводит и себя, и порученное ему хозяйство к гибели, при этом колонии наносится тяжелый ущерб разгерметизацией.

Второй сезон посвящен проблеме взаимоотношений между людьми в процессе создания всепланетного ИБО. Заявлен конфликт интересов между колонией ученых и новообразованной колонией промышленников из корпорации «Лукрум Индастриз» (от лат. lucrum, «прибыль, богатство, корыстолюбие»)[11]. Ученые нацелены на сохранение и изучение сложившейся на Марсе природной среды. Промышленники стараются получить прибыль, нещадно эксплуатируя природную среду в процессе добычи полезных ископаемых. И те, и другие сперва незаконно овладевают имуществом противной стороны, а затем чрезмерно его используют.

В процессе создания ИБО в межколониальный конфликт оказывается втянута третья группа людей, занятая построением зеркал для терраформирования на орбитальной станции. Конфликт между промышленниками и орбитальщиками связан с эксплуатацией предназначенных для орбитальщиков ресурсов. Борьба за власть и авторитет в колониях не препятствует поступательному формированию ИБО, но не позволяет выжить всем ее создателям.

Несмотря на конфликты, в процессе создания ИБО есть место для сотрудничества и взаимопомощи. Так, во втором сезоне успешно решается проблема создания условий для поддержания жизни функционально мало загруженных социальных элементов. В художественной части телесериала это ребенок, строитель с угрозой ампутации руки и собака, в документальной – сошедший с ума член ан-

[10] См., например: Bio–Cinema Verité? // Nature Methods 9. 2012. December. № 12 (1127). URL: https://doi.org/10.1038/nmeth.2284 (дата обращения: 29.01.2019).

[11] Новый латинско-русский и русско-латинский словарь / Сост. Л. А. Асланова. М.: Дом Славянской книги, 2015. С. 267.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

тарктической экспедиции Шеклтона 1914 года, проходившей на Земле[12]. Через решение нестандартных задач ИБО испытывается на наличие гибкости, запаса прочности и устойчивости к возникающим вызовам. Устойчивость состоит в обнаружении альтернативных источников энергии и ее продуманной логистике.

В рассматриваемом сериале представлен значительный объем современных знаний о Марсе и проблемах его освоения. Позволим себе предположить, что научная ориентация сериала воспроизводит платоновский миф. В этом плане сериал прочитывается как существование двух миров – идеального (Марс, пригодный для жизни) и теневого, неподлинного, несовершенного (Марс в наличном состоянии). Миф Платона о пещере, однако, оказывается существенно трансформирован. Те, кто должен быть обращен к умопостижению идеального мира, скрываются в пещере со льдом. Такова колония ученых, которая называет себя Олимпус Таун (Olympus Town).

Действия ученых ограничиваются тем, что они документируют утрачиваемый и становящейся призрачным мир Марса. К идеальному миру можно отнести колонию орбитальщиков, которые активно создают новый мир (терраформирование Марса). Неизменное и становящееся меняются местами[13]: несовершенный Марс документируется, идеальный – строится. Надо признать, что ученые косвенно включаются в строительство ИБО и участвуют в создании нового Марса: заставляют представителей корпорации «Лукрум Индастриз» производить зеркала для орбитальной станции. Но при этом они не покидают свою пещеру. Сама же промышленная корпорация, надеющаяся найти ресурсы на территории несовершенной планеты, терпит поражение: попытки разведать полезные ископаемые на Марсе не имеют успеха.

Сериал показывает, что в современных научных и околонаучных представлениях для ИБО нужны устойчивость инструментальной базы и проистекающая из этого стабильность добычи энергии, воды и воздуха. При этом выращивание первого урожая не является целью. В сериале акцент делается на изменении климата и терраформировании всего Марса. Отдельные попытки воспроизвести жизнь на планете показаны как нестабильные, нерезультативные, аварийные, опасные (поломки электростанций, разрыв трубопроводов и т. п.).

ИБО в компьютерных играх

Для части художественной продукции, по мысли Генри Дженкинса, свойственна медиаконвергенция, в рамках которой «содержание, которое успешно в одном секторе, может распространяться на другие платформы»[14]. На вызовы, имеющие место в фильме и сериале (воспроизводство жизни на планете), может

[12] Документальное и недокументальное пересекаются. В каждой серии показана определенная проблема: ее существование и решение в современности (например, освоение Арктики, Антарктики, Сибири, моделирование автономного существования на Земле – «Марс-500» в России, Hi-Seas Mission на Гавайях) и ее воображаемое разрешение в будущем при колонизации Марса.

[13] О функции времени при репрезентации органических процессов см., например: *Casarino C.* Three Theses on the Life-Image (Deleuze, Cinema, Biopolitics) // Releasing the Image: From Literature to New Media, edited by Jacques Khalip and Robert Mitchell. Stanford: Stanford University Press, 2011. P. 156–167.

[14] Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. P. 19.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ответить геймер в компьютерной игре «Выживание на Марсе». Игра представляет собой не связанный с кинематографом проект, при этом имеет похожий визуальный ряд, условия пребывания героев на Марсе и техническую среду.

Компьютерная игра «Выживание на Марсе» входит в число градостроительных симуляторов (таких как Sim City, Foundation, City: Skylines). Мы полагаем, что эта игра не является классическим представителем этого жанра. Задачи, которые геймеру предлагается незамедлительно решить при колонизации Марса, не исчерпываются созданием культурного ландшафта (размещение на карте жилых зданий, производств и т. п.), а состоят в достижении необходимых параметров для осуществления органических процессов (рост урожая, рождение ребенка) и выборе необходимых действий для достижения этих параметров[15].

Специфика игры состоит не только в строительстве города, но и в обеспечении оснований для этого строительства, в создании «первой» природы до строительства «второй», в объединении техники и органики. Что является «первой» природой? «Первая» природа в симуляторе связана с обеспечением стабильности производства, возможности ремонта и обслуживания инструментальной базы и выстраиванием логистики, в рамках которой осуществляется распределение воды, еды, кислорода. В геймдизайне игры зафиксировано, что ряд технологических процессов, таких как выработка энергии, воды, воздуха, сбор ресурсов с поверхности Марса (метеоритное железо, полимеры, сырье для бетона), может осуществляться без человека.

Органика как вторая природа вырастает из первой. Это становится возможным после импорта человека и продуктовых запасов на Марс, с этого момента открываются возможности выращивания растительной пищи (грибы, фрукты и овощи) и рождения ребенка. Зададимся вопросом: почему рождение ребенка на Марсе является критерием успешного прохождения игры? Историку искусств Эмануэль Кочия принадлежит утверждение: «…жизнь существует в первую очередь и прежде всего в состоянии изображения, поскольку ее наиболее типичное движение, наиболее типичная операция состоит в передаче»[16]. Такое утверждение правомерно толковать следующим образом: передача жизни, ее воспроизводство есть обнаружение ее очевидности, предъявление ее в образе. Именно такая передача и становится критерием успешного прохождения игры, вектор которой направлен на многократное воспроизводство органических процессов.

Согласно игровой механике импорт органики и человека на Марс при определенных условиях (при наличии физического: кислорода, воды, еды, света и пр.; а также социального благополучия: удовлетворение от работы, удовлетворение потребностей в магазинах и социальных институтах, таких как родильный дом,

[15] Компьютерная игра выступает исследованием жизненных форм и способов их создания. Эта позиция согласуется с утверждением ученых, что «последние исследования жизненных форм более не являются просто дедуктивным, индуктивным или абдуктивным. Более того, они добавляют элемент, который может быть назван конструктивным» (Helmreich S., Roosth S. Life Forms: A Keyword Entry // Representations. 2010. November 1. Vol. 112, № 1. P. 42.).

[16] Coccia E. Sensible Life: A Micro-Ontology of the Image. New York: Fordham University Press, 2016. P. 97.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

космический бар и другие) приводят к появлению модифицированного человека, рожденного на Марсе. Если с момента прибытия людей в определенный срок не будет в достаточно комфортных условиях рожден ребенок, игра считается проигранной.

Стоит отметить, что процесс распространения жизни и ее протекание в новых условиях сопровождается трансформацией привычного образа живых существ и их характеристик. Так, геймдизайн игры предполагает ускорение времени, в особенности в отношении «марсорожденных», которые растут быстрее, чем остальные дети, возможности изменения их параметров – они способны приобретать устойчивость к марсианскому климату, болезням, обладают повышенной обучаемостью. «Марсорожденные» не тоскуют по Земле и не стремятся улететь на нее.

Инструментом, предназначенным для изменения образа живых существ, является «Древо технологий». Оно содержит шесть разделов: «Биотехнологии», «Инженерия», «Робототехника», «Физика», «Социальное», «Прорывы», в которых есть возможности для социальных, биологических, жизнеобеспечивающих преобразований, например значительного продления жизни и более позднего выхода на пенсию. До прохождения «Древа» показатели человека в общем соответствуют земному усредненному состоянию, но в конце мы получаем модифицированного человека будущего.

Многократное воспроизводство органических процессов, происходящее в искусственно созданных для этого условиях, привносит нестабильность в ИБО. Это происходит со временем в связи с тем, что реализация способностей игровых персонажей и удовлетворение их потребностей имеют необратимые последствия. Происходят изменение географии (истощение одних источников ресурсов и перенос аналогичной ИБО на новые источники ресурсов), изменение индустриального ландшафта (появление новых производств и сооружений на карте), истощение сырьевой базы без возможности ее восстановления, в целом – внесение хаоса в отлаженный механизм жизнеобеспечения.

Регулирование геймером скорости игрового нарратива является мощным инструментом создания и отслеживания стабильности ИБО[17]. В игре «Выживание на Марсе» скорость игрового нарратива может быть установлена в 4 режимах. Геймер может выбрать остановку времени, нормальную скорость прохождения игры, убыстрение ее в 3 и 5 раз. Когда достигнуто стабильное состояние и геймеру требуется внести изменения, сопровождающиеся длительной аккумуляцией ресурсов (например, для постройки купола), для скорейшего достижения цели он может применить ускорение.

Ускорение времени целесообразно только при стабильности остальных параметров. Если ситуация нестабильна, она проигрывается в медленном режиме, чтобы не пропустить точки бифуркации. Так, в игре время можно остановить для того, чтобы посмотреть, что вышло из строя. Устанавливается такой режим, который является наиболее подходя-

[17] «Мы можем назвать это временем соучастия, поскольку, оно фокусируется на участии пользователя в игре посредством интерфейса, в модификации нарративного времени геймплеем» (Anyó L. Narrative Time in Video Games and Films: from Loop to Travel in Time // G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies. 2015. № 4. URL: https://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time / (дата обращения: 29.01.2019).).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

щим для внимательного исследования и контроля территории. Регулирование скорости прохождения игры – инструмент создания и поддержания стабильности ИБО[18].

Итак, игра «Выживание на Марсе» – это не столько градостроительный симулятор, сколько симулятор импорта органики на не приспособленную для нее территорию. Возникает вопрос, не как поддерживать жизнь голодного ребенка, а как возможен сам ребенок? Основная проблема в «Выживании на Марсе» состоит в том, может ли быть создана органика и, если да, в каком виде? Органика является инструментально создаваемой и поддерживаемой системой с возможностью переопределения, реликтивации (истощение месторождений) и возникновения новых элементов, связей.

Игра поддерживает индивидуальный формат прохождения, при котором отсутствует конкретная цель, но вектор игрового развития направлен на достижение автономии колонии от поставок с Земли и ее количественный рост с необходимой регуляцией. Геймдизайн игры опирается на предпосылку, что для ИБО требуется наличие «первой» (инструментальная база) и «второй» (органика) природы, что возможно благодаря согласованным действиям человека и роботов. Роботы обеспечивают устойчивость инструментальной базы, стабильность добычи энергии, воды и воздуха, налаживают производственную цепочку. Человек необходим как элемент органических процессов для выращивания растений и появления ребенка в инструментально создаваемых для этого условиях. В результате игра аккумулирует индивидуальный опыт разрешения проблем колонизации, представленных в кинематографе, для чего осуществляет многократный запуск воображения геймера под конкретный набор вызовов.

***

Дж. Каналес полагает, что «отношение между фильмом как медиа и нашим современным пониманием жизни обнаруживает тесную симбиотическую связь в двух аспектах: фильмы не только репрезентируют жизненный опыт, они используются для определения самого чувства жизни»[19]. Мы можем продолжить эту мысль: если до середины XIX века мечтали картинами, до середины XX века – черно-белым кино, с середины – цветным кино, то теперь мы идем к тому, чтобы мечтать играми.

Современные компьютерные игры (Oxygen not Included (2017), Horizon Zero Dawn

[18] В кино с помощью регулирования скорости просмотра мы можем схватить то, что не видим невооруженным взглядом: например, замедление записи используется для препарирования полета колибри, убыстрение применяется для обозрения роста растений. Так, Дж. Канналес отмечает, что «С кинопленкой ученые получили новую технологию для обозначения и определения разницы между живым и мертвым – ту, которую в XX веке обозначили наука и философия. Кинопленка для клеточной биологии и микрофизики выступила в качестве *materia operandi*» (Canales J. Dead and Alive: Micro-Cinematography between Physics and Biology // Configurations. 2015. September 17 Vol. 23, № 2. P. 251. URL: http://www.academia.edu/16032396/Dead_and_Alive_Micro-Cinematography_between_Physics_and_Biology (дата обращения: 29.01.2019).

[19] Canales J. Dead and Alive: Micro-Cinematography between Physics and Biology // Configurations. 2015. September 17 Vol. 23, № 2. P. 236. URL: http://www.academia.edu/16032396/Dead_and_Alive_Micro-Cinematography_between_Physics_and_Biology (дата обращения: 29.01.2019).

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

(2017), Surviving Mars (2018) взращивают представление о том, что культура больше не находится в оппозиции к природе. «Первая» природа есть культура в той степени, в какой она способна инструментально поддерживать органические процессы. «Вторая» природа также утрачивает свое первоначальное значение. Она отождествляется с органическими процессами, которые для своего осуществления нуждаются в инструментальном сопровождении. Происходит возвращение смысла органики как инструмента.

Эмпирические наблюдения и теоретические исследования показывают, что организм обладает творческой способностью. Он восстанавливает поврежденные участки тела (чинит себя), способен к воспроизводству, находит альтернативные пути для протекания органических процессов. Мы видим, что в современных кино-, а также игровой индустриях основными характеристиками ИБО представляются прочность, гибкость и обеспечение альтернативных путей для протекания органических процессов. Для того, чтобы организм функционировал с помощью инструментальной базы, она должна быть подобной ему, взять на себя часть его функций.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Яна Александровна ПАРХОМЕНКО / Iana PARKHOMENKO

Академия медиаиндустрии, Москва, Россия
Профессор кафедры экранных искусств,
Кандидат искусствоведения

Academy of Media Industry, Moscow, Russia
Department of Screen Arts,
Professor, Ph.D. in Art Studies
ivanna2001@yandex.ru

Валерия Юрьевна ЛАБУЗНАЯ / Valeriya LABUZNAYA

Академия медиаиндустрии, Москва, Россия

Аспирант кафедры экранных искусств

Academy of Media Industry, Moscow, Russia

Department of Screen Arts,
Ph.D. Student
labuznaiavaleria@gmail.com

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ ДЕТЕКТИВА: ЖАНРОВОЕ СВОЕОБРАЗИЕ СЕРИАЛА «TRUE DETECTIVE»

Статья посвящена проблеме жанрового своеобразия первого сезона культового телесериала «True detective». Драматургические, композиционные и структурные особенности сюжетопостроения произведения рассматриваются в контексте развития детективной традиции. На основе данного анализа строится комплексная нарративно-дискурсивная модель «True detective», обнаруживающая стремление художественными средствами переосмыслить устоявшиеся жанровые конвенции. Её специфика определяется гармоническими и социокультурными характеристиками: симметрией как фундаментальным организующим принципом, рекурсивной логикой доминирующего хронотопа «спираль-лабиринт» и архетипическим сюжетным мотивом «самоубийства бога». Их комбинация оказывает непосредственное воздействие на диегезис и знаковую систему сериала, а также провоцирует процесс разрушения формальной интриги, преобразуя жанровую историю в мифологическое повествование. Таким образом, исследование жанровой природы сериала «True detective» позволяет судить о возможностях экранного произведения ставить и разрешать метазадачи, выходящие за границы конкретного сюжета, и перспективах, которые открываются для детективного жанра.

Ключевые слова: телесериал, детектив, нарратив, дискурс, сюжет, экранные искусства, жанр, герой, архетип, структура, миф, лабиринт, преступление, принцип симметрии, конфликт, хронотоп, «самоубийство бога».

DETECTIVE SACRIFICE: GENRE ORIGINALITY OF THE SERIES TRUE DETECTIVE

The article is devoted to the problem of genre originality of the 1st season of the cult television series *True detective*. Dramaturgic, compositional, structural and other specific principles of the plot are considered in the context of the detective tradition development. Complex narrative and discursive model of *True detective* is built on this analysis revealing desire to reform with artistic means the established genre forms and conventions. Its particularity is determined by the following harmonic and sociocultural characteristics: symmetry as the fundamental organizing principle, the

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

recursive logic of the dominant chronotope of "spiral-maze" and the archetypical motif of the "dying-and-rising god". Their combination has a strong influence on the series' diegesis and sign system. It also propels the destruction of formal intrigue, transforming genre story into mythological narration. Thus investigation of genre originality of *True detective* highlights TV-series possibilities to formulate and resolve external meta-problems, which opens up new opportunities for the detective genre

Key words: TV-series, detective story, narrative, discourse, plot, screen arts, genre, hero, archetype, structure, myth, maze, crime, principle of symmetry, conflict, chronos, topos, dying-and-rising god.

Хорхе Луис Борхес пятьдесят лет назад с сожалением писал о том, что детективный жанр переживает упадок. «Великий библиотекарь» констатировал, что на смену «детективу, в основе которого лежит тайна, раскрываемая работой ума»[1], пришли реалистические истории о насилии. «Поэзия клонится к свободному стиху, полагая, что тот легче регулярного»[2], – заключал Борхес. Детектив в кино и на телевидении к началу XXI века действительно претерпел множество трансформаций[3]. Сегодня на экранах соседствуют как произведения, созданные по классическим канонам жанра, так и мультижанровые инварианты. Весьма устойчивыми стали, например, жанровые сочетания детектива с психологической и социальной драмой, триллером, мелодрамой, приключенческим фильмом и проч. Однако в мультижанровом направлении начинает развиваться сюжетика иного_порядка, а именно, – ставящая новый комплекс художественно-эстетических метазадач по отношению к традиционному повествованию. Так, внимание к ряду квазинарративных проблем, таких как жанровая совместимость, устойчивость и проницаемость жанровых границ, возможности структурных и стилевых рекомбинаций и др. провоцирует американский сериал 2014–2015 гг. «True detective».

Актуализация жанровой проблематики осуществляется уже в самом названии «True detective» – «Настоящий детектив». Категория «настоящего» отсылает к целому ряду нетождественных понятий, таких как «правдивость», «истинность», «реалистичность», «документальность», «оригинальность», «подлинность» и проч. Важно отметить, что словосочетание «true detective» также коррелирует с «true crime» – особым жанром документалистики, реконструирующим истории настоящих преступлений. Как жанр «true crime» имеет гораздо больше общего с журналистикой, чем с игровым кино и художественной литературой[4]. Подобные сюжеты опираются в качестве источников на независимые расследования, газетные очерки, документальные исследования, фильмы, телепередачи и даже любительский интернет-контент криминальной тематики. Несмотря на то, что название «True detective» от-

[1] Борхес Х. Л. Детектив // Как сделать детектив: сборник. М.: Радуга, 1990. С. 268.
[2] Там же. С. 272.
[3] Spina F. Crime films // Oxford Research Encyclopedia of Criminology. USA: Oxford University Press, 2016.
[4] Biressi A. Crime, Fear and the Law in True Crime Stories. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2001. P. 41.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

крыто для разноплановой интерпретации, в нём имплицитно присутствует противопоставление «настоящего» и «ненастоящего» детектива. С одной стороны, это можно трактовать как вызов жанру детектива как таковому: как намерение отойти от шаблонных сюжетных моделей, стереотипных персонажей и традиционного рационалистского пафоса[5]; как интенцию, расширяя, но не разрушая жанровых канонов, преодолеть привычную форму повествования, схематичность развития сюжета и гипертрофированную условность «ненастоящих» преступлений с целью придать экранному произведению характер невымышленного и незапрограммированного действия. Но, с другой, – название можно интерпретировать как скрытую инспирацию: «А что такое настоящий детектив?». И тогда весь сериал предстает попыткой на него ответить средствами киноязыка.

«Партнёрская модель»

Исходное событие сериала довольно ортодоксально для детективного сюжета: в малонаселенном районе Луизианы происходит убийство молодой девушки, яркой особенностью которого выступает предполагаемый ритуальный характер преступления. К расследованию приступают двое полицейских. Связанная партнерством пара главных героев – один из традиционных жанровых паттернов, которые подвергается деконструкции в «True detective». В классическом детективе персонажи-напарники изначально развивались в границах дуального представления «великий сыщик и преданный соратник-рассказчик» (Шерлок Холмс и доктор Ватсон, Эркюль Пуаро и капитан Гастингс). Первый обладал значительно более высоким профессиональным статусом и талантом, он выступал детективом-протагонистом, распутывающим преступление и раскрывающим замысел злодея-антагониста. Второй представал фигурой вспомогательной – «хроникёром»[6], его задача состояла в том, чтобы своими комментариями или вопросами объяснить логику поступков и, что важнее, рассуждений первого. С развитием жанра второй напарник постепенно терял функцию повествователя и приобретал дополнительный вес в качестве самостоятельного героя-помощника (Ниро Вульф и Арчи Гудвин, Перри Мейсон и Делла Стрит). Затем произошёл переход от иерархической модели к союзу равноправных партнёров, каждый из которых обладал собственным пониманием ситуации (Ремингтон Стил и Лора Холт, Фокс Малдер и Дана Скалли). У второго героя появилась свобода суждений и поступков, активная позиция и возможность влиять на ход расследования, то есть, – на развитие сюжета. «Партнёрская модель» была удобна для раскрытия двух несхожих аксиологических и, как следствие, гносеологических подходов – например, – веры и разума, логики и интуиции, абстрактного знания и практического опыта, рационального и иррационального метода познания.

Подобный конфликтный принцип реализован и в «True detective». Образы персона-

[5] Найдыш В. Рационализм и постмодернизм // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия, 2012. № 2. С. 12.

[6] Анцыферова О. Детективный жанр и романтическая художественная система / Национальная специфика произведений зарубежной литературы XIX–XX веков. Проблема жанра : межвузовский сборник научных трудов ; под ред. В. Н. Шейкер и др. Иваново : Изд-во ИвГУ, 1994. С. 30.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

жей-напарников Растина Коула и Марти Харта изначально строятся на противопоставлении. Коул имеет характерные черты «великого сыщика» из классического детектива: его социальная изолированность (отсутствие семьи, друзей, поддержки коллег) вкупе со «сложным» характером, неприятием общественных норм и выдающимся умом обеспечивают определённую степень «непохожести» и «инаковости» и формируют значительную дистанцию между ним и окружающим миром. Харт, напротив, типический герой полицейского процедурала, «плохой хороший коп». Он не противопоставлен обществу, а крепко с ним связан (отношения с семьей, любовницами, товарищами по работе противоречивы, но социально санкционированы). Харт – плоть от плоти своего окружения. Он стремится быть «своим парнем», «настоящим мужиком» и, как следствие, перенимает стереотипные модели поведения, добродетели и пороки своей социальной группы. Несмотря на то, что в завязочном эпизоде оба напарника заявлены как служители закона, Харт в большей мере является отражением существующей системы правосудия, нежели Коул. Таким образом, взаимодействие напарников в «True detective» строится на классической бинарной модели и соответствующем конфликте между коллективным и индивидуальным, порядком и вседозволенностью, исполнительностью и независимостью. Но подобная модель предстает лишь исходным сюжетным основанием для более сложной драматургической конструкции. Это только одна ось координат многомерной диегетической вселенной «True detective».

Принцип симметрии

Динамически лабильный характер взаимоотношений главных героев выступает следствием структурно-композиционной организации сюжета телесериала, основные повествовательные элементы которого заданы посредством симметрических объективаций. На уровне сюжетопостроения принцип зеркального отражения ситуации-события-детали с наибольшей очевидностью проявляется в процессе интеракции персонажей. В сценах, участниками которых оказываются оба напарника, они с неизбежностью занимают альтернативные позиции или, что важнее, пребывают в «противоположно заряженных» ипостасях. Там, где один яростен, другой спокоен, где один предаётся отчаянию, другой преисполнен уверенности. «Скачки» напряжения между ними – одно из ключевых динамических начал сериала. В свою очередь, сцены, в которых присутствует лишь один из двух главных героев, «зарифмованы» на уровне дискурса, по преимуществу, посредством принципа параллельного монтажа. Приём позволяет составить связную фразу из отдельных фрагментов: например, сцена, в которой Коул приходит в свою пустую квартиру, перемежается кадрами, изображающими Харта за столом в окружении семьи. Полная взаимного притяжения эротическая сцена между Хартом и его любовницей чередуется с сценой отказа Коула от физической близости, результатом которого выступает отчужденность героя и его партнёрши. В другом случае хмельная бравада Харта перед коллегами перемежается кадрами экстатического стремления Коула под действием жестких стимуляторов раскрыть дело, etc. Во всех этих случаях благодаря принципу симметрии

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

дискретность сцен только укрепляет цельность эпизода. А в пределе – достигается органическая целостность всего произведения, так как герои, проживающие, на первый взгляд, параллельные жизни, оказываются в идентичных ситуациях и проходят одни и те же этапы. Так задается общая траектория их судеб, ведущая к гибели и преображению.

Аналогичным образом, по принципу визуальной симметрии и последовательных противопоставлений в сериале «True detective» строится образный ряд. Контраст подчёркивается посредством ассоциативного монтажа. Так, например, в первой серии кадры двух вульгарных девиц в ночном заведении сопрягаются с кадрами двух маленьких, засыпающих в своих кроватях девочек. Такие сцены по сути являются метафорическими фигурами, обретающими смысл только благодаря своей амбивалентности. Сюжетные топосы (понимаемые здесь как «пространственный континуум текста, в котором отображается мир объекта»[7]) также образуют рифмованные пары: «церковь – бордель», «полицейский участок – бар», «школа – кладбище», «природный пейзаж – индустриальный ландшафт». Несмотря на то, что сюжет строится в трех хронологических отрезках – 1995, 2002 и 2012 годах, в первых шести сериях действие разворачивается только в двух хроносах – прошлом и настоящем. А это, в свою очередь, приводит к повторению значимых ситуаций и удвоению основных структурных событий сериала. Некоторые «говорящие повторы» сущностно влияют на архитектонику сюжета. Так дважды появляется плакат с фотографией погибшей девочки-подростка. Коул видит его у дороги в самом начале расследования и спустя семь лет после того, как предполагаемый преступник был найден и застрелен. В 1995-м году баннер свежий и яркий, в 2002-м – рваный и выцветший. Произошедшие изменения – это не просто след времени, свидетельство постепенного разложения и упадка. Разорванное пополам изображение убитой девочки и поблекшая надпись: «Вы знаете, кто убил меня?» – знак тщетности всех усилий, бесплодности попыток приблизиться к истине и пагубной иллюзорности представлений напарников. Плакат знаменует неизбежность краха установившегося порядка и предваряет грядущий переход сюжета на новый виток. Но повторы – это лишь субкомпонент, усиливающий и поддерживающий фундаментальный композиционный принцип удвоения ключевых сюжетных событий. В «True detective» две завязки, две кульминации, две развязки и два финала. В Луизиане дважды обнаруживают тела ритуально убитых девушек, напарники дважды берутся за расследование, дважды находят и убивают преступника. Но метафизика событийного ряда определяется тем, что всё это происходит на разных смысловых уровнях. Драматургическая точка симметрии приходится на 2002 год, на момент разрыва между напарниками. Но если в диегезисе сериала между их расставанием и воссоединением проходит десять лет, то на экране это занимает несколько минут. Дихотомия распада и синтеза образует ось, вокруг которой выстраивается вся структура экранного произведения.

[7] Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. С. 280.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Рис. 1.

Спираль лабиринта

Очевидная взаимообусловленность сюжетопостроения и пространственно-временного континуума «True detective» определяет онтологическую цикличность всей истории. Время движется не линейно, а по спирали. Собственно, именно это формулирует Коул, заявляя: «Время – плоский круг». Прошлое, настоящее и будущее не просто связаны неразрывно, они, по сути, одновременны. Всё, что происходит, уже происходило, и будет происходить снова и снова. Так философия сериала присваивает ницшеанскую концепцию «вечного возращения», то есть мира, подобного «великой игре в кости» с астрономическим, но не бесконечным количеством комбинаций, а потому обреченного на повторение[8]. В замкнутом цикле отдельные дни стираются, меркнут, исчезают: это «пустые дни, дни как потерянные псы». И вместе с ними исчезают и люди: случаи насилия, преступления и их жертвы лишаются своей единичности и уникальности, так как мучения продолжаются бесконечно. Герои сериала чувствуют, что попали во временную петлю. Харт осознаёт, что «будущее всегда было позади». Коул понимает, что за пределами ограниченной человеческой вселенной «времени не существует», там – лишь «взирающая на нас вечность». Там «ничто не растёт, ни рождается, не меняется», а «смерть создала время, чтобы вырастить то, что потом убьёт». Таким образом, циклическое время сериала смертоносно, оно – орудие пытки, с механистическим безразличием вновь и вновь воспроизводящее состояние агонии. В этом круге времени ничего невозможно изменить: «Мы рождаемся заново, но проживаем ту же жизнь».

Так же отчетливо задаются характеристические особенности художественного пространства. Луизиана представляется местом, лишённым какой бы то ни было определённой, вещественной формы. Сквозь болотный туман проступают лишь неясные очертания. И, вместе с тем, пространство осязаемо, оно оставляет «неприятный привкус алюминия и пепла во рту». Здесь ни у чего нет точных координат, более-менее понятно лишь одно направление – к югу. Пространственные объекты никак не закреплены в ткани реальности, лишены устойчивой точки. Школы, церкви, дома, больницы, кладбища дрейфуют по зыбкой и нетвёрдой, водянистой почве. Иногда будто бы случайно на поверхности проступают следы преступления: «тело на тростниковом поле», «тело на болотах», «дети в лесах». На стенах самопроизвольно появляются уродливые

[8] Фридрих Ницше: наследие и проект / Сост. и отв. ред. Ю.В. Синеокая, Е.А. Полякова; пер. А.Г. Жаворонков, И.М. Полякова. М.: Издательский Дом ЯСК, 2017. С. 534.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

фрески, на деревьях – плетёные фигурки. Но также быстро улики теряются, пропадают во время ураганов и наводнений. В «True detective» нет такой ключевой для детективного жанра пространственной константы, как место преступления, задается лишь место обнаружения трупа. Напарники Коул и Харт способны видеть только приметы зла, но его облик и его деяния остаются скрытыми от их глаз. Сыщики не могут сориентироваться в этом мерцающем и призрачном мире, они вынуждены «наматывать круги», раз за разом проезжая одни и те же дороги вдоль болот, изогнутых рек и непроходимых зарослей. Но они ощущают враждебность пространства и улавливают угрозу. «Всё побережье изрезано трубопроводами, словно пилами, через тридцать лет это место будет под водой», – замечает Коул. Пространство, в котором они оказались, по своей природе не просто деструктивно, оно плотоядно: оно не только разрушает дома и разъедает железные мосты, но и пожирает людей. Такой «мотив каннибализма […] выступает как магическое присвоение нового, иного тела»[9], как проявление безусловной власти пространства над оказавшимися в его границах объектами.

На символическом уровне ураганы и наводнения – это и есть время и пространство «True detective». Первое сметает всё и закручивает в спирали, второе – похищает и поглощает. Циклическое время сериала и его искривлённое многомерное пространство образуют лабиринт – самоорганизующийся, спорадически изменчивый, подобно макабрическому танцу хронотоп. Лабиринт, с одной стороны, означает закрытость и герметичность[10] (исторически присущие классическому детективу), а с другой – многовариантность и неистощимый потенциал возможностей, которые дезинтегрируют лежащую в основе детективного жанра гипердетерминированность[11], связь между причиной и следствием, вопросом и ответом, загадкой и разгадкой, преступником и преступлением и т.д. Таким образом, «True detective» одновременно расширяет границы жанра и преодолевает их: оставаясь повествовательно завершённым, постулирует модель «открытого» произведения, то есть «принципиально неоднозначного сообщения, множественности означаемых, которые сосуществуют в одном означающем»[12].

Итак, лабиринт – это время, пойманное в ловушку пространства, а потому лишенное своих основных свойств – подвижности и изменчивости. Глубинные разупорядоченные закономерности такого хронотопа (спираль-лабиринт) оказываются сильнее, чем индивидуальная «воля» главных героев. Напарники понимают, что оказываются в чужой власти. «Мы как будто находимся в чьем-то воспоминании о городе… причем довольно уже поблекшем»; «Это какая-то фантазия», «Это место напомнило мне рассказы отца о вьетнамских джунглях», – говорит Коул. Лабиринт предстаёт макабрически неуправляемой сущностью, то есть получает в сюжете статус ме-

[9] Ямпольский М. Демон и лабиринт. М: Новое литературное обозрение, 1996. С. 89.

[10] Маркулан Я. Зарубежный кинодетектив. Опыт изучения одного из жанров буржуазной массовой культуры. Ленинград: Искусство, 1975. С. 40.

[11] Вольский Н.Н. Легкое чтение. Работы по теории и истории детективного жанра. Новосибирск : НГПУ, 2006. 278 с.

[12] Эко У. Открытое произведение / Перев. с итал. А.П. Шурбелева. СПб.: Симпозиум, 2006. С. 50.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

таперсонажа, который не только окружает героев, но проникает внутрь и завладевает их разумом. Что опять замыкается в диалогическую формулу: сознание – «запертая комната». Подобная сюжетная трансформация предстает более глубоким уровнем переосмысления жанровых клише, а именно – «убийства в закрытой комнате». «Вся твоя жизнь, вся любовь, ненависть, память и боль – всё это один сон, который ты видел запертой комнате. Сон о том, что ты был человеком. И как во многих снах, в нём прячется чудовище», – в данной реплике Коула заключается метафизическая с позиции диегетической конструкции и метажанровая с позиции детективного сюжетопостроения метаморфоза сериала. Ведь если «лабиринт – это внешний рисунок движения тела, устремлённого к трансформации»[13], то в «True detective» – это, прежде всего, рисунок тела «монстра». Только невидимый убийца детей и женщин ориентируется в мангровых зарослях, хитросплетениях дорог и тропок, болотах, полях и извилистых реках. Потому что он и есть хозяин и властелин лабиринта – «сетей дьявола». «Я всё побережье знаю. Моя семья живёт здесь очень и очень давно…», – признаётся преступник в финале 7-й серии, раскрывая тем самым свою сверхъестественную, хтоническую природу. Реплика повисает в воздухе, оставаясь никем не услышанной, а камера показывает вид сверху – одинокого газонокосильщика в центре выстриженного в форме спирали поля. Сцена наглядно демонстрирует, что «монстр» – единственное организующее начало, это он задаёт смысл и порядок всего происходящего. Он управляет пространством и временем, будучи растворён в них и, вместе с тем, оставаясь за пределами всех измерений. Он вездесущ, повсюду его приметы: короны из оленьих рогов, чёрные кресты, примитивные рисунки, иконические знаки – смешение символов власти и веры. Он всеведущ, он «видит и узнаёт» людей, заставляет их совершать ужасные вещи (яркий пример – «болотная Медея»). И будучи порождением тёмной вселенной, где «время идёт по кругу, солнце тонет в озере, кружат луны-близнецы и светят чёрные звезды», «монстр» при этом живёт в каждом – внутри «запертой комнаты». «Монстр предстает плодом негативной симметрии, копией, отпечатком наоборот»[14]. В этом смысле он – архетипический «тёмный двойник», изнанка человеческой сущности, «персонификация всего, что субъект не признаёт в себе»[15]. Вытесняя «тень» из своего сознания, герои проецируют её в пространство лабиринта. И в качестве эманации их грехов, страстей и страхов она воплощается в «монстре». Дуалистичность внешнего и внутреннего мира, их неразрывная связь и «оборотничество», непрерывное перетекание, преобразование одного в другое – это именно то, что дезориентирует напарников. Поэтому найти дорогу в лабиринте, увидеть структуру за хаосом они смогут только тогда, когда поймут, что природа противостоящего им зла одновременно трансцендентна и трансцендентальна.

[13] Ямпольский М. Демон и лабиринт. М: Новое литературное обозрение, 1996. С. 69.

[14] Там же. С. 221.

[15] Юнг К. Сознание, бессознательное и индивидуализация // Юнг К. Структура психики и процесс индивидуализации. М., 1996. С. 197–207.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Герои в лабиринте

В сериале «True detective» Харт и Коул выступают и в качестве «акторов», и в качестве «нарраторов». Являясь непосредственными участниками событий, они, вместе с тем, выступают рассказчиками, поскольку дают показания по делу своим коллегам, полицейским из отдела внутренних расследований. Начало допроса – это и есть истинная завязка сюжета. Потому что именно излагая свои собственные версии произошедших событий, напарники получают возможность управлять ходом действия, двигаясь от речевого акта к акту драматическому. На протяжении первых шести серий их повествование оформляет сюжет и дискурс сериала. Динамизм монтажных переходов, темпоритмический рисунок, последовательность и фокализация сцен, способы сопряжения диегетических хроносов и топосов, тематика и логика развития эпизодов задаются самими героями. В процессе реализации своей нарративной функции Харт и Коул постепенно переходят от ретроспекции к интроспекции: рассказ о прошлом оборачивается опытом самоанализа, дающим шанс на экзистенциальное освобождение. Приметой последовательного формирования собственного волеизъявления становится право на умалчивание и вымысел, которое отличает рассказчика от «хроникёра» и является проявлением творчества. Участвуя в допросе отдельно друг от друга, Харт и Коул, тем не менее, находятся в диалогической взаимосвязи. И вместе создают объёмную логоцентрическую вселенную, которая, с одной стороны, ограничивает, а с другой – освобождает их как персонажей. Так, уже в силу своей сюжетной функции (протагонисты-детективы, расследующие преступление) они оказываются «мифологами» в бартовском смысле[16], чья «критика мифа сближается с мифотворчеством»[17]. С одной стороны, в рамках диегезиса сериала они принуждены производить операции по декодированию, разоблачению и «вскрытию реальности», с другой – обладают генеративным потенциалом для создания оригинальных смысловых конструкций, сюжетов, мифологем. Их «свобода» как нарраторов придаёт их словам совершенно иную значимость и иную силу, лежащую как за пределами конкретной истории, так и за пределами жанра. В детективе типа «whodunit»[18], как уже было сказано, прямая или закадровая речь героев зачастую необходима зрителю, чтобы объяснить, как сыщик разгадал загадку. Но в сериале «True detective» выстраивание хронологии событий, составление перечня улик и списка подозреваемых уходит на второстепенный план. Интервью Харта и Коула формирует новые смысловые корреляции, существенно трансформирующие драматическую проблематику: на сюжетно-повествовательном уровне поднимается проблема неопределенности реальности как таковой (то есть в физическом и психическом модусах) в контексте объективации категории «настоящего», а на жанровом – обнаруживаются новые контекстуальные взаимосвязи категорий «реального» и «условного» в границах детективного сюжетопостроения. Этическая дилемма может быть сформулирована следующим образом: способен ли

[16] Барт Р. Мифологии. М.: Академические Проект, 2010. С. 287.
[17] Там же. С. 21.
[18] Jenner, Mareike. Investigating Detection: Methods of Detection in American Detective Dramas // American TV detective dramas: serial investigations. New York: Palgrave Macmillan, 2016. P. 55.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

хороший человек быть хорошим сыщиком? Или более категорично: возможно ли быть настоящим детективом, не разрушая в себе подлинную человечность? Именно эта дилемма, а не мотив формального расследования, определяет сюжетную арку героев как улиссовы странствия-испытания по лабиринту – «месту памяти», где они будут вынуждены встретиться с самими собой.

Так, каждый в своей «запертой комнате» Харт и Коул должны найти способ борьбы с «монстром», «пожирающим время». Для этого им приходится не только озвучить свои воспоминания, но и сделать их видимыми. Все фото- и видеозаписи в «True detective» имеют концептуальное значение. Красный огонёк включённой камеры с первых же кадров выступает как метафорический знак сопряжения двух дискурсивных уровней. Запись допросов напарников на протяжении шести серий оформляет все сюжетные линии сериала. Фото жертв – зримые доказательства существования таинственного убийцы. Скрытая камера в тюрьме фиксирует самоубийство единственного свидетеля, способного вывести на след преступника. Эротические снимки любовницы разрушают брак Харта. Кассета с ритуальным убийством ребенка – самое ужасное свидетельство того, что напарники изначально допустили ошибку. И, наконец, фотографии покрашенного в зелёный цвет дома приводят к долгожданной разгадке. Только на фото- и видеоплёнках циклическое время лабиринта замирает и костенеет, а ускользающее пространство лишается своей изменчивости и текучести. «Застигнутая врасплох», закрепощённая в кадре реальность превращается в знак – подтверждение фундаментальной иррациональности истины, столкновение с которой выступает непреложным условием трансформации. Именно поэтому ключевым поступком, который каждый из напарников, так или иначе, совершает, оказывается решение «больше не закрывать глаза», а смотреть на правду прямо – какой бы травмирующей она не была. А правда заключается в том, что детективы в «True detective» – не внешние наблюдатели, сохраняющие дистанцию по отношению к загадке-кейсу, а соучастники преступления, сотворившие «монстра» как своего «тёмного двойника». Только рассказав историю до конца, они получают контроль под своим прошлым, скрытом в подсознании, и осознают себя частью проблемы, то есть лабиринта, в его метафорическом значении. Тем самым герои обретают новые интенции к преодолению собственной расщеплённости на «нарраторов» и «акторов», возвратному овладению личной волей и стремлению, вскрыв «запертую комнату» своего сознания, обнаружить в лабиринте истинное «убежище монстра» и победить его. Но эта победа невозможна без жертвоприношения.

Жертвоприношение

Лабиринт, будучи не только «местом памяти», но «местом жертвоприношения»[19], корреспондирует с архетипическим сюжетом, названным Хорхе Луисом Борхесом «самоубийством бога»[20]. В контекст экранной драматургии он был введен посредством концеп-

[19] Ямпольский М. Демон и лабиринт. М: Новое литературное обозрение, 1996. С. 84.
[20] Борхес Х. Л. Собрание сочинений: в 4-х т. СПб.: Амфора, 2011. Т. 1. С. 335.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ции «мономифа»[21] Джозефа Кэмпбелла и модели «пути героя»[22] Кристофера Воглера. Но если в других экранных произведениях мотив смерти и воскрешения выражен неявно, то в «True detective» он непосредственно обусловлен структурой, хронотопом, внешним конфликтом (эпическое противостояние света и тьмы) и внутренними конфликтами каждого из героев (выбор между чувствами и долгом). Более того, принцип сюжетной симметрии принуждает персонажей совершить жертвоприношение дважды – в двух разных временах, ситуациях, ипостасях. Харт и Коул умирают и воскресают и как служители закона, утрачивая социально-профессиональный статус, и как личности, претерпевая физические страдания и разрушение целостной системы ценностей.

1995 год. Начало расследования. В исходной точке оба напарника – полицейские-следователи, представители американской системы правосудия. Профессия обязует их поддерживать установленные социально-правовые конвенции и интуиции, тем самым, заключая внутрь аксиологического поля, включающего такие понятия, как «закон», «порядок», «справедливость», «долг», «служба». Закономерным образом, работа детектива составляет фундамент традиционалистского, патриархального, сексистского мировоззрения Марти Харта. В его системе ценностей всё однозначно и упорядочено, гендерные роли и модели поведения жёстко закреплены. Служба для Харта – своего рода индульгенция. Тяжёлый труд и необходимость сталкиваться с тёмными сторонами человеческой натуры позволяют ему оправдывать собственную порочность и подавлять чувство стыда за ложь, похоть, предательство. Персонаж Растина Коула строится на иной мотивационной основе. Он обладает незаурядным, но вместе с тем циничным умом и движим стремлением искупить вину за собственное несовершенство и ошибки. В его образе, по сути, раскрывается критическая позиция по отношению к ценностным установкам позитивного «просвещенческого» проекта, проявляется авторская реакция на неспособность человека при помощи «рацио» избавиться от своей инстинктивной животной природы.

Ход расследования обнажает уязвимость героев: Харт не видит зла, а Коул всматривается в него слишком пристально. Убеждённость Харта в том, что компетентность и профессионализм никак не связаны с личностными качествами, до последнего не даёт ему заметить, что его служба закону выродилась в карикатуру. Только когда жена и дочери отказываются выступать в качестве пассивных объектов, необходимых лишь для поддержания видимости благополучия, и переходят в активную позицию, заявляя о своей «самости», Харт, наконец, осознаёт, что всё время двигался по инерции – «продолжал бежать, пока не оказался над обрывом». Коул, в свою очередь, вынужден вернуться к работе под прикрытием, которая однажды уже дестабилизировала его психическое состояние. Но в этот раз ему приходится вести ещё более головоломную двойную игру. Имеет место сюжетная рекурсия: чтобы выполнить долг полицейского, Коулу нужно убедительно притвориться преступником, который переодевается в полицейского,

[21] Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2016. С. 198.
[22] Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М: Альпина нон-фикшн, 2015. С. 27.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

чтобы совершить преступление. Таким образом, кризис самоидентификации – это то состояние, в котором оказываются оба напарника перед первым жертвоприношением.

Но разрушаясь как личности, Харт и Коул прогрессируют как детективы. Ценой душевных страданий и фрустрации им удаётся добиться успехов в расследовании и вычислить первых подозреваемых. По мере приближения напарников к «логову монстра», лабиринт материализуется в виде извилистых тропок, ведущих через болота к тайному убежищу насильников-педофилов. Однако произошедших с Хартом и Коулом изменений оказывается недостаточно, чтобы подготовить их к непосредственной встрече со злом. Вид растерзанных жертв оказывается слишком сильным триггером, запускающим аффективную эмоциональную реакцию. В кульминационной сцене полицейские расстреливают подозреваемых. В данном случае самосуд – это и есть самоубийство напарников как детективов, то есть смерть их социальной роли. Они устраивают казнь и, тем самым, попирают закон и профессиональный долг.

Харт становится убийцей, Коул – соучастником. Но «умирая» как служители правопорядка, они перерождаются как люди. Потому что наконец-то чувствуют возможность что-то исправить. Из этой внутренней убеждённости в очистительной силе «жертвоприношения» возникает их власть как «нарраторов»: много лет спустя на допросе Харт и Коул, не сговариваясь, скрывают правду о событиях на болотах. Это один из наиболее очевидных случаев, когда закадровый тест выступает контрапунктом визуальному ряду, что наглядно демонстрирует, какую власть они получили над своей историей.

1995–2002 год. Эффект от перерождения длится несколько лет. Благодаря «обновлению» Харт получает возможность восстановить семью, Коул – состояться как профессионал. Но это лишь иллюзия контроля. Единожды оказавшись «по ту сторону добра и зла», напарники больше не могут вернуться в изначальное состояние. Уютный дом и роль «отца семейства» уже не удовлетворяют Харта. «Отцовство значит, что ты отвечаешь за других людей. Но в определенный момент эта ответственность теряет смысл», – говорит он. Успехи Коула на службе – результат вынужденной, механистичной одержимости. Его интеллект работает как машина, дела раскрываются, преступники дают признания, но за этим нет живого чувства. На место сострадания приходит разочарование, а затем – раздражение и ярость. Коул укрепляется в своей «философии нигилизма и пессимизма», убеждается, что в окружающем его мире норма ничем не отличается от аномалии. Зло и жестокость не имеют не только оправдания, но и причины. «Все хотят очиститься. Достичь катарсиса. Особенно виновные. Но виновны-то все», – заключает Коул и предлагает подозреваемым, не дожидаясь суда, совершать суицид.

2002 год. Напарникам удаётся игнорировать нарастающие противоречия до тех пор, пока хрупкое равновесие не нарушается извне. Жена Харта идет на крайние меры, чтобы покончить с их браком. Коул узнает, что настоящий убийца по-прежнему на свободе. Крушение последних иллюзий приводит к краху тандема Коула и Харта: каждый обвиняет друга в собственных ошибках. Харт Коула – в потере

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

семьи, Коул Харта – в профессиональном провале. Оба лишаются своих сущностных основ и, как следствие, теряют взаимопонимание. Утратив социальные роли, они терпят фиаско в личностном плане.

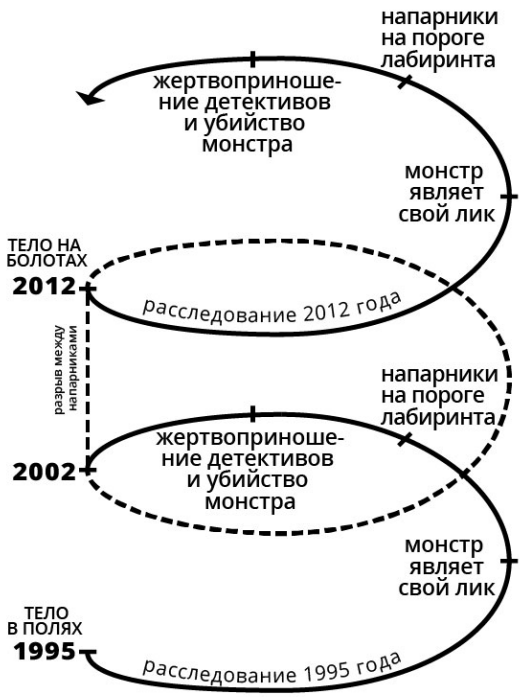


Рис.2.

2002–2012 год. Поодиночке напарники меняют вектор развития: Харт уходит в работу, Коул – в себя. Но оба не преуспевают в своём эскапизме. Харт теряет способность игнорировать несостоятельность системы, частью которой сам является. Очередной вопиющий случай на службе заставляет его порвать эту связь, уволиться из полиции и заняться частным бизнесом. Коул старается убедить себя, что все мученики и жертвы, с которым он сталкивался, смогли получить через смерть освобождение от иллюзии собственной значимости и ложных представлений о благой и разумной Вселенной. «Я видел финал тысячи жизней. Молодые, старые. Все они были так уверены в своём существовании, в том, что их сенсорный опыт делает их уникальными личностями. С целью, смыслом. Но правду не скрыть, и все всё видят, когда наступает конец. Пелена спадает», – рассуждает Коул. Но такая «философия абсурда» в духе Камю не приносит ему покоя и смирения, а осознание бренности всего сущего не притупляет боль. Коул должен вернуться к расследованию.

2012 год. Воссоединение Харта и Коула происходит, когда оба, неосознанно подчиняясь принципу симметрии, замыкают круг: чтобы вновь стать напарниками, одному пришлось отойти от работы сыщика, а другому – к ней возвратиться. Выход из противофазы позволяет им преодолеть порог взаимного отчуждения и перейти в новую ипостась – частных детективов. А это уже принципиально другой семантический ряд, включающий категории «свободы воли», «независимости», «индивидуализма» и «инициативы». Именно в этом качестве напарники получают максимальную степень свободы и власть над собственной судьбой, окружающим пространством и временем. С этого момента (седьмая серия) герои перестают блуждать по территории «монстра», путаясь закоулках памяти, и целенаправленно прокладывают собственный путь, задают направление экранного действия. Преодоление прежних ограничений расширяет диапазон их возможностей. Коул, отказываясь от претензии на ипостась демиурга, возвращает себе право на человеческие чувства. Харт, признав собственную ограниченность, обретает способ-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ность к новому в*и*дению привычного положения вещей и обнаруживает решающую улику. Так проявляются трансформации внутренних миров главных персонажей. Они устранили дистанцию между собой и враждебной средой, интегрировали свои тела в плоть лабиринта и *осознанно* устремились к апофеозу – принесению себя в жертву.

В архетипическом сюжете «самоубийства бога» осознание происходящего имеет принципиальное значение: герой должен добровольно пойти на гибель, принимая её как необходимую часть космогонического цикла Вселенной[23]. Только тогда он выполнит своё предназначение и получит шанс на перерождение и воскрешение. Харта и Коула этот мотив затрагивает в разной степени. Оба, изменившись, нашли путь в лабиринте – и он, наконец, явил себя всецело, приобрёл вид разрушенного форта («Каркозы»). Оба получили способность увидеть лик «монстра» – эманацию трансцендентного зла. Но перед последним испытанием Харт ещё сохраняет паттерны профанного мышления и работоспособный механизм самосохранения. В кульминационный момент, в лабиринте он идёт на смерть не ради высшей цели, а ради друга. А потому и его перерождение имеет не метафизический, а экзистенциальный характер. Пожертвовав собой, Харт, наконец, получает искупление и избавление от стыда. Его награда – прощение и принятие со стороны любимых женщин, жены и дочерей. В свою очередь, Коул – иконическая фигура «умирающего и воскресающего бога»[24]. С самого начала у него есть интуитивное понимание сакральной закономерности, требующей от «героя» полного самоотречения. Отсюда его фраза: «Я рассуждаю над сценой в саду, об идее допущения собственной казни». Это прямое указание на библейский сюжет «моления о чаше», суть которого всё в том же осознании необходимости жертвы. В конце Коул принимает своё предназначение: «Моя жизнь замкнутый круг насилия и деградации, и я готов с этим покончить». Именно для него «внешняя темнота становится эквивалентной пугающей темноте внутреннего»[25]. Убивая «монстра» в лабиринте, он убивает себя, тем самым, участвуя в космической битве между Светом и Тьмой и борьбой между добром и злом в собственной душе. И именно поэтому в миг смерти и перерождения наступает прозрение – эпифания – видение гигантской спирали, уходящей прямо в межзвёздное пространство. «Был момент, я был уже во тьме, это уже был не я, а отблеск сознания во тьме, и ощущал, как тает моя личность, а за этой тьмой была другая тьма, глубже, теплее, материальнее, я её чувствовал. И я знал, что моя дочка ждет меня там, так ясно я её чувствовал. И частицу моего папы тоже. Я словно был частью всего, что я когда-либо в жизни любил. И мы трое таяли во тьме. Достаточно было лишь согласия. И я его дал. И исчез, но все равно чувствовал её любовь даже сильнее, чем раньше. Ничего не было, ничего кроме её любви», – так Коул описывает свои катарсические ощущения по ту сторону жизни и смерти. Миг, когда человек

[23] Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2016. С. 132.

[24] Фрэзер Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и религии / Пер. с англ. М. К. Рыклина. М. Эксмо, 2006. С. 417.

[25] Ямпольский М. Демон и лабиринт. М: Новое литературное обозрение, 1996. С. 84.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

становится богом, а бог – человеком. Возрождается он уже «властелином двух миров»[26]. И получает в награду покой и веру в то, что Свет может победить.

Таким образом, «True detective» оказывается не столько оригинальным художественным произведением со своей драматургией, стилевым решением и образным рядом, сколько своеобразной жанровой саморефлексией. Начиная первый виток сюжетной спирали с узнаваемых детективных компонентов, сериал выходит в пространство экзистенциальной драмы на втором. Отсюда – удвоение структурных элементов и соответствующее преумножение сущностей, внутренняя раздвоенность героев и их проекция вовне, воплощённая в фигуре двойника-«монстра». За счёт значимых повторов, сцен-перевертышей, парных образов происходит гиперболизация самой нарративной и дискурсивной модели сериала: произведение обращается к самому себе посредством отражения, вынося, таким образом, суждение о жанре в целом. Именно поэтому такие канонические составляющие детектива, как сбор улик, проработка версий и даже личность преступников постепенно уходят на задний план. Интрига в итоге тоже оказывается не важна: дважды зритель обнаруживает «злодеев» раньше, чем их находят сыщики. А первая же показанная сцена раскрывает финал: двое уцелевших друзей, поддерживая друг друга, бредут к горизонту мимо горящего очистительным огнём поля. Все эти детали слишком «посюсторонни» для замкнутого в кольцо мифологического повествования. Спираль, выступающая как имманентный организующий принцип внутри художественной реальности произведения, преодолевает его пределы и вырывается в иное смысловое поле. Детектив оказывается исходной жанровой формой, преобразующейся в процессе развития экранного действия. Загадка необходима как приглашение к диалогу и способ вовлечь в повествование эпическую, метафизическую и философскую проблематику. Сюжет – событийная оболочка, придающая завершённость принципиально «открытой», незавершённой, континуальной истории. В границах сюжета в сериале разворачивается полемика: «Кто такой настоящий детектив?». Тот, кто прошёл по пути самопознания, убил «монстра» в «запертой комнате», то есть нашёл и уничтожил корень зла в себе самом. А с точки зрения жанровой детерминации «True detective» отвечает на вопрос: «Что такое настоящий детектив сегодня?». Это жанр, выходящий за пределы самого себя, в котором устоявшиеся формы приносятся в жертву генерированию новых смыслов и используются как рабочий материал для создания трансгрессивного по своей сути экранного произведения.

[26] Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2016. С. 185.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Андрей Викторович ГАСИЛИН / Andrey GASILIN

Институт Научной Информации по Общественным Наукам Российской Академии Наук, Москва, Россия
Научный сотрудник

Institute of Scientific Information for Social Sciences, Russian Academy of Science
Research Fellow
yottolk@gmail.com

Мария Николаевна ПРОРОКОВА / Maria PROROKOVA

Институт Философии Российской Академии Наук, Москва, Россия
Сектор аналитической антропологии
Младший научный сотрудник

Institute of Philosophy Russian Academy of Science, Moscow, Russia
Department of Analytic Anthropology
Junior Research Fellow
prorokova1040@list.ru

МИНИМАЛИЗМ И БАРОККО. СТРАТЕГИИ ПЕРЕКОДИРОВАНИЯ СЕТЕВЫХ СУБКУЛЬТУР

В статье рассматриваются две значимые тенденции развития современных сетевых субкультур, представляющие интерес для философско-антропологического анализа. Первая тенденция, условно обозначенная как «минимализм», нацелена на оптимизацию информационных потоков посредством целого ряда коммуникативных стратегий, таких как: культура осознанности, экономика внимания, практики медленной жизни. Вторая тенденция, в свете предложенной Мишелем Маффесоли концепцией человека постмодерна, условно обозначенная как «барокко», напротив, нацелена на фрактальное умножение информационных паттернов и связана с целым рядом коммуникативных стратегий, таких как: гибридизация ролей и идентичностей, игровые практики соучастия, сетевой номадизм. Обе указанные тенденции рассматриваются как стратегии перекодирования доминирующей сетевой культуры, характеризующейся постоянным увеличением скорости информационных потоков, стремительной технизацией и дегуманизацией межличностного общения, а также создаваемых ею практик контроля. В статье анализируется связь данных тенденций с классическими формами критики культуры потребления в ряде современных социально-критических концепций, таких как энафизм, антиконсьюмеризм, антикорпоративизм и культура медленной жизни. Исследуется генетическая взаимосвязь указанных тенденций с эстетикой повседневности и вестернизированными вариантами дзен-буддизма – с одной стороны (минимализм), и коммуникативными / эстетическими моделями передачи информации внутри современных субкультур, а также с современными тенденциями в искусстве – с другой (барокко).

Ключевые слова: минимализм, барокко, общество потребления, постмодерн, информационная культура, эстетика повседневности, антикосюмеризм, культурный код.

MINIMALISM AND BAROQUE. RECODING STRATEGIES OF NETWORK SUBCULTURES

The article considers two significant trends in the development of modern digital subcultures within the framework of anthropological analysis. The first trend, conditionally designated as "minimalism," is aimed at optimizing data flows through several communication strategies, such as: practices of awareness, attention economics and slow living culture. The second trend, in the light of the human conception of

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

postmodernism proposed by Michel Maffesoli, conventionally designated as "baroque," is aimed at fractal multiplication of information patterns and is associated with a variety of communicative strategies, such as: hybridization of roles and identities, game participatory practices and network nomadism. Both trends are presented as diametric alternatives to the mainstream digital culture, characterized by a constant increase in the speed of data flows, rapid technicalization and dehumanization of interpersonal communication, as well as the control practices created by it. The article analyzes the connection of these trends with the classical forms of criticism of the consumption culture presented in several modern social-critical concepts, such as enoughism, anti-consumerism, anti-corporate activism and a culture of slow living. The article considers the genetic interrelation of these trends with the aesthetics of everyday life and occidental versions of Zen Buddhism on the one hand (minimalism), with communicative and aesthetic models of assimilation and transfer of information within modern subcultures and modern trends in art – on the other (baroque).

Key words: minimalism, baroque, consumer society, postmodern, information culture, aesthetics of everyday life, anti-consumerism, cultural code.

Введение

«Все технологии суть расширения наших физических и нервных систем, нацеленные на увеличение энергии и повышение скорости»[1] – эта знаменитая формулировка Маршала Маклюэна, согласно которой эволюция медиа сопровождается постоянным ростом скорости обмена информации и увеличением пропускных способностей каналов передачи данных, задает основной вектор современных исследований цифровых медиа. Описывая развитие медиа как серию эксплозивных взрывов, включающих в себя изобретение колеса, алфавитного письма, печатного станка, радио и телевидения, Маклюэн предвидит время, когда человечество научится использовать коммуникативную энергию этих взрывов: «В будущем единственные эффективные рычаги контроля над средствами коммуникации должны принять термостатическую форму количественного нормирования. Как сейчас мы пытаемся взять под контроль непредвиденные последствия атомной бомбы, так в один прекрасный день мы попытаемся взять под контроль и непредвиденные последствия средств коммуникации»[2].

Слово «контроль» в приведенной цитате – ключевое. Но каков характер этого «контроля»? Очевидно, речь идет о разработке технических средств, обеспечивающих надежный контроль над темпами и направлением взрывного развития средств коммуникации. Заметим, что существует очевидная корреляция между темпами развития цифровых медиа, находящихся в прямой зависимости от эволюции программного обеспечения (браузеры, приложения, поисковые системы и т.д.), и темпами развития вычислительных мощностей аппаратной части, описывающимися законом Мура. Даже тот факт, что универсальность закона Мура в последнее время оспаривается многими производителями электронного оборудования[3], нисколько не противоречит ма-

[1] Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М., 2003. С. 101–102.

[2] Там же. С. 349.

[3] Waldrop M.M. The chips are down for Moore's law // Nature, February, 2016.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

клюэновской теории контролируемого коммуникативного взрыва, а напротив – подводит под нее сугубо технические основания.

Большинство современных теоретиков медиа следуют в русле маклюэновской линии эксплозивного наращивания скоростей обмена и пропускной способности. Так, например, американский исследователь современной культуры Генри Дженкинс в качестве ключевой концепции своей теории использует понятие «трансмедийного сторителлинга», означающее постепенное замещение традиционных способов линейного художественного повествования, использующих ресурсы одного типа медиа, новыми стратегиями медиа франшиз, разворачивающихся одновременно на множестве различных медиаплатформ, предполагающих уход от линейных сюжетов и законченных форм нарратива в сторону увеличения сложности конечного медиапродукта и, соответственно, – уровня технической компетентности потребителей. В конечном счете, Дженкинс предсказывает появление в недалеком будущем особой культуры потребления информации, которую исследователь называет «конвергентной культурой»[4]. Доминирование технологического аспекта в этой теории не вызывает сомнения.

Другой крупный медиатеоретик Мануэль Деланда, описывая логику эволюции «машинного филума», выделяет отчетливую тенденцию, состоящую в последовательном вытеснении человека как субъекта производства и источника контроля над производственными процессами в пользу автоматов и машин. Деланда замечает, что даже последние достижения в области развитии искусственного интеллекта связаны отнюдь не с антропологизацией машины, а напротив – со способностью проектировщиков мыслить в машинной логике, например, отказаться от единого программного центра управления: «…для создания программ, больше напоминающих человека, контроль над процессом должен быть не у главной программы, а у самих данных, с которыми она работает. Можно считать, что «разум» робота состоит из базы данных, в которых внешний мир представляется благодаря «сенсорам», отражающим изменения в этом мире, — короче говоря, миграция контроля от программ к данным позволяет внешним событиям запускать внутренние процессы»[5]. Таким образом, повсеместное распространение слабых версий Искусственного Интеллекта (программы распознавания лиц, сервисы машинного перевода, электронные синтезаторы речи, самообучающиеся средства навигации и пр.) содержит в себе скрытую иронию: то, что изначально задумывалось как глобальный проект антропоморфизации машины, на деле оказывается многоуровневой операцией по машинизации человека.

Последовательный и вполне сознательный уход от антропоцентризма в пользу техноцентризма является общим местом современной медиатеории. Постгуманистический пафос свойственен как для работ радикальных феминисток, вроде знаменитого «Манифеста киборгов» Донны Харауэй[6], так и для сочине-

URL: https://www.nature.com/news/the-chips-are-down-for-moore-s-law-1.19338

[4] Jenkins, H. Convergence Culture Where Old and New Media Collide. New York, 2006. P. 129.

[5] Деланда, М. Война в эпоху разумных машин. М., Екатеринбург, 2014. С. 228.

[6] Haraway, D, A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist. Feminism in the Late Twentieth

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ний представителей пост-делезианства, в частности, социолога Бруно Латура, сознательно уходящего в своей теории от классической субъект-объектной оппозиции в пользу безличных акторно-сетевых структур. Расхожая характеристика современной эпохи как момента перехода к пост-человечеству, которому сопутствует «переоценка всех ценностей» и тотальный пересмотр классического образа человека, является своеобразным мейнстримом современной медиа теории.

Впрочем, технологическому мейнстриму всегда сопутствовали разного рода оппозиционные течения. Если на этапе первых промышленных революций речь шла скорее о консервативных социально-политических движениях (движение луддитов XIX в. и неолуддитов конца XX в.), то примерно в нулевых годах XXI наметилось масштабное и вполне осознанное противопоставление мейнстриму в рамках самой цифровой культуры. Возникшие на благодатной почве новых коммуникационных технологий, эти критические течения, в то же время, противостоят технологическому мейнстриму, осуществляя перекодирование существующих культурных практик, господствующих в современной медиа среде.

В этой работе мы не ставим перед собой цели подробно осветить все существующие варианты стратегий культурного перекодирования, ограничимся описанием лишь двух полярных тенденций. Условно обозначим эти тенденции как «минимализм» и «барокко». Принятые обозначения довольно условны: речь идет не о сложившихся нормативных и ценностных системах, сформировавшихся в тех или иных социальных группах, а скорее о локальных движениях, сложившихся на периферии массовой культуры. Представление данных тенденций в терминах, традиционно применяемых к направлениям в искусстве, связано с особенностью нашего подхода, в котором этические аспекты культурного перекодирования неразрывно связаны с эстетическими формами его выражения.

Указанная произвольность в выборе стратегий не распространяется на чисто операциональное их толкование, в котором минимализм и барокко представляются двумя симметричными процедурами культурного перекодирования: минималистической оптимизацией и барочным фрактальным умножением. Заметим, что несмотря на видимую контрастность и даже противоположность указанных процедур, минимализм и барокко как культурные стратегии вовсе не исключают друг друга: присущая им энергия отрицания направлена, в первую очередь, на культурный мейнстрим – для них он является основной идеологической мишенью и главным объектом критики. Между собой же они находятся в состоянии негласного союзничества.

Минимализм

Минимализм как этическая позиция во многом является продолжением одноименного направления в американском искусстве, возникшего в 60-е годы XX в. и объединившего представителей различных областей художественного творчества – дизайнеров, архитекторов, музыкантов, фотографов и художников. Несмотря на видимое отсутствие прямой линии преемственности между ведущими представителями арт-минимализма (Д. Джадд, С. Левитт, Р. Моррис) и минимализма этического (Л. Бабаута, К. Райт, Дж. Миллбурн,

Century // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York, 1991. Pp.149–181.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Р. Никодемус), последний можно рассматривать как осовремененную версию первого, утратившую авангардный дух художественного элитаризма, но обогатившую свои дискурсивные практики различными формами социальной критики и существенно обновившую технический инструментарий за счет использования новых медиа.

Заметим, что этический минимализм отнюдь не является идейно однородным течением: скорее речь идет о сообществе единомышленников, объединенных общим стремлением к оптимизации повседневной действительности и выстраивающих конкретные практики упрощения на разных основаниях. Отсутствие единой программы преобразования, универсальной системы ценностей и сколь-нибудь выверенной системы понятий чрезвычайно роднит минималистов с представителями так называемого «движения медленной жизни» (slow movement), возникшего в рамках противопоставления европейской традиционной культуры питания и американской культуры «fast food». Данное движение, подобно минимализму, является сетевым конгломератом лидеров мнения и различных тематических ресурсов, вроде журнала Kinfolk (kinfolk.com), объединенных скорее по стилистическому, нежели идейному принципу. Немногочисленные «программные произведения» обоих течений, вроде книг «Жизнь без суеты» Карла Оноре[7] и «The Power of Less» Лео Бабауты[8], не содержат какой-либо законченной теории, принадлежа к популярному формату практических руководств «на все случаи жизни».

Продолжая эстетическую линию преемственности, следует также отметить сильное влияние на минимализм японской культуры. Как и в японской эстетике, в минимализме сфера эстетического не ограничивается искусством, включая в себя различные регистры повседневности – начиная с дизайна интерьера и заканчивая культурой питания. В японской эстетике повседневности, как и в минималистской эстетике, нет строгого разделения между двумя этими сферами: обыденная жизнь может быть формой искусства, а искусство в свою очередь не чуждается обыденной жизни.

Ещё одно заимствование заключается в смешении сфер этического и эстетического. Об этой тенденции, характерной для японской культуры, говорит американский исследователь эстетики повседневности Юрико Сайто. По мнению Сайто, во многих традиционных японских практиках повседневности, вроде садоводства, печатного дела, сервировки еды и чайной церемонии, – эстетическое начало всегда сопутствует этическому, являясь его чувственным выражением. Исследователь подчёркивает, что японской эстетике не свойственно противопоставление Природы и Культуры, характерное для западной системы ценностей: искусственное здесь является очеловеченной формой природного, любой эстетический акт предстаёт своеобразной формой коммуникации – с жизненной средой и окружающими людьми[9]. Этический минимализм, возникший на американской почве, разделяет тенденцию японской культуры основывать

[7] Оноре К. Без суеты: Как перестать спешить и начать жить. М., 2017. 260 с.
[8] Babauta L. The Power of Less: The Fine Art of Limiting Yourself to the Essential… in Business and in Life. New York, 2009. 192 p.
[9] Saito Y. The Moral Dimension of Japanese Aesthetics // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. Vol. 65, No. 1, 2007. P. 88.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

стратегии совершенствования на эстетических принципах оптимизации и гармонизации, уравновешивания и упорядочивания – посредством специальных коммуникативных практик.

Особенно заметна связь с японской эстетикой повседневности в творчестве Лео Бабауты — одного из виднейших представителей движения минималистов. Будучи постоянным посетителем дзен-буддистского центра Тассахара, расположенного в окрестностях Сан-Франциско и представляющего собой официальное представительство дзен-буддистской школы Сото-сю на территории США[10], Бабаута испытал сильнейшее влияние дзен-буддизма, позаимствовав его эстетический и этический ригоризм, императив сдержанности и проповедь осознанной жизни. В минимализме Бабауты можно наблюдать адаптацию дзен-буддистских религиозных практик к повседневной жизни среднестатистического американца через нивелирование, собственно, религиозной и акцентирование сугубо практической составляющей.

«Zen Habits» Лео Бабауты

Этический минимализм – это, прежде всего, сетевая субкультура. Основной формой репрезентации этого течения выступают персональные сайты участников движения, странички блогов и аккаунты в социальных сетях. Специфика минимализма как эстетико-этической позиции проявляется уже в характере визуального представления соответствующих сетевых ресурсов.

Возьмем в качестве примера блог Лео Бабауты «Zen Habits» (zenhabits.net). Сам дизайн интерфейса «Zen Habits» призван способствовать сосредоточению внимания пользователя, снижению уровня коммуникативной избыточности, характерной для большинства современных информационных ресурсов. Сведя содержимое своего блога к простому тексту на белом фоне, максимально оптимизировав систему навигации, полностью исключив визуальные помехи, вроде красочных картинок, баннеров и рекламы, – Лео Бабаута превратил интерфейс своего сетевого ресурса в манифестацию основных ценностей минимализма: ясности, простоты и осознанности. Основной этический императив, который последовательно, от поста к посту, проводится в блоге Лео Бабауты, сводится к требованию ответственного, осознанного существования, предполагающего сознательное сопротивление избытку информации, высокой плотности событий и избыточной коммуникативной активности. Впрочем, как следует из содержимого блога, этика минимализма не сводится к простому противопоставлению суетливого существования среднестатистического горожанина некой идеальной размеренной жизни, присущей деревенским жителям или обитателям монастырей. Блог Бабауты — это набор практических решений, позволяющих современному обитателю мегаполиса оптимизировать собственное жизненное пространство, создать в нем обширные лакуны для вдумчивых размышлений, творческой активности, живого общения, наслаждения простыми вещами – всего того, что лишен среднестатистический горожанин, живущий под постоянным прессингом социальных обязательств, с одной стороны, и соб-

[10] Principles & Governance // San Francisco Zen Center. URL: www.sfzc.org/about-zen-center/principles-governance/lineage

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ственных невротических реакций на них – с другой.

Блог Лео Бабауты представляет собой подборку сценариев жизненной оптимизации, основанных на активном целеполагании в противовес пассивному реагированию на различные влияния и требования социального окружения, свойственному доминирующей культуре потребления. Сочетание выверенной этической позиции, современного формата представления, доступной манеры изложения, и отсутствия сложной терминологии, делает блог Лео Бабауты одним из наиболее популярных ресурсов в американском сегменте Сети[11].

Помимо этической составляющей минимализма, вызывающей ассоциации с классическими дискурсами «опрощения» (античные киники, христианское монашество, учение Л. Н. Толстого), особого внимания заслуживают его гносеологические основы, восходящие к дзен-буддистским духовным практикам осознанного существования. Как уже было сказано, минимализм Лео Бабауты во многом сложился под влиянием дзен-буддизма школы Сото-сю. Характерной особенностью Сото-сю, отличающей эту школу от других направлений дзен-буддизма, является особая техника сидячей медитации – дзадзэн. В ходе дзадзэн практикующий фокусирует внимание на собственных телесных ощущениях: положении тела, ритме дыхания, воздействии окружающей среды и пр. Задача дзадзэн – полностью элиминировать мысленное и образное производство, сосредоточить внимание на текущем моменте, получить опыт чистого сознания собственного тела – в виде дыхания, сердцебиения, тактильных ощущений, восприятия собственной позы и мимики[12]. Бабаута адаптирует эту медитативную технику к обыденным практикам, минимизируя религиозную составляющую и оставляя только требование чуткого восприятия текущего момента, примененное к конкретным чувственным проявлениям собственного тела, реагирующего на самое себя и на изменения окружающей среды. Фокусировка внимания, будучи традиционным способом оптимизации ментальной активности в восточных духовных практиках, помогает не только выстроить иерархию приоритетов в череде событий, но и играет роль своеобразного «растяжителя» временного потока, позволяющего существенно замедлить ход событий и перейти от привычного для современного человека «клипового сознания» в режим сплошного, целостного восприятия и мышления. Сознательное сужение входящих информационных потоков, длительное сосредоточение на собственных телесных ощущениях и замедление времени (проявляющееся в значительном замедлении ритма дыхания при увеличении его глубины) позволяют значительно повысить детализацию воспринимаемого и достичь характерного для многих религиозных практик переживания «мгновения-вечности». Это предельное замедление и сопутствующая концентрация информационных потоков составляют важную особенность минималистической стратегии культурного перекодирования. В ходе минималистической оптимизации пере-

[11] Sculte B. From overweight and unhappy to awesome Internet guru // The Washington Post. URL: www.washingtonpost.com/news/inspired-life/wp/2015/03/31/from-fat-and-lazy-to-awesome-internet-guru-heres-how-leo-batauta-did-it/?utm_term=.b403d16abdde

[12] Suzuki S. Zen mind, beginner`s mind. New York: Weatherhill, 1995. P. 29–30.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

кодируется сам характер отношений человеческого тела с культурным окружением: традиционное для западной культуры противопоставление тела и сознания сменяется концепцией сознательного существования в комплексе телесных практик, человеческое тело не противопоставляется окружающей среде, а рассматривается как точка пересечения разнородных процессов – физических, биологических, психических, интеллектуальных.

Проект «The Minimalists»

Альтернативный подход к минимализму демонстрируют Джошуа Миллбурн (Joshua Millburn) и Райан Никодемус (Ryan Nicodemus), авторы блога «The Minimalists» (www.theminimalists.com). В их случае минимализм выступает особой жизненной стратегией, выработанной в момент экзистенциального кризиса. Хроника этого кризиса представляет собой своего рода «точку входа» в проект минималистов – эту историю Миллбурн и Никодемус воспроизводят на каждой крупной презентации своего сетевого проекта13. Примечательно структурное сходство этой истории преодоления с классическими нарративами разоблачения, вроде истории Будды Гаутамы, открывшего иллюзорную природу Сансары, и платоновского «мифа о пещере», утверждающего параллельное сосуществование «истинного» и «иллюзорного» миров. Впрочем, история друзей-минималистов мало походит на дискурс божественного откровения, если не принимать во внимание компонент энтузиазма, характерный для представителей американских протестантских сект. Этой версии минимализма гораздо ближе по духу протестный дискурс американской контркультуры 60-х, использовавшей нонконформизм в качестве противоядия против технократической дегуманизации и отчуждённого товарного фетишизма. Некоторые аллюзии на контркультуру 60-х можно найти и в стилистике сайта «The Minimalists»: помимо эксплуатации «хипстерской» эстетики, авторы сайта активно экспериментируют с малой литературной формой, восходящей к американскому авангарду 50-х и 60-х гг. (Дж. Керуак, К. Кизи, Р. Бротингам). Минималистская система ценностей излагается авторами в формате небольших эссе на избранные темы, для которых характерна претензия на литературность и художественный стиль, заимствованный у представителей «потерянного поколения»[14].

Нонконформистские мотивы проекта «The Minimalists» фундирует тот же минималистский призыв к оптимизации, что и у Бабауты, захватывающий все области человеческого бытования – от организации жизненного пространства до освоения более «естественных» коммуникативных привычек. Особый упор Миллбурн и Никодемус делают на личное общение: хотя основным источником минималистского дискурса является уже упомянутый блог «The Minimalists», его авторы отдают предпочтение формату выездных семинаров, на которых они имеют возможность непосредственно общаться со своими единомышленниками, делиться продуктами литературного творчества, устраивать музыкальные сессии. Одна из ключевых задач минимализма, как ее понимают Миллбурн и Никодемус, заключается в восстановлении традиционных

[13] A rich life with less stuff. The Minimalists. TEDxWhitefish 2014.
URL: https://youtu.be/GgBpyNsS-jU

[14] См. эссе «Live Like Stan» – URL: https://www.theminimalists.com/stan/

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

человекоразмерных форм коммуникации, отошедших на второй план в эпоху социальных сетей и сервисов электронных сообщений. Реализация этой задачи предполагает построение своеобразной иерархии коммуникативных средств, в которой новым медиа отводится сугубо вспомогательная роль. Подобный «сниженный» статус цифровых медиа предполагает программу по радикальной оптимизации сетевой активности, сведение ее к необходимому минимуму. Минималисты делают особый упор на служебном характере технологий и призывают вносить больше осмысленности в процесс повседневной коммуникации:

«Только от нас зависит то, как использовать наш повседневный инструментарий, наши технологии. Наши инструменты — это всего лишь инструменты, и мы должны время от времени задаваться вопросом о том, как правильно их использовать. Превратиться в нового Луддита – значит исключить для себя целый мир возможностей, более совершенный мир, обогащенный новым технологическим инструментарием. Используя технологии ответственно и осмысленно, мы можем изменить наш мир к лучшему, в противном случае они могут стать источником больших неприятностей»[15].

Таким образом, движение минималистов не является консервативной реакцией на возрастающую роль новых медиа и прогрессирующую технизацию повседневной жизни. Скорее это средство балансировки интенсивно разрастающейся техносферы и не успевающей за этим бурным ростом антропосферы, попытка скорректировать машинный аутопоэзис с учётом сугубо человеческих потребностей – потребности в творчестве, свободе и полноценном межличностном общении.

Барокко

«Барокко» – состояние, в котором французский социолог и философ Мишель Маффесоли находит объяснительный потенциал для процессов и моделей – социальных, познавательных, экономических – разворачивающихся в постиндустриальном обществе[16].

В отрыве от всего корпуса понятий и концепций, применяемых этим исследователем для анализа (пост)современности, данный термин может показаться чересчур экзотичным, однако стоит сказать, что под «барочностью» в указанном нами поле исследования понимается не конкретный стиль в эстетике, а скорее набор практик и способов отношения человека к окружающей его действительности и своему месту в ней. В первую очередь речь здесь идет о стратегиях усвоения и распространения информации.

В этой связи важно выделить черты, присущие этому пониманию «барочной парадигмы»: тенденцию к расширению и избыточности, гибридизацию ролей и идентичностей, игровые практики соучастия, сетевой номадизм, эксплозию в отношении старых социальных нормативов.

Практики, связанные с игрой, переоблачением, сменой ролей и масок, которые традиционно осуществлялись в определенные периоды года и имели по большей части регулятивный характер для жизни сообщества, сейчас рассеяны по социальному времени и про-

[15] Millburn J., Nicodemus R. A Minimalist Approach to Technology.
URL: https://www.theminimalists.com/technology/

[16] Maffesoli, M. L'Ombre de Dionysos. Paris: Le Livre de Poche, 1991. 243 p.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

низывают все сферы человеческой жизни. Этот принцип организации сообщества, – неотрайбалистский[17] по своей сути, – подразумевает коммуникацию вне прагматических целей, а также большую толерантность, сочувствие, высокую эмоциональную связь, и, что, возможно, самое важное – общую игровую практику, созидающую некий свод правил, принимаемых всеми участниками сообщества, но не навязываемый им. Способы мыслить себя и свои социальные связи, веками фиксировавшиеся европейской мыслью, перестают быть релевантными, когда речь заходит о реалиях сегодняшнего дня.

Примером тому служат различные микросообщества, образующиеся, растущие и развивающиеся как в виртуальной реальности, так и в мире оффлайн. Подобного рода субкультуры, объединения – в том числе и экономические – сформированы не по телеологическому принципу прежней западной культуры, не по принципу следования некой общей цели, а по более гибким и подвижным принципам.

Ярким примером подобного типа объединения можно назвать сообщества, занимающиеся исторической реконструкцией: существуя внутри собственной эпохи, представители этих сообществ могут совмещать адекватную своему времени деятельность (существование в качестве представителя той или иной профессии, в качестве соседа, налогоплательщика, etc.) с попыткой вжиться в роль людей предыдущих эпох и воссоздать их практики повседневности, элементы материальной культуры. Приведем в качестве примера один из реконструкторских клубов, организованный интересующимися историей Древнего Рима: http://www.legio-x.ru. В качестве другого примера уместно упомянуть культуру рейва – популярную в 90-е годы и переживающую ностальгический всплеск сейчас – можно сказать, что это практика объединения, возникающая на эмпатических основаниях общей эмоциональной привязанности и общих эстетических предпочтений, и подразумевающая определенные паттерны и нормы в поведении (образ жизни, распорядок дня, сленг, манеру одеваться), но не репрессивно, а в игровой форме. Весьма показательна реплика одного из участников московского музыкального фестиваля «Боль» американскому журналу Dazed: *«Это музыка, которая непрерывно звучит в течение 8 часов. Мы относимся к себе с иронией, и в то же время искренне. Нам не нравится лицемерие ни в музыке, ни в жизни. Нам не нужен отдых. Ты можешь бы рок-скитальцем, поп-интеллектуалом или подпольным рэпером – и все это нам нравится.»*[18]

Объединяющим принципом в рейв-культуре является музыка – вводящая в транс, музыка, которую слушают, под которую двигаются, и которая задает эстетическую тональность сообщества. Сопоставляя два приведенных примера, или же обращаясь к другим проявлениям «новой городской солидарности», важно отметить, что одни сообщества существуют параллельно с другими: индивид вполне может облачиться в костюм офисного работника утром, перевоплотиться в рейвера вечером, оставаясь и в том, и в другом случае

[17] Маффесоли М. Каждому своя триба: от контракта к пакту // Посредник. Массмедиа, общество и культура. М., 2016. 289 с.

[18] Fedorova A. Photos capturing the ecstasy of being a young Russian raver // Dazed. 2017. URL: http://www.dazeddigital.com/art-photography/article/37586/1/sasha-mademuaselle-photos-capture-the-ecstasy-of-teen-russian-ravers.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

собой. Стоит ли упоминать здесь многочисленные возможности перевоплощения и саморепрезентации, предоставляемые социальными медиа?

Игра, а не производство

Отчасти «барочность» эпохи означает доступность цитирования, возможность свободно оперировать различными эстетическими парадигмами. Человек телеологической культуры вписан в довольно жесткую иерархическую структуру, следуя идеалам и мотивам, навязанным ему обществом, он стремится к бесконечной «доработке» себя, к формированию собственной целостности, к служению идеалам, он вписан в ригидную систему по большей части репрессивных практик. Можно сказать, что он находится в бесконечном состоянии производства – в том числе собственного проекта, оттесняя на периферию эмоциональную и чувственную сферы, равно как и культуру повседневности, как области опыта малозначительные, а подчас и препятствующие реализации проекта, в котором он – субъект – якобы должен свершить некоторый поступок, сделать вклад для будущих поколений. Человек же культуры барочной отрицает не только ценность формирования собственного проекта, он в принципе подвергает критике само понятие телеологичности культуры. Индивид, чья идентичность приобретает своеобразную «эластичность», находится в игровой реальности, в ситуации беспрерывной смены ролей, культурного обмена, цитирования, блуждания по сети гиперссылок – и, что важно, – в моменте «сейчас». Барочность мало доверяет «будущему» – и в этом отношении ее можно назвать футуропессимистичной системой, – в противоположность устремленной вперед по «времени-стреле» культуре модерна.

Рекурсивные стратегии расширения

Наряду с другими признаками (пост)современной эпохи – подразумевая, в первую очередь, принцип распространения информации в социальных медиа – Маффесоли выделяет так называемый «фрактальный» способ сообщения[19]. Этот способ подразумевает движение паттерна поведения с дальнейшей его фрагментацией, интеграцией с другими паттернами и с созданием мозаичной картины, которая вбирает в себя различные фрагменты культурных событий, произведения искусства, коммуникативные практики и стили. По этому принципу устроено общение в социальных сетях, обмен информацией, распространение новостей в СМИ. В работе «Теории софт-культуры» американский исследователь Лев Манович выделяет подобную структуру в числе принципиальных особенностей новых медиа:

«Эти элементы собраны в более масштабные объекты, но продолжают быть самостоятельными. Наконец, сами эти объекты могут быть объединены в еще более крупные, опять же не теряя своей самостоятельности»[20].

Маффесоли утверждает, что, проведя параллель между общественными и биологическими принципами организации, мы убедимся в том, что фрактальный тип организации и передачи информации естественен для общества, – современное искусство обладало

[19] Маффесоли М. Каждому своя триба: от контракта к пакту // Посредник. Массмедиа, общество и культура. М., 2016. 289 с.
[20] Манович Л. Теории софт-культуры. Н. Новгород, 2017. С. 23.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

важными интуициями в этом отношении задолго до появления социальных сетей, начав экспериментировать с темами мозаичности и фрагментарности; с сорасположением частей и целого и трансформируя традиционные представления о внутреннем устройстве произведения. Рефлексия над соотношением целого и частей, интерес к перекодированию нормы в пространстве спектакля, безусловно, связаны с постепенным смещением властного дискурса телеологической парадигмы в отношении норм социальной коммуникации. Приведем в пример подходы хореографов Пины Бауш (http://www.pina-bausch.de) и Мерса Каннингема (https://www.mercecunningham.org), Тело в постановках Бауш и Каннингема выступало самостоятельной единицей, входя в резонанс с другими телами и разбивая классическую модель спектакля (Cunningham). Сходную картину мы встречаем в барочной – в классическом понимании этого термина – архитектуре: целое создается из совокупности перекликающихся между собой элементов, каждый из которых можно рассматривать в отдельности, между тем, не теряя из виду панораму произведения – причудливую, сложносочиненную и витиеватую.

Барочная стратегия противостоит традиционной культуре модерна, и она естественным образом пронизывает массовую культуру, где, далеко не всегда будучи осознаваемой, взаимодействует с привычными стратегиями поведения. Барочность захватывает все больше сфер опыта, конструктов и паттернов в собственную игру, преображая наше видение мира и собственной роли в нем – через расширение и рассеивание классического картезианского субъекта. При видимой инфантильности, флексивности барочная стратегия, пожалуй, может быть охарактеризована как экспансивная – поскольку она постоянно захватывает в себя все новые фрагменты мейнстрима, перерабатывая его и включая в циклы собственного «фрактального» движения. В этом состоит ее принципиальное отличие от стратегии минимализма: если первая стремится к средоцентричности и концентрации, то вторая – продолжая быть, по своей сути, антропоориентированной стратегией, – к распаду на составляющие.

Но вместе с тем между двумя этими моделями перекодирования существует одно фундаментальное сходство – противостояние мейнстриму, ведение диалога и медиация с ним в череде взаимопроникновений, смещений и реплик.

***

«Обход» клишированных, репрессивных, техноцентричных практик коммуникации, характерных для доминирующей культуры, осуществляется двумя представленными стратегиями по-разному: если минимализм продуцирует многообразие благодаря высокому уровню осознанности и фильтрации, то барокко продуцирует многообразие через экстатические практики «потери сознания» в потоке колоссальных объемов информации. Вместе же они представляют собой разные режимы культурного перекодирования, само наличие которого является характерной чертой современной культуры и не может быть оставлено без внимания медиатеорией.

Заметим, что описанная тенденция к оптимизации информационных потоков и жизненной активности не является исключительной прерогативой минимализма, являясь общим местом современной западной культу-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ры. Для информационного общества характерен стабильный рост спроса на различные средства оптимизации, программы личностного роста, системы эффективного тайм-менеджмента, технические средства автоматизации рутинных процессов. Растущая востребованность подобного инструментария, на наш взгляд, напрямую связана с лавинообразным увеличением объема, сложности и скорости обработки информации, сопутствующим эволюции цифровых медиа. Причем потребность в подобных средствах оптимизации тем выше, чем выше доля наукоемких и высокотехнологичных производств в общей экономике той или иной страны или региона. Этим, в частности, объясняется высокая популярность этического минимализма на территории Соединенных Штатов.

На примере минимализма можно увидеть, как при достижении очередного пика материального и символического обмена культура начинает вырабатывать собственные механизмы оптимизации, направленные на распределение нагрузки среди участников социальной системы и снижающие информационный и событийный «перегрев» культуры в целом. Между тем очевидно, что методы оптимизации не всегда сопряжены со стратегиями сжатия и фильтрации поступающих извне данных – и барочная стратегия, описанная нами, представляет собой противоположный метод: расширения, поглощения и непрерывного «соскальзывания».

Как уже было сказано, мы склонны рассматривать барокко и минимализм в качестве средств культурного перекодирования, характеризующегося преобладанием этического и эстетического аспектов над техническим. В этом, на наш взгляд, заключается основное отличие традиционных стратегий оптимизации, нацеленных на создание чисто технических средств и повышение «вычислительных мощностей» и «пропускной способности» агентов культуры (линия Маклюэна), от рассмотренных субкультурных стратегий, нацеленных на восстановление нарушенного баланса и рассматривающих человека как разумное творческое начало, существующее на границе природного и технического и призванное служить посредником-балансиром между двумя этими областями. Как в минималистской, так и в барочной стратегиях культурного перекодирования мы наблюдаем замещение традиционной этики труда, сложившейся в русле протестантского мировоззрения, новыми этиками соучастия и вовлеченности – в случае минимализма восточной этикой «естественности» и «равновесия», в которой сам человек воспринимается не в качестве активного агента сферы божественного, наделенного неограниченными полномочиями по преобразованию противостоящего ему мира Природы, а в качестве своеобразной границы между различными компонентами физического, символического и духовного пространств; в случае барочности – пафосом утопии «свободного» обмена данными и культурными кодами.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Александра Михайловна ОРЛОВА / Alexandra ORLOVA

Государственный институт искусствознания, Москва, Россия
Отдел медийных и массовых искусств, Сектор художественных проблем массмедиа
Соискатель на степень кандидата наук
Российская государственная библиотека искусств
Специалист отдела культурных программ

State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
External Postgraduate Student of the Creative Problems of Mass Media, Department of Media and Popular Arts
Russian State Art Library, Specialist of the Department of Cultural Programs
aocifra@gmail.com

ЗВУК КАК ПЛАСТИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ИНСТАЛЛЯЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА

В статье рассматривается саундинсталляция, как одна из форм пластического искусства в контексте современного визуального искусства. Автор делает упор на произведения инсталляционного искусств, в которых художники, работающие со звуком, либо подкрепляют свои инсталляционные работы визуальным рядом, либо создают для потенциальных зрителей звуковую среду, где каждый может представить себе тот или иной визуальный ряд. Подобный метод можно отнести к явлениям синестезии и авто-кураторства, которые используются при взаимодействии зрителей с подобного рода работами. Акцент делается на репрезентацию саундинсталляции как произведения искусства, имеющего своеобразную пластическую форму. В статье описаны и проанализированы работы таких авторов как: Джон Кейдж, Нам Джун Пайк, Неманья Цвиянович, Таус Махачева, Юнес Баба-Али, Сергей Филатов, Крис Коул.

Ключевые слова: инсталляция, саундинсталляция, звук, погружение, взаимодействие, зритель, эстетика, звуковая среда, синестезия, авто-кураторство.

SOUND AS A SCULPTURAL ELEMENT OF THE INSTALLATION SPACE

The given article describes sound installation as one of the forms of sculptural art in the context of contemporary visual art. The author pays attention to those pieces where artists who work with sound either enforce their installation works with some visual material or create pieces with no visual images, so the possible audiences could imagine them on their own. This method shows the use synaesthesia and auto-curation phenomena which can be used during the interference of the audiences with such pieces of art. Representation of sound installations as a piece of art that has sculptural origin is the important part of the paper because the aesthetics of the described artists implies that. Also, the paper describes and analyzes works of artists like John Cage, Nam June Paik, Nemanja Cvijanović, Taus Makhacheva, Younes Baba-Ali, Sergey Filatov, Crys Cole.

Key words: installation, sound installation, sound, interference, engagement, viewer, aesthetics, sound environment, synaesthesia, auto-curation.

Определение «произведение искусства» претерпело достаточно много изменений с начала XX в. До этого времени художник, собиратель, ценитель, исследователь искусства знали, какие признаки есть у пространственных, а какие – у временных ви-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

дов искусства. Большое количество ярких художественных явлений и процессов в конце XIX – начале XX вв., таких как изобретение фотографии, кинематографа, психоанализа и мн. др. создали беспорядок в этой стройной, проверенной веками системе. Это повлекло за собой и новое прочтение термина «произведение искусства». Философ Поль Зифф пишет в эссе "Задача определения произведения искусства": «Одна из самых главных проблем эстетики состояла в том, чтобы дать дефиницию <...> понятия "произведение искусства"»[1].

Его коллега Моррис Вейц придерживается схожей точки зрения. По мнению Вейца «Искусство, как показывает логика понятия, не имеет набора необходимых и достаточных свойств, следовательно, его теория логически невозможна, а не просто практически трудна»[2]. То есть, проблема эталона остаётся актуальной. Но тематика данной статьи подразумевает наличие подобного определения.

Тот же Вейц даёт вектор направления, он пишет, что природа искусства «есть уникальное сочетание определяемых элементов <…> в их отношении»[3]. При этом философ Дэвитт Паркер считает, что определение «произведения искусства» не должно быть простым. Вероятно, в данном контексте стоит обратить внимание не на объективные признаки произведения, а на их субъективное восприятие, то есть определить «произведение искусства» в профанной и профессиональной среде, так как проблема «оскорблённого зрителя», о которой пишет Хосе Ортега-и-Гассет[4] остаётся актуальной и по сей день.

Для профанной среды под произведением искусства чаще всего понимается нечто, чему индивид даёт субъективное определение красоты. Это может быть картина, скульптура, фотография и т. д. и т. п. Если зритель из профанной среды не видит красоты или не понимает смысл, то он может посчитать, что перед ним находится не произведение искусства, а некий обман, недостойный быть выставленным в музее или галерее.

Для представителя профессиональной среды субъективное понятие красоты далеко не всегда играет важную роль. В данном случае важна эстетика художника, создавшего произведение искусства, среда, в которой произведение искусства представлено, позиция самого художника по отношению к работе. Иногда представителя профессиональной среды интересует наличие других работ автора в музейных коллекциях, а также наличие атрибуции данной или схожих работ в научных или выставочных каталогах. То есть, в этой ситуации «описательное использование термина "произведение искусства" необходимо для указания, что вещь принадлежит к определённой категории артефактов»[5].

[1] Зифф П. Задача определения произведения искусства // Американская философия искусства: основные концепции второй половины XX века – антиэссенциализм, перцептуализм, институционализм. Антология. Екатеринбург: издательство «Деловая книга», 1997. С. 61

[2] Вейц М. Роль теории в эстетике // Американская философия искусства: основные концепции второй половины XX века – антиэссенциализм, перцептуализм, институционализм. Антология. Екатеринбург: издательство «Деловая книга», 1997. С. 45

[3] Там же.

[4] Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. М.: Радуга, 1991. 639 с.

[5] Дики Д. Определяя произведение искусства // Американская философия искусства: основные концепции второй половины XX века – антиэссенциализм, перцептуализм, институционализм. Анто-

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

В этой статье «произведение искусства» будет пониматься в соответствии с определением, сформулированном Джорджем Дики: «Произведение искусства в дескриптивном смысле – это 1) артефакт, 2) которому какое-либо общество или социальная группа (subgroup of a society) присвоили статус кандидата для оценки (has conferred the status of candidate for appreciation)»[6]. Это определение появилось в 1969 г., когда на Западе уже царил неоавангард, чьим продуктом стали концептуальные художественные практики. А благодаря исканиям концептуалистов смогла сформироваться и художественная инсталляция.

Художественная инсталляция является довольно ёмкой формой современного визуального искусства, которая может обобщить невероятное множество тем, синтезироваться с другими творческими практиками, если этого требуют творческие искания художника. Данный художественный феномен начал оформляться в начале XX века в период авангарда, когда эксперименты со скульптурой начали набирать силу, и окончательно оформился уже к 1960-м годам. Позднее художники, работающие в данной творческой плоскости, осознали синтетическую природу инсталляции, благодаря чему подобные произведения стало возможно определить не только как «нечто, расположенное в пространстве», но, и как «нечто, расположенное во времени», то есть, помимо того, что произведения инсталляционного искусства сами по себе экспонируются непродолжительный период времени, после чего демонтируются или уничтожаются, в тело инсталляции также стали начали видео и звук, которые имеют временной характер и относятся к time-based media (так как на данный момент термин не имеет эквивалента в русском языке, то в статье будет использована его английская версия).

Стоит отметить, что художественная инсталляция в её предметно-объектной форме трактовалась как одна из форм пластического искусства, благодаря тому что ее главной задачей была организация пространства. В некоторых источниках до 1980-х инсталляция может обозначаться как «скульптура». В своей статье 1978 г. «Скульптура в расширенном поле» исследователь и художественный критик Розалинд Краусс отметила, что определение *скульптура* как понятие применялось к многочисленным произведениям искусства, приводя в качестве примеров работы, которые сегодня мы уже называем «инсталляциями». Она пишет: «<…> многообразие примеров того, что стало принято называть скульптурой, как смысловые границы этого понятия начинают стираться. Если только не предположить, что в само это понятие не было заложено свойство безграничной изменчивости»[7].

Выделение инсталляции в отдельную форму искусства, а не обозначение как одного из подвидов скульптуры, также связано с тем, что термин «искусство инсталляции» или «художественная инсталляция» (англ. installation art) уже давно используется в западной терминологии. Он разграничивает художественную инсталляцию и инсталляционные работы по созданию как музейной экспозиции, так и, к примеру, установки новой кухни в жилом помещении, благодаря этой приставке мы также можем выделить художественную инсталля-

логия. Екатеринбург: Издательство «Деловая книга», 1997. С. 244

[6] Там же. С. 246

[7] Краусс Р. Скульптура в расширенном поле // Художественный журнал. М., 1997. № 16. С. 54

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

цию как отдельный самостоятельный вид в системе современного визуального искусства. Материалами, или, как это принято сейчас говорить, медиумами в инсталляции могут являться всевозможные предметы, так как основная стадия формирования инсталляционного искусства пришлась на период неоавангарда, то инсталляционные работы постепенно приобрели синтетический характер. Медиумами инсталляции могут быть как масляная краска, так и металлические гвозди или даже звуки отбойного молотка. По характеру репрезентации инсталляция может быть камерной или тотальной, инсталляцией действия или наблюдения. По использованию художественных медиумов: видео-, саунд-, медиа-, AR[8]-, VR[9]- инсталляцией, живой, роботической и т. п. Данная форма легко адаптируется под технические новшества и новые направления в искусстве, благодаря чему смогла стать своеобразным универсальным инструментом для современных художников. Исследователь Кристиана Пол, говорит о том, что цель инсталляции – это создание некоего «пространства», которое способно перенести зрителя в «спроецированную реальность» [10].

В данной статье будет уделено внимание саундинсталляции. В тексте не используется определение «аудиоинсталляция», так как автор считает его устаревшим. Форма инсталляции зависит от основного медиума, если это видео, то перед нами видеоинсталляция, если звук (англ. sound) – саундинсталляция. Немаловажен и тот факт, что саунд-арт (искусство звука) является уже давно устоявшимся термином, соответственно, определение «звуковых инсталляций» как *саундинсталляций* вполне правомерно. Произведения искусства, выполненные в этой форме, имеют синтетическую природу, соединяющую в себе как пространственные, так и временные виды искусства. При этом, саундинсталляция формирует представление о том, что звук может быть представлен как произведение пластического искусства. Наиболее важный фактор в существовании саундинсталляции – её восприятие, зрительская синестезия и дальнейшая документация, трансформирующая замысел художников для так называемых *неочевидцев*.

Вероятно, первым опытом, который можно назвать предтечей саундинсталляции, является произведение Джона Кейджа «4’33”» (1952) (хотя, можно предположить, что какие-то наработки могли быть и у М. Дюшана с Э. Варезом, так как известно, что художник и композитор были близкими друзьями). В своей работе Кейдж создаёт прецедент тотальной музыки. Кажущиеся четыре с половиной минуты тишины на самом деле моделируют пространство, в котором зритель является неотъемлемой частью работы. Каждый элемент этого тотального звука – своеобразная партия, случайно исполненная в выбранном художником месте. При этом стоит обратить внимание на момент ситуативности, который Кейдж использует в своём музыкальном произведении. Если следовать логике его замысла, то «4’33”» не может быть записана на плёнку и многократно повторена, так как каждый повтор – это своего рода *имровизируемый энвайронмет*, работа не может быть описана методами традиционного анализа музыкальных произведений. Для исполнения «4’33”» нужна определённая

[8] AR – дополненная реальность, англ. «augmented reality»
[9] VR – виртуальная реальность, англ. «virtual reality»
[10] Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. С. 71.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

среда с необходимыми атрибутами «музыкальности»: концертный зал, дирижёр, музыканты, зрители. При этом произведение Кейджа не имеет «сенсорной ощутимости» в виде нотной партитуры, которая в некотором смысле «овеществляет» музыкальное произведение. Искусствовед Юрий Лотман писал: «Отличие между “услышать”, с одной стороны, и “увидеть и потрогать”, с другой, связано с возможностью опосредованности первого и обязательной непосредственности второго»[11]. Он отмечал, что «услышать» является непостоянной категорией, постоянно меняющейся, а «увидеть и потрогать» имеет постоянную основу. В случае с произведением Кейджа можно говорить о сочетании категорий «увидеть» и «услышать», при этом обе категории не являются гарантами постоянства состояний произведения. Таким образом, Кейдж создаёт художественную ситуацию с признаками, свойственными инсталляционному искусству: организация пространства, «погружение» зрителя в работу, ситуативность / временность. Звуковой аспект работы усиливает ситуативность, так как «музыка», звучащая в произведении визуального искусства, относящегося к пространственному виду искусств, не может быть воспроизведена в бумажном каталоге или зафиксирована на фотографии. На это достаточно быстро обратили внимание коллеги Кейджа и добавили этот «компонент» уже в инсталляционные работы.

В 1963 г. художник Нам Джун Пайк создаёт инсталляцию «Произвольный доступ». Автор прикрепил более пятидесяти обрывков лент для магнитофона к стене, которые зритель мог прослушивать с помощью магнитофонной головки, прикреплённой к паре наушников. На фотодокументации мы видим изображение, напоминающее некий абстрактный графический рисунок. Кажется, что в этой работе Пайк использует эстетику наскальных росписей, так как образ, созданный художником, отдаленно напоминает пиктограммы. Зритель в данном контексте играет роль своеобразного исследователя, который пытается расшифровать послание, закодированное в изображении. Звук в этой инсталляции является скрытым элементом, узнать о его существовании можно лишь с помощью прямого взаимодействия с работой. Художник в данном случае вводит элемент тактильности – «сенсорной ощутимости», то есть, он позволяет нам в прямом смысле прикоснуться к звуку.

Другая саундинсталляция, на которую мне хотелось бы обратить внимание называется «Монумент памяти идеи Интернационала» (2010) Неманьи Цвияновича. В своей работе художник использует эстетику сакрального пространства. Чтобы выразить это в визуальной форме Цвиянович, как и Пайк, вносит интерактивный момент в «Монумент»: началом инсталляции является маленькая музыкальная шкатулка, которая безмолвно располагается в экспозиции музея или галереи. Когда кто-то из посетителей крутит ручку шкатулки, начинает звучать «Интернационал», который передается микрофоном на динамики в другом помещении, где его также подхватывают другие микрофоны и благодаря такой множественной «перезаписи» узнаваемая мелодия трансформировалась в шум. Так художник обыгрывает идею памяти поколений. По задумке автора эти звуки должны были по-разному тракто-

[11] Лотман Ю. М. Натюрморт в перспективе семиотики // Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. С. 341.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

ваться зрителями. То есть для тех, кто жил при коммунизме мелодия имеет ясное четкое очертание, для тех, кто не застал этого режима, звук теряет свою форму, его очертания смазываются, они становятся своеобразным отголоском истории. Соответственно для первой категории зрителей звуковая часть работы должна иметь подсознательные чётко выраженные визуальные очертания из-за ассоциативного ряда, который возникает в их воображении. Для второй категории эта мелодия эфемерна и может быть сравнима с песком, который струится сквозь пальцы.

Тему эфемерности бытия, культурной мифологии и археологии прорабатывает художница Таус Махачева в саундинсталляции «Вабабай, вададай!» (2015 / 2018 гг.). Из описания к произведению следует, что автор делает отсылку к устной речи в культуре, так как Махачева преимущественно работает с образами дагестанской культуры. Как-либо задокументировать данную инсталляцию с помощью фото или видео невозможно, Махачева не подкрепляет звук визуальным контекстом. Восклицания, которые слышит зритель, не имеют какого-либо конкретного значения, поэтому каждый волен сам моделировать визуальный ландшафт, в котором находятся герои автора. Подобное явление исследователь Будхадитя Чаттопадхяй обозначает термином *авто-кураторство* в статье «За содержанием: объектно-дизориентированный саунд-арт» (Beyond Matter: Object-disoriented Sound Art)[12]. Чаттопадхяй пишет о том, что многие художники для достижения наилучшего эффекта погружения зрителя в саундинсталляцию опираются на то, что сам зритель может себе вообразить в представленном ему звуковом пространстве. В подобных работах помимо синтеза искусств, присутствует и явный синестетический контекст. «<…> имитация подлинности делает понятие условности осознанной проблемой, границы и меру которой нащупывают и художник, и его аудитория»[13] – эта мысль предваряет искания как Чаттопадхяйа об авто-кураторстве, так и идеи исследователя Кристианы Пол о погружении в инсталляционные произведения искусства, созданные на базе time-based media.

Исходя из двух вышеописанных примеров, можно говорить о том, что саундинсталляция может быть отнесена к медиа с низким уровнем определённости, то есть к *холодным медиа*, о которых писал теоретик Маршал Маклюэн[14]. В его теории подобные произведения подразумевают существенно более активное участие аудитории, возможность зрителя по-разному интерпретировать представленную ему работу. И если работы Махачевой и Цвияновича могут иметь множество зрительских интерпретаций, некоторые авторы стараются придать своим работам более конкретные «очертания».

Подобное произведение создал российский художник Сергей Филатов. Его работа «Цельнометаллический вагон» (2014-2016) по-

[12] Chattopadhyay B. Beyond Matter: Object-disoriented Sound Art. // Seismograf. DMT (special issue), 2017. URL: http://seismograf.org/fokus/sound-art-matters/beyond-matter-object-disoriented-sound-art (дата обращения 17.01.2019).

[13] Лотман Ю. М. Натюрморт в перспективе семиотики // Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. С. 343.

[14] Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.-Жуковский: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 462 с.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

гружает зрителя в мир поезда, делает его своеобразной шестерёнкой, существующей в пространстве звуков. На выставке «Прибытие поезда» (2017 г., Фонд культуры «Екатерина») инсталляция находилась в отдельном тёмном пространстве, где на стенах располагались звуковые колонки – каналы инсталляции. Камерная атмосфера работы позволяла зрителю почувствовать себя реальным пассажиром поезда дальнего следования, представить пейзажи, которые он мог бы видеть за окном и т.п.

Звуковое полотно, созданное Филатовым, было выстроено по принципу коллажа: каждый канал лаконично вплетается в общую канву в нужный момент. Это определило *скульптуроподобность* данной саундинсталляции.

Работа марокканского художника Юнес Баба-Али «Без названия (Мегафоны)» (2014/2018) имеет не только звуковую, но и визуальную составляющую. Художник размещает на полу музея или галереи множество мегафонов, каждый из которых транслирует голос одного из уличных торговцев Дакара. Известно, что в столице Сенегала говорят на более чем сорока разнообразных языках, художник погружает зрителя в абсолютную какофонию звуков, вероятно, неизвестных ему диалектов. В работе художник использует «стихийную» природу звука, о которой пишет Джордан Лейси в статье «Организация звуковой среды: три подхода и десять атрибутов создания длительных саундарт инсталляций» (“Sonic Placemaking: Three approaches and Ten Attributes for the Creation of Enduring Urban Sound Art Installations”)[15]. Лейси говорит о звуке стихий, таких как ветер, шум моря и т.п., то есть о звуках природного происхождения без каких-либо электронных модификаций. Звук, представленный в работе Баба-Али, также можно отнести к стихийному, так как голоса уличных торговцев – это звуковая стихия рынка, которую художник дополнил визуальным элементом – мегафонами.

Мегафон в современной культуре является символом уличных демонстраций (чаще всего политических), поэтому можно предположить, что автор предлагает зрителю вычленить наиболее близкую ему по духу «партию» и присоединиться к ней. Фотодокументация проекта без какого-либо подробного текстового описания вероятно понимается благодаря образу мегафона как возможность стать *неочевидцем* политического многоголосия. При этом для *зрителя-очевидца*, непонимающего представленного художником множества языков, диалектов и наречий, работа может нести оттенок диковинности, которую европеец может встретить, например, на восточном рынке. Здесь видно, что даже такая, на первый взгляд четко выстроенная работа имеет низкий уровень определённости.

Отличную от Баба-Али и Филатова стратегию по визуализации звука выбрала для себя канадская художница Крис Коул. В 2017 г. на выставке V-A-C Foundation «Геометрия настоящего» в ГЭС-2 была представлена её работа «Громоздить Оссу на Пелион» (2017). Саундинсталляция была размещена в небольшом отсеке ГЭС-2 и представляла собой груду кирпичей, сложенных в форме пирамиды. В помещении можно было услышать аудиоза-

[15] Lacey J. Sonic Placemaking: Three Approaches and Ten Attributes for the Creation of Enduring Urban Sound Art Installations // Organised Sound. Volume 21, Special Issue 2 (Situating the Avant–Garde: Conformity and oppositional culture), August 2016. Pp. 146–159.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

пись того, как художница переносила кирпичи из одного места в другое, когда создавала работу в пространстве ГЭС. Идея заключалась в использовании огромных усилий впустую, а основой стал древнегреческий миф о титанах, которые пытались взгромоздить гору Оссу на гору Пелион, чтобы добраться до Олимпа и уничтожить богов.

Готовый проект окунал зрителя в полумрак, где свет был направлен не на punctum[16] работы, а на studium[17]: звуковая среда, сырость, исходящая от стен электростанции, своеобразная изолированность пространства создавали неповторимую атмосферу во время созерцания данного произведения. Работа «говорила» со зрителем, побуждала испытать удивление, восхищение и т.п. Но выставка завершилась, и «Громоздить Оссу на Пелион» осталась некой фотодокументацией непонятной груды кирпичей в фотоаппаратах и телефонах посетителей.

Зритель, наблюдавший эту историю, скорее всего, сможет разобраться в сценарии «жизни» инсталляции. Человек, посмотревший работу на фотографии в каталоге или интернете вряд ли сможет судить о ней с той же позиции, что и непосредственный свидетель. Для него это будет просто подсвеченная груда камней, лишённая всяких контекстов, так как для неочевидца проблематично оценить масштаб нарочитой бессмысленности саундинсталляции, потому что он лишен коммуникации с оригиналом.

Конечно, приведённые несколько примеров не дают исчерпывающего представления о данном виде художественной инсталляции, но уже по ним можно судить о том, насколько разнообразны подходы к работе со звуком, как с пластическим средством в среде современного визуального послевоенного искусства. Немаловажен и тот факт, что к саундинсталляции применимы многие концепции, определяющие ее, и как произведение визуального искусства, и как произведение, созданное в канве time-based media. Целью данной статьи было показать, как звук, даже без визуального ряда, может приобретать своеобразную «видимую» форму, способную «погружать» в себя, выводя на первый план такие определяющие для саундинсталляции аспекты как синестезия и автокураторство.

[16] Барт Р. Camera Lucida. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 192 с.
[17] Там же.

© Издательство «Эйдос», 2019. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2019. For Private Use Only.

Международный журнал исследований культуры № 1 (34) 2019
Научное рецензируемое электронное издание

International Journal of Cultural Research # 1 (34) 2019
Peer-reviewed scientific e-journal

ISSN 2079–1100 **www.culturalresearch.ru**

Журнал входит в перечень
рецензируемых научных изданий
ВАК по специальностям
09.00.00 (философские науки)
24.00.00 (культурология)
17.00.00 (искусствоведение)

ВЫСШАЯ
АТТЕСТАЦИОННАЯ КОМИССИЯ (ВАК)
Министерства образования и науки Российской Федерации

WEB OF SCIENCE
RSCI

Google scholar

CYBERLENINKA
Научная электронная
бибилотека

РОССИЙСКИЙ ИНДЕКС
НАУЧНОГО ЦИТИРОВАНИЯ
Science Index

ULRICHSWEB™
GLOBAL SERIALS DIRECTORY

Интелрос
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РОССИЯ

ТЕМА НОМЕРА: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ГЕЙМДИЗАЙН КУЛЬТУРЫ

Приглашённые редакторы выпуска:
Константин Павлович ШЕВЦОВ, Александр Сергеевич ЛЕНКЕВИЧ

Ответственный редактор: *Алина Владимировна ВЕНКОВА*

The MAIN TOPIC of the ISSUE: COMPUTER GAMES: GAME DESIGN OF CULTURE

Guest Editors:
Konstantin P. SHEVTSOV
Alexandre S. LENKEVICH

Managing Editor: *Alina VENKOVA*

01.04.2019
Дизайн и оригинал макет
Издательство «ЭЙДОС»

Design & layout
Publishing House EIDOS

www.eidos-books.ru