

САРНА Александр Янисович / Alexandr SARNA

| Убить бен Ладена |

САРНА Александр Янисович / Alexandr SARNA

Белоруссия, Минск.

Белорусский государственный университет.

Кафедра социальной коммуникации, Кандидат философских наук, доцент.

Belarus, Minsk.

Associate Professor in the Department of Social Communication  
of the Belorussian State University.[alsar.05@mail.ru](mailto:alsar.05@mail.ru)

## УБИТЬ БЕН ЛАДЕНА

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИМУЛЯЦИИ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ НОВОСТЕЙ В СОВРЕМЕННЫХ СМИ

В статье показана ключевая роль информационной политики, которая реализуется во взаимосвязи войны, компьютерных симуляций и видеоигр. Она представлена на примере спецоперации в Пакистане 2 мая 2011 года, когда американские военные убили террориста № 1 Осаму бен Ладена. Многочисленные интерпретации этого медиасобытия включают несколько версий о виртуальном образе смерти бен Ладена.

**Ключевые слова:** информационная политика; масс-медиа; теле-новости; компьютерная симуляция и видеоигры

### Killing bin Laden — The Image of War and War of Images in the Mediasphere

The article reveals the important role of information policy, which reflects the connection between war, computer simulation and videogames. An example of this may be seen in the case about the special military operation in Pakistan, which took place on May 2, 2011, when American Commandos killed the № 1 terrorist, Osama bin Laden. Many interpretations of this media event include various versions virtual images of bin Laden's death.

**Key words:** information policy, mass media, TV news, war, computer simulation, and videogames

В условиях современной «мультимедийной революции» при совмещении разных технологических платформ в системе СМИ происходит объединение форматов, возникают гибридные жанры и поджанры, что иногда дезориентирует массовую аудиторию и приводит к появлению многочисленных мистификаций и «симулякров»<sup>1</sup>. Зачастую ради оперативного оповещения читателей/зрителей журналистам приходится жертвовать достоверностью информации, из-за чего выполнение масс-медиа их традиционных функций оказывается под вопросом. «Эффект реальности», описанный Р. Бартом<sup>2</sup>, в медийной среде все больше трансформируется в «эффект присутствия», направленный на детальное воссоздание атмосферы происходящего с применением спецэффектов и компьютерной анимации. А с учетом того, что большинство технологических инноваций применяются прежде всего в военных целях, проблема подмены реальных событий их виртуальными образами может расцениваться как провокация в условиях информационной войны.

<sup>1</sup> Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов. Минск: Красико-принт, 1996. С. 32–47.

<sup>2</sup> Барт Р. Эффект реальности / Р. Барт // Избранные работы: Семиотика. Поэтика: пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. Москва: Прогресс: Рея Универс, 1994. С. 392–401.

Так или иначе, сложившуюся ситуацию следует рассматривать как повод для серьезных опасений ввиду возможности манипуляции общественным мнением посредством фальсификаций. Данная статья посвящена анализу лишь одного события из современной медийной практики — освещения в СМИ спецоперации американских войск по уничтожению Осамы бен Ладена. Тем не менее, этот случай может иллюстрировать неоднозначность восприятия и сложность оценки происходящих событий в условиях, когда телетрансляции начинают функционировать в режиме компьютерной симуляции и практически делают аудиторию участниками видеоигры, погружая их в виртуальную реальность. Осуществляя сравнительный анализ данных технологий и организуемых с их помощью коммуникативных практик, далее в рамках case studies мы постараемся показать, каким образом они используют схожие эффекты воздействия, которые могут быть направлены на мистификацию аудитории.

2 мая 2011 года президент США Барак Обама выступил с обращением к мировой общественности и объявил, что накануне ночью в Пакистане был убит Осам бен Ладен, известный как «террорист № 1» во всем мире, глава радикальной исламистской организации «Аль-Каида», которого в США считают организатором взрывов башен ВТЦ в Нью-Йорке 11 сентября 2001 года. Во всех новостях по мировым телеканалам были показаны уникальные кадры, призванные документально под-



твердить этот факт и сделать его очевидным для многомиллионной телеаудитории. Съемка в режиме «он-лайн» производилась с помощью миниатюрных видеокамер, закрепленных на шлемах солдат и способных распознавать объекты даже в условиях темноты. Поэтому можно было достаточно отчетливо видеть процесс высадки десанта из вертолета, окружения дома террориста, вторжения в особняк — но не сам момент убийства человека, которого затем опознали как бен Ладена<sup>3</sup>.

При этом ракурсы съемки был выбран так, что позволял телезрителям увидеть все происходящее как бы своими глазами, ощутить себя не просто свидетелями, но и участниками сражения — так же, как это делается на виртуальном поле боя в компьютерных и видеоиграх. Более того, оказалось, что команда спецназа — далеко не единственная, кто принимал участие (пусть и дистанционно) в этой смертельной схватке. За действиями отряда по ликвидации главы «Аль-Каэды» непосредственно в момент проведения штурма следило чуть ли не все руководство Белого дома: «президент США Барак Обама, его правая рука Джо Байден, госсекретарь Хиллари Клинтон и другие высшие лица Соединенных Штатов наблюдали в режиме он-лайн с помощью видеокамеры, закрепленной на голове одного из спецназовцев, участвовавшего в штурме»<sup>4</sup>.

Позднее была опубликована фотография всех, кто собрался в Капитолии и даже пытался руководить действиями бойцов на расстоянии в тысячи километров<sup>5</sup>. На фото видно, как они, не отрываясь, следят за происходящим на мониторе — крайне эмоционально, затаив дыхание и находясь немного в стороне, а непосредственно за нетбуком сидит генерал Маршал «Брэд» Вэбб. Он выполнял роль ассистента командующего операцией адмирала Уильяма МакРейвена (находящегося в Афганистане) и поддерживал с ним связь из Белого дома<sup>6</sup>. Понятно, что в тот момент адекватную оценку ситуации могли дать лишь те, кто участвовал в сражении. Тем не менее, президент США мог принимать решение относительно целесообразности проведения операции, ее прекращения или завершения любой ценой — в том числе продолжения боя «до последнего солдата». В итоге ситуация стала практически идентична той, в которой оказываются участники видеоигр, соревнующиеся друг с другом в рамках командных соревнований по интерактивным «шутерам».

Здесь мы имеем дело с игровой симуляцией, позволяющей вести сражение на расстоянии, но с полной имитацией «ближнего боя», что позволяет добиться большей эффективности в управлении операцией. Однако в данном случае понятие «симуляция» неожиданно получило и негативный оттенок как «пред-

намеренный обман», когда спустя год были обнародованы дополнительные сведения о произошедшем ночью 2 мая: «по данным непосредственного участника спецоперации по ликвидации террориста № 1, человека под псевдонимом Марк Оуэн, Осам бен Ладен уже был мертв в момент, когда морские пехотинцы ворвались в его особняк в Абботаде»<sup>7</sup>. Более того, некоторое время спустя после выступления Обамы бывший агент разведки США Беркан Яшар в эфире Первого российского телеканала открыто заявил, что «террорист умер задолго до того, как об этом публично объявили на весь мир. При этом преступник не был застрелен, он умер своей смертью около пяти лет назад»<sup>8</sup>. Не был ли в таком случае репортаж из Пакистана очередной компьютерной симуляцией, на которой и строится вся стратегия видеоигр? В таком случае мы имеем дело с очередным скандалом, аналогичным нашумевшей истории с полетом американцев на Луну.

Чтобы прояснить этот вопрос, необходимо провести некоторые параллели между функционированием масс-медиа, военных симуляторов и компьютерных (видео)игр, раскрывающим их роль в современном «обществе спектакля». Прежде всего, бросаются в глаза различия между форматом видеоигры в реальном времени и техникой трансляции в прямом эфире — в первом случае так осуществлялась связь с руководством Белого дома в момент проведения спецоперации, а во втором как зрелище демонстрировалось телеаудитории. И тогда, с одной стороны, мы имеем дело с позицией телезрителя и присущей ему «созерцательной отстраненностью», свойственной «чистому» визуальному потреблению (хотя и не в такой степени, как у кинозрителя, ведь телеаудитория имеет возможность едва ли не моментальной ответной реакции и обратной связи со студией через телефон и интернет). С другой стороны — статус «участника шоу», непосредственно принимающего участие в игре и имеющего возможность вмешаться в происходящее. Таким образом, игровое пространство более пластично, подвижно и интерактивно.

Напомним, что компьютерная игра представляет собой особый тип программы, позволяющий компьютеру выводить на экран монитора изображение для создания имитации прямого взаимодействия в виртуальном пространстве между персонажами (игровыми опциями) и пользователем по определенному сценарию, что используется в развлекательных, образовательных и др. целях. В отличие от видеоигр, предполагающих для запуска программы наличие определенного устройства (игровой консоли или «телеприставки»), компьютерная игра обеспечивает ее функционирование, опираясь лишь на технические возможности персонального компьютера и его программное обеспечение. По остальным параметрам пользовательские возможности видеоигр и компьютерных игр практически идентичны.

Из основных свойств игр можно выделить сенситивность (создание особой аудиовизуальной среды, отличной от физических пространства-времени и позволяющей моделировать игровой мир, живущий по своим законам), интерактивность (осуществление «обратной связи» программы с игроком, когда

<sup>3</sup> CNN: Inside the raid that killed Osama bin Laden // Фан-видео YouTube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=THLcqgka0k> (дата обращения: 03.09.2012); Osama Bin Laden Dead — Navy SEAL Raid Video // Фан-видео YouTube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=O44enAfg8zs> (дата обращения: 03.09.2012)

<sup>4</sup> Стравинский П. Убийство бен Ладена разобрано по секундам. UTRO.RU: ежедн. интернет-изд. 2011. 4 мая. URL: <http://www.utro.ru/articles/2011/05/04/972769.shtml> (дата обращения 28.08.2012).

<sup>5</sup> Brown A. Osama Bin Laden death: how it happend / BBC News: ежедн. интернет-изд. 2011. 7 июля. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/world-south-asia-13257330> (дата обращения 03.09.2012).

<sup>6</sup> Crawford J. The bin Laden Situation Room revisited — One year later / CNN.com: ежедн. интернет-изд. 2012. 1 мая. URL: <http://security.blogs.cnn.com/2012/05/01/the-bin-laden-situation-room-revisited-one-year-later/> (дата обращения: 03.09.2012).

<sup>7</sup> Бен Ладен умер до прихода спецназа США. IZVESTIA.RU: ежедн. интернет-изд. 2012 г. 29 авг. URL: <http://izvestia.ru/news/533978#ixzz252GolZrh> (дата обращения: 28.08.2012).

<sup>8</sup> Бен Ладена никто не уничтожал / Биржевой лидер: ежедн. интернет-изд. 2011. 18 мая. URL: <http://www.profi-forex.org/news/entry1008076030.html> (дата обращения: 28.08.2012).



поступающая от него информация непосредственно влияет на все происходящее в игре) и вариативность (возможность изменения пользователем сценария развития событий в рамках данной игры). Наличие этих качеств позволяет говорить о значимости компьютерных игр как своеобразного «жанра» массовой коммуникации и специфической «культурной формы», сопоставимой с такими феноменами современной техносферы, как кинофильм, видеоклип, рекламный ролик и т. п.

Важно отметить, что в большинстве игр типа DOOM, а также в некоторых «стратегиях» предусмотрена возможность не только корректировать условия своей активности в виртуальном пространстве, но и менять (в пределах дозволенного) правила игры, — для более успешного выполнения заданий различного уровня сложности. Так, в играх Warcraft 3 и Starcraft пользователь может настроить программу так, что получает возможность играть сразу за две противоборствующие стороны, чередуя сначала игру за одну сторону, а потом за другую. Так обеспечивается большая вовлеченность пользователя в процесс игры. В итоге компьютерная или видеоигра предстает как сложный информационный феномен и средство конструирования идентичности пользователя, который в процессе постоянной смены игровых ролей и функций получает возможность приобретения новых навыков — как инструментального овладения компьютерной технологией, так и социального взаимодействия в постоянно меняющихся условиях (что особенно характерно для командных игр). Эти особенности указывают на взаимосвязь игры с другими мультимедийными технологиями и возможность их дальнейшей интеграции, а в более широком контексте — подчеркивают связь войны, технологического ускорения и эволюции медиа.

Эта зависимость «приобрела постоянный характер со времен холодной войны, которая происходила почти исключительно на полях данных и образов. И сегодня electronic news gathering глубочайшим образом меняет сущность новости: все, что происходит, инсценировано. События происходят так, как они записаны и переданы медиа, так что сконструированный телевидением образ политики в основном составляется из тем и сообщений, которые уже были произведены для мировой общественности»<sup>9</sup>. В этом смысле новейшая история — это история трансляций ключевых событий средствами СМИ. Такие события, как вьетнамская война, революции в Центральной и Восточной Европе, а также война в Персидском заливе — это первые события мирового значения, которые были представлены одновременно в глобальном масштабе благодаря электронным масс-медиа.

Это значит, что политика теперь совершается на экранах телевизоров и мониторов в режиме реального времени — не только в формате новостей, но при «вбрасывании» темы и ведении дискуссий на интернет-форумах, размещении видео на хостингах и в социальных сетях. Все это подается как «повестка дня», стимулирующая обсуждение представленных событий и формирующая общественное мнение. Однако, как известно, прямым продолжением политики, хоть и другими средствами, является война. При этом информационная война сопровождается боевыми действиями, производя те образы, которые затем выдаются за реальность.

«Современные войны представляют собой информационно-теоретический эксперимент; они расколдовывают человека, трактуя его как инженерно-техническую проблему. С тех пор как состоялось внедрение систем обратной связи, эту задачу взяла на себя новая наука эргономика. Она оптимизирует среду человека в потоке данных. При этом совершенно все равно, ведет ли он самолет над вражеской территорией или пробирается в компьютерном лабиринте (...) Важнее всего то, что тренируемый не просто пассивно реагирует на монитор, но и активно участвует в формировании картинки. Здесь мы имеем дело с интерактивной компьютерной графикой. Поэтому симуляторы полета представляют собой прототип всех видеоигр, которые, по сути, являются генераторами цифровых образов»<sup>10</sup>.

В представленных американским телевидением репортажах вся операция по штурму дома и уничтожению бен Ладена оказалась выполнена как тотальный монтаж симуляций: моделирование схемы внутренней планировки и внешнего окружения дома, настройка оптики системы инфракрасного видения на камере, позволяющей вести съемку в полной темноте, фотография руководства Белого дома вместо их присутствия, что дало бы возможность опросить их как свидетелей и косвенных участников происходящего, и конечно, выполненные в технике компьютерной анимации инсценировки сцены убийства — ключевого момента, который не был показан телезрителям «живьем», поскольку был сочтен слишком жестоким и шокирующим. Собранные воедино, эти эпизоды были состыкованы подобно пазлу, в общую структуру телевизионного репортажа как основы новостного блока и сыграли основную роль при формировании отношения аудитории и всей мировой общественности к данному «акту возмездия».

При этом зрелищная составляющая выходила на первый план, заслоняя морально-этические и правовые вопросы, связанные с незаконным нарушением границы Пакистана, вторжением на частную территорию и убийством подозреваемого. Все по умолчанию понимали, что подобного рода спецоперация может быть приравнена к боевым действиям и оценивать ее следует «по законам военного времени», не выходя за рамки идеологических клише. Это и спровоцировало многочисленные споры и сомнения в успехе операции. «Кто-то считает, что бен Ладен был убит задолго до прошлогодней пакистанской спецоперации, некоторые уверяют, что террорист до сих пор жив. Американские власти были готовы обнародовать посмертные снимки Бен Ладена, но с формулировкой «это ужасно и может спровоцировать непредсказуемые действия», публикацию фотографий запретили»<sup>11</sup>.

По сути, в данном случае граница между жанровыми различиями ТВ-новостей и видеоигр стала совершенно условной, а телевизионные монтажные трюки выступили как набор визуальных инвариантов — основных элементов, из которых конструируется графический образ в видеоигре. Это позволило минимизировать усилия по созданию эффекта присутствия и повысить степень достоверности изображения, несмотря на очевидные трудности, связанные с ситуацией съемок. «В момент

<sup>10</sup> Там же. С. 68.

<sup>11</sup> Арамис День. «Непростой день» убийства Бен Ладена оценили в 26,95 долларов // Биржевой лидер: ежедн. интернет-изд. 2012. 24 авг. URL: <http://www.profi-forex.org/news/entry1008135483.html> (дата обращения: 28.08.2012).

<sup>9</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. М.: Европа, 2011. С. 72.



игры человек и компьютер образуют единую систему: машина синтезирует информацию, а психика строит на ее основе образы. Учет «человеческого фактора» позволяет увеличить эффект присутствия без роста нагрузки на компьютер: машина создает и показывает на экране только те части изображения, без которых игрок не сможет построить виртуальный мир, — инварианты. До тех пор, пока игрок может извлекать инварианты из визуальной среды в достаточном для текущей деятельности объеме, у него не возникает потребность в полной информации<sup>12</sup>. Соответственно, «многое из того, что видит игрок, может увидеть только искренне желающий увидеть именно это. Реалистичность образа в игре во многом зависит от того, насколько художнику удастся правильно подобрать для него инварианты»<sup>13</sup>.

Непрерывное усовершенствование технологий и их использование как военной промышленностью, так и СМИ, приводит к «мобилизации» репродуцированных образов и становится «кульминацией потока образов, спровоцировавших первую военно-индустриальную войну. Этим было объявлено, что отныне решение о победе или поражении зависит от статистики, стохастики и предсказательной силы. Образ теперь не просто образ, но исчезающий малый момент потока данных», — отмечает Н. Больц и подчеркивает, что «в войне образов исчезает различие между «горячей» и «холодной» войной. Новая война состоит в переработке данных и потоке образов»<sup>14</sup>.

На сегодняшний день уже не вызывает сомнений, что «поле боя в современной войне возникает на мониторах. Поэтому вопрос о «настоящей», а именно болезненной и кровавой, реальности войны за мерцанием экранов кажется наивным. С тех пор как видео и компьютер монтируются в само оружие и компьютерная симуляция позволяет вести военные игры в реальном времени параллельно боевым действиям, по ту сторону технических средств уже ничего нет. И с тех пор как ракеты в прямом эфире передают, как они ищут цель, легкомысленное представление о том, что медиа — это просто нечто, существующее между человеком и реальностью, — может иметь роковые последствия»<sup>15</sup>.

Но если по ту сторону монитора больше «ничего нет», то подрывается сам смысл боевых действий, а исход любой военной операции ставится под вопрос — может ли противник быть уничтожен в результате точного попадания и тем самым физически устранен посредством оптической системы электронного наведения? Не выдает ли она желаемое за действительное, переходя на новый виток саморазвития для совершенствования искусства симуляции? Этот процесс порой приобретает настолько автореферентный характер, что становится полностью самодостаточным. На это указывал Поль Вирильо: «Вслед за эрой «генерализованной симуляции» боевых операций (наземных, морских или воздушных) мы полным ходом вступаем в эпоху *интегральной диссимуляции*, в эпоху войны образов

и звуков, которая исподволь подменяет собой войну атомных вооружений (...) Так мы вступаем в новую, третью эру в истории военной техники: после доисторического века оружия «по предназначению» и исторического века оружия «по функции» начинается постисторический век *оружия-отсутствия* и *оружия-случая*, незаметного оружия, действующего путем окончательного разлучения реального и образного. Это объективная ложь, не поддающийся идентификации виртуальный объект, который вполне может быть и традиционным вектором поражения, не распознаваемым вследствие своей формы»<sup>16</sup>.

При сопоставлении функций игровых симуляторов и системы медиа нужно также подчеркнуть еще один момент. Участник видеогры или компьютерной симуляции осуществляет тот же процесс, что и зритель: сканирование информации и реакция на нее. Но именно тем же занимается и руководство Белого дома на представленной публике фотографии — оно живо реагирует на транслируемую картинку и решает, продолжать операцию или уводить солдат из боя. Так же действует и телезритель: увидев процесс в прямом эфире, он тут же усиливает звук или переключает телевизор на другой канал. Соответственно, все участвующие в процессе примерно равны, ведь их задача сводится к оперативному реагированию на увиденное и принятию по возможности адекватного решения через нажатие кнопки: солдат давит на курок, генерал — на клавиатуру ноутбука, зритель — на пульт дистанционного управления. И все вместе замыкают дигитальную цепь электронной системы, участвуя в общей стратегической игре под названием «сокрушение реальности».

Таким образом, на данный момент в системе СМИ стираются различия между жанрами и форматами, что приводит к конвергенции столь разных медиа, как телевидение, видеоигры и компьютерные симуляторы. Это приводит к тому, что в сознании массовой аудитории такой информационный продукт, как новости (особенно на телевидении) также приобретает черты, схожие с компьютерными симуляциями и видеоиграми. В итоге «в спектре возможностей симуляции наряду с созданием видимости действительности военное управление пользуется видимостью в действительности. Речь теперь идет прежде всего не о том, чтобы выследить и убить врага, но о том, чтобы привести его в смятение электронным обманным маневром»<sup>17</sup>. Поэтому вполне возможно, что руководство США воспользовалось именно таким «обманным маневром» и создало искусную симуляцию штурма особняка и убийства бен Ладена именно в профилактических целях — для того, чтобы недвусмысленно показать террористам, что возмездие их постигнет рано или поздно. Тем самым иллюзия убийства должна предотвратить реальные жертвы, а логика военной стратегии подменяется эффектами масс-медиа и воплощается в очередное зрелище. Вопрос же о том, действительно ли в результате военной операции был убит именно террорист № 1, по сути, остается за кадром.

<sup>12</sup> Бурлаков И. В. / И. В. Бурлаков. Номо Gamer: психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. С. 30–31.

<sup>13</sup> Там же. С. 28.

<sup>14</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. — М.: Европа, 2011. С. 65.

<sup>15</sup> Там же. С. 69.

<sup>16</sup> Вирильо П. Машина зрения / П. Вирильо. Пер. с франц. А. В. Шестакова под ред. В. Ю. Быстрова. СПб.: «Наука», 2004. С. 124–125.

<sup>17</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. — М.: Европа, 2011. С. 70.

