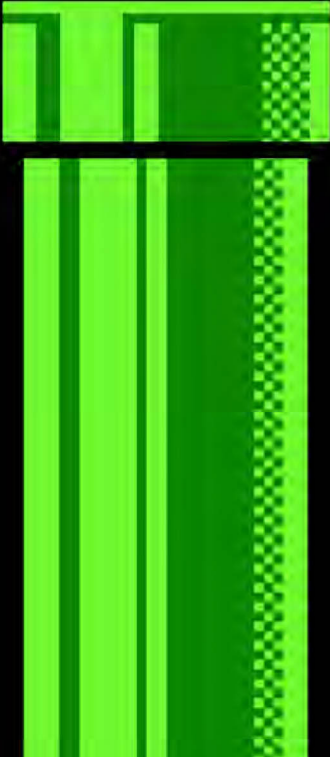


Игра или реальность?

Опыт
исследования
компьютерных
игр



УДК 130.2
ББК 87.667.1
М42

*Коллективная монография
подготовлена в рамках исследовательского проекта
при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект №16-18-10162
«Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.*

Ответственный редактор:
А. С. Ленкевич

Рецензенты:
*Грякалов А. А., докт. филос. наук., проф.
Секацкий А. К., канд. филос. наук., доц.*

М42 **Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр** / Под редакцией В. В. Савчука. — СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. — 498 с.

ISBN 978-5-9907824-7-1

Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) Центра медиафилософии СПбГУ выпускает второй том исследований. Первый том — «Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования» (2014) — вызвал закономерный интерес у аналитиков игр и игрового сообщества. Настоящая монография, продолжая поиск адекватного инструментария аналитики компьютерных игр и связанных с ними изменений в культуре, обществе, медиа-реальности, является результатом междисциплинарного исследования: игры в ней рассматриваются с позиций философии, социологии, права, культурологии, геймдизайна и др. В монографии ставятся задачи определить новые формы рациональности, связанные с компьютерными играми, раскрыть трансформации субъективности и телесности геймера, представить игру как инструмент моделирования и конституирования социальной реальности, а также выделить этические, экономические, правовые и социальные аспекты формируемой компьютерными играми действительности. В книге освещаются и такие знаковые явления, как newgames, мазокор, potgames и глитч-арт.

Авторы убеждены, что опыт исследований компьютерных игр может быть полезен не только представителям гуманитарных наук, но и геймерам. Книга рассчитана как на исследователей компьютерных игр, так и на самый широкий круг неравнодушных к играм читателей.

© Авторский коллектив, 2016
© Центр медиафилософии и ЛИКИ, 2016
© Фонд развития конфликтологии, 2016
ISBN 978-5-9907824-7-1 © А.Р. Латыпова, дизайн обложки, 2016

Введение



PRESS START

Становление дискурса исследований компьютерных игр в России*

Апологии компьютерных игр в публичном пространстве не видно, как почти не виден и беспристрастный анализ этого весьма популярного в современном обществе феномена. Повсеместно, как мантры, звучат слова о том, что компьютерные игры крайне негативно сказываются на сознании, психике и здоровье человека, разрушают способность к общению, мешают учебе и самореализации. Это далеко не полный перечень негативных последствий компьютерных игр, тиражируемых публицистами, педагогами, психологами и священниками в СМИ. Несмотря на эти алармистские настроения, людей, играющих в компьютерные игры, становится все больше и больше. Почему же компьютерные игры так привлекательны? Что же приобретают игроки, чего не могут найти в других областях жизни? Определенно можно сказать: геймеры, отдаваясь целиком и полностью пьянящей свободе игры, получают взамен едва ли не мистический опыт экстаза. Полностью игнорируя инвективы и заклинания о вредности игр, они снисходительно смотрят на однообразие «языковых игр» интеллектуалов и пресный — с точки зрения компьютерного

* Текст введения подготовлен в рамках проекта РНФ №16–18–10162, СПбГУ.

Введение

эстетизиса — опыт художественной литературы: «Куда им до скоростей и страстей **Candy Crush Saga?**»¹. Да, геймер — не созерцатель и не теоретик, предающийся (в тиши кабинета) рефлексивному самоанализу. Это противно его сущности. Геймер — отважный боец, каждый день вступающий в схватку за жизнь и свободу с тлетворным бюрократизмом, торгашеством и конформизмом общества. К тому его подталкивает сама реальность игры, яркая, живая, страстная, которая медленно, но неуклонно колонизирует и неигровую повседневность. Впрочем, со смертью он тоже знаком и в этом подобен самураю (и философу): настоящий геймер всегда помнит о смерти (*memento mori*) — и поэтому так высоко ценит оставшиеся жизни.

Компьютерные игры — гибридные образования, они — непредсказуемое дитя «цивилизации образа» (Вирильо), или, если адаптировать тезис к современности, *цивилизации медиа*. Процессы, происходящие в играх, противоречивы, они дают возможность проявиться тому, что им чуждо. Так, например, есть игры, которые полностью отвергают страсть, азарт, темп, тяготеющие к противоположному полюсу — не-играм (см., напр., проекты студии Tale of Tales), есть же вытесненные на территорию искусства (см., напр., проекты студии Ice-Pick Lodge, Джейсона Ропера, Пиппина Барра, Лукаса Поупа, Дэна Пинчбека, Дэви Ридена и той же самой Tale of Tales), что свидетельствует о мощных тектонических сдвигах, затрагивающих и культуру в целом, которые требуют осмысления, новых (не только художественных, эссеистических, публицистических) способов понимания. Компьютерная игра — законнорожденный ребенок научно-технического прогресса, кибернетики, общества потребления — безжалостно

¹ **Candy Crush Saga [2012]** — популярная в Facebook мобильная игра с элементарным геймплеем «три в ряд»: задача игрока — выстраивать шарики одного цвета в ряд, после чего они самоуничтожаются.

отвергает тех, кто, как беньяминовский ангел истории, смотрит в прошлое. Впрочем, ангела, куда бы он ни смотрел, ураган истории все равно снесет в будущее, поэтому стоит ли так упорно сопротивляться? Не пора ли и представителям академической науки вслед за геймерами и геймдизайнерами, апостолами геймификации и почитателями Евангелий от Марио и Макса Пейна, также посмотреть вперед? Игры могут быть «преодолены» только играми же. Дело за малым, осталось дожидаться новых игр, которые, вытеснят компьютерные, вобрав их в себя. На нынешнем же этапе следует всмотреться в доступную форму эстетического катарсиса, инорелигиозного экстаза, превращенной рациональности, которые представляют собой компьютерные игры.

На данный момент приходится констатировать, что компьютерные игры, несмотря на всевозможные подступы к ним с момента их появления, изучены плохо. Не дается исследователям ни опыт, сконцентрированный — в сжатых, предельно интимных формах переживания — на поверхности экрана, испещренной знаками триумфов и поражений, в руках, судорожно сжимающих контроллеры, ни телесные аффекты, воплощающиеся в дугообразной линии позвоночника, в переполненном мочевом пузыре (ведь нельзя уйти, пока не закончен рейд!), нервно дергающейся ноге... Экстатичность игры, с одной стороны, и строгая последовательность ее логики — с другой, делают задачу исследователей архитрудной. С одной стороны, возникает неотложнейшая проблема аналитики — неспособность классической рациональности и — намертво связавшей себя с прекрасным в искусстве — эстетики схватить и без потерь удержать в мысли весь комплекс явлений, связанных с компьютерными играми. Ни игры не могут без утраты своей специфики втиснуться в тело классического дискурса, ни классический дискурс не

Введение

может удовлетворить исследователей¹. Удовлетворяют ли нас неклассические, постструктуралистские техники анализа — покажет время. С другой стороны, упование на западные *game studies* не всегда оправданно, поскольку они нередко грешат описательным и поверхностным анализом. Укажем в этой связи на доклад исследовательницы игр А.Р. Латыповой с провокативным названием «Забудь *game studies*», в котором отмечалась важность разработки таких методов исследования компьютерных игр, которые опирались бы

¹ О невозможности исследовать компьютерные игры традиционными категориями эстетики говорит и президент немецкого эстетического общества Ламберт Визинг (Lambert Wiesing). Согласно Визингу, существенная причина поворота к медиафилософии заключается в том, что традиционная эстетика, выражая оценочное отношение к действительности, не справляется с новыми, формирующими нашу реальность, явлениями. В отношении таких форм медиа, как радио, рентгеновские снимки, бытовая фотография, компьютерные игры, понадобились новые средства анализа, поскольку они не схватываются сетью эстетических категорий и их более чем трудно оценивать. Расширение предмета анализа не может происходить в рамках традиционной эстетики. Как деликатно говорит Визинг, расширить свой предмет «удается ей с большим трудом», поскольку «объем понятия эстетики в его развитии от Баумгартена через Канта к Гегелю постоянно сокращался»; итогом развития эстетики явилось то, что она «стала заниматься эмфатическим, единственным в своем роде и выдающимся» (*Wiesing L. Was ist Medienphilosophie? // Information Philosophie. 2008, № 3. S. 38*). Визингу вторит ученик Хайдеггера Гюнтер Фигаль, предлагающий свою версию спасения эстетики как философской дисциплины. Исходя из положенных в основу исследования понятий «опыт» и «описание произведения искусства», Фигаль привлекает внимание к возможностям приложения феноменологического метода к искусству, к которому он, реагируя на кризис эстетики (в соответствии с духом времени), относит не только изобразительные искусства, но и танец, керамику, садовое искусство и японское искусство заваривать чай. К ним он применяет тщательно разработанную категорию «прекрасного» (См. подробнее: *Figal G. Erscheinungsdinge. Ästhetik als Phänomenologie. Tübingen: Mohr Siebeck, 2010*). Но, положив руку на сердце, признаем, что искусством в полном смысле слова все они (за исключением, быть может, заварки чая) давно уже признаны. Другое дело, если бы проф. Фигаль применил свой метод к компьютерным играм, граффити, комиксам, фанфикам, современным сериалам или треш-культуре, тогда проверка действенности его метода была бы более адекватной времени.

не только на уже сложившиеся конвенции *game studies*, но также включали бы в себя методы и языки других дисциплин (философии, социологии, лингвистики и т.д.). Взаимовлияние, диалог и противоборство традиций способствуют становлению нового дискурса.

Пробным шаром в теоретическом исследовании компьютерных игр можно считать монографию «Компьютерные игры: стратегии исследования» (2014), подготовленную по итогам научно-исследовательской конференции «Компьютерные игры — театр активных действий» (2013). Конечно, наивно было бы полагать, что в России до 2013–2014 гг. не обращались к исследованию компьютерных игр. Нельзя не отметить, что еще в 2012 году был запущен сайт *Gamestudies.ru*, который стал первым тематическим сетевым ресурсом, посвященным теме исследования компьютерных игр: на сайте регулярно публикуются статьи и переводы, посвященные игровой тематике, манифесты, анонсы научных мероприятий и другая полезная информация. В основном же усилия по исследованию компьютерных игр в России до 2012–2014 гг. носили публицистический, акцентирующий негативные проблемы, порождаемые играми, характер (пресса, телевидение), имели развлекательно-обзорную форму (следует признать, что с игровой журналистикой дела обстоят лучше, чем с осмыслением игр в рамках гуманитарных наук, во всяком случае, имеются специализированные журналы, посвященные играм) или представляли собой пусть и интересные, но изолированные попытки обратить внимание на новое проблемное поле эстетико-культурных¹, медиафилософских

¹ Можно указать, например, на конференцию «Видеоигры и искусство: современное состояние вопроса», организованную в рамках I Московской международной биеннале молодого искусства «Стои! Кто идет?», состоявшуюся 25 июля 2008 года. При всей важности данного события для аналитики компьютерных игр как искусства нельзя не отметить и того, что

Введение

или медиатеоретических исследований. К слову, весной 2013 года в Центре медиафилософии после серии подобных изолированных попыток помыслить компьютерные игры (на отдельных семинарах, конференциях и защитах научных работ 2010–2013 гг.) родилось новое подразделение — Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ), которая и выступила инициатором конференции «Компьютерные игры: стратегии исследования». Переоценить последнюю с точки зрения формирования философской рефлексии компьютерных игр в России трудно, поскольку исследователи из разных городов, увидев и услышав друг друга, вступили в коммуникацию¹. Так, в частности, после конференции был образован Московский центр исследования видеоигр при МГУ — MGC (после конференции произошла его институционализация, исследования игр будущими сотрудниками MGC проводились и ранее).

Получается, все же есть геймеры, кои, подавив в себе соблазн играть, говорят, размышляют и пишут об играх. Более того, пытаются инвестировать в письмо не только опыт экстаза, переживания, вызванные прохождением очередной игры, или, быть может, катарсис, но и экстравагантные концепты,

исследовательский фокус здесь был задан узко, а сам контекст (биеннале) скорее предполагал акцент на втором члене пары (искусство), а не на играх. Как следствие, к исследованию компьютерных игр были привлечены классические эстетические категории, которые не столько проясняют предмет исследования, сколько затемняют его специфику (См.: Видеоигры и искусство: современное состояние вопроса: Сб. работ научной конференции, 2008. М.: Издательская программа Московского музея современного искусства, 2015.).

¹ Исследование компьютерных игр стало важным направлением работы Центра медиафилософии. Так, на конференциях «Медиасреда: поле битвы или стихия взаимопонимания?» (30–31 октября 2015 года) и «Медиареальность: возможность рационального постижения» (25 ноября 2016 года) были организованы специальные секции, посвященные аналитике компьютерных игр. Ряд представленных на этих конференциях докладов лег впоследствии в основу текстов данной монографии.

дающие возможность пробиться сквозь эзотерический игровой опыт и проложить путь к его пониманию. Компьютерные игры — и это общее место — сопряжены с удовольствием, существо которого таится в мгновении между нажатиями клавиш. Самозабвенное участие в прочесывании подземелий или беспощадное уничтожение врагов в любимом шутере, прокачка персонажа в **The Elder Scrolls V: Skyrim** [2011] или знакомство с историей Геральта из Ривии сами по себе приносят удовольствие. И немалое. Особенно, если интенсивная цифровая жизнь разворачивается на фоне скучной рутины повседневности. Насыщая (и в известной степени — производя) желания, игры доставляют удовольствие не только сознанию, но и телу игрока, продуцируя также и конституирование новых форм субъективации (в том числе и поэтому они оказываются под подозрением у инстанций власти, которые всегда сами стремятся контролировать тело и производить подходящие формы субъекта).

Но игровое удовольствие и удовольствие от письма сопряжены со сложными процедурами соотнесения одного с другим. В игровой практике также существуют выверенные (сбалансированные, уточнил бы геймдизайнер) процедуры перевода удовольствия от геймплея в удовольствие тела, смыслов, рожденных игрой, — в смыслы, принадлежащие субъекту. Здесь и речи не может идти об эквивалентности игровой и неигровой реальности, ведь отношения между ними всегда опосредованные. И требуется система фильтров, машинерия посредников, процедур перевода, которые помогут преобразовать игровой опыт в неигровой. Поэтому неуместны — и даже смехотворны — обвинения, звучащие в адрес компьютерных игр, которые, по мысли хулителей, развращают молодежь, растлевают общество, способствуют падению нравов, etc. Так, например, часто звучат голоса против насилия, представленного в играх,

Введение

которое-де приводит в действие тайные механизмы, подталкивающие человека к насилию в жизни. Однако опыт насилия, пережитый в играх, скорее может вылиться в желание написать героическую поэму, сочинить фанфик, сходить на Comic Con или, в конце концов, пройти другую игру. Необходимый перевод опыта осуществляется как с помощью чисто игровых медиа, таких как джойстик, геймпад, клавиатура и др., так и через язык, через говорение о том, что случилось в игре. Через перевод недискурсивного опыта в дискурсивный.

Для понимания сущности этого перевода обратимся к мысли французского философа Марселя Энаффа, касающейся тела либертена: оно «как таковое должно непрерывно говорить о том, что оно делает, должно дублировать свои действия высказываниями о них»¹. Говорение (тем более философское — см. первую главу настоящей монографии) о компьютерных играх — это попытка создать дискурс, формирующий подходящий язык, который одновременно позволит понять, что же происходит в компьютерных играх, и создаст инфраструктуру желания, экономику удовольствия в воображении. Язык о компьютерных играх — экзегеза и трансформация желания одновременно. Можно предположить, что, как либертены, оттачивая и проясняя понятия, фиксирующие мельчайшие детали совокуплений, преступлений и собственных желаний, создавали необходимую оптику, без которой обнаружение указанных удовольствий было бы невозможным, так и геймеры, размышляющие об играх, создают всеобщий словарь, позволяющий как говорить об игровом опыте, выявляя тончайшие его оттенки, так и повторно переживать. Рискнем предположить, что без дискурса нет и игры. В конечном счете речь идет об изобретении реальности с ее особыми формами рациональности,

¹ Энафф М. Маркиз де Сад: Изобретение тела либертена. СПб.: ИЦ «Гуманитарная Академия», 2005. С. 116.

гармонии, собранности. Если учесть, что компьютерные игры — это кристаллические решетки, или архитектура, медиареальности, единой реальности всех пользователей медиа, то создание дискурса о них — это конверсия оснований реальности, в которой мы повседневно существуем, в которой обретаем полноту своего присутствия в текущий исторический период. Можно без оговорок сказать, что философия, сделавшая реальность, сформированную новыми медиа, своим основным предметом, то есть медиафилософия, неизбежно становится практической дисциплиной, которая позволяет нам исследовать и компьютерные игры.

Обрисовать контуры предмета отдельной философской дисциплины, показать границы разрешимости ее методов применительно к реальности, создаваемой компьютерными играми, — задача данной монографии. В общем виде понятие компьютерных игр — понятие с неопределенными границами, или, усилим тезис, понятие, являющее собой «слепое пятно» не только философского, но и гуманитарного дискурса в целом (отсюда становится понятным появление огромного количества критических, а по сути ругательных, текстов о негативных последствиях компьютерных игр и столь незначительного количества аналитических). Таким «слепым пятном» являются не только социальные и культурные эпифеномены, порождаемые компьютерными играми, но и обратная техническая сторона: их устройства, принцип функционирования, программное обеспечение, механизмы, тотально закрытые даже для большинства геймеров.

Если задать вполне правомерный вопрос о специфике методов и принципах исследования компьютерных игр, то ответ будет и легким, и трудным одновременно, поскольку подобные вопросы уже были поставлены в отношении медиареальности, исследуемой медиафилософией: *«Во-первых, медиафилософия есть философская, а следовательно,*

Введение

спекулятивная дисциплина с присущими ей философскими основаниями и посылками, посему она “должна соответствовать стандартам современной философии” (Матиас Фогель) или быть “новым движением современной философии” (Дитер Мерш). Медиафилософия использует все те методы, которыми пользуется легитимная философия *чего-то*: культуры, политики, права, образования, науки и техники, эстетики и т.д. Существуют подходы к анализу медиареальности, среди которых можно выделить базисные: постструктурализм и структурализм, теорию языковых игр, семиотическую теорию медиа (Р. Барт, Ж. Берже, К. Метц), неомарксизм, теории культурной критики и психоанализа, феноменологии и “поэтического мышления” Хайдеггера. Существующая конкуренция методов анализа существа новых медиа благотворно влияет на становление медиадискурса¹. Ситуация отягощается «специфичностью» предмета компьютерных игр и попыток найти адекватный ему язык описания. Важной задачей в будущем мы видим описание и сравнение методов исследования компьютерных игр.

Рождение нового языка описания сопряжено и с рядом трудностей. Если, скажем, в медиафилософии проблематическим, требующим определения является уже базовый термин — «медиа»², то в исследованиях игр также нет четкой определенности с базовой терминологией, нет ясности даже в том, как следует обозначать сам предмет исследования:

¹ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2014. С. 218.

² Стоит указать на трудность определения понятия «медиа», на которое обратил внимание Х.-Г. Гадамер: «Слово “медиум” является одним из интереснейших, его не столь просто понять, как об этом думают в первом приближении» (*Gadamer H.-G. Kultur und Medien // Zwischenbetrachtungen im Prozeß der Aufklärung. Jürgen Habermas zum 60. Geburtstag. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989. S. 715.*).

«компьютерные игры», «видеоигры», «цифровые игры» и др.¹. Тем не менее все эти термины легитимны, поскольку отражают актуальный этап становления исследовательского дискурса. В настоящем издании, подготовленном Центром медиафилософии и ЛИКИ, центральным понятием является «компьютерная игра», хотя в соответствующих контекстах, например в случае исследования генеалогии взгляда, представляется более удачным пользоваться термином «видеоигра». Кроме того, нельзя не признать, что авторы монографии порой и в других — невизуальных — контекстах прибегают к термину «видеоигра», поскольку считают его более адекватным для понимания ситуации: там, где это было уместным, редколлегия шла авторам на встречу — в других случаях использовался термин «компьютерная игра».

ЛИКИ настаивает, что «компьютерная игра» является более общим понятием, поскольку отсылает к *вычислимости* игрового события, что принципиально отличает *компьютерные* игры от *аналоговых* (визуальный критерий, очевидно, не дает той же меры всеобщности в схватывании специфики компьютерных игр). Как писал в монографии «Компьютерные игры — театр активных действий» зам. зав. ЛИКИ Сергей Сергеевич Буглак, «термин “компьютерные игры” рассматривает компьютер не как платформу “персональный компьютер”, а как computer — вычислитель»². Это довольно

¹ Стоит отметить, что дискуссионным является и вопрос, стоит ли считать игры — медиа? Вопрос об (а)медиальной природе игр все еще стоит на повестке дня как зарубежной, так и российской науки. Легко поддаваться искушению и сказать, что сотрудники Центра медиафилософии (в силу институциональной принадлежности) решают для себя этот вопрос однозначно (игры — это медиа), однако, скорее, стоит говорить о наличии медиального и амедиального ресурса компьютерных игр, разведкой которого и занимаются исследователи.

² Буглак С. С. Чем ветераны WoW отличаются от ветеранов ВОВ? // Медиафилософия X: Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2013. С. 197.

точно задает базовое медиальное условие компьютерных игр — *вычислимость*. Что позволяет охватить и визуальные, и акустические, и другие виды медиа (существуют ведь текстовые игры и такие игры, как **Blind Survivor [2012]**, **GMA Tank Commander [2002]**, которые предназначены для людей с дефектами зрения — к *видеоиграм* их можно отнести только после дополнительного уточнения терминологии и ряда оговорок). Как замечает Буглак, «термин “видеоигра” пытается работать на более тонком уровне медиальности, и указывает на то, что компьютер является чем-то отличным, например, от приставки или смартфона»¹. Действительно, это довольно важно, но ограничивает поле исследования только играми для приставок. Компьютер в узком смысле — это некоторое устройство, платформа, в широком же (задающем базовую медиальность) смысле — вычислитель, машина, подчиняющая свободную игру воображения и рассудка жесткой логике математических вычислений (с этой точки зрения и приставка — компьютер). Позволим здесь высказаться немецкому медиатеоретику Норберту Больцу: «Наши компьютеризированные медиа — это технологии, в которых осуществляется строгая математизация мира»². В этом, как нам представляется, и есть главное отличие понятий «компьютерная игра» и «видеоигра».

Поскольку мы предлагаем читателям монографическое исследование, мы стремились достичь терминологического консенсуса. Но достижением конвенций на уровне базовых понятий терминологические трудности не заканчиваются. Поскольку отечественные исследователи компьютерных игр вынуждены соотноситься с дисциплиной *game studies*, около двадцати лет существующей в Европе и Америке, имеется также и потребность в переводе терминов этой дисциплины

¹ Там же.

² Больц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011. С. 90.

на русский язык. Обычно чистота подобных операций (как и точность транскрипции имен) зависят от вкуса того или иного автора, поэтому можно наблюдать огромное разнообразие написания одних и тех же имен, фамилий и терминов. Со своей стороны мы предлагаем уточнение вариантов перевода терминов и транскрипции имен (например, восстанавливаем фонетический порядок употребления имен *Йеспера Юула* (Jesper Juul), *Эспена Орсета* (Espen Aarseth) и др.), а также вовлекаем отдельные концепты *game studies* в отечественное академическое пространство. Так, в данной монографии в качестве приложений представлены переводы статей зарубежных исследователей, в которых встречаются термины «спидраннинг», «эксплойты», «эмержентный геймплей» и др. Конечно, эти термины знакомы геймерам и геймдизайнерам, но в академических текстах они редкость.

Кроме того, авторы монографии, часть из которых участвует в научно-исследовательском семинаре ЛИКИ, посвященном аналитике компьютерных игр, уточняют существующую терминологию и задают новые концепты: «тьюринг-значимая интерактивность», «ремедиационный паралич», «*corpus ludens*», «интерфейс как (с)ложная форма чувственности», «память как резервный субъект», «идеальная партия», «топологическая вовлеченность», «идентичность геймера как ставка в игре», «геймер-тело», «визуальная экология игры», «аппаратные формы чувственности» и др. — и используют их в этой и предшествующих монографиях¹. Среди авторов встречается немало приверженцев логики разработки и новых методов исследования. Так, сотрудники Московского центра исследований видеоигр предлагают проекты процедурной герменевтики (по аналогии с процедурной риторикой Яна Богоста), теологии и генеалогии взгляда, сотрудники

¹ Можно отметить монографию «Визуальная экология: формирование дисциплины» (2015), ряд текстов которой также посвящен проблематике компьютерных игр и новых медиа.

Введение

ЛИКИ и Центра медиафилософии — проекты топологической рефлексии компьютерных игр, генеалогии и археологии телесности геймера, конверсии ошибки и т.д. Можно, завершая эту тему, отметить, что инструментарий исследований игр постоянно развивается, как и сами компьютерные игры, они — горячая зона медиальных, лингвистических и теоретических экспериментов.

Книга состоит из четырех глав. В первой главе, посвященной проработке философских оснований игровой реальности, можно встретить как размышления о природе игр в целом, так и разбор частных процедур и технологий формирования смыслов в них. Вторая глава монографии представляет спектр локальных срезов (экономика, этика, политика и т.д.) генезиса и конституирования социальной реальности в играх. В третьей главе этот сложно организованный ансамбль социальных отношений и внутриигровых связей подвергается тщательной деконструкции, ведь и сама игра, что неудивительно, всегда преодолевает границы (любой) реальности, трансформируя как свои собственные основания, так и вовлеченных в нее субъектов. Теме трансформации субъекта игры — и, прежде всего, метаморфозам его телесности — посвящена четвертая, завершающая монографию, глава.

В качестве приложения в издании представлены переводы статей зарубежных аналитиков игр (Й. Рассенс, Р. Скалли-Блейкер, М. Фюллер). Надеемся, данная монография будет интересна не только исследователям компьютерных игр и геймерам, которых побудит анализировать собственный игровой опыт и участвовать в исследовательских семинарах и конференциях, но также и непримиримым критикам компьютерных игр, которые раскроют для себя иную сторону данного феномена.

Глава I. За философию компьютерных игр

08

01

1

1

.

.....

§1. Возможен ли философский анализ компьютерных игр?^{*}

В платоновском «Пармениде» элейский мудрец упрекает Сократа в том, что, считаясь с мнением толпы, он признает одни вещи более значимыми и достойными рассуждения, чем другие, хотя для истинного философа ни одна из них не является совершенно ничтожной (130e). Ведь даже игра с *иным* позволяет возвращаться к вопросу о том, что есть *бытие*, потому что смысл бытия проясняется в игре ничуть не меньше, чем в научном рассуждении. Эти слова звучат почти как парадокс, унаследованный из некой допарадигмальной (в смысле Т. Куна) древности философии, лишенной своей правильной проблематики, «хороших» и «плохих» объектов, методически оправданного способа вопрошания. При всем уважении к Платону теперь полагают, что есть более весомое суждение о том, что заслуживает анализа и исследования, и, скажем, вопрос о сущности компьютерных игр окажется вне списка важных философских тем, как и парменидовские примеры с мусором или обрезками волос. Но если Парменид все же прав, и философия — это прежде всего свобода исследования и путь познания, требующий мужества, то признаем, что она появляется везде, где находит для себя вызов, и, несомненно, игра для нее была и остается одним из самых острых и настоятельных вызовов.

^{*} Параграф подготовлен в рамках проекта РНФ № 16-18-10162, СПбГУ.

Глава I. За философию компьютерных игр

Игра — воплощенный парадокс для философа, поскольку свободна в отношении практических целей, но охотно подчиняется своим собственным, вполне произвольным, правилам, принимает их искусственность почти как закон природы, требует от игроков почти невероятной технической искусственности и при этом совершенно безразлична к познанию мира вне себя, как, впрочем, и к какому-либо основательному знанию себя самой. Иначе говоря, игра бросает вызов бесконечно серьезной деятельности познания, и поэтому, чтобы мыслить игру, приходится спрашивать о возможности и ценности такого познания, то есть, по сути, о назначении самой философии. Тем большую актуальность этот вопрос приобретает сейчас, когда истины философии теснятся успехами других наук, не говоря уже о том, что по значимости своей с трудом могут конкурировать с результатами спортивных, биржевых и политических игр, рейтингами игровых фильмов или новых компьютерных игр. Игра и раньше была существенной частью социального и культурного пространства, но в революционном формате современных медиа она стала целым миром, разве еще *не всем* миром, мобилизовав огромные технические и интеллектуальные ресурсы только для того, чтобы быть всего лишь игрой, почти ничего не прибавляя (разве лишь — убавляя) в нашем понимании мира и самих себя. В какой-то мере игры, и в первую очередь — именно компьютерные (видео-) игры, выстроили гладкую поверхность, бесконечный экран мира, позволяющий переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, совершенствовать навыки, общаться с людьми, изменять свой статус, и все это — без малейшего проникновения вглубь, без открытия и выявления тайного, без заступания по ту сторону, без намека на приобщение к божественному видению. Именно поэтому анализ игры должен поставить вопрос о том, как вообще возможно

пройти через поверхность игры, и за привычной игрой слов и понятий найти отблеск еще не известной и не освоенной возможности быть. В конце концов, любая философия способна говорить лишь о своей собственной возможности, извлекая ее из той видимости безмыслия, которой была и остается область мнений и наслаждений толпы, ее мифы, развлечения или компьютерные игры.

Итак, вопрос стоит, прежде всего, о поверхности, которую населяет (или образует) игра. Эта несущественная и почти несуществующая вещь стоит на пути познания, улавливая каждое действие в сеть отражений и эффектов, уводящих от непосредственной встречи с бытием в мерцающий и непостоянный мир иллюзий. Великий поворот от пути мнения к пути истины, заявленный Парменидом, в XX веке был заново осмыслен как путь забвения бытия, поскольку тайне несокрытого философия предпочла простую наличность сущего, «чтойность» вещей, позитивность фактов, математическую форму физических законов. Чтобы вернуться к забытому истоку мышления бытия, Хайдеггер предложил оттолкнуться от неброского присутствия подручных вещей, инструментов и утвари, отсылающих к своему для-чего и ради-чего и тем самым открывающих нам целостность целей и средств, непредметную истину всякого присутствия как явленность самого бытия. Но игра, возможно, предлагает еще один способ данности вещей, в равной мере отличный и от наличного «что» предметов созерцания, и от подручного «как» утвари и орудий. 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, усилий, которые ему удастся вложить в мир, чтобы подстроить его под себя, размять его материю таким образом, чтобы отпеча-

Глава I. За философию компьютерных игр

тать 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. В этом смысле игровой предмет — это не присутствие и не отсутствие, не отсылка и не отсрочка, это — место встречи, способ удержать мгновение Теперь, в котором сходится вся возможная вселенная, чтобы стать единственной в своем роде действительностью того, кто живет только в этом действии, в игре сил и отражений. Если мы знаем о мире только то, что сами вкладываем в него, 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.

Что же представляет собой эта отражающая поверхность, в которой на самом деле происходит не только синтез и подчинение потока чувственных явлений закону разума, но и неизбежный выход разума из самого себя, безумство распада и удвоения Я в форме субъекта и объекта, никогда не завершаемой рефлексии самого себя? Быть вложенным в мир означает не только формально, но и существенно быть вне-себя, в-другом, подчиняться чужим правилам и, лишь отталкиваясь от этих правил, вести свою игру, становиться собой не в обход, а напротив, посредством своего другого. По сути, речь идет о своего рода отказе от человеческого в себе как о необходимой уловке, которая позволяет на какой-то момент раствориться в мире, мимикрировать в нем, скрыться за маской животных, духов мертвых, чтобы таким образом освоить территорию и разметить путь возвращения к себе как ставший *знакомым* путь, путь приобретенного и усвоенного знания о мире. В таком случае игра и есть не что иное, как исходное ста-

новление-другим, обретение себя в поверхности и уплотнении границы, отчасти случайный и совершенно необходимый порог познания. Взгляд, который бросает философ на игру, определяется этим всего лишь предварительным и притом предельно серьезным ее статусом; возможно, в этом придирчивом и ревнивом взгляде воскресает платоновский жест изгнания художников, слишком преданных инаковости отражений и симулякров, поверхности экрана, которая есть не более чем самая дальняя и темная стена пещеры земного существования, но стоит вспомнить, что столь архаичное понимание места художника дает начало совсем не ничтожной и небезынтересной философии искусства.

Момент открытия нового, пробуждения и рождения в новый мир познания мыслится весьма по-разному, как будто мы шаг за шагом отступаем от радостного утверждения предмета познания к трудному, если не сказать мучительному, опыту утраты себя в океане еще не выявленной, а потому столь противоречивой и невразумительной, истины бытия. Древние учили, что мысль берет начало в удивлении перед миром, полагая, что порядок и гармония космоса проявляют себя уже в самой возможности созерцания. Но уже Декарт отправляется не от радостного удивления, а от сомнения, граничащего с отчаянием, еще позже Хайдеггер увидит в состоянии ужаса поворотный момент для обращения Dasein к пониманию своей подлинной возможности быть. И Декарт, и Хайдеггер, по сути, размечают границу, на которой познающий сталкивается с существенно чуждым, нечеловеческим, и, однако, их мысль отыскивает возможность сообщения с этим иным, превращения немоты отчаяния и ужаса в нашептанный бытием порядок научного знания либо открытости бытия в мире. Сегодня мы вынуждены отступить еще на один шаг и признать, что границей познания для нас является не сомнение и даже не ужас, а нараста-

Глава I. За философию компьютерных игр

ющее состояние паники, вызываемое тем, что мир, будь то декартовский или хайдеггеровский, являет собой место нашего совершенного отсутствия, некой *абсолютной утраты*. Паника — это все тот же мир, каким мы его привыкли видеть и давно знаем, но в котором больше нет места для нас. Мы будто пловец в воде, который впервые понимает, что находится в среде, совершенно не предназначенной для жизни. Это место невозможно присвоить ни на основании строгих принципов матезиса, ни с помощью процедур понимания и истолкования, можно лишь перетерпеть момент отчаяния, чтобы место предела, совершенной растраты и остановки присутствия стало единственной в своем роде возможностью восприятия мира как абсолютной случайности, случая присутствия и действия, выпавшей именно нам возможности существования.

Единичное существование не укладывается в порядок знания и бытия, оно всегда есть некий случай, мгновение встречи и растраты, короткий период смятения и ужаса — и затем растворение в беспощадной среде здравого смысла, научных истин и глухого философского пессимизма. Этому серьезному делу познания игра противостоит как совершенно иной способ обращения со случаем, иная возможность быть единичным, готовым терять себя в другом и обретать себя в самой потере, отдавать, чтобы выигрывать, проигрывать, чтобы начинать снова. Это занятие кажется лишним смысла, если мы предполагаем, что смысл всегда уже есть и единственным правильным обращением с ним должно быть его развертывание и определение, наделение им новых предметных областей и новых способов освоения мира. Игра, замкнутая в заданных правилах, представляется беспредметной тавтологией, довольствующейся минимумом смысла, простой формой, иллюзией приращения смыслового капитала, который в действительности не более чем

простое удовольствие от игры. Но если представить, что смысл ничуть не более изначален, чем удовольствие, то его ценность будет определяться тем, что он рождается каждый раз заново в момент утраты и обретения, связывая своим рождением утрату и возмещение, отсутствие и встречу. И это значит, что игра действительно не способна придать чему-либо смысл, но зато в ней впервые может рождаться смысл, населяя и осваивая место, которое было до сих пор местом нашего полного отсутствия.

Место, где нас не может быть, место радикального отсутствия смысла — это именно то, что Кант называл вещами в себе, и признание этой парадоксальной реальности, не допускающей нашего познания, оказывается в непосредственной связке с другим знаменитым тезисом Канта, согласно которому мы знаем о мире только то, что сами вкладываем в него¹. Вещи, действующие на нас, могут стать объектом нашего ответного действия, но непознаваемым остается именно то, что опережает каждое действие, потому что остается в его основе как само влечение к познанию, как изначальная одержимость недоступным объектом, существенно иным, инородным. Игра познавательных способностей, о которой Кант пишет в «Критике способности суждения»², служит своеобразным символом этой изначальной одержимости объектом, но не остается ли этот символ чисто эстетической забавой, исключаящей приращение смысла, обживание той области, которой предписано быть зоной нашего совершенного небытия? Для ответа на этот вопрос стоит вернуться к тому, как определяются Кантом первичные формы опыта, а именно пространство и время.

¹ Кант И. Критика чистого разума // Кант И. Сочинения в 8-ми тт. Т. 3. М.: Чоро, 1994. С. 20–21.

² Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения в 8-ми тт. Т. 5. М.: Чоро, 1994. С. 127.

Глава I. За философию компьютерных игр

Очевидно, здесь мы оказываемся на самой границе чистого разума, и поскольку в познании происходит встреча с чем-то совершенно инородным, отличным от природы разума, формы пространства и времени представляют собой максимально допустимое преобразование разума, предельную открытость иной природе, предельную пластичность в следовании и подражании ее проявлениям. Ведь только встреча с иным позволяет действительно познавать нечто, продвигаться если не за рамки представления, то, во всяком случае, за рамки только-представления в духе Беркли (*esse est percipi*).

Это значит, что в материале чувств открывается то, что прочерчивает границы представления, являясь согласно его форме и оставаясь существенно непостижимым. Можно отметить, что формы пространства и времени как бы раздваиваются у Канта. В качестве формальной структуры последовательности и сосуществования они принадлежат чисто-му созерцанию, но подчеркиваемые Кантом внешность пространства, своеобразное опережение внешними воздействиями любой попытки схватить и подчинить их форме созерцания и, наконец, ускользающее от окончательного схватывания многообразие явлений — все это те черты опыта, которые позволяют допускать в мире вещей в себе некое подобие и соответствие нашим структурам пространства и времени. Не достает для познания лишь внутренних свойств и связей самих вещей, о которых можно было бы судить без посредства наших чувств; именно это пропущенное звено как раз и разделяет природу человека и вещей мира, указывая на принципиальное их различие (каким бы ничтожным это различие ни было, например, с позиции Бога). Но все еще остается другой вопрос, откуда мы знаем, что эти пропущенные для нас связи вещей действительно *есть*, что существуют вещи в себе?

Этот вопрос обсуждается Кантом в связи с предпринятым им опровержением берклианского идеализма, и в качестве решения этого вопроса Кант выдвигает идею своеобразной встречи познающего и познаваемого в человеке как «мировом существе»¹. Свидетельством такой встречи является, по Канту, не что иное, как *форма* времени, о которой мы узнаем, что она невозможна без поддержки и своего рода отражения в форме пространства. Пространство и время — априорные формы явлений, и существенное отличие первого от второго определяется тем, что оно есть форма *внешних* чувств, обуславливающих границу субъекта. Если временная последовательность задана воздействием рассудка на внутреннее чувство (а значит, поток сменяющих друг друга событий вполне может оказаться простой игрой воображения), то *внешнее сосуществование* множества пространственных объектов указывает на то, что действие рассудка здесь не господствует, а всего лишь сочетается с воздействием вещей извне. Сама по себе форма сосуществования еще не является достаточным свидетельством, ведь, будучи априорной, она целиком пребывает на стороне субъекта, и поэтому проводит границу с внешним, которое вполне может быть чисто мыслимым и ирреальным. Поэтому Кант в «Критике чистого разума» и в тематически связанных с ней черновых заметках решающим считает аргумент, основанный не на отношении частей пространства или времени, а на *природе* самой формы созерцания². Во времени представления сменяют друг друга, однако созерцание этой смены еще не является сознанием последовательности как *формы*, а именно — как устойчивого и необходимого порядка явлений. Мы можем отличать новое от пред-

¹ Кант И. Черновые заметки. № 6315 (1790–1791 гг.). О внутреннем чувстве // Кант И. Сочинения в 8-ми тт. Т. 8. М.: Чоро, 1994. С. 657.

² Кант И. Черновые заметки. № 6312 (1790 г.) // Кант И. Сочинения в 8-ми тт. Т. 8. М.: Чоро, 1994. С. 652.

Глава I. За философию компьютерных игр

шествующего, реагировать на определенный стимул по мере его появления, даже улавливать некий ритм явлений без того, чтобы понимать смену явлений как общую для них форму существования; это значит, что форме времени должно сопутствовать некое дополнительное созерцание, или сознание, этой формы, которое не принадлежит рассудку. Условием *постоянства* формы времени, не принадлежащим ни рассудку, ни внутреннему чувству, Кант считает пространство, то есть форму воздействия на чувственность не зависящей от субъекта *реальности мира*. «Мы нуждаемся в пространстве для того, чтобы конструировать время, и, таким образом, определяем последнее посредством первого. Пространство, которое представляет внешнее, предшествует, таким образом, возможности временного определения»¹.

Таким образом, встреча с тем, что представляет собой место нашего отсутствия, реальность в себе, происходит в самой *форме*, структуре пространства и времени, и, как мы знаем, именно эти базовые структуры задают форму для любых суждений знания, наделяющих чувственный материал связностью смысла. Игра, которая происходит на грани смысла, никогда не безразлична именно к первичной организации своего пространства и времени, и можно сказать даже больше: именно игра дает нам не только то или иное сочетание своих мест и порядка ходов, но, прежде всего, она учит сознанию пространства и времени как формы, с помощью которой мы обретаем себя в мире, где наше отсутствие только и может стать залогом единственной в своем роде встречи с реальностью.

Современный мир по существу есть мир машин, и несмотря на то что машина по своему изначальному смыслу — это уловка, хитрость разума, позволяющая овладеть миром, ма-

¹ Там же.

шинный мир давно стал бесконечной системой опосредования, слишком сложной, чтобы удерживаться в смысловом горизонте мира, чтобы подчиняться контролю — не техническому, а экзистенциальному. Очевидно, что «машинность» нашей культуры — не только в технических средствах, но и во всем, что строится путем подобного опосредования, будь то технологии генной инженерии, технологии коммуникаций в управляемых системах или в неуправляемых массмедиа. В этом смысле быть в игре, играть в компьютерные игры — значит превращать себя в машину¹, 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 машине². Проблематично охарактеризовать эту форму сознания, но, очевидно, мы встречаемся здесь с поразительной пластичностью человека, по отношению к которой сознание и смысл — лишь особые возможности ее реализации. Собственно, эта пластичность и есть возможность быть поверхностью, вписывать в поверхность игры что бы то ни было, чтобы тем самым наделять его смыслом, выделять в качестве специфического предмета деятельности.

¹ Об исторических истоках этой социокультурной трансформации см.: *Очередающий К.А.* Изобретение тела геймера // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 252–274.

² Указывая на то, что игра строго вписана в социальный контекст, один из наиболее авторитетных исследователей компьютерных игр Йеспер Юул предложил отказаться от предложенной Хейзингой метафоры «магического круга», отделяющего собственную территорию игры от внешнего мира, и заменить ее метафорой паззла, который собирается лишь тогда, когда грани отдельных фрагментов (а в контексте нашей современности одним из таких фрагментов как раз и является компьютерная игра) точно совпадают друг с другом (*Juul J.* The Magic Circle and the Puzzle Piece // Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games. Potsdam: Potsdam University Press, 2008. P. 58.).

Оглавление

Введение.	5
----------------	---

Глава I. За философию компьютерных игр

§1. Возможен ли философский анализ компьютерных игр?	21
§2. Как компьютерные игры передают идеи?	43
§3. Компьютерные игры как точка приложения философского познания.	54
§4. Компьютерные игры как вид экзистенциального вопрошания	65
§5. Машина и операция. От революционного конструктивизма к компьютерным играм	77
§6. Компьютерная игра как ключ к пониманию медиареальности	100

Глава 2. Игра в реальность: к генезису социального

§7. Эволюция социального в многопользовательских компьютерных играх	117
§8. Правила игры и нормы права в контексте социального конструкционизма.	135
§9. Виртуальная война в терминах господства: в поисках утраченной суверенности.	150
§10. Субкультура МОБА: машина симуляции агрессии	177
§11. Метаморфозы культурной памяти в World of Tanks.	197
§12. Особенности репрезентации экономики в видеоиграх	211
§13. Компьютерные игры: этические аспекты.	225

Глава 3. Трансформация игры: приступ реальности

§14. Технофобии. Компьютерные игры и социальные страхи. . . .	245
§15. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх.	263
§16. Как, играя, не сломать голову? Медиатрансформации интеллектуальной игры.	281
§17. Генеалогия взгляда: случай спортивных видеоигр	300
§18. Newsgames: или игры, или новости	315
§19. Темпоральность интерактивного пространства компьютерных игр	329

Глава 4. Геймер: страсти духа, голос плоти

§20. Ludo'ед, или Субъект быстрого приготовления	347
§21. Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх.	371
§22. Трансгрессивное тело медиареальности	393
§23. Триединство тела геймера.	405

Приложение

<i>Йост Рассенс</i> . Игровые идентичности, или Людификация культуры.	437
<i>Рэйнфорест Скалли-Блэйкер</i> . Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо	448
<i>Мэтью Фюллер</i> . Просто классные предельно, чтобы сдвинуться по ним: об играх, процедурах и удовольствии	473
Людография	481
Об авторах	484