

DOI 10.15593/perm.kipf/2018.2.02

УДК 165.12:004.453

ЭПИСТЕМОЛОГИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

К.А. Очеретяный¹, Д.А. Колесникова²

¹Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

²Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Университет Баухаус, Веймар, Германия

¹ORCID 0000-0002-0711-644X

²ORCID 0000-0003-2111-0703

Предлагаемая статья затрагивает актуальную проблематику условий формирования и принципов познания медиареальности. Она ставит своей целью исследовать эпистемологические функции компьютерных игр. Для достижения этой цели решаются задачи по выявлению изменений, которые понятийно-выразительный язык компьютерных игр вносит 1) в символику и логику технических устройств, ориентирующих нас в мире; 2) в способы нашего понимания и переживания пространства и времени; 3) в принципы устройства причинно-следственной связи; 4) в техники извлечения опыта мира. Методами медиафилософии игровое пространство-время открывается как интерактивное измерение, как совокупность решений, как вселенная обозримых задач и целей, противостоит диктатуре информационной культуры, безличному пространству-времени, создаваемому высокими скоростями коммуникационных технологий, размывающих в потоке сообщений целостность переживания, индивидуальную идентичность, телесность присутствия. Игра создает виртуальное тело из доступного ей ресурса – аффективно-интерактивных моделей вовлечения в деятельность и коммуникацию. От компьютерных игр мы ждем того, что предвидели античные инженеры в самодвижных игрушках, новоевропейские ученые в механических моделях, поэты-романтики, мечтавшие освободить игру от механических правил: через наше подчинение компьютерным играм, через отдачу своего тела технологиям, а своего сознания цифровым интерфейсам мы 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. Результат исследования показывает, что в современной «цифровой вселенной» геймер – это способ быть в мире, а компьютерная игра – это источник языка, который позволяет нам создавать и описывать опыт медиареальности.

Ключевые слова: эпистемология, игры, технология, пространство и время в компьютерных играх, медиафилософия, медиареальность, интерфейс, цифровое человечество, сетевая коммуникация, символические формы.

EPISTEMOLOGICAL FUNCTIONS OF COMPUTER GAMES

Konstantin A. Ocheretyany¹, Dariya A. Kolesnikova²

¹Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation

²Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation
Bauhaus University Weimar, Germany

¹ORCID 0000-0002-0711-644X

²ORCID 0000-0003-2111-0703

This article touches on the actual problems of formation conditions of media reality and principles of its cognition. The article is aimed at investigation of epistemological function of computer games. To achieve this goal it has been solved the problems of revealing changes introduced by conceptual-expressive language of computer games in symbolism and logics of technical devices orienting us in the environment and in the ways of our understanding and emotional experience of space and time. As well it determines the principles of cause-and-effect relations' construction and the ways of retrieval of the world experience. By the methods of media-philosophy playing space and time is uncovered as interactive measuring, as solutions totality and as the universe of visible tasks and goals. It is opposed to the dictatorship of informational culture,

© Очеретяный Константин Алексеевич – кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии науки и техники, e-mail: kocheretyany@gmail.com.

Колесникова Дарья Алексеевна – кандидат философских наук, научный сотрудник Центра медиафилософии, магистрант, e-mail: daria.ko@gmail.com.

Статья написана при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6.

to the impersonal space-time created by high rates of communication technologies fuzzing the totality of emotions, individual identity and corporality of presence in the flow of information. Any game creates a virtual body from the available resource, namely from the affective-interactive models of involvement into activity and communication. We expect from computer games the similar effects as the ancient engineers expected from the self-moving toys, new European scientists saw in mechanical models and poets-romanticists saw a game free from power-driven rules: through our subjection to computer games, through giving one's body to technologies and one's consciousness to digital interfaces we get unstaged experience – something higher in its reality than everything given by everyday life, something which is such topical that it may be presented only in virtual packing. The result of research shows that in the modern "digital universe" gamer is the way of living in the world, while computer game is the source of language making possible to create and describe the experience of media reality.

Keywords: epistemology, games, technology, time and space in computer games, mediaphilosophy, mediareality, interface, digital humanity, network communication, symbolic forms.

Разочарование в философско-мировоззренческой установке, постулировавшей рациональность человеческой природы, утверждавшей неизбежность интеллектуального и морального совершенствования человека в процессе истории, стало причиной пересмотра прежних принципов осмысления человеком своего бытия в мире и отразилось на изменениях, происходивших внутри общественного устройства западного мира во второй половине XX века. Если индустриальное общество в ходе своего развития вытеснило магические и мистические формы понимания реальности, как бы расколдовывая ее, то постиндустриальное информационное общество в ситуации цифровой революции возвращает вытесненное, заново зачаровывая реальность в экранном формате, в интерфейсах медиа, в процессах осетвления. В новой ситуации аффективные стороны человеческого существа, прежде рассматриваемые как затмение разума, стали пониматься как источник заинтересованного внимания, эмоционального вовлечения, понимания через сопереживания, а техника, длительное время рассматриваемая как воплощение разума, вновь стала пониматься в обрядовом, ритуальном и игровом ключе – как то, что ответственно за коммуникацию, за трансляцию сообщения, за синтез коллективного и индивидуального опыта. Несмотря на то, что инерция рационализма заставляет рассматривать игры как нечто бессмысленное, как праздное времяпрепровождение, тем не менее с древности они являлись инструментом воспитания и трансляции общественного опыта, способствовали введению ребенка во взрослую жизнь, в структуру общественных связей, жизненных ориентиров. Через игры передавалась память поколения, в играх моделировались стратегии коммуникации и интеракции: война, торговля, семейно-родовые отношения. Как уникальный феномен, сочетающий высокие технологии и их неутилитарное сопротивляющееся прагматике использование, компьютерная игра уже не столько транслирует коллективный опыт и память поколений, сколько вводит нас в новый цифровой универсум – в медиареальность как в среду живых смыслов – тех смыслов, что мы проживаем даже, по-видимому, в неигровых сегментах реальности. Благодаря играм совершенствуются интерфейсы электронных устройств, модифицируются способы цифровой интеракции, развиваются когнитивный дизайн программной среды и механизмы сетевой коммуникации. Интерфейсы, технологии интеракции, аудиовизуальные технологии – все это формирует наш опыт реальности, а следовательно, и наш мир, и нас самих.

Медиареальность – тотальна. Ее не понять извне, поскольку никакого вне для нее не существует, но понимание изнутри – это понимание не предметное, а драматическое – не через противопоставление и отстранение, а через укоренение и открытость. Компьютерные игры обеспечивают эту открытость, позволяя достичь допредикативного уровня цифровой рациональности. Язык компьютерных игр это не нарратив и не людологика, это прежде всего то целое, которое больше своих нарратологических и людологических элементов, это то техническое бессознательное, которым пронизана цифровая культура. Расшифровка языка компьютерных игр, т.е. исследование имеющихся у них выразительно-понятийных возможностей, является путеводной нитью, ориентирующей в цифровой среде, в которой проходит большая часть жизни современного человека. Она позволяет обнаружить и описать трансформации механизмов воображения, чувственности и понимания, способствует разработке проблем се-

тевого сознания, онтологии медиа, критики идеологии в эпоху цифровой культуры. Новейшие игры не уводят от реальности, но вводят в нее.

Наши мысли, аффекты, желания как содержание ментальной и социальной жизни могут быть доступны нам, вообще могут быть наличны и значимы, только если они выражены и представлены, т.е. если они оформлены, определены и в определенности своей отличны от всего иного. Но поскольку определенность всегда имеет двойное значение – определенность в отношении себя и в отношении к иному, то определенность наших (даже самых неуловимых) состояний и переживаний, для того чтобы они оказались доступны другим (и нам самим в других состояниях сознания – по прошествии времени, например), должна проявиться в материю, отпечататься в конкретном вещественном знаке. Для обозначения такой присущей культурному сознанию способности обнаруживать свое содержание в конкретных чувственных знаках Э. Кассирер ввел понятие символической формы [1, с. 45]. Символическая форма – это единство духовно-смыслового и материально-вещественного. Дело не в том, что мысль или чувство производит символы, дело в том, что мысль и чувство существуют в этих символах – другого языка, другой стихии у них как бы и нет. Все что нам доступно в опыте, является продуктом символизации. Миф, ритуал, искусство, наука – языки, на которых говорит действительность, но таким же языком является и язык фотографии, кинематографа, компьютерных интерфейсов, более того, в этих языках нам открывается и нечто привычно ускользающее из опыта, а именно то своеобразие, которое накладывают технические условия на символику этих языков. Фотография и кино – это не только символические формы, но и технические медиа, такие же, как современные компьютерные интерфейсы. Используемые нами технические инструменты фиксации опыта действительности не нейтральны. Они во многом соучаствуют в производстве этого опыта. Технические принципы оформления опыта – его символизации обычно ускользают от внимания, создавая иллюзию естественности и непосредственности [2, с. 146]. Тем не менее именно эта презумпция естественности позволяет наиболее ярко проявлять технические возможности, доступные эпохе, вводить в кажущееся естественным зрителю пространство и время сверхъестественные события и таким образом определять горизонты переживания и интерпретации, совершать настоящие перевороты в душевной жизни. Сделаем промежуточный вывод: техника обуславливает производство символов, которые в свою очередь обуславливают доступный нам опыт. Задача исследования опыта мира состоит в смене аспекта: смотреть нужно не на объекты опыта, а на медиум, исследовать нужно не символическое содержание, а обуславливающую его техническую форму. Понятийно-выразительные и интерактивно-иммерсивные возможности, которые предполагает эта техническая форма, оказывают влияние на наши способы понимания, истолкования и проживания мира. Технические устройства ответственны за конструирование нашего опыта пространства и времени, за организацию причинно-следственных связей, за артикуляцию значения и производство присутствия – всех фундаментальных модусов открытости миру и самим себе.

Мы не можем представить себе вещи вне пространства, поскольку пространство выступает как бы условием связи вещей друг с другом. Тем не менее нам трудно уловить изменения, которые происходят в этих способах установления внешних и внутренних связей вещей, ведь само наше восприятие этими переменами обусловлено. Разные культуры предполагают разные модели пространства, даже на разных этапах исторического развития одной и той же культуры мы обнаруживаем иные модификации пространственного восприятия [3, с. 180–184]. На определенном этапе своего существования европейское сознание обнаруживает себя в линейном и одномерном пространстве, которое было подготовлено развитием техники и нашло отражение в

литературе и новоевропейской живописи – как способе производства переживания. Процесс линейного и последовательного скольжения взгляда по листу бумаги или по холсту шел параллельно линейному и последовательному развитию сюжета (в тексте) или представлению фигур (на холсте). Однородность и одномерность, линейность и последовательность этого технически обусловленного психологического пространства были подорваны активным распространением фотографии. В фотографии пространство как бы разорвано временем, ведь настоящее здесь отступает перед прошлым, а поскольку прошлое никогда не бывает «обездвиженным» (как на фотографии), то получается, что «настоящее» здесь дереализуется: оно уже значимо не само по себе, а лишь как контекст для вступающих друг с другом в общение фотографических образов, что очень рано было воспринято рекламным и политическим дискурсом. Когда первые зрители кинематографа удивлялись тому, как герой из комнаты выходит прямо на улицу, минуя коридор, лестницу, даже сам ритуал выбора одежды, их пространственное восприятие, настроенное на линейность и однородность, вступило в спор с новым («мнимым») пространством, созданным вторжением образа, – пространством со своими лакунами и прорывами, дискретным пространством. Кинематограф как бы соединил два эти пространства. Техника экономии кадра породила технику киноповествования, а она – наш способ монтажа повседневной реальности на уровне памяти и воображения. Литература, фотография, кино дали нам способы ориентации в предметах и событиях через упорядочивание их в пространстве: 1) линейном и однородном; 2) дискретном и как бы «мнимом»; 3) в пространстве, созданном движением, а не обуславливающим его – в пространстве, которое только и может удержать тот поток вещей, лиц, событий, который создала индустриальная цивилизация. Если индустриальная цивилизация, отмеченная такими факторами, как увеличение скорости, возникновение человеческих масс, феномен городской суеты, смогла увидеть и узнать себя в кинематографе, то постиндустриальная цивилизация узнает себя в компьютерной игре.

Компьютерная игра включает в себя все перечисленные стили переживания пространства, радикально их модифицируя и направляя против них самих. Дело в том, что обилие фото и кинообразов вызвало ситуацию информационного изобилия, а поскольку эти образы не столько говорят нечто, сколько нечто показывают, они вынуждены бороться друг с другом за взгляд. Ведя войну за внимание, они увеличивают степень агрессивности образа (ведь мы реагируем лишь на опасное), порождая ответную реакцию – эмоциональное отчуждение и истощение. Ответом на информационное изобилие и эмоциональное отчуждение являются интерактивные и игровые технологии. Пространство в играх после длительного отчуждения снова становится нашим. Теперь это уже не зрительное пространство, в котором мы имеем дело только с тем, что стоит перед нами, что противоположно нам и в этом смысле как бы наступает на нас – это не чужие истории, образы, переживания, захватывающие нас, это наши истории, наши образы, наши миры. Сам мир здесь уже не продолжение чужого взгляда, но продолжение нашего тела [4, s. 42–58].

Избыточная сложность игр вроде *Dark Souls*, *Bloodborne*, *Nioh* лишь обратная сторона борьбы с легкостью культуры образа, порожденной фото- и киноиндустрией. Игры напоминают нам, что образ требует вживания, пространство требует быть переведенным из визуального в аффективный формат, и этот перевод оказывается чрезвычайно трудным. Для того чтобы пространство взгляда в условиях информационного изобилия и эмоционального отстранения снова стало пространством аффектов, эмоций, реакций, интерактивно-иммерсивным, почти тактильным пространством – оно должно вовлекать и затрагивать, отвечать и реагировать, стать пространством не чужой, но нашей сознательно (со знанием цели и смысла) переживаемой телес-

ной боли и наших телесных мучений. Из доступных ей иммерсивных, интерактивных, аффективных ресурсов игра создает наше новое виртуальное тело, дающее опыт, гораздо более актуальный, чем дает имагинальная социальная действительность представленная легковесными образами. Стороннему наблюдателю может показаться, что, играя в Diablo, геймер занимается бессмысленным уничтожением монстров ради собирания вещей, которые помогут уничтожить других – более сильных – монстров. Тем не менее здесь происходит и нечто более значимое, ведь основной принцип игры – не оставить ничего вне зоны эмоционального реагирования. Мир во всем многообразии его проявлений сжимается вокруг персонажа, управляемого игроком, а волны интенсивности разрушают неподатливую отчужденность цифрового поля, рождая из пены эффектов медийное тело геймера – тело, болезненно открытое опыту нового, тело, которое ощущается как символическое завоевание, эффект присутствия, жизненный тонус.

Характерно, что усложненность игр является откликом на появление игр в открытом мире (open world games). Мир в этих играх настолько приближен к миру нашей повседневности, что достигает почти полного подобия. Тем не менее это подобие приводит к изменению самой формы игры. Из истории эстетики известно, что в XIX веке в искусстве наступил кризис репрезентации. Художник довел свою технику до совершенства и тем самым превратился в конкурента технических аппаратов. Образы вещей производились столь близко к ним самим, что исчез люфт художественного высказывания: в акте взаимосближения умолкли как вещи, так и образы. В XXI веке подобное происходит в сфере игры. Наступает кризис интеракции. Миры в играх даны уже не только в формате представления, но и в формате воли – открытость мира это не только видимый горизонт, но также и возможность всеохватывающего действия. Однако такие открытые действию игровые пространства становятся стандартом и, следовательно, сами стремятся к стандартизации: упрощению, опустению, дублированию, вымиранию. Открытость игрового мира позволила игре окончательно избавиться от рудиментов кино и литературы – игра открыла свой автономный ресурс высказывания. Мы обнаруживаем его в играх Dark Souls и Bloodborne, где сложность вхождения обеспечивается не только сложностью освоения механики (знание стилей боя, преимущества оружия и доспехов, слабостей соперников), но и сложностью понимания – мир, здесь как бы создается из осколков, а техника повествования требует активного соучастия в написании сценария. Даже вещи в мире игры являются не обезличенным продуктом эпохи потребления – теми анонимными, серийными, одноразовыми вещами массового производства, к которым мы привыкли, а превращены в говорящих посредников. Эти вещи содержат свою историю, говорят о себе и своем мире. Эти игры показывают нам, что не вещи принадлежат пространству, а пространство зависит от тех смысловых, аффективных, экзистенциальных связей, которые мы устанавливаем между вещами [5, p. 35–58].

Не случайно мир, или пространство, в котором игра будет разворачиваться, напрямую зависит от организации пространства экрана – всего того, что мы видим и всего того, что нам будет доступно в игровом процессе. В идеале пространство экрана и пространство игрового мира должны быть соотнесены, «поверхность» и «глубина» должны сблизиться, сделав присутствие интерфейса ненавязчивым, «растворив» его ради «чувства присутствия». В играх Halo: Combat Evolved, Dead Space и Metro 2033 элементы интерфейса – индикаторы и датчики – это объекты внутриигрового мира. В Deus Ex элементы интерфейса – это следствие биотехнологической модификации нашего мозга. Наш зрительный нерв как бы сращен с компьютерными технологиями, обеспечивающими эффект дополненной реальности. Компьютерная игра радикально меняет сам способ ориентации нас в пространстве, который мы выносим и по ту сторону игры. Интерфейсы наших приборов, для того чтобы сохранять свою функциональность в мире

информационного изобилия, должны обладать актуальными технологиями вовлечения и погружения, менеджмента внимания и когнитивного контроля [6, p. 59–74]. Компьютерные игры как бы дают образец иммерсивности и аффективности, вдумчивого сопереживания. Уже сейчас наше пространство обусловлено языком компьютерных игр. И даже не важно, играем мы в них фактически или нет – этот язык дает о себе знать. Реклама, кинематограф, театр, тяготеют к интерактивности и уже заимствуют элементы компьютерных игр, но даже социальные сети, интерфейсы наших смартфонов не могут не перенимать особенности языка компьютерных игр, поскольку от них требуется уже не только результат (эффективность), но и погруженность (иммерсивность). Поскольку каждое нажатие на экран, каждая простая операция должны вызвать ощутимый отклик, экраны наших приборов, перенимая язык компьютерных игр, становятся для нас источником эмоционально-аффективного, интерактивно-иммерсивного пространства [7, p. 513–549]. Мы отдаем себя этим устройствам для того, чтобы войти в новое тело, открытое новому опыту. И уже сейчас экзистенциальный ландшафт, создаваемый нашими устройствами и работающими в них программами – различные системы навигации, социальные сети, программы дистанционного образования и работы в режиме удаленного доступа, – оказывается нашим единственным пространством. Напрашивается вывод. Видимое пространство (например, пространство города) всегда было символическим отражением того, что прямому взгляду не дается. Средневековые города выражали экзистенциальное пространство, открытое человеку того времени: это еще не метрическое пространство, подражающее живым извилам лесных троп, извилистым путям к Богу. Улицы новых городов были созданы введением линейной метрики, которая вывернула живое наизнанку – они отражают пространство, созданное в рамках проекта «модерн», как продукт принудительной механизации: пространство, доступное человеку Нового времени – опустошенная форма, нормирующая события и превращающая любую вещь (индивидуально упакованную полноту реальности) в объект (то, что имеет смысл лишь в рамках оценивающего суждения, вынесенного субъектом). Компьютерные игры «выворачивают вывернутое» и возвращают пространство как живое чувство близости и дали, как пространство, где объекты, превращаются в вещи и смыслы, обретают язык и лицо. Пространство из пространства представления через язык компьютерных игр и вторжение этого языка во внеигровые сферы превращается в пространство воли и переживания.

Помимо того, что игра меняет наш способ ориентации в пространстве, она напрямую влияет на наше переживание времени. Технический прогресс ускорил социальное время, а порожденная информационно-коммуникационными технологиями постиндустриальная цивилизация – цивилизация мгновенной передачи информации, дедлайнов, убийства времени – создала ситуацию, когда время не рождает события, но как бы растворяет их, делая сенсационными и эфемерными. Цивилизация высоких скоростей неизбежно принуждает жить в тени события, жить в нарастающей тревоге или с чувством утраты. Контроль над собой – условие сборки себя здесь зависит не только от организации порядка действий и самодисциплины, но и от документирования реальности и саморепрезентации [8, p. 20–34]. Многочисленные селфи могут свидетельствовать в том числе о необходимости самодокументации в мире скоростных информационных потоков, приводящих к «размытию» событий и самой личности. Тот, кто не существует в режиме самодокументации, как бы вообще не существует [9, s. 9–18]. Компьютерная игра работает с тем временем, которое уже было модифицировано цивилизацией. Общество, экономика, политика, реклама производят время, в котором события, идеи, вещи отдаляются от человека, как бы он к ним ни стремился. Компьютерные игры отвечают производством такого времени, в котором вещи не перестают возвращаться к человеку, как бы он

их ни отталкивал. В играх Max Payne, Bloodrayne мы можем замедлять время, в играх Prince of Persia: The Sands of Time, TimeShift и Quantum Break – изменять его течение и обращать события вспять. Время в играх перестает ощущаться как чуждая реальность, как перерабатываемый социальными машинами биологический и космологический ресурс, и снова становится нашим временем – временем непосредственного переживания и борьбы, временем, оставляющим свои знаки на вещах, временем, которое не скрывает от нас действительность, но открывает ее. В играх время вновь становится экзистенциальным временем – даже беспокойство здесь всегда связано не с абстрактными сроками, а с конкретными событиями. Если в социальном времени, созданном технологиями коммуникации, мы живем в тени события, испытывая страх того, что нечто должно наступить, но никак не наступает, в компьютерных играх каждое событие отмечено печатью нашего присутствия – время возвращено нам как наш способ собирать и определять события.

Компьютерные игры отвечают на ту ситуацию, когда вещи перестали восприниматься как воплощение личной заинтересованности, творческой силы, художественной интуиции и стали рассматриваться как материализация отчужденного труда – массового и анонимного времени, времени, лишённого интереса. В играх вещи снова обретают свою историю, а ответственным за воспроизводство этой истории, за вдумчивое воспроизведение истории оказывается игрок – он как бы освобождает вещи, а затем и себя от брони предметности. Вещи в играх перестают быть объектами и становятся субъектами – у них есть своя история и своя жизнь. Каждая из них содержит целый космос [10, с. 275–283]. Мы уже говорили о том, что вещи в играх как бы создают свое пространство, теперь можно добавить, что они выступают зеркалом наших собственных возможностей в этом пространстве, и поскольку наши возможности прежде всего определены временем, пространства в компьютерной игре служат в том числе и освобождению времени, осуществляемому через нашу сопереживающую интерпретацию. Из времени циферблатов и расписаний, из рекламного и лимитированного, из эфемерного времени новостных сенсаций время вновь становится интерпретативным и драматическим временем – временем события и смысла, за которые ответственны мы. Важно не только то, что в играх мы можем замедлять и ускорять время, останавливать его и как бы воспроизводить задом наперед, важно то, что в играх время превращается в нашу силу, в наш коммуникативный и интерпретативный ресурс. В The Fallout 4, The Last of Us, L. A. Noire, The Vanishing of Ethan Carter, Horizon Zero Dawn предметы вынуждают нас к интерпретации случившегося, пространство здесь как бы превращается во время рассказа, который мы составляем сами. В активном взаимодействии с предметами мы раскрываем картины прошлого – время открывается нам с эмоциональной и интеллектуальной стороны. Мы пытаемся войти в круг говорящих предметов, войти в ритм сопереживания, для того чтобы дать концептуально-дискурсивное описание случившегося. Игра здесь открывает свой ресурс непрямого повествования: не через видео, не через текст, но через само вовлечение во время-пространство. В Planescape: Torment, Silent Hill 2, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl время – это время повествования о событиях нашего прошлого, мы осуществляем сборку себя в процессе расшифровки знаков времени, поскольку рано или поздно понимаем, что мы сами оставили эти знаки. Через пространства и время игры мы сообщаемся с собой, как с другим, как с альтер-эго, аватаром и т.д., но именно это сообщение позволяет увидеть нас самих со стороны другого. Временной процесс в компьютерной игре оказывается не процессом рассеяния во временном потоке, где внимание из-за предельной интенсификации истощено, а результаты своих действий в условиях больших скоростей, постоянного изменения ситуации, напряженного ожидания нового оказы-

вается невозможным увидеть из-за неизбежного удаления и умаления. Время в играх снова обретает свою конкретность, снова оказывается не внешней – противостоящей человеку силой, но условием опыта действительности – условием упорядочивания смысла, создания эмоционально-аффективной настроенности, предельной вовлеченности. Как условие нас самих, время в компьютерной игре больше не сковывает нас событиями и предметами, которые, наступая из прошлого и из будущего, зажимают в тюрьме настоящего, лишают силы и самой жизни, а напротив, дают увидеть свое продолжение в этих событиях и предметах [11, с. 98–103].

Аркадные автоматы, обладавшие не самой мощной технической начинкой и размещаемые в игровых залах, были ориентированы не на длительное прохождение игры одним игроком, а на последовательную и быструю смену серии игроков перед экраном и контролером. Во многом игра на таком автомате была подобна сменной работе на конвейере, и время игры больше напоминало время производственных процессов – для победы необходимо действовать эффективно, но эффективность часто означает просто сокращение времени, затраченного на достижение результата. Первые компьютерные игры, находясь в тесном родстве с аркадными автоматами, обладали строгим временным ограничением: игровой процесс как бы нуждался в лимитировании. Постепенно избавляясь от формы «автомата» и проявляя свою уникальность, компьютерная игра стала иначе работать со временем, иначе организовывать его (а через него и наш опыт), делать иные акценты. Игры вроде *Super Mario Bros.* (хотя эта игра еще и обладала счетчиком времени, но уже не таким строгим) показали, что время в игре должно рассматриваться не в перспективе одного, финального, момента, а быть как бы множеством соотносящихся друг с другом моментов, в котором каждый обладает своей значимостью и уникальностью, чреват опытом иного – увлекательным и удерживающим опытом. Например, в *Super Mario Bros.* разбиение кирпичей, выбивание монеток, исследование водопроводных труб, сами прыжки и передвижение из-за своей анимации, звукового сопровождения, уникального графического фона, технического управления и отклика виртуальной среды вызывали удовольствие, желание повторения старого и открытия нового, вовлекали в исследование. Время, составленное из таких моментов, время присутствия, сменившее время реализации задачи, породило само понятие *gameplay* – пребывание в игре. Даже современные *speedrun*, стратегии прохождения игры [12, с. 448–472], которые ставят скорость своим результатом и в этом смысле будто продолжают традицию аркадных автоматов, в действительности находятся под влиянием трансформации, происшедшей с играми. В *speedrun*-прохождении удовольствие от установления рекорда косвенно подтверждает удовольствие от умения оптимальным образом использовать внутренние ресурсы игры, проникать в связи между элементами игры в такой мере, что время здесь само начинает оживать: с ним возможно вести диалог и спор – в том числе спор за победу, чего не могло бы обеспечить индустриальное время – время производства, машин, анонимных усилий и нечеловекообразных скоростей. Время в игре снова становится человекообразным; это означает, что для современного человека оставаться собой можно, только если все основные стили организации опыта уже обусловлены компьютерно-игровым форматом. Время приборов и экранов, время гаджетов и сетей должно оставаться тем временем, которое, преображая нас, возвращает нас к нам самим, а не растворяет в информационном потоке. Инструменты овладения временем, предлагаемые игрой, выступают как бы основой техники выживания в цифровой реальности, условиями сборки себя [13, с. 61–78]. Из сказанного следует, что время благодаря компьютерным играм снова становится нашим ресурсом – тем, что не отделяет нас от самих себя, а сближает с самими собой: освоение времени в компьютерных играх становится услови-

ем для выработки способов ориентации в медиареальности – технологий управления вниманием, навигацией в информационных потоках, менеджментом памяти.

Пространство и время взаимодействуют друг с другом как способы упорядочивания опыта мира, как условия производства феноменов мира в их смысловом, аффективном, экзистенциальном аспекте. Изменяя пространство и время, игры изменяют наш мир и нас самих. Но поскольку пространство и время прежде всего понимаются как способы упорядочивания, нужно обратить внимание на тот порядок причинно-следственной связи, за который ответственны игры. Оптические медиа, возникшие на заре Нового времени и развивавшиеся на протяжении нескольких столетий, настолько увеличили способность видеть дальше и больше, что человек утратил способность видеть в меру – видеть то, что есть, видеть причины своих действий, видеть их следствия. Компьютерные игры создают легко обозримый мир – мир, в котором правила не меняются с той удручающей скоростью, с которой это происходит в нашей повседневности, мир, в котором посредником между причиной и следствием выступаем мы сами, мир, который умножает наше могущество, а не сокращает его, мир, в котором из эффектов медиа рождается действительность нашего «я». В этом смысле компьютерные игры ответственны за воссоздание причинно-следственных связей в новых высокотехнологических условиях [14, с. 292–319]. В игре Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura дневник как способ фиксации событий напрямую зависит от параметров персонажа – его психологического и физиологического профиля. Игры вроде Silent Hill: Shattered Memories идут дальше, позволяя создать психологический профиль из различных действий игрока и тем самым изменить стиль поведения и внешность персонажей игры, ландшафт, монстров. Мы как бы проявляем в мире игры самих себя и тем самым получаем возможность впервые на себя посмотреть, увидеть образ, который произведен суммой наших действий, получил продолжение в сумме их следствий, но как целое превысивший сумму этих сумм – открывший то, что нельзя увидеть более ни в чем ином, открывший нас самих в языке новой компьютерно-игровой реальности и потому делающий возможным диалог с высокотехнологичной цифровой реальностью. Помимо того, что ни одно наше действие в игре не остается без ответа, как действие оно противостоит не анонимным процессам и безликим ситуациям, а персонифицированным силам. Это значит, что игра не только предоставляет «легко обозримую» вселенную, – вселенную, которая не изменяет правила, а сохраняет их, – но также дает этим правилам проявиться в персонифицированной форме. Причина и следствие в игре как бы обретают лицо [15, с. 43–53]. Причина – это воля, а следствие – это результат столкновения различных волевых сил, их борьба модифицируется случаем (как условием неинсценируемого) и проходит, как на арене, в нашем сознании и нашем теле. И это значит, что мы снова оказываемся в эпицентре мировых процессов, в которых каждое из событий имеет собственное лицо и открыто коммуникации и интеракции. Характерно, что современные гаджеты активно используют этот ресурс компьютерной игры в создании различных говорящих помощников, персонализированных оболочек и других проводников в мир цифровой реальности. Мы как бы перестаем воспринимать причину и следствие, создающие в своем взаимодействии событие вне персонифицированной формы. Что из этого следует? Можно установить два способа связи причины и следствия: историко-прогрессивный и телеолого-конверсивный. В первом случае причина предшествует следствию (его мы обнаруживаем в неорганическом мире и в мире механизмов), во втором случае (он обнаруживается в мире органическом, а также в мире художественного искусства и культуры) следствие предшествует причине, которая утопает в непроясненности истоков. Компьютерные игры, предполагая телеолого-конверсивный способ установления причинно-следственной связи, обучают нас расширению чувственности и понятийной достройке реально-

сти, что необходимо для ориентации в медиареальности, где каждый феномен не имеет истории, где причины скрыты за пеной произведенных ими эффектов, где навыки эрудиции девальвируются, а навыки интерпретации валоризируются. Компьютерные игры как герменевтические операторы учат нас драматической теории истины, учат создавать причину для имеющегося следствия собственными усилиями и собственной решимостью, учат сборке мира на свой страх и риск и тем самым способствуют заботе о себе в медиареальности.

В мире высоких технологий, где все более важную роль играют технические посредники, где им передаются многие функции, за которые прежде были ответственны люди, человек реализует свои цели, себя, свой мир, только если не перестает играть. Игровое пространство-время, как иммерсивно-интерактивное измерение, как универсум решений, как вселенная обзорных задач и целей, противостоит обезличенному пространству-времени мира информационного изобилия, созданному высокими скоростями коммуникационных технологий. Пространство, время, принципы построения причинно-следственной связи, условия персонификации событий, модели интерактивно-аффективных и аттрактивно-иммерсивных интерфейсов, говоря коротко, эпистемологические изменения, прорабатываемые в компьютерной игре и рассмотренные в этой статье, уже оказывают свое влияние на кинематограф, на способ подачи рекламы и новостей, телевидение, даже на литературу и фотографию [16, с. 43–53]. Но гораздо важнее то, что наши технические медиа, являющиеся условиями опыта мира определены языком компьютерных игр, который прослеживается во всех сферах медиареальности [17, с. 159–166]. В современной «цифровой вселенной» геймер – это способ бытия-в-мире. Именно геймеры первыми вводят свое тело в развертываемые «в цифре» событийные состояния и потому по праву могут быть определены как киберколонисты возможных миров. И в определенном смысле мы все – явно или скрыто от нас самих – геймеры, поскольку игра для нас выступает источником языка, позволяющим конструировать и описывать опыт реальности: осмыслять, проживать, чувствовать его. Компьютерные игры позволяют изжить тревогу настоящего. Технический прогресс ускорил социальное время и сжал экзистенциальное пространство; ускорение потока данных породило информационное изобилие, в котором обнаруживает себя современный человек, а объем информации, ежедневно потребляемой человеком, привел к ситуации эмоционального отчуждения, повлиявшей на модели индивидуальной и культурной памяти, формы желания, стили чувственности. Ответом на информационное изобилие и эмоциональное отчуждение являются технологии, ориентированные не на рациональное понимание, а на аффект и признание, на вовлечение через сопереживание и задетость, на менеджмент внимания и завоевание интереса. В условиях когда культура и общественное взаимодействие непредставимы вне прибавочного кода медиа, а любые социокультурные феномены проходят оцифровку, т.е. рождаются, получают значение и умирают по законам высокотехнологизированной цифровой медиареальности, наши способы обнаружения себя в новой среде также претерпевают существенное изменение: техники компьютерных игр получают стратегическое значение техник безопасности.

Список литературы

1. Кассирер Э. Философия символических форм: в 3 т. – М.; СПб.: Университетская книга, 2002. – Т. 1. – Язык. – 272 с.
2. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности – СПб.: Изд-во Рус. Христ. гум. акад., 2013. – 352 с.
3. Савчук В.В. Топологическая рефлексия. – СПб.: Канон +, Реабилитация, 2012. – 416 с.

4. Bermes C., Jonas J., Lembeck K.-H. Medialitaet – anthropologisches Radikal, oder ontologisches Prinzip? Merleau-Ponty's Ausfuehrung der Phaenomenologie // Die Stellung des Menschen in der Kultur: Festschrift fuer Ernst Wolfgang Orth. – Wuerzburg: Koenigshausen und Neumann, 2001. – S. 42–58.
5. Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence. – New York: Oxford University Press, 2003. – 240 p.
6. Clark A., Chalmers D. The Extended Mind // The Philosopher's Annual. – 1998. – Vol. XXI. – P. 59–74.
7. Kirsh D., Maglio P. On distinguishing epistemic from pragmatic action // Cognitive Science. – 1994. – Vol. 18. – P. 513–549.
8. Krocker A., Krocker M. Theses on the disappearing body in the hyper-modern condition // Body Invaders: Panic Sex in America / Eds. A. Krocker, M. Krocker. – Montreal: New World Perspectives, 1987. – P. 20–34.
9. Margreiter R. Realitaet und Medialitaet. Zur Philosophie des Medial Turn // Medien Journal. Zeitschrift fuer Kommunikationskultur. – 1999. – Vol. 23. – No. 1. – S. 9–18.
10. Ермилов К.А. Компьютерные игры и топологическая вовлеченность медиасубъекта // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / под ред. В.В. Савчука. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. филос. о-ва, 2014. – С. 275–283.
11. Шевцов К.П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. – Сер. 17. – 2016. – Вып. 1 – С. 98–103.
12. Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчука; Фонд развития конфликтологии. – СПб., 2016. – С. 448–472.
13. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. – 2015. – № 1(103). – С. 61–78.
14. Богост Я. Видеоигры – это бардак // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии и исследования. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. филос. о-ва, 2014. – С. 292–319.
15. Ароневич О. Как компьютерные игры передают идеи? // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчука; Фонд развития конфликтологии. – СПб., 2016. – С. 43–53.
16. Рассенс И. Игровые идентичности, или Людификация культуры // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчука; Фонд развития конфликтологии. – СПб., 2016. – С. 437–447.
17. Шевцов К. П. Идентичность геймера как ставка в компьютерных играх // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии и исследования. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. филос. о-ва, 2014. – С. 159–166.

References

1. Kassirer E. Filosofia simbolicheskikh form. [Philosophy of symbolic forms]. Moscow – Saint Petersburg, Universitetskaia kniga, 2002, vol. 1, 272 p.
2. Savchuk V.V. Mediafilosofia. Pristup realnosti. [Mediaphilosophy. Attack of Reality]. Saint Petersburg, Russkaia Khristianskaia gumanitarnaia akademiia, 2013, 352 p.
3. Savchuk V.V. Topologicheskaiia refleksiiia [Topological reflection]. Saint Petersburg, Kanon +, Reabilitatsiia, 2012, 416 p.
4. Bermes C. Medialitaet — anthropologisches Radikal, oder ontologisches Prinzip? Merleau-Ponty's Ausfuehrung der Phaenomenologie. Die Stellung des Menschen in der Kultur: Festschrift fuer Ernst Wolfgang Orth. Wuerzburg, Koenigshausen und Neumann, 2001, S. 42-58.
5. Clark A. Natural-Born Cyborgs: minds, technologies, and the future of human Intelligence. New York, Oxford University Press, 2003, 240 p.
6. Clark A., Chalmers D. The Extended Mind. The Philosopher's Annual, 1998, vol. XXI, pp. 59-74.

7. Kirsh D., Maglio P. On distinguishing epistemic from pragmatic action. *Cognitive Science*, 1994, vol. 18, pp. 513-549.
8. Krocke A., Krocke M. Theses on the disappearing body in the hyper-modern condition. *Body Invaders: Panic Sex in America*. Eds. A. Krocke, M. Krocke. Montreal, New World Perspectives, 1987, pp. 20-34.
9. Margreiter R. Realitaet und Medialitaet. Zur Philosophie des Medial Turn. *Medien Journal. Zeitschrift fuer Kommunikationskultur*, 1999, vol. 23, no. 1, s. 9-18.
10. Ermilov K.A. Kompiuternye igry i topologicheskaja вовлеченность mediasubekta [Computer games and topological engaging of subject]. *Mediafilosofia X: Kompiuternye igry: strategii issledovaniia*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Sankt-peterburgskoe filosofskoe obshchestvo, 2014, pp. 275-283.
11. Shevtsov K.P. Kompiuternye igry kak predmet filosofskogo analiza [Computer games as the subject of philosophical analyses]. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, iss. 17, 2016, no. 1, pp. 98-103.
12. Skalli-Bleiker R. Spidrunning ottochenaja praktika [Speedrunning: sharp practice]. *Mediafilosofia XII. Igra ili realnost? Opyt issledovaniia kompiuternykh igr*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Fond razvitiia konfliktologii, 2016, pp. 448-472.
13. Iul I. Rasskazyvaiut li igry istorii? Kratkaia zametka ob igrakh i narrativakh [Games telling stories? A brief note on games and naratives]. *Logos*. 2015, no. 1(103), pp. 61-78.
14. Bogost Ia. Videoigry – eto bardak [Videogames are a mess]. *Mediafilosofia X. Kompiuternye igry: strategii i issledovaniia*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Sankt-peterburgskoe filosofskoe obshchestvo, 2014, pp. 292-319.
15. Aronevich O. Kak kompiuternye igry peredaiut idei? [How computer games translate ideas]. *Mediafilosofia XII: Igra ili realnost? Opyt issledovaniia kompiuternykh igr*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Fond razvitiia konfliktologii, 2016, pp. 43-53.
16. Rassens I. Igrovyie identichnosti ili Liudifikatsiia kultury [Game's identity or ludification of culture]. *Mediafilosofia XII. Igra ili realnost? Opyt issledovaniia kompiuternykh igr*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Fond razvitiia konfliktologii, 2016, pp. 437-447.
17. Shevtsov K.P. Identichnost geimera kak stavka v kompiuternykh igrakh [Identity of gamer in computer games]. *Mediafilosofia X. Kompiuternye igry strategii i issledovaniia*. Ed. V.V. Savchuk. Saint Petersburg, Sankt-peterburgskoe filosofskoe obshchestvo, 2014, pp. 159-166.

Получено: 22.01.2018

Принято к печати: 18.05.2018