

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETANY

| Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи / Computer Games as Gesamtkunstwerk of Digital Age |

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETANY

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

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

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК GESAMTKUNSTWERK ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ *

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

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

COMPUTER GAMES AS
GESAMTKUNSTWERK OF DIGITAL AGE

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

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



Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETYANY

| Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи / Computer Games as Gesamtkunstwerk of Digital Age |

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

Gesamtkunstwerk – единое произведение искусства, которое, по задумке Р. Вагнера, должно прийти на смену многообразию существующих искусств и вернуть на новом секуляризированном основании синкретическую слиянность тела, слова, образа, музыки, существовавшую когда-то в форме религиозного ритуала. Подлинная задача Gesamtkunstwerk не столько эстетическая, сколько эпистемологическая и онтологическая, Gesamtkunstwerk – прежде всего работа с опытом. Gesamtkunstwerk работает с опытом так же, как с ним работали ритуал и храм, но цели у него должны быть иные. В ритуале опытно обнаруживаются истоки жизни: начало существования и чувство причастия этому началу обновляет само существование, избавляя его от грехов, демонов, болезней и т. п. В Gesamtkunstwerk не возвращение, а исход становится основной целью – не актуализация опыта природы, рода или божества, но оставление всех форм ради бесформенного, ради опыта радикально иного. Романтическая мысль, в недрах которой рождается и развивается представление о Gesamtkunstwerk, в своей эстетике ориентирована прежде всего на концепцию возвышенного, а «возвышенное» – в противопоставлении «прекрасному», – то, что не укладывается ни в одну из возможных форм, то, что уничтожает репрезентацию ради опыта несоизмеримого, опыта радикально иного. Gesamtkunstwerk – это единство искусств,

life, in practice and pragmatics of digital communication.

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

направленное на разрушение единства субъекта, выведение его из опыта отчужденных форм ради обнаружения опыта существования. Теперь в нем не воспроизводится память рода, он не замкнут в своей индивидуальности, у него нет трансцендентного образа, с которым он мог бы отождествить себя: отказ от консолидации и репрезентации приводит к тому, что у него не остается ничего, кроме присутствия. Gesamtkunstwerk не опыт рода, не опыт божественного, не восстановление легко обозримого мира (что являлось целью храмового действия), но опыт присутствия, т. е. первичного, допредикативного отношения к миру. Именно в этом смысле концепт Gesamtkunstwerk, взятый на прицел критического рассмотрения со всеми возможными поправками, является ключевым для понимания роли компьютерной игры в цифровой реальности, ставшей нашим жизненным миром.

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



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

Стремление к поверхности, к феноменализму, запрет на поиск иллюзии задних миров, эпистемологическое оправдание (если не культивирование явления), звучащее в философии на всем протяжении XIX века, – критический отклик мысли, пытающейся спасти настоящее от символического груза прошлого.

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

Наиболее показателен опыт Ф. Ницше, который, рассуждая о пользе и вреде истории для жизни, приходит к выводу, что история уже по степени сложности того материала, который она содержит, по многообразию трактовок, которым она открыта, тяготеет к мифической форме, поэтому и не может не порождать упрощенных эрзацев, однако эти эрзацы получают дополнительную силу в ту эпоху, которая открыта всем временам, кроме своего собственного. В эту же эпоху Gesamtkunstwerk был призван дать опыт настоящего как настоящий опыт, вырвать желание и воображение из рабства памяти, освободить сознания и тела из тюрьмы репрезентаций. Речь шла не о реактуализации исторической истины, не о достижении истины художественной в обход исторической, не о синкретической истине, не об истине, понятой в рамках теории соответствия вообще, речь шла также и не об опыте, который соответствовал чему бы то ни было вне его, речь шла о самоценном опыте, борьба против репрезентаций велась за действительность.

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

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



История как метанарратив, как «большая идеология» осталась проблемой XIX века. Если XIX век вел борьбу за прошлое, замыкал себя историей, ограждая от настоящего, а XX век, продолжая эту традицию, в конечном счете научился создавать различные варианты локальных историй, то в XXI веке изобилие историй уравнивается равным безразличием по отношению к ним. XXI век множит истории не только фактические, но и фиктивные, уходит в «малые идеологии» (сеттинги комиксов, сериалов, музыкальной и кинокультуры), желая узнать себя в них. Изобильная насыщенность информационного поля, императивы, выдвигаемые современными коммуникационными технологиями, возвращают к ситуации кризиса репрезентативности – все больше сообщений, образов, остаются без референции, поскольку ее часто невозможно обнаружить под пеной, произведенных эффектов. Невроз поиска истоков снимается тем, что эффекты становятся более интересными, чем причины, которыми они вызваны: наиболее привлекательным оказывается то, что вызывает удовольствие или боль, другое в ситуации информационной перегрузки просто выходит за границы сферы внимания. Имагинативное становится более привлекательным, чем дискурсивное: не аргумент, а фантазм обращают на себя внимание. Цифровую реальность уже невозможно описать в традиционных эпистемологических категориях. Различие истины и лжи, факта и фейка в этом жизненном мире перестают быть продуктивными, поскольку для того, чтобы попасть в поле внимания по-

тенциального читателя, истина должна быть оформлена как ложь. Фейк-формат, поскольку он, в отличие от скуки повседневности, обещает новое как таковое, интригу, радикальную позицию, становится образцом для подачи фактической информации. Неразличимость факта и фейка создают прецедент, гибридный феномен – *фейкт* как новую единицу смысла цифровой реальности. Фейкт – это то, что получает действительность за счет привлечения внимания, за счет количества просмотров, за счет воли других. В случае фейкта работает не корреспондентная теория истины и не теория истины как эффективности, а теория истины как эффектности – драматическая теория истины: истинно то, что привлекает внимание, инициирует размышление (или, скорее, экстаз), ранит тело, истинно то, что существует за счет моего сознания и моего тела.

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

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



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

Присутствие в цифре – война за внимание и признание. Причем, в ловушки внимания должен попасть не отдельный индивид, а разумный универсум в целом, из вовлеченности должен создаваться целый мир, целая реаль-

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



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

В борьбе, ведущейся цифровыми мирами за признание, щедро предлагаются образы, в которые можно вжиться: жертвоприношение личного времени, пространства, тела осуществляется ради причастности цифровым событиям, ради подключения к всеобщему, ради сохранения, в эсхатологической терминологии – ради спасения. Вживание осуществляется через сопереживание: образам, историям, идеологиям. Характерно, что исследователи визуальной культуры отмечают, что цифровой образ является скорее не объектом, а инструкцией или программой. Д. А. Колесникова в своём исследовании показывает, что машина создавала программируемые изображения еще до того, как стала работать с цифрой³. Отталкиваясь от реконструкции процессов возникновения и совершенствования перфокарт, которые использовались в качестве материального выражения программ для распределения нитей в ткацких станках, она приходит к выводу, что дальнейшее математическое применение программ распределения имело много общего с ткацким ремеслом, с искусством плете-

ния как соединения изначально разрозненного. Цифровые образы также соединяют разрозненное, поскольку не имеют денотата и даже не имеют негатива, собственной противоположности, законы реальности не только заключены в них самих, но и ограничены ими. Органические, синтетические и оптические волокна, нити жизни, судьбы, линии энергопотоки оказываются соединены в цифровом образе. Плетение оборачивается пленением. В древней эддической песне валькирии ткот полотно битвы из тел еще сражающихся и уже павших воинов: «Сделаем ткань / Из кишок человеческих; / Вместо грузил / На станке – черепа, / А перекладыны – / Копья в крови / Гребень – железный, / Стрелы – колки; / Будем мечами / Ткань подбивать!»⁴. Если станок Жаккарда ткал узоры из цветов и листьев, а аналитическая машина Бэббиджа ткала алгебраические узоры, то цифровые образы ткот нашу интенциональную плоть по тем инструкциям, которые они в себе содержат. Начавшие свое существование как точки на поверхности материальной карты, цифровые образы так и остались перформативами, они ничего не сообщают, кроме инструкций, они инструктируют как действовать: как понимать, как переживать, как чувствовать.

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

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

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



ла: оно теперь не мера божественной гармонии, но мера точности. Изменился сам принцип меры: теперь в измерении значительно чаще используются унифицированные меры, единицы по сути, а не по имени (в то время как пространственные меры в Средневековье были фактически несоизмеримы, а час имел разную продолжительность в различное время года), изменились требования к поведению человека. Процессы рационализации привели к расколовыванию мира, лишили его стихийности. И вместе с утратой, отчуждением когда-то естественного состояния, само естественное, стихийное открывается как иное. Человек впервые увидел природу, только когда перестал быть полностью в нее включенным. Природа как предмет наслаждения, как нечто ценное само по себе и прекрасное вне каких бы то ни было целей: от прагматических до эсхатологических – продукт технических программ Нового времени. Научно-технические программы, сковав человека своими требованиями, освободили его для созерцания природы как эстетического феномена. Сегодня, когда сознание захвачено сетью образов-перформативов, когда оно вживается в чужие состояния по инструкциям, имплицитно предполагаемым техническими образами, когда оно живет переживаниями других и часто общее, универсальное оказывается для него более личным и значимым, чем частное, оно оказывается отчуждено от самого себя, от своих собственных состояний. Тем самым бытийные состояния, допредикативные модусы присутствия оказываются для него потенциально открыты в большей степени, чем в прошлые эпохи. Если в эпоху Нового времени интерес вызывала природа, то теперь интерес вызывают природные возможности человека. Мы живем в мире, к которому сознание не го-

тово: мы получаем больше информации, чем способны освоить, мы сталкиваемся с большим количеством событий, чем те, на которые способны адекватно отреагировать, мы вовлечены в большее количество социальных взаимодействий, чем те, на которые можем эмоционально ответить. Отсюда интерес к индикаторам калорий, шагов, пульса, времени бодрствования. Можно представить себе отдаленное будущее, где приложения наших умных устройств предлагают нам друзей не по интересам, а по биологической близости: например, сайты знакомств и сопутствующие приложения смогут учитывать не только общий культурный фон, но и показатели потоотделения, сердцебиения, интенсивности работы эндокринных желез, степень активности и уровень нервозности. Интерес к ресурсу нашего биологического тела – не желание новой истины после победы фейк-формата, а страсть к эффекту. Вряд ли приложения знакомств будут работать как детекторы лжи. Конечно, физиологические показатели в цифровом мире сложнее сфабриковать, чем эрудицию, вкус, культурный уровень, но в мире, где главное – вовлеченность и отклик, интересно другое. Ресурс тела интересен как уровень отдачи, как количественный показатель степени вовлеченности, как сила желания. Иными словами, даже количественно выраженный физиологический ресурс интересен как эффект.

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



менов современности, поскольку, собирая их воедино, они впервые дают возможность их увидеть и понять. Цифровой формат претендует на вовлечение, ведет борьбу за внимание и признание. Цифровые образы, будучи, по сути, перформативными образами, ничего не отображают, но говорят, как действовать, желать. Понимать учат инструкции, каждая из которых приводит к тому, что степень реальности как бы вынужденно отвоевывается у другого. Мы боремся за реальность, производя эффекты, но часто растворяемся в эффектах, произведенных другими. Эффекты, которые в цифровой среде представляют собой кванты реальности, набирают силу из вовлечения в сопереживание других. Событие тем более действительно, чем большее число сочувствующих оно получает. Но как возможно из вовлечения в сопереживание другого стать источником переживания себя, своих способов открытости действительности во всей уникальности, которые они могут дать? Как возможна забота о себе, даже сам опыт себя в условиях борьбы за признание и внимание, за пространство и время, когда кажется, что существование как бы рассеивается в информационных потоках? Как возможно от инструкций к действиям перейти к действиям до всякой их определенности со стороны инстанций, направляющих работу чувства, желания, мышления? «После окончания французской революции и наполеоновских войн Европа вошла в период относительной стабильности и мира. Эпоха политических перемен и идеологических битв, казалось, навсегда ушла в прошлое. Гомогенный политико-экономический порядок, основанный на сочетании промышленного подъема и технологического прогресса с политическим застоєм, казалось, возвещал о конце истории. художе-

ственное движение романтизма, которое возникло в этот исторический момент по всему европейскому континенту, и стало той зоной, где еще мечтали об утопиях, помнили о травмах революции и проживали альтернативные жизненные проекты»⁵. Из этих «утопий» возник феномен *Gesamtkunstwerk* как жизненного проекта, т. е. проекта, в котором была бы сохранена жизнь как таковая во всех ее пограничных состояниях, во всех усилиях, которые она подразумевает, во всей ее открытости опыту. История угрожала жизни превращением в закрытый, раз и навсегда решенный проект. Вместе с концом истории намечалась отмена экзистенциальной напряженности как таковой. Жизненные усилия, укорененные в них желание, чувственность, воображение, мышление оказались под угрозой перевода в статус программ, которые тем более успешно функционируют, чем более последовательно их придерживаются. *Gesamtkunstwerk* как феномен призван был стать разрывом в устойчивой работе программ, отменой производства значения ради обнаружения присутствия – первичного отношения к существованию, обнаружения фундаментальных модусов экзистенциальной разомкнутости. Кинематограф, по сути, продолжал работу *Gesamtkunstwerk* иными средствами и в иных индустриальных условиях. Работая со скоростью, массовостью, режимами видения, он позволял присвоить то, что было отчуждено экономическими, политическими, индустриальными процессами. Фактическим результатом кинематографа должна была стать новая чувствительность, характерная для эпохи стекла и металла, транспортных

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



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

Компьютерные игры сворачивают проект мира как представления и развертывают проект мира как воли. Поскольку информационное поле приводит к кризисам репрезентации и интерпретации, поскольку виртуальное (возможное) становится неотличимым от актуального (действительного), фейк неотличим от факта, наиболее истинным воспринимается то, что требует большего вовлечения, вызывает больший аффект, сильнее врезается в память. Однако человек оказывается открыт боли других, сочувствию другим, он отдает свое тело и сознание медиа, как бы лишаясь себя, и игры в этом смысле позволяют ему вернуть опыт собственного присутствия. В информационно-насыщенном мире, где ведется война за внимание, желание и аффект, где индивид все больше вовлекается в интересы всеобщего, вплоть до растворения в нем и самозабвения, игры выступают инструментами заботы о себе,

возвращения времени, пространства, прямого присутствия. Если иные медиа представляют как бы опыт в рассрочку: оценку, мнение, обзор, аналитику, – то игры, благодаря доступным им инструментам взаимодействия с цифровой средой, позволяют собрать себя из растворения в информационных потоках – вернуть опыт времени, пространства, построения причинно-следственной связи, опыт действительности как собственный опыт. Как радикальные медиа, работающие не с репрезентацией значения (истинного или ложного), а с производством присутствия, игры возвращают бытие от первого лица в мире информационного отчуждения и тем самым становятся законодательствующей инстанцией в освоении опыта цифрового мира. Погружение в компьютерные игры расценивается сознанием как выведение его из опыта отчужденных форм ради обнаружения опыта существования – достижения чего-то настолько актуального, что оно может быть подано только в упаковке виртуального.

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



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

До возникновения отвлеченных концептуальных инструментов измерения пространства и времени, установления причинно-следственных связей люди осваивали время и пространство телесно, устанавливали причин-

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



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

Возьмем несколько показательных примеров. Обратим внимание на игры серии *Dark Souls* (From Software), ставшие феноменом, известным далеко за пределами игрового сообщества. Необычайная сложность игры приводит к тому, что игрок вынужден действовать крайне осторожно, уделяя внимание всему игровому окружению. Время переживается не как ускоряющая ход стрелка часов, но как вращение в порядок вещей – движение, охватывающее все существо играющего. Время включено в повествование, переживается экзистенциально как время тревоги, время надежды, время сердца, тающего, как воск. В играх серии *Fallout* (Bethesda Softworks) экзистенциально переживается пространство – оно здесь не пустоеместилище вещей, напротив, вещи эмануруют пространством, они излучают его из себя, заставляя игрока по найденным осколкам прошлого (мир игры – постапокалиптическая пустошь, на которой зреет новая жизнь, мир после ядерной войны) воссоздавать в переживании исчезнувший мир, жизнь,

ушедшую из вещей. Игры серии *Metal Gear Solid* (Kojima Production) и вовсе претендуют на то, чтобы игрок был открыт внеигровому вторжению – травме: игра имитирует то поломку оборудования, на котором она ведется, то неисправность контроллера, то сталкивает игрока с последствием его действий, которые оказываются не такими рутинными, как предполагалось вначале, то личность игрока (в т.ч. сюжетно в последней игре серии – *Metal Gear Solid V*) оказывается тождественной его игровому аватару. Игровые механики претендуют здесь на то, чтобы стать экзистенциальными техниками. Такие приемы, используемые в компьютерных играх, возвращают через опыт вчувствования осознание того, что мир собирается всякий раз в теле играющего, через его открытость действительности он получает истину. Несмотря на то что технически более сложным является серийная вещь – вещь массового, анонимного производства (поскольку необходимо производство, обслуживание этого производства, дисциплина и навыки существования в большом коллективе, всеобщее образование и т. д.), компьютерная игра как продукт новейшего технического производства возвращает к доиндустриальному, единичному и уникальному, которое рассматривается не как сбой и поломка, а как открытость присутствию, возвращение к самим вещам. Игры, обладая сюжетом, интерфейсом, программным кодом, материальным носителем, на котором этот код содержится, и, конечно же, подразумеваемая устройства, на которых он будет храниться и воспроизводиться, тем не менее обладают еще одной особенностью – экзистенциальным измерением, где осуществляется взаимодействие пользователя и элементов игры, где ситуации, возможности, а иногда даже



сбои и ошибки игрока порождают уникальность события. Если для компьютерных программ ошибка, сбой чреват смысловым сдвигом и эпистемическим разрывом, неизбежно ведя к невозможности нормального функционирования, то компьютерные игры, претендуют на то, чтобы быть больше компьютерных программ, поскольку, так же как и человек, открыты сбоям, несоответствиям, парадоксам, из которых рождаются новые смыслы, миры, новый уникальный опыт⁶.

Цифровые медиа организуют опыт мира, однако компьютерная игра является уникальным феноменом, поскольку идет дальше, претендуя на нетранслируемое, непередаваемое, невыразимое присутствие по ту сторону его оформленности значением. В то время как другие медиа хранят и транслируют информацию, репрезентируют события, создают значения, игры возвращают к допредикативному опыту, к додискурсивным, первичным формам отношения к миру. Массовое технологическое производство событий в современной культуре работает как индустрия смерти, поглощая наше время, наше тело, нашу личную жизнь, осуществляя работу по снятию имен и лиц, переводя актуальное в виртуальное, превращая нас в продукт информации, которую мы не можем больше переживать как что-то, что действительно задевает и тревожит: наша идентичность растождествляется и исчезает в приложениях, новостных лентах, аватарах. От компьютерных игр мы ждем того, что через

отдачу своего тела технологиям, а своего сознания – цифровым интерфейсам, мы не потеем их, а очистим, освободим от опутавших их дискурсов, получим неинсценируемый опыт – нечто по степени своей реальности превышающее все, что может дать повседневность, нечто настолько актуальное, что оно может быть подано только в упаковке виртуального. Компьютерные игры – *Gesamtkunstwerk* современной эпохи, поскольку переводят рассеянный в нашей культуре опыт отчуждения, овеществления, эмоционального истощения из деструктивного в конструктивный. Значение компьютерной игры в цифровую эпоху можно резюмировать следующим образом: компьютерная игра выходит за рамки репрезентации тем, что она порождает свой опыт как самоценный; выходит за рамки конструирования, поскольку в этом опыте дает не виртуальное, а актуальное; выходит за рамки эффектов, к творящим энергиям, поскольку дает допредикативный, додискурсивный опыт присутствия. В этом последнем смысле игра способна стать ключом к герменевтике цифровых модусов существования. *Gesamtkunstwerk* и имплицитно предположенные им тенденции, главным образом критика Вагнера, осуществленная Ницше, во многом стал предтечей философских проектов, направленных по ту сторону значения, к аналитике фундаментальных модусов существования. Компьютерная игра может позволить иначе анализировать цифровые медиа, не через интерпретацию их извне, а через фиксацию тех форм открытости действительности, которые они дают на уровне переживания: в играх мы обретаем то тело, те экзистенциальные ритмы, те модусы присутствия, в которых дает о себе знать бессознательное цифровой реальности.

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

