

Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

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

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

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

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

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

Трудно указать источник или авторство самой идеи «мир — КИ». Мы должны будем говорить и о платоновской метафизике, и о концепции мира-маи, и о шопенгауэровской интерпретации этих образов-идей, и об их научном уточнении в терминах теоремы Геделя, и т. д., и т. п. Пожалуй, имеет смысл выделить лишь наиболее значимый момент актуализации этих представлений в качестве самоощущения культуры. В 1970-80-е гг. получают

широкое распространение концепции о симулятивном характере экономической основы общества (например, работы Р. Курца). Ж. Бодрийяр в своих рассуждениях о гиперреальности обобщает этот мотив: современность — это «агонизирующая реальность», которая отдает предпочтение симулякрам². Однако метафора о мире, представляющем собой именно компьютерную симуляцию, проявилась в культуре тогда, когда на первый план вышли смысловые оттенки «сделанности», искусственного характера этой симуляции. Пример наиболее ярко прозвучавшего воплощения данной идеи — это, конечно, трилогия «Матрица» Вачовски (1999–2003). Не только художественные достоинства фильма спровоцировали мощный культурный резонанс, но и «подготовленность» ментальной среды к идее мира как виртуального артефакта. И эта подготовка — дело не только XX–XXI вв. Можно утверждать, что метафора «мир — КИ» является только отчасти развитием философских спекуляций об утрате чувства реального; в ней активно представлено развитие метафоры «мир-машина».

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

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

Казалось бы, современную эпоху уже не могут заинтересовать идеи энтузиазма и неизбежности прогресса. Но машина присутствует в качестве главного действующего лица и в метафоре «мир — КИ», потому что машина — это не «колеса и пружины», но в первую очередь произведенное кем-то «хитроумное устройство», совершающее определенную работу. Ник Бостром — футуролог, развивающий идеи постгуманизма (трансгуманизма), директор Института будущего человечества (Future of Humanity Institute) в Оксфордском университете — приводит доводы в пользу метафизического допущения о том, что наш мир может являться компьютерным произведением постчеловеческой цивилизации⁴. Задаваясь риторическим, по сути, вопросом о том, можем ли мы доказать, что не живем в одной из симуляций, Бостром рассуждает о человеческом опыте, «воплощенным in machine, а не in vivo». И основная работа этой машины — производить симуляцию, частью которой мы и являемся.

Исследователь в области экономики и политологии, научный сотрудник Института будущего человечества Робин Хансон развивает мысль Бострома: мы живем в ограниченной симуляции с изменяющимися деталями и ролевыми характеристиками, то есть подобно тому, как существуют персонажи компьютерных игр. После того как ваша вечеринка закончена, люди, составляющие ее фон, просто «стираются»; за пределами ключевых событий их не существует. Эти рассуждения можно интерпретировать как новый виток «берклианства»⁵. В качестве вывода автор дает несколько провокационный совет: если вы уверены, что живете в такой симуляции, вам следует меньше заботиться о других, больше жить сегодняшним днем, сделать так, чтобы ваш мир выглядел в конечном итоге богатым, ожидать и пытаться участвовать в ключевых событиях, развлекаться и держать вокруг себя известных людей, которые должны быть счастливыми и заинтересованными в вас⁶. Бостром допускает бесконечную иерархию миров-симуляций. Разворачивание этой захватывающей картины приводит, однако, (также, как и у Хансона) к довольно скучному итогу: ничего принципиально не поменялось. Речь идет о развитии

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

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

³ Hooke R. Micrographia. London: Printed by Jo. Martyn, and Ja. Allestry, Printers to the Royal Society. 1664.

URL: <http://www.gutenberg.org/files/15491/15491-h/15491-h.htm> (дата обращения: 29.01.2019).

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

«мира-машины», о техногенном характере спасения цивилизации, которая, по мысли Бострома, неумолимо движется к пределам своего существования⁷.

Представления постгуманизма о мире-симуляции находят много точек соприкосновения с концепцией философа-когнитивиста Т. Метцингера. А поскольку он активно опирается на эмпирический материал нейрокогнитивных исследований, это настолько укрепляет идеи о мире-симуляции, что данная метафора, кажется, уже входит в свою «увядающую» фазу: когда ее значение подчиняется правилам стандартной семантики, исчезает ее принципиальная неоднозначность, и образ приобретает статус понятия. Да, Метцингер проговаривает, что имеет дело с метафорой, однако тут же утверждает: «Мы живем в виртуальном мире»⁸, — и сравнивает наш опыт жизни с опытом погруженного в компьютерную игру человека, для которого «возможное может быть пережито как реальное»⁹. Центральный образ его концепции — «туннель Эго» (понятийные корреляты: «феноменальная самость», «нейронный коррелят сознания»). Цель — показать, что мир гораздо богаче воспринимаемого, но наш разум заперт в нейронной симуляции. Сознание есть система фильтрующих механизмов, которыми бессознательно генерируется собственная «реальность». Метцингер использует образ платоновской пещеры и тренажера симуляции полетов, которые в свою очередь являются теми образами, что помогают понять метафору мира-симуляции. «Мозг — это всеобъемлющий

симулятор полетов, само моделируемый самолет, который, вместо того чтобы управляться пилотом, порождает сложный внутренний образ самого себя в своем собственном внутреннем симуляторе полетов»¹⁰. Стены «нейрофеноменологической пещеры» непроницаемы, а с тренажера пилоту не сойти. Туннель Эго — это «функциональная граница, очерчивающая остров сознания в океане из мириад менее интегрированных и менее тесно спаренных нейронных микрособытий»¹¹, эволюционно возникший способ обработки информации, основой которого выступают рекуррентные связи как непрерывные циклы от низшего к высшим порядкам информации. «Эго — фикция, хотя и чудесное управляющее устройство. <...> Я утверждаю, что феноменальный опыт от первого лица и возникновение сознательной самости — это сложные виды виртуальной реальности»¹².

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

⁷ Bostrom N. Existential Risk Prevention as Global Priority // Global Policy. Vol. 4, № 3. 2013, pp. 15–31.

⁸ Метцингер Т. Наука о мозге и миф о своем Я. Туннель эго. М.: Издательство АСТ. 2017. С. 179.

⁹ Там же. С. 184.

¹⁰ Там же. С. 186.

¹¹ Там же. С. 47.

¹² Там же. С. 183.



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

В первую очередь бросается в глаза одно упущение: мы не слышим о роли игроков. Создатели компьютерной игры в большей степени имеют дело с технической ее стороной: кодом, компьютерной графикой, игровой платформой и т. п. — и не они контролируют поведение игровой симуляции в каждый момент, это делает игрок. Игрок же, не являясь создателем мира-симуляции, совершает непосредственные манипуляции в этом мире. «Хозяин» и «игрок» в принципе может быть одним и тем же субъектом, но в этом случае в пределах мы должны будем говорить о таком «хозяине» мира, существенной чертой которого является «шизоидное расстройство», поскольку

он перманентно «раздваивается» на автора и игрока. Никто из авторов метафоры «мир — КИ» не делает подобных заявлений. Поэтому итогом бесполезного уточнения о субъектах «мира — КИ» следует видеть такую картину: «хозяин» симуляции владеет границами и пределами возможных действий населяющих этот мир сущностей; «игрок» осуществляет свой выбор в этих пределах. А значит, осмысляя мир в установке «мир — КИ», оставлять за скобками опыт играющего невозможно. В данном случае мы говорим не о людическом¹⁵ аспекте самой игры. Речь лишь о том, что метафора «мир — КИ» без игрока и его опыта действительно не может иметь никакого нового семантического и культуроформирующего потенциала. Без учета игрового опыта все «остается так, как было».

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

¹⁵ От лат. *ludus* — «игра, забава». Под «людическим» в контексте исследований компьютерных игр часто понимается то, что относится к системе правил, формальным структурам игры и т. п. — *Прим. ред.*

¹⁶ Э. Орсет говорит о КИ как о машине: префикс «кибер» указывает на то, что текст рассматривается машиной: «Не метафорически, а как механическое устройство для определенного производства знаков и смыслов» (Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press. 1997. P. 12–13).

¹³ Метцингер Т. Наука о мозге и миф о своем Я. Туннель эго. М.: Издательство АСТ. 2017. С. 368–369.

¹⁴ Там же. С. 413.



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

П. Вирно, который видит в категории виртуозности крайне важную для современности перспективу развития культуры, в том числе политики и экономики, предпринимает поиск возможностей ее «не сервильного» (то есть не связанного с подневольным трудом) характера. Традиционно в анализе социально-экономической ситуации выделялась деятельность, в которой продукт неотделим от производительного акта (например, деятельность артиста, врача, учителя и т. п.), и отмечалось, что последний вариант имеет сходство с деятельностью слуги: «труд без произведения = личные услуги»¹⁷. Однако мир поменялся, и деятельность исполнителя-виртуоза уже не может стыдливо помещаться в сектор «сервильности», но, наоборот, отмечается роль виртуозности в деле преодоления фордизма/тейлоризма (то есть преодоления воплощенной метафоры «мира-машина»): «Я пола-

гаю, что именно она (виртуозность — С. О.) сформировала парадигму постфордистского производства во всей ее сложности»¹⁸. Индустрия, в которой есть место виртуозности, реализует потенциал «мнимых отбросов фордизма», то есть осуществляется в пространстве, «оставленном неформальному, неожиданному, тому, что “вне программы”» — благодаря чему подобная практика оказывается «наэлектризованной будущим»¹⁹.

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

¹⁸ Там же. С. 51.

¹⁹ Там же. С. 52.

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

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

Отмечается важное обстоятельство: виртуозом можно назвать не просто игрока, который не преминет воспользоваться сбоем программы в свою пользу, но того, кто заведомо предполагает наличие «виртуальных перспектив» в количестве, превышающем задуманные разработчиками варианты геймплея. Если рассмотреть этот момент в контексте метафоры «мир — КИ», то виртуозом оказывается тот, кто (для начала) допускает не-необходимость только одного варианта состояния дел. Для него вопрос «а как же иначе?» не является риторическим. А значит, виртуозность оказывается антропологическим ракурсом онтологического по своей природе понятия контингентности — не-необходимости (случайности или неопределенности) какого-то положения вещей²². Поэтому в поисках понимания сути виртуозного геймерского опыта выделять в качестве базисной характеристики его ловкость в использовании ошибок разработки программного обеспечения было бы слишком узким толкованием: виртуозность не сводится к багоюзерству. Скорее стоит говорить о свойственном геймеру пред-знании о всегда наличествующей возможности ошибки разработчика (или, если угодно, в постчеловеческой цивилизации — хозяина симуляции).

Для виртуозности геймера важна импровизация, ловкие маневры, не предусмотренные геймплеем, — иногда это называется эмерджентными геймплейными практиками (emergent gameplay practice). Они по определе-

нию сопровождаются отклонениями от предусмотренного геймдизайнером маршрута в поисках неожиданных эффектов. Поисковая активность геймера в духе натурализма описывается Д. Рейнольдсом как «человеческая склонность к исследованию характерных свойств окружающей среды, склонность, пережившая распространение технологии и расцвет рукотворных сред и распространившаяся теперь на перемещение по виртуальным мирам и осмысление таковых»²³. Однако интенции описанного им *виртуального* натурализма по большей части напоминают герметизм²⁴: «Натуралисты виртуальных миров выискивают не только паттерны и структуры, но и улики, указывающие на решения, стоящие за этими структурами. Это одновременно вовлеченность в среду и ниспровержение иллюзии»²⁵. В этих словах угадывается сходство с главной потребностью магов всех времен: «сорвать покрывало Изи-ды» в поисках ее (то есть самой реальности) сокровенной обнаженности. Да, геймер взаимодействует с этими скрытыми структурами и самим разработчиком, используя игру в качестве интерфейса (как указывает К. Йорген-

²³ Рейнольдс Д. Натурализм виртуальных миров // Gamestudies.ru.

URL: <http://gamestudies.ru/translations/virtual-worlds-naturalism> (дата обращения: 29.01.2019).

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

²⁵ Рейнольдс Д. Натурализм виртуальных миров // Gamestudies.ru.

URL: <http://gamestudies.ru/translations/virtual-worlds-naturalism> (дата обращения: 29.01.2019).

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

сон²⁶), но не само по себе «разоблачение Изиды» виртуального мира выступает целью геймера. Даже с учетом отмеченной Рейнольдсом значимости исследовательских импульсов у геймера и, что еще более важно, его способности непротиворечиво сочетать игру и ее разоблачение, думается, сводить виртуозность геймера к контрплею будет тоже узкой интерпретацией. Хотя бы потому, что это был бы странный натуралист: осуществляя исследование мира, он зачастую сознательно нарушает «экологию игрового мира» (хотя в итоге это может оказаться ее улучшением). Агон, соревновательный дух играет для геймера, наверное, наибольшее значение. Есть соблазн свести этот дух к «жажде скорости» — как это отчасти сделано в исследовании спидраннинга, скоростного прохождения игр, которое принадлежит Р. Скалли-Блэйкеру.

Он рассуждает о виртуозном прохождении (*finesse run*) как частном случае спидраннинга, противопоставляя его прохождению деконструктивному (*deconstructive run*). «В виртуозном прохождении спидраннер взаимодействует с игрой как с экстремальным расширением, выступая в качестве “идеального” игрока, каким его представляет геймдизайнер. В терминах де Серто виртуозное прохождение является наиболее эффективным маршрутом по пространству игры, который при этом не нарушает ее “нарративных границ”»²⁷. Декон-

структивное же прохождение «ломает нарративные границы, как в прямом смысле внося изменения в нарративную структуру игры, так и меняя последовательность ее прохождения, созданную геймдизайнерами (подразумевающиеся правила). <...> В случае *деконструктивного* прохождения насилие скорости присутствует уже в самом прямом смысле»²⁸. Вряд ли можно рассматривать виртуозность геймера в качестве частного случая спидраннинга. Последний, скорее, является особой, ставшей в значительной мере независимой, геймерской практикой и своего рода экстремумом виртуозности геймплея. Спидраннинг имеет дело со стратегической задачей, но большая часть примеров виртуозной игры — дело конкретных игровых тактик. Да, соревновательность связана со скоростью, но не сводится к ней. Не скорость прохождения выступает спецификой виртуозности геймера, но изобретательность в русле агона.

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

²⁶ Йоргенсен К. Интерфейс игрового мира // *Gamestudies.ru*.

URL: http://gamestudies.ru/translations/gameworld_interface (дата обращения: 29.01.2019).

²⁷ Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо // *Медиафилософия XII. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных*

игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 463.

²⁸ Там же. С. 463–464.

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

рушение — то есть отказ от конвенциональных правил — оказывается шпильбрехерством³⁰: «Игрок “совершает насилие” в отношении нарративной структуры игры и создает собственный нарратив»³¹. Таким образом, Скалли-Блэйкер не может игнорировать тот факт, что спидраннер в любом случае вторгается в сферу действия правил, поэтому исследователь специфицирует их, выделяя те, которые нарушить «простительно», и те, которые «разрушают игру». Есть подразумеваемые (конвенциональные) — «священные» для игры (или, точнее, для ее нарратива) — правила и правила явные (или фактические) — те, «которые управляют игрой на самом деле». «Именно они интересуют спидраннеров, которые ищут способы пропустить определенные отрезки игры, ускорив ее прохождение»³². Вряд ли это было целью исследователя, но именно этот момент маркирует несводимость компьютерных игр к играм традиционным. Благодаря необходимости иметь «явные правила» компьютерные игры представляются самодостаточным миром. По всей видимости, именно это обстоятельство позволило состояться метафоре «мир — КИ», а не, к примеру, «мир — шахматная партия». Явные правила в компьютерных играх — ее движок/код — это не только *физика* игры, но и *фюсис* (φύσις) этого мира. Видимая тавтология является таковой только отчасти, поскольку не

весь смысл «фюсис» сохранился в современном понятии «физика».

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

Скалли-Блэйкер отличает «номос» игры (то есть нарратив как основу для формирования «магического круга») от «фактических» (или «явных») правил; спидраннер разрушает только ту игру, которая связана с нарративом, но не трогает ту, что связана с физикой (фактические правила). Таким образом, мы вышли к старому спору нарратологов и людологов, однако восстанавливать позиции сторон не входит в нашу задачу³³. Хочется подчеркнуть только то, что в реальной практике игры номос не является священным для геймера (что не делает его при этом шпильбрехером, поскольку игра продолжается), однако не является таковой для него и физика. Не обращая временами

считывается вопрос о магическом круге и границах игры. — Прим. ред.

³⁰ От нем. Spielbrecher — «разрушающий игру», «ломающий игру».

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

³² Там же. С. 449.

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

внимания на нарратив (номос) и игнорируя участки кода (физику), геймер продолжает активно действовать в игровом мире. Он находит «точку роста» (фюсис) этого мира, еще одно измерение помимо двух базовых уровней, и «онтологический статус» это измерение получает не от авторов виртуального мира, а благодаря праву играющего. Благодаря этому физика этого мира становится больше похожей на фюсис. В самом себе виртуоз обретает право оставаться в пределах конкретных созидающих мир закономерностей, но, если возникает нужда и предоставляется возможность, отбрасывать их как нечто неважное по сравнению с его желанием. Он делает их не-необходимыми не в принципе, а *в конкретном случае*. Именно поэтому game (игра «по правилам») не превращается в *paidia*, которая, согласно Р. Кайуа, есть «элементарная потребность в беспокойстве и гвалте» и «проявляется во всяком счастливом возбуждении, выражающемся в непосредственной, неупорядоченной деятельности, зачастую чрезмерно активной, важнейшей чертой которой или даже единственным ее основанием остается импровизация и отсутствие правил»³⁴. *Paidia* не может выступать сущностью компьютерных игр, потому что геймер не отменяет игровые правила вообще — без своей физики мир не существует³⁵. Но они контин-

гентны в той мере, в какой геймер оказывается виртуозом.

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

рованы своей физикой, т. е. game играет в них значительную роль, play все равно имеет в них место — в первую очередь в тех ситуациях, когда мы отвлекаемся от правил, предписаний, заранее продуманных квестов и развлекаем себя сами. — Прим. ред.

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

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

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

³⁵ В game studies разделению игр на *ludus* (игра-система, подчиненная жесткой системе правил и предписаний) и *paidia* (свободная игровая деятельность), которое предлагает Роже Кайуа, соответствует различие между game и play (См., напр.: Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. URL: <https://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 11.02.2019)). Несмотря на то, что компьютерные игры довольно жестко структури-



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

Такая онтологическая стратегия разрушает, помимо всего прочего, «базовые настройки» самого бытия (того, к которому мы привыкли). Онтология – это не картина мира, это исследование *условий понятности* опыта³⁹, результатом действия которых оказывается метафизическая концепция и картина мира. Парменид создал как таковое различие бытия-подлинности и существующего-видимости. Он же заложил аксиологически выделенное направление в пользу «настоящности» скрытых структур (например, кода). Однако куда более действенным в наших предмнениях ока-

зался задел платоновской метафизики: миру подлинности противостоит не просто нечто всего лишь видимое, но недо-совершенство, недо-свершенное. Аксиологический момент оказывается операторным: всякое несовершенство рассматривается в логике *дефицитов*, а «исцеление» – дело *восполнения, прироста функций*.

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

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

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

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

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

нейрокогнитивистской — части. А. Кларк⁴¹ не оспаривает метафизической составляющей метафоры Метцингера, однако меняет условия ее понятности, причем именно в сторону изживания «онтологических атавизмов» логики дефицитов. Кларк показывает, что работу мозга можно понимать из разных концептуальных парадигм. Первая (1) подразумевает, что мозг работает на основе выстраивания сложной предварительной модели, которой «аккомпанируют» перцептивная и проприоцептивные функции организма. Если случаются рассогласования этой модели с реальностью, то происходит это в силу недостатка данных или дефицита функций.

Нетрудно увидеть, что ходе создания такой картины работы мозга активно используется система условий понятности опыта, которую мы выделили в качестве платоновской. Кларк, однако, показывает, что подобная система была бы слишком затратной с точки зрения экономии энергии. Настолько затратная, что вряд ли она имеет биологические корреляты, говорит он⁴². Поэтому разрабатывает другой подход (2): мозг не выстраивает предварительных моделей мира. Мозг занимается вероятностным прогнозированием и анализом ошибок, которые являются сигналами всех чувственных систем. «Голодный до предсказаний мозг»⁴³ работает с локальными прогнозами, он утроен так, что смело пробрасывает прогноз в некую «темную» область, анализируя отклик систем чувственности; действует не в «мире вообще», а в пределах локуса ситуа-

ции.

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

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

⁴¹ Clark A. Embodied Prediction // T. Metzinger & J. M. Windt (Eds). Open MIND. Frankfurt am Main: MIND Group. P. 1–21.

⁴² Op. cit. P. 11.

⁴³ Op. cit. P. 15.



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

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

Заключение

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

Метафора «мир – КИ», однако, раскрывает новый смысловой потенциал, если мы рассматриваем игру с учетом опыта геймера-

виртуоза. Игрок оказывается со-творцом законов этого мира, а контингентность – характеристикой его способа существовать в этом мире. Даже если нам хочется акцентировать «сделанность» этого мира, то с учетом этого антропологического момента возникают новые (местами обескураживающие своим вызовом) следствия. Например, допуская, что этот мир произведен высокоразвитыми «архитекторами», приходится продумывать соединение двух линий творчества: идущих от «творцов» мира и от «игроков». Если же использовать библейское понимание Творца, то обнаруживается еще более интересное следствие: проявляется как нечто новое очень старая идея – учение о теозисе⁴⁴. В этой концепции мир выступает территорией «бес-чинства» человека: младшая тварь, определенно, должна вести себя не по чину, если дерзает на такое. Но и в режиме «безличного» производства симуляции (как, например, у Метцингера) метафора «мир – КИ» также требует существенного пересмотра форм нашей творческой активности. Мы вряд ли «заперты» в туннеле-Эго окончательно.

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

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



Светлана Викторовна ОБОЛКИНА / Svetlana OBOLKINA

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

ре-машине», выглядит не очень обнадеживающим в отношении не только нашей способности к виртуозности, но и к концептуализа-

ции. Требуется что-то менять: метафору, концепцию постгуманизма или характеристики нашей игры.

