

Death Stranding, Гоббс и проблема социального порядка: куда (и как) нести Суверена?

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-142-164

Резюме:

В этой статье я пытаюсь описать концептуализацию социального порядка, имплицитно существующую в *Death Stranding* и локализованную как в сеттинге, так и в механиках игры, и сравнить ее с концептуализацией «Левиафана» Томаса Гоббса. Последовательно совершается ряд шагов. Во-первых, прослеживается теоретическое напряжение между *Death Stranding* и гоббсовским «Левиафаном»: спекулятивная концептуализация социального порядка «Левиафана» и процедурная концептуализация *Death Stranding* сравниваются с помощью прояснения роли, которую понятия действия, авторизации, права и суверенности играют в теории Гоббса, а благодаря теоретической гомологии — в видеоигре. Во-вторых, эксплицируется теоретическое напряжение между политической и естественной способностями Суверена по Гоббсу, с помощью материала *Death Stranding* предлагается вариант его разрешения, предполагающий концептуализацию *Суверена-без-тела*: инстанции, лишенной физической способности и материальности и вместе с тем способной на поддержание социального порядка как продукта собственной активности. Затем внимание уделяется механикам расширения государства в *Death Stranding*. Я описываю и анализирую, как посланник Суверена-без-тела — главный герой видеоигры — взаимодействует с людьми, которые находятся вне зоны влияния Суверена, убеждая их дать согласие на возвращение в гражданское состояние. Это теоретическое движение позволяет дополнить бинарную схему естественного и гражданского состояния Гоббса третьим концептом — *состоянием памяти*, в котором память о Суверене оказывается решающим фактором, влияющим на то, будет ли гражданское состояние восстановлено в прежних границах. Путем экспликации гоббсовской теории воображения я демонстрирую, что в состоянии памяти Суверен оказывается контингентен, не до конца определен и виртуален. В статье присутствует практически недопустимое количество спойлеров.

142

1 Козлов Степан Викторович — MA in Sociology, независимый исследователь. Научные интересы: теория метафоры, теории агентности, спекулятивный реализм. E-mail: ste.kozlov@gmail.com

Ключевые слова: Гоббс, *Death Stranding*, авторизация, Суверен, естественная способность, политическая способность, социальный порядок

Stepan V. Kozlov

Independent Researcher, Moscow, Russia

Death Stranding, Hobbes and the Problem of Social Order: Where (and How) Should we Haul the Sovereign?

Abstract:

In this article I describe the implicit conceptualization of social order which exists in *Death Stranding* — localized in both the setting and the mechanics of the game — and compare it with the conceptualization of Thomas Hobbes's "Leviathan". First, the theoretical tension between *Death Stranding* and "Leviathan" is traced: the speculative conceptualization of the Leviathan and the procedural conceptualization of *Death Stranding* are compared by clarifying the role that the concepts of action, authorization, right and sovereignty play in Hobbesian theory and the video game. Secondly, the theoretical tension between the political and natural capacities of the Sovereign according to Hobbes is explicated; with the help of material from *Death Stranding*, a variant of its resolution is proposed, suggesting the conceptualization of the Sovereign-without-a-body: an instance devoid of physical capacity and materiality, yet still capable of maintaining social order as a product of its activity. Subsequently, attention is paid to the mechanics of state expansion in *Death Stranding*: I describe and analyze how the Sovereign-without-a-body's messenger — the protagonist of the video game — interacts with people outside the Sovereign's zone of influence, convincing them to consent to return to the commonwealth. This theoretical move makes it possible to supplement Hobbes's binary scheme of the state of nature and commonwealth with a third concept — the state of memory, in which the memory of the Sovereign turns out to be a decisive factor influencing whether the commonwealth will be restored to its former boundaries. By explicating the Hobbesian theory of imagination, I demonstrate that — in the state of memory — the Sovereign is contingent, not fully defined, and virtual.

143

Keywords: Hobbes, *Death Stranding*, authorization, Sovereign, natural capacity, political capacity, social order

Введение

Вопрос, который интересует меня в этом исследовании, можно сформулировать так: какую роль в «симуляторе курьера» *Death*

Stepan V. Kozlov — MA in Sociology, independent researcher. Research interests: theory of metaphor, theories of agency, speculative realism. E-mail: ste.kozlov@gmail.com

Stranding (2019) играет Суверен? Как присутствующая в видеоигре концептуализация социального порядка трансформирует и дополняет каноническую гоббсовскую модель генезиса социального и определение Суверена?

Движение к такой реконцептуализации гоббсовской социальной онтологии предполагает столкновение двух концептуализаций. Одна из них — *спекулятивная концептуализация* социального порядка — инкапсулирована в «Левиафана», в то время как *процедурная*, не-понятийная концептуализация социального *Death Stranding* заключена в сеттинговых, сюжетных и геймплейных особенностях этой видеоигры. Результатом такого столкновения может стать пограничная для этих двух источников концептуализация социального порядка, которая может быть эксплицирована в качестве набора концептов.

Основанием для разворачивания такого теоретического напряжения является тот факт, что репрезентация политического в *Death Stranding* в основном строится по гоббсовской модели, бережно и скрупулезно (хотя, возможно, неосознанно) переноса на язык видеоигры ряд положений онтологии и социальной теории «Левиафана». Я постараюсь продемонстрировать, как *Death Stranding* изменяет двоичную гоббсовскую схему перехода из естественного в гражданское состояние, детализируя механику расширения поля влияния Суверена и дополняя гоббсовскую онтологию концептами *Суверена-без-тела* и *состояния памяти*, выступая в качестве автономного философского высказывания.

Я постараюсь проследить четыре теоретических гомологии *Death Stranding* и «Левиафана». Во-первых, я бегло реконструирую ряд ключевых для этого исследования понятий социальной онтологии Гоббса: Суверена и суверенности, права, действия, авторизации и персоны. Одновременно с этим я эксплицирую ряд сюжетных и сеттинговых элементов *Death Stranding*, имеющих значение для этой статьи. После этого я сформулирую *гомологию Суверена*, делающую возможной первое сравнение концептуализаций *Death Stranding* и «Левиафана» в вопросе социального порядка.

Затем я уделю внимание гоббсовскому различению естественной и политической способностей Суверена, природе Амелии-Бриджет Стрэнд и роли, которую та играет в жизни Соединенных Городов Америки. Это позволит мне проследить две из трех исследуемых гомологий: *гомологию двух способностей* и *гомологию порядка*. Результатом работы с этими гомологиями станет экспликация концепта *Суверена-без-тела*, а также аналитика его возможных применений.

Наконец, я постараюсь взглянуть на третью гомологию — *гомологию согласия*, с ее помощью сформулировав еще один погранич-

ный для *Death Stranding* и «Левиафана» концепт *состояния памяти*. После этого я укажу на то, как это понятие трансформирует социальную онтологию «Левиафана» и как оно может быть использовано в связке с другими понятиями теории общественного договора.

Гомология Суверена: из чего сделано социальное?

«Ну, тогда “Бриджес” заключает контракт с Сэмом Портером».
[Игорь, Р]¹

Первая миссия видеоигры заканчивается заключением контракта на доставку мертвеца до удаленного крематория. После «Выхода Смерти» (*«Death Stranding»*) — события, стершего с лица Земли большую часть городов и наводнившего бывшую территорию США Тварями — существами из мира мертвых (*«Beached Things»*), — биологическая смерть человека стала заканчиваться мощным взрывом, происходящим в том случае, если до наступления определенного срока само тело не будет уничтожено, и приводящим к рождению новой Твари. Именно этим объясняется срочность такой доставки: от тела необходимо избавиться, пока оно не стало причиной локальной катастрофы, которая может стереть с лица Земли город.

145

Единичные контракты такого рода играют важную роль в «Левиафане». Возможность существования социального порядка гарантирована возможностью заключения контракта («...пакты [pacts] и соглашения [covenants], с помощью которых политическое тело было сотворено» [Hobbes 1998: 7]). Основной функцией такой договоренности в аксиоматике «Левиафана» является *передача права* — в том числе права собственности — от одного человека к другому [Ibid.: 89].

На следующем шаге развертывания теоретического словаря «Левиафана» это положение сталкивается с концептуализацией действия как собственности («Если говорить о некоторых искусственных персонах: их словами и действиями *владеют* те, кого они представляют» [Ibid.: 107]). Если действие — это собственность, то оно может быть передано другому лицу, делая его *актером* по отношению к обладателю действия — *автору*. Этот тип договорных отношений, в которых право действовать определенным образом

1 Здесь и далее цитаты персонажей игры обозначены по модели [имя персонажа, эпизод]. Для обозначения эпизодов используются сокращения: «Р» соответствует прологу, E1-E15 — остальным эпизодам повествования.

передается от одной персоны к другой, Гоббс называет *авторизацией* [Ibid.]. Подобные акты передачи права на действие включают в себя также и передачу прав, которые позволяют это действие реализовать [Ibid.: 92].

Договоры заключаются между персонами — инстанциями, «чьи слова и действия принимаются в расчет» [Ibid.: 106], — *естественными* (теми, кто не репрезентирует чьи-либо действия, выступая от собственного лица, к примеру, разбившими лагерь в глуши и молящимися на переносимые курьерами по Америке грузы разбойниками-МУлами [MULEs]) и *искусственными* (теми, кто выступает от имени другой персоны, получив право говорить от чужого имени в ходе заключения авторизативного соглашения) [Ibid.].

Вероятно, самый обсуждаемый в трактате результат авторизативного договора — это создание «смертного Бога» [Ibid.: 114], *Commonwealth*, Левиафана. Это авторизативное соглашение заключается между теми естественными персонами, которые станут членами *Commonwealth*, а его результатом становится создание Суверена — инстанции, призванной защитить физические персоны друг от друга. Формула, которой тот творится, звучит следующим образом: «Я авторизую и тем самым передаю право править собой этому человеку, или этому собранию людей, при одном условии: ты также передашь ему то же право и авторизуешь те же его действия таким же образом» [Ibid.].

Ключевым обстоятельством этого соглашения является передача равной для всех субъектов соглашения доли прав внешней искусственной персоне — Суверену. В результате этой передачи созданный Суверен получает право править суверенно [the right of government in sovereignty], а новообретенная *суверенность* становится его *собственностью*: «Подданные монарха не могут самовольно покинуть монархию и вернуться в состояние неразберихи разобщенной совокупности [multitude]... и каждый из них передал свою суверенность этому человеку [Суверену]; таким образом, если они свергнут его, то отберут у него то, чем он владеет. Это опять же несправедливо» [Ibid: 115-116].

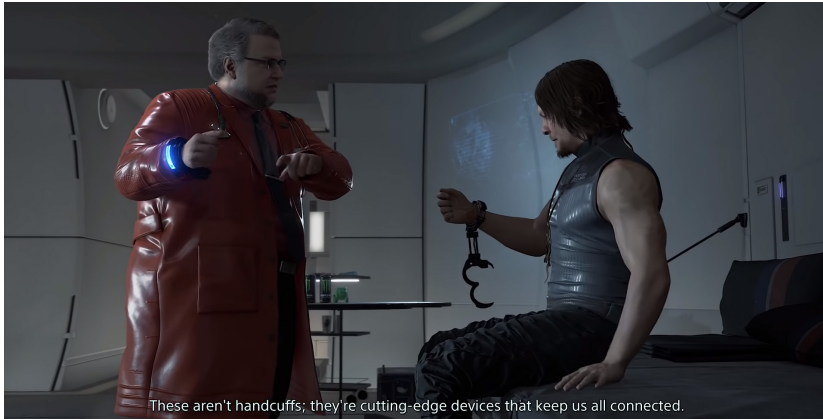
Репрезентация этой части гоббсовской концептуализации в *Death Stranding* достаточно буквальна и заключается в роли, которую в жизни Соединенных Городов Америки выполняют *В-наручники* [B-handcuffs] (скриншот 1):

«— Не беспокойся. Уверяю тебя, это для твоей же защиты.

— Так я пленник?

— Это не наручники. Это высокотехнологичные устройства, которые объединяют всех нас».

[Сэм и Deadman, E1]



**Скриншот 1. Обсуждение В-наручников Deadman'ом и Сэмом.
Screenshot 1. B-handcuffs discussion between Deadman and Sam.**

В-наручники — это «символ наших уз [bonds]» [Амелия, E1], высокотехнологичные устройства, выполняющие одновременно функции смартфона, паспорта, пропуска, био-трекера и устройства тоталитарной слежки. Именно ношение В-наручников делает гражданина USA гражданином USA: благодаря им человек получает доступ к мгновенной связи с другими гражданами этого государственного образования и любым благам, которые может предоставить ему инфраструктура Соединенных Городов Америки. Ношение наручников также означает передачу всей информации о показателях жизнедеятельности организма, местоположении и звуковом окружении носителя Соединенным Городам Америки. В-наручники создают ситуацию, в которой у гражданина «нет приватности, кроме моментов в душе и туалете» [Deadman, E1]. Наручники носят все, даже высокопоставленные чиновники USA, за одним исключением²: мать Сэма, президент Соединенных Городов Америки Бриджет Стрэнд, и ее дочь Амелия ими не пользуются. Такая ситуация асимметрична, но логична: Суверен

147

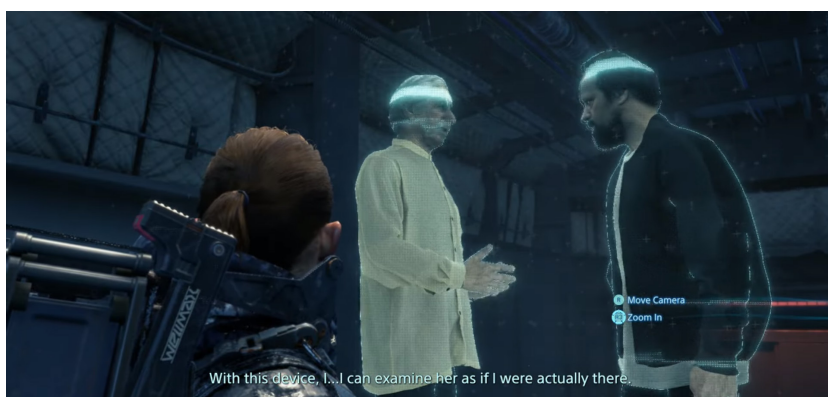
- 1 *Death Stranding* описывает связи, возникающие между членами USA, используя термины connections и bonds. Коннотативно второй термин включает в себя одновременно смыслы соединения чего-то разъединенного и обязательств, которые соединенные части имеют по отношению друг к другу. Именно поэтому для его перевода был выбран термин «узы».
- 2 Существует еще одна категория персонажей, не носящих В-наручники. Это бесчисленные обитатели изолированных поселений USA, выходящие на связь с Сэмом с помощью терминала доставки в каждом из таких городов или убежищ. Несмотря на то что они не носят браслеты, их «подключенность» к USA обеспечивается тем, что к хиральной сети подключены их поселения в целом [Амелия, E14].

является результатом договора об авторизации, но не его субъектом, а значит, не передает членам соглашения никаких прав [Ibid.: 116].

Мотив объединения людей в USA также достаточно прост: цель объединения — выживание, ведь «если американцы вновь не станут едины, им не выжить» [Амелия, Е1]. Эта установка в свою очередь может быть легко связана с тезисом Гоббса о том, что Суверен создается как единый представитель всех участников договора, чтобы защитить людей от внешних и внутренних опасностей. Сама по себе совокупность лиц (*multitude*) «не может защитить людей» [Ibid.: 112], а так как единство достижимо лишь через «единого представителя, но не единство тех, кого представляют» [Ibid.: 109], создание единственного Суверена, обладающего полнотой переданных ему прав на действия, оказывается единственным логически консистентным решением этой проблемы.

Ключевым результатом работы Суверена и залогом выживания USA в *Death Stranding* становится расширение хиральной сети — постапокалиптического аналога интернета, обеспечивающего мгновенную передачу огромных массивов информации через преддверье мира мертвых — *Берег*. Хиральная сеть позволяет гражданам USA со-присутствовать в опосредованной коммуникации, например, дистанционно проводить операции на людях с помощью подходящей экипировки (скриншот 2). Именно ее расширение, являющееся результатом путешествия главного героя игры Сэма Бриджеса по погибшей Америке, и становится тем «объединением», о котором говорит Амелия. Доставляя грузы из одного узла-города (KNOT City) в другой, курьер также подключает все больше и больше поселений к хиральной сети, расширяя территорию USA. Я остановлюсь на роли хиральной сети и Берега в концептуализации социального порядка *Death Stranding* ниже. Пока же можно подвести промежуточный итог.

148



Скриншот 2. Проведение дистанционной хирургической операции по хиральной сети.

Screenshot 2. Conduction of mediated surgery via the chiral network.

В первом приближении гомология Суверена *Death Stranding* и «Левиафана» выглядит следующим образом. Единственное государственное образование, присутствующее в видеоигре, функционирует по законам гоббсовской концептуализации политического: каждый гражданин Соединенных Городов Америки отчуждает равную для всех долю своих прав — на неприкосновенность личного пространства («Неужели здесь не осталось ничего приватного?») [Сэм, E1], тайну переписки и право «править самим собой» — в обмен на защиту от опасностей постапокалиптической Америки. Единство участников авторизативного соглашения USA обеспечивается единством представителя: президентом Америки, Бриджет Стрэнд, и ее дочери, Амелией Стрэнд, которые, как выясняется далее в ходе развития сюжета, оказываются не двумя людьми, а двумя аспектами единой сущности. Только Бриджет-Амелия не вступает в договор: Суверен не является субъектом соглашения, а значит, не обязан отчуждать свои права так же, как те, кто его учредили.

Для дальнейшей детализации особенностей концептуализации политического в *Death Stranding* нужно взглянуть на этот серьезный спойлер: Амелия и Бриджет разделены, но не делимы. Для описания специфического типа отношений между аспектами Президента USA я использую еще одно гоббсовское различие — дихотомию естественной и политической способностей Суверена, которые в случае «Левиафана» оказываются в той же степени разделены, но не делимы, как и Амелия и Бриджет в *Death Stranding*.

149

Амелия и Бриджет: гомология двух способностей, гомология порядка

Одно из теоретических нововведений «Левиафана» — разделение способностей Суверена на *политическую* и *естественную*. В работах «О гражданине» и «Элементы права» [Hobbes 2018: 77; 2003: 73-74] Гоббс описывает Суверена как сущность, которая в результате заключения договора об отчуждении прав получила наибольшую власть в обществе [Apeldoorn 2019: 2]. «Левиафан» добавляет к этому определению также свойство Суверена репрезентировать политическое тело в целом: «Любой человек, или собрание, владеющее суверенностью, представляет две персоны, или (говоря более простым языком) две способности, естественную и политическую (так, монарх является не только персоной государства [commonwealth], но также и человеком; и суверенное собрание также является не только персоной государства, но также и собранием)» [Hobbes 1998: 159].

Таким образом, Суверен оказывается инстанцией, обладающей двумя специфическими способностями: политической, которая реализуется тогда, когда он подписывает законы и отдает приказы от имени Короны, и естественной, активной тогда, когда он действует, как любой другой человек: ест, спит и делает все то, что делают люди, не связанные правом представительства по отношению к совокупности, лицом которой они являются. Две части этого различения обладают парадоксальным статусом и были проблематизированы во время обсуждения концептуальной возможности восстания против короля во время Английской революции. В то время как различие этих аспектов Суверена не подвергалось сомнению ни роялистами, ни парламентариями, их раздельность или нераздельность была залогом правомерности или неправомерности восстания против монархии соответственно [Apeldoorn 2019: 2; Skinner 2005: 168]. Если раздельность этих аспектов суверена оказывается признанной, становится возможным вести войска против короля как человека и одновременно не нарушать законов Короны. Но если политическая и естественная способности оказываются нераздельны, то король в его естественной способности оказывается также представителем государства во всех возможных ситуациях, по определению делая восстание против него неправомерным бунтом.

150

Death Stranding воспроизводит и изменяет гоббсовскую концептуализацию двоичного Суверена, не определяя до конца собственную позицию по вопросу правомерности восстания против монарха, при этом уделяя большое внимание самому факту такой раздельности. Я попытаюсь наметить стратегии решения этого парадокса на материале видеоигры как теоретического ресурса.

Как упоминалось выше, единственным исключенным из авторизативного соглашения лицом, которое по совместительству находится на вершине государственной иерархии США, является Бриджет-Амелия Стрэнд. Бриджет — мать главного героя Сэма Бриджеса, бывший президент США, и на момент начала игры действующий президент США. Амелия в свою очередь является сестрой Сэма и будущим президентом США — той, кого высокопоставленные чиновники США называют «лицом новой Америки» [Deadman, E1]. Несмотря на это, Амелия и Бриджет — это один человек.

Это парадоксальное обстоятельство объясняется космологией *Death Stranding*. «Выход Смерти» не только опустошил Землю и поставил человечество «в эпицентр массового вымирания» [Heartman, E8], но также раскрыл людям природу посмертия. Душа человека (*ka* — заимствованный *Death Stranding* из египетских теокосмогоний термин) может быть отделена от тела (*ha*) человека. Обычно, пока человек жив, его *ka* и *ha* нераздельны, после его смерти же связь между

ка и ha разрывается, и ka отправляется на *Берег* — в индивидуальное¹ переходное пространство, ведущее в неизвестное (и, возможно, несуществующее) посмертие. Также возможны другие ситуации, в которых связь между телом и душой окажется разорвана — Амелия является плодом такого случая.



Скриншот 3. Бриджет как «лицо» UCA.
Screenshot 3. Bridget as the «face» of UCA.

151

В возрасте двадцати лет в ходе неудачной хирургической операции ka Бриджет оказалось отделено от ее ha: в результате этого инцидента Амелия — ka президента Бриджет — обрела самосознание и частичную автономию от ha — самой Бриджет. На протяжении десятилетий, предшествовавших событиям игры, две эти сущности правили Америкой в тайном тандеме: Бриджет общалась с гражданами и высокопоставленными чиновниками постапокалиптической Америки физически, в то время как Амелия являлась им на хиралограммах², но никогда во плоти: «Амелия — она тоже

- 1 *Death Stranding* описывает Берег(а), используя понятие мультивселенной. В обычной ситуации Берег — дорога к посмертию — у каждого человека свой [Heartman, E8], за некоторыми исключениями. Берега также оказываются связаны иерархически: эта их характеристика оказывается важной для понимания того, «где» в *Death Stranding* может быть локализован социальный порядок как продукт работы Суверена. Я остановлюсь на этом ниже.
- 2 Хиралограммы в *Death Stranding* — голограммы, созданные с помощью хиральной сети и являющиеся предпочтительным средством дистанционной связи между гражданами UCA: они в точности и без задержки передают адресату изображение собеседника, выполняя роль субститута физического присутствия.

чистый лист. Ни прошлого, ни записей о том, что она когда-либо существовала. Она как призрак. И еще кое-что насчет призраков... вы когда-нибудь встречались с Амелией лицом к лицу? Видели ее во плоти? Жали ей руку? Дотрагивались до ее тела?» [Die-Hardman, E12].

Повествование начинается с того, что Сэм и Бриджет видятся на смертном одре: в свои последние минуты та просит его помочь Амелии, так как американцы «должны объединиться. Поодиночке у них нет будущего» [Бриджет, E1]. Теперь Сэм должен «вновь соединить Америку» и расширить хиральную сеть на до-апокалиптические территории Соединенных Штатов. Во многом случайно заключив контракт на доставку устройства Q-rid, предназначенного для присоединения новых поселений к хиральной сети, Сэм отправляется в путешествие, а Die-Hardman, «правая рука Бриджет» [Deadman, E1], дополняет миссию курьера, предлагая ему отыскать Амелию на другом берегу континента, чтобы та могла унаследовать должность, и приказывает Сэму хранить произошедшее в тайне. По его словам, «Она [Бриджет] заслуживает похорон с почестями. Мы не можем ей их предоставить. Если умрет она, умрет и Америка» [Die-Hardman, E1].

152



Скриншот 4. Амелия как лицо USA.
Screenshot 4. Amelie as the «face» of USA.

Так, игра начинается со стовора: несмотря на свою смерть, Бриджет остается президентом USA, а процедура наследования, ради реализации которой Сэм отправляется с Востока на Запад, держится в тайне (скриншот 4). Государственная атрибутика USA, выстроенная в том числе и вокруг личности Бриджет, не меняется, а граждане оказываются в неведении относительно смерти их лидера: Бриджет продолжает — в том числе буквально, своим лицом на объ-

явлениях — репрезентировать то государство, президентом которой она являлась (скриншот 3).

На первый взгляд, описанная ситуация сохраняет гоббсовскую схему в ее неизменной форме: будучи президентом в естественной способности Суверена, Бриджет остается президентом в своей способности политической, репрезентируя совокупность, действиями которой она владеет. Это первый вариант *гомологии двух способностей* *Death Stranding* и «Левиафана»: Суверен двоичен, телесен в одном отношении и одновременно выполняет функцию репрезентации политического тела в другом. В отличие от первой гомологии гомология двух способностей субверсивна: попытка проследить ее до конца приводит к тому, что концептуализация способностей Суверена трансформируется и дополняется еще одним концептом: понятием *Суверена-без-тела*. Для дальнейшей реконцептуализации второй гомологии и экспликации этого понятия мне нужно прояснить еще одну гомологию — *гомологию порядка*, показав, какую роль Амелия выполняет в механизме удержания связей между городами USA и сделав еще одно (я надеюсь, не самое избыточное) отступление в космологию *Death Stranding*.

Фоном истории *Death Stranding* является массовое вымирание человечества, связанное с «Выходом Смерти» и истончением границы между миром живых и миром мертвых. *Death Stranding* предполагает, что этот Выход Смерти, приведший к массовому вымиранию и изоляции человечества, не был первым таким событием. Большая Пятерка массовых вымираний также сопровождалась обстоятельствами изменения окружающей среды, которые наблюдаются персонажами во время событий игры, так что «Наш Выход Смерти может быть лишь одним из многих» [Heartman, E8]. Для *Death Stranding* массовые вымирания, являясь воплощением безликой энтропии Вселенной, направляются Существами — факторами вымирания [Extinction Entity]. Эти существа, являясь представителями доминирующих на тот момент на планете видов, рождаются биологически предрасположенными к ускорению темпов массового вымирания и имеют сильную связь с Берегом. Их собственные Берега могут быть в теории связаны с Берегами всех живущих на планете существ, что может позволить им уничтожить эти виды, пропустив через собственный Берег волну энтропии. Бриджет, а после их разделения и Амелия, является таким фактором вымирания. Я не буду углубляться в описание космологии *Death Stranding*: существенным для аргумента обстоятельством этой части сюжета игры становится та роль, которую иерархия Берегов играет в организации социального порядка USA.

Эффективность хиральной сети в мгновенной передаче больших объемов информации обеспечивается сверхъестественными свой-

ствами Берега: он неподвластен времени, а значит, перенос информации через него застрахован от «лагов». При этом существует одна логическая проблема: как передавать информацию через всю территорию USA, если Берег уникален для каждого индивида? Ближе к концу игры выясняется, что расширение хиральной сети — это «подключение» к Берегу Амелии все большего и большего количества человеческих Берегов, инициатива, которая кратно ускоряет темпы предполагаемого массового вымирания, что и является истинной целью Бриджет-Амелии.

Таким образом, в *Death Stranding* именно Амелия — «береговая» половина Бриджет — отвечает за фактическое связывание граждан USA воедино. Хиральная сеть — предпочтительный медиум для всех форм коммуникации в USA, в том числе и тех, которые позволяют гражданам избавиться от проблем отсутствия физического присутствия, нивелировав недостатки дистанционной коммуникации за счет мгновенной и безотказной системы связи. Я предполагаю, что в случае *Death Stranding* именно хиральная сеть и является тем самым результатом работы авторизативного соглашения, социальным порядком и инстанцией, превращающей совокупность в единство государства. В то время как Бриджет репрезентирует USA, являясь представителем граждан, Амелия *фактически* связывает их воедино, удовлетворяя требованию Гоббса по дополнению «пустых соглашений» людей силой государства, которая и превращает совокупность в *реальное единство* [real unity] [Zaffini: 41]: «... законы — ничто, кроме пустых соглашений без силы, которая и определит, станут ли они законами или нет, когда тот, кто обладает силой государства, использует ее по своему усмотрению» [Hobbes 2003: 155], производя социальный порядок [Wickham: 145].

Это еще одна гомология: *гомология порядка*. Ключевым результатом работы Суверена в «Левиафане» и *Death Stranding* является сама социальная реальность как набор устойчивых и стабильных связей, составляющих реальное единство. Несмотря на такое сходство, то обстоятельство, что на протяжении всей видеоигры Суверен не обладает физическим телом, заставляет детальнее взглянуть на то, как вопрос двоичности способностей Суверена решается в случае Амелии Стрэнд.

Вопрос о политической способности Амелии может быть решен следующим образом: несмотря на то что она не является публичным президентом Соединенных Городов, сразу после смерти Бриджет ее называют «Президентом новой Америки», а все действия других, подчиненных президенту персонажей с самого начала игры, оказываются подчинены ее указаниям. Фактически она реализует политическую способность Суверена, не обладая физической реальностью как порождение Берега, также являясь инстанцией реализа-

ции абсолютной власти Суверена: она *способна* уничтожить всех граждан USA и ставит своей целью это сделать. Таким образом, *Death Stranding* позволяет помыслить Суверена без физической способности, бестелесного короля, не обладающего естественной способностью Суверена. Возвращаясь к дебатам о двоичности способностей Суверена: как возможно восстание против такого представителя смертного Бога, которое и происходит ближе к концу игры, и как *Death Stranding* отвечает на этот вопрос?

Разрешение основного конфликта игры обманывает ожидания игрока в несколько издевательской манере, процедурно [Bogost 2007] намекая на решение этой проблемы. Узнав о плане Амелии, Сэм должен сделать выбор: выстрелить ей в спину или, приблизившись к ней, обнять ее, воззвав к ее человеческим чувствам. Попытка решить конфликт насильственно приводит к game over — игра не может быть продолжена, пока Сэм не попытается отказаться от попытки насильственно уничтожить фактор вымирания, обняв свою сестру.

Такое решение проблемы восстания, при условии ее предварительной переформулировки для лишенного физической способности Суверена, можно эксплицировать так: лишенный физической способности Суверен не может быть свергнут, уничтожен или побежден, если он обладает *только* политической способностью. Помешать его планам нельзя, а любое насильственное вмешательство в них будет бесплодно. Его можно только *переубедить*, тем самым изменив ход его мыслей и поведение. Эту ситуацию можно рассматривать и как пробуждение в Амелии гоббсовского *обдумывания* [deliberation] [Hobbes 1998: 34], что позволяет сохранить за ней статус Суверена, лишенного естественной способности и способного лишь к размышлению, и как *возникновение* в ней новообретенной естественной способности: эмоции — общее свойство людей и животных [Hobbes 1998: 34].

Таким образом, *Death Stranding* позволяет переформулировать проблему восстания и помыслить Суверена, лишенного естественной способности и «выпадающего» из гоббсовской схемы, при этом сохраняющего полноту абсолютной власти и политическую способность, полученную в ходе авторизативного соглашения, а значит, являющегося Сувереном [Ibid.: 114]. Вновь сформулированная проблема восстания против такого *Суверена-без-тела* неожиданно предлагает еще меньше свободы потенциальным силам восставших. Вопрос о правомерности восстания попросту упраздняется, если Суверен более не обладает естественной способностью. Несмотря на это, такая реконцептуализация позволяет взглянуть на процессы *переговоров* между подданными и Сувереном: влияние на его волю возможно только в результате пробуждения в нем делиберативного рассуждения.

Таким образом, социальная теория, которая могла бы работать с *Сувереном-без-тела*, могла бы строиться в логике исследования различных стратегий убеждения и переубеждения Суверена. Учитывая, что ближайшими возможными аналогами бестелесных Суверенов в эмпирической реальности, возможно, являются агенты алгоритмического правления [König 2019; Kuziemski, Misuraca 2020; Sættra 2020] и распределенные бюрократические системы, такие исследования могли бы уделять внимание единичным актам и режимам таких переговоров: политическим аспектам взлома алгоритмических систем (переговорам с не-человеческими агентами), неформальным соглашениям и способам обхода бюрократических ограничений (переговорам с человеческими агентами), а также ресурсам, которые используются теми, кто может восстать, но решает договориться.

Неосвещенным остается механизм расширения поля влияния Суверена в *Death Stranding*, который так же субверсивно соответствует гоббсовской концептуализации, одновременно трансформируя ее. Для описания этой трансформации я подробнее остановлюсь на гоббсовской механике возникновения государства и тому, как она меняется в ходе путешествия Сэма Бриджеса из одного конца опустошенной Америки в другой.

(Ре)конструкция Суверена: гомология согласия

В то время как *Death Stranding* пользуется рядом постапокалиптических тропов, описывая стертую с лица земли Америку, в отдельных уголках которой теплятся очаги цивилизованной жизни, от других фильмов, книг и видеоигр, работающих с постапокалипсисом как с набором жанровых условностей и сюжетных ходов, ее отличает то, как в этой видеоигре описывается процесс возвращения к цивилизованной, совместной, государственной жизни — процесс возвращения в гражданское состояние.

Будет необоснованным преувеличением сказать, что до *Death Stranding* постапокалипсис в видеоиграх ограничивался лишь репрезентацией того, что происходит с людьми в естественном состоянии, когда они оказываются лишены силы, сдерживающей их от реализации трех присущих человеческой природе причин взаимной агрессии — соревнования, неуверенности и жажды славы [Ibid: 83]. Индустрия знает примеры игр, сеттинг которых выстроен вокруг идеи «войны всех против всех» [Ibid: 97] и экспериментирует с идеей совокупности, в которой цветет не ограниченное внешними инстанциями насилие (*Mad Max* (2015), *Borderlands* (2009)). Несмотря на это, эксперименты *Last of Us* (2011) с репрезентацией общества, живущего в постапокалиптическом государстве, или вклад *Fallout*

New Vegas (2010) в описание того, как могла бы выглядеть постапокалиптическая международная политика, не позволяют сказать, что само обращение *Death Stranding* к идее Суверена-после-апокалипсиса вносит что-то качественно новое в эти сюжеты. Эта видеоигра делает нечто иное, обращаясь к механизмам расширения постапокалиптических государств и детально описывая стратегии, с помощью которых утраченное гражданское состояние можно *вернуть*, а зону влияния Суверена-без-тела — *расширить*.

Генезис государства в «Левиафане» носит во многом мифический характер: Гоббс не указывает ни конкретной даты заключения первого авторизативного соглашения, ни имени первого смертного Бога. Он сам называет эту модель частично гипотетической [Ibid.: 85]. Именно поэтому о градиентном расширении зоны влияния Суверена в трактате речь не идет: она возникает в результате первозамыкания, заключения соглашения, устраняя из универсума естественное состояние жизни людей (но не естественные законы, которые ими управляют). *Death Stranding* позволяет сделать то, к чему призывал сам Гоббс, «предположить, как изменилась бы жизнь, если бы из нее исчезла сила, которую бояться все» [Ibid], и показать, как Суверен мог бы *постепенно* расширять свои владения.

157

На момент начала игры большая часть городов Америки отрезана от хиральной сети и находится в вынужденной изоляции, не имея возможности и средств организовать хозяйство и производство за пределами бетонных подземных убежищ разных размеров. Большая часть территории континента — безлюдные пространства, перемещение между которыми опасно не только из-за групп Тварей и хирального дождя¹ (скриншот 5), но и из-за людей: МУЛов и террористов, разбивающих свои укрепленные лагеря в глуши и нападающих на курьеров, переносящих грузы между узлами USA. И та, и другая человеческая угроза не напоминает государство-конкурент. МУЛы являются карго-культистами в самом буквальном смысле этого слова: они поклоняются *грузам*, и, если Сэм попытается пройти мимо их лагеря, не неся экипировку или припасы, не будут нападать на него. Террористы — участники группировки *Homo Demens*, являющейся одной из антагонистических сил сюжета, — по выражению Die-Hardman'a, «крайне децентрализованы» [Die-Hardman, E1] и не обладают признаками государственности, несмотря на то что, как выясняется в конце игры, также подчиняются Амелии.

1 Хиральный дождь, обычно сопровождающий появление Тварей, ускоряет старение любых объектов, на которые попадает, — грузы, доставляемые Сэмом, живую плоть, возведенные игроком постройки и металл.



Скриншот 5. Обратная радуга, сопровождающая хиральный дождь.

Screenshot 5. Inverted rainbow accompanying the timefall.

158

На первый взгляд такое положение дел предполагает, что границы естественного и гражданского состояний структурированы пространственно: узлы USA представляют собой точки, в которых существует суверенная власть, в то время как за пределами городов царит беззаконие. Такое описание не слишком отличается от гоббсовского: он сам указывал, что в современном ему мире естественное состояние представлено в отдельных регионах [Ibid.]. Несмотря на это, *Death Stranding* добавляет к описанной ситуации нечто иное — идею *реконструкционизма*.

По словам Die-Hardman'a, Бриджет Стрэнд была одержима идеей «реконструкционизма» [Die-Hardman, E1]: воссоединения разрозненных поселений Америки и восстановления центральной власти нового американского правительства. Путешествие Сэма Бриджеса по Америке — воплощение этого идеала, присоединяя все новые и новые поселения к хиральной сети и включая их в пространство влияния Суверена-без-тела, он *реконструирует* границы старой Америки, не только расширяя ее пространственно, но и включая в USA поселения уникальных специалистов: докторов, робототехников, инженеров, ремесленников, режиссеров и фотографов. Как реализуется такое градиентное расширение зоны влияния Суверена и в конечном счете почему Суверен-без-тела *реконструируется*, а не конструируется?

Процедура присоединения к USA проста: представитель города или убежища должен дать Сэму устное согласие на подключение к хиральной сети. После этого Сэму останется поднести к терминалу этого поселения Q-pid — устройство, напоминающее грудку нанизанных на нить флешек. После короткого замыкания, сопровождающегося спецэффектами, поселение окажется присоединено к USA.

Особенность такого воссоединения с Сувереном заключается в том, какую роль в восстановлении разрушенной Америки играет устное согласие: в *Death Stranding*, за одним исключением¹, подключение того или иного узла к UCA предшествует устное согласие на подключение, напоминающее формулу сотворения государства «Левифана», в которой присутствует «соглашение каждого с каждым, как если бы каждый сказал каждому» [Ibid.: 114]. Некоторые поселения соглашаются подключиться к хиральной сети сразу же, других *выживальщиков* [rgrprers] Сэму приходится убеждать, совершая все новые и новые доставки, ведущие к повышению уровня доверия.



159

Скриншот 6. Устное согласие на присоединение к UCA.
Screenshot 6. Verbal agreement upon joining the UCA.

Необходимость перформативного убеждения не совсем понятна: Сэм несет с собой Q-pid — устройство, одного присутствия которого достаточно для подключения в большинстве случаев. Несмотря на это, если понимать данный компонент сеттинга максимально буквально и попытаться предположить, почему в каждом случае курьеру требуется устное рефлексивное согласие на подключение поселения к UCA, то такое положение дел может быть объяснено с помощью одной из двух взаимоисключающих гипотез.

1 Единственным исключением из механизма устного согласия является Краевой Узел [Edge Knot City]. В нем давно не осталось граждан UCA, так что в его случае Сэм подключает к Соединенным Городам пустой бункер. Несмотря на это, возможно, именно отсутствие граждан является причиной, по которой для подключения этого города Сэму необходима дополнительная экипировка: «одного Q-Pid недостаточно» [Die-Hardman, E10] — Сэму приходится использовать дорогостоящий ключ активации, чтобы вернуть город в лоно UCA.



Скриншот 7. Отказ от присоединения к UCA в состоянии памяти.

Screenshot 7. Verbal rejection of request of joining the UCA.

160

В первом случае нужно предположить, что Сэм способен присоединить к UCA поселение в любой момент времени, но не делает этого потому, что такое присоединение не будет *правомерным*. Иными словами, хотя подключение каждого поселения имеет решающее значение для выживания Америки, протокол подключения к UCA ставит добровольное согласие агента выше возможной апокалиптической опасности, которая поглотит UCA, если очередное поселение не будет подключено.

Во втором случае можно предположить, что Сэм способен присоединить поселение к хиральной сети только тогда, когда его представитель дает устное согласие из-за *программных ограничений Q-rid*. Это в свою очередь означает, что вопрос о правомерности действия не стоит: оно прагматически неосуществимо без рефлексивного устного согласия агента на участие в соглашении.

Такое процедурное ограничение, встроенное в сеттинг, создает еще одну линию гомологии *Death Stranding* и «Левиафана» — *гомологию согласия* — и позволяет детальнее взглянуть на тех, кто занимает промежуточное положение относительно UCA, — выживальщиков, которые уже включены в сеть доставок Сэма, но еще не дали свое согласие на подключение к хиральной сети.

Связь Сэма с выживальщиками ограничивается уникальными индивидуальными соглашениями и контрактами, которые заключаются на время единичной доставки. Существенная особенность поселений, которые еще не включены в UCA, — их отношение к Соединенным Городам и хиральной сети, отличающее их от МУЛов и террористов и являющееся очередной теоретической новацией *Death Stranding*: они *помнят* Суверена.

Основанием для принятия решения о присоединении или отказе от такового для выживальщиков становится *то, как они помнят* USA. Некоторые из них застали хиральную сеть, некоторые выросли, не имея к ней доступа, но все они обосновывают свой отказ или согласие, используя терминологию *памяти* или *воображения*: «Я был рожден в этом убежище. Единственный мир, который я видел, находится в этих стенах. Когда люди говорят об Америке, я не могу даже представить, что это такое. Но если этот Q-pid соединит меня со всеми, то мне и не придется представлять! Так что да, я согласен присоединиться к USA» [Engineer, E5].

Каждый выживальщик помнит Суверена по-своему. Задачей Сэма становится модификация и синхронизация таких единичных представлений о USA (скриншот 7). Технические аспекты таких переговоров могут быть прояснены с помощью теории воображения, которую Гоббс использовал в дебатах с шотландскими пресвитерианами [Lindsay 2018: 478]. Механистическое понимание воображения как «утраченного чувства» [Hobbes 1998: 11], воспоминания о воздействии возбудителя на орган чувств, использовалось Гоббсом для описания оснований власти Папской области — «королевства фей» [Ibid.: 463]. Не имея под собой материальной основы, она вместе с тем эффективно создает необходимый правителю страх через производство «ложных чудес, ложных традиций, ложных интерпретаций Писания». В этом смысле работа Сэма по завоеванию доверия выживальщиков — это работа по стабилизации и обузданию единичных *воображений*, которая имеет под собой мощную материальную основу, т. е. доступ к хиральной сети.

161

На мой взгляд, это обстоятельство является ключевым для понимания того, в каком *состоянии* — по аналогии с гражданским и естественным — находятся выживальщики. Для них предложение авторизативного соглашения не возникает в пустом пространстве: оно сталкивается со знанием о USA и прошлом Суверена, которое они видели, помнят или воображают, что также становится материалом для обдумывания. В этом смысле можно сказать, что для них Суверен-без-тела существует или *существовал*. Однако этот альтернативный режим существования отличается от статуса Суверена в гражданском состоянии: Суверен мертв, его следы можно найти в памяти человечества, но он еще *может быть*.

Теоретической точки зрения такое теотанатологическое нововведение («Суверен уже был, но еще может быть»¹) позволяет подорвать

1 Подобное перепрочтение Гоббса связывает фигуру Суверена-без-тела также и с буквалистским теотанатологическим прочтением «После конечности» Квентина Мейясу [Meillassoux 2008]: контингентный Бог, которого *еще нет*, но он *может быть*, может быть описан и детализирован как Суверен, расширяющийся в состояние памяти.

рекурсивность гоббсовской социальной теории. Мифологический сдвиг из гражданского состояния в естественное, возникающий в результате гипотетической гибели гоббсовского Суверена, теперь дополняется промежуточной стадией: *состоянием памяти*. Система концептов «Левиафана» в вопросе своей эмпирической работы функциональна настолько, насколько реально гражданское состояние. В случае его распада все, что остается теоретику — это теория единичных контрактов и гоббсовская антропология. Состояние памяти легитимирует использование гоббсовского словаря в разговоре об эмпирических явлениях «вне-суверенности» мира, в котором суверенность является основной логикой существования тех или иных реальных единств: над- и вне-государственных образований, а также высвечивает возможность работы по восстановлению реального единства, делая фокус на стратегиях координации единичных (или коллективных) воображений.

Заключение: Суверен-без-тела, который еще может быть

162

Эта статья — попытка взглянуть на видеоигру как на автономное философское и социологическое высказывание. Многие парадоксы *Death Stranding* остались не проясненными, к примеру, финальная сцена игры, в которой Сэм самовольно разрывает свою связь с UCA, сжигая В-наручники, теряя доступ к хиральной сети и «уходя с радаров». Сразу после совершения этого акта он выходит на улицу из крематория, впервые за все время игры попадая под *обычный*, а не хиральный дождь, который сопровождается *обычной*, а не обратной радугой. Это самая заметная *гетерология Death Stranding* и «Левиафана»: из гражданского состояния невозможно выйти в одностороннем порядке. Если же попытаться дать такой трансформации перспективы Сэма объяснение с помощью концепта состояния памяти, то одна из стратегий этого решения парадокса может выглядеть так: если одним из результатов работы Суверена, как было показано случаем выживальщиков, является скоординированное воображение (во многом перекликающееся с концептуализацией государства Бурдье, в которой последнее понимается в том числе как то, что может «занять точку зрения на все точки зрения» [Бурдье 2016: 52]), то этот невозможный акт одностороннего разрыва связи с Сувереном приводит к трансформации единичного воображения: буквальному переворачиванию мира с ног на голову (или, возможно, с головы на ноги).

Несмотря на такую неполноту, оставляемую все новыми и новыми вопросами, кое-что сделано. Во-первых, я попытался проследить четыре теоретических гомологии *Death Stranding* и «Левиафана», указывая на то, как в сеттинге и механиках игры воспроизводят-

ся и повторяются гоббсовские концепты, а затем на то, как они трансформируются, оказываясь помещены между этими двумя источниками и при этом сохраняя свою двойственную родословную. Акцент был сделан на том, какую роль в *Death Stranding* играет гоббсовское различие политической и естественной способности Суверена и как видеоигра трансформирует это противопоставление, предлагая концепт Суверена-без-тела, лишенного естественной способности и физической реальности. Помимо этого я предположил, как бинарное различие естественного и гражданского состояния «Левиафана» трансформируется, сталкиваясь со случаем выживальщиков *Death Stranding* и превращаясь в тернарное, дополненное новым концептом — *состоянием памяти*.

Проделанная работа предлагает два вопроса. Как детализировать и описать взаимодействие спекулятивных и процедурных концептуализаций и те концепты, которые рождаются в напряжении между ними? Как эксплицировать концепты *Суверена-без-тела* и *состояния памяти*, сделав их функциональными различительными механизмами, пригодными для эмпирического исследования?

Библиография / References

163

Бурдьё П. (2016) *О государстве: курс лекций в Коллеж де Франс (1989-1992)*, М.: ИД «Дело».

— Bourdieu P. (2016) *On the State: Lectures at the College de France (1989-1992)*, М.: Publishing House «Delo». — in Russ.

Bogost I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, London: MIT Press.

Campe R. (2020) Actor, Orator, Person: The Representation of Passion and the Passion of Representation in Hobbes' Leviathan. *Law & Literature*, (1): 1-15.

Hobbes T. (1998) *Leviathan*: Oxford, NY: Oxford University Press.

Hobbes T. (2003) *On the Citizen*, Cambridge, NY: Cambridge University Press.

Hobbes T. (2018) *The Elements of Law: Natural and Politic*, Cambridge: Cambridge University Press.

Kuziemski M., Misuraca G. (2020) AI governance in the public sector: Three tales from the frontiers of automated decision-making in democratic settings. *Telecommunications Policy*, 101976.

König P. (2019) Dissecting the Algorithmic Leviathan: On the Socio-Political Anatomy of Algorithmic Governance. *Philosophy & Technology*, 467-485.

Lindsay A. (2018) "Pretenders of a Vile and Unmanly Disposition": Thomas Hobbes on the Fiction of Constituent Power. *Political Theory*, (4): 475-499.

Meillassoux Q. (2008) *After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency*, London: Continuum.

Skinner Q. (2005) Hobbes on Representation. *European Journal of Philosophy*, (2): 155-184.

Sætra H.S. (2020) A shallow defence of a technocracy of artificial intelligence: Examining the political harms of algorithmic governance in the domain of government. *Technology in Society*, 62: 101283.

Van Apeldoorn L. (2019) On the person and office of the sovereign in Hobbes' Leviathan. *British Journal for the History of Philosophy*, (1): 1-20.

Wickham G. (2013) Hobbes's commitment to society as a product of sovereignty: A basis for a Hobbesian sociology. *Journal of Classical Sociology*, (2): 139-155.

Zaffini S. (2020) Real Unity and Representation on Hobbes, Schmitt, and Barth. *Polity*, (1): 35-63.

Людография / Ludography

Death Stranding (2019) Kojima Productions.

Borderlands (2009) Gearbox Software.

Fallout: New Vegas (2010) Obsidian Entertainment.

Last of Us (2011) Naughty Dog.

Mad Max (2015) Avalanche Studios.

164

Рекомендация для цитирования:

Козлов С.В. (2020) Death Stranding, Гоббс и проблема социального порядка: куда (и как) нести Суверена? *Социология власти*, 32 (3): 142-164.

For citations:

Kozlov S.V. (2020) Death Stranding, Hobbes and the Problem of Social Order: Where (and How) Should we Haul the Sovereign? *Sociology of Power*, 32 (3): 142-164.

Поступила в редакцию: 18.05.2020; принята в печать: 20.07.2020

Received: 18.05.2020; Accepted for publication: 20.07.2020