

Компьютерные игры: шаг к культуре будущего?

В статье предпринимается попытка культурологического анализа компьютерных игр, уникального феномена, противоречивым образом сочетающего авангардную технологическую базу и глубокую психическую архаику; компьютерные игры рассматриваются как фрагмент глобальной массовой культуры; особое внимание уделяется механизмам виртуальной самоидентификации личности и проблеме «новой мифологии» в компьютерных играх.



Ил. 1.

Компьютерные игры – один из наиболее значимых и быстро растущих сегментов глобальной массовой культуры. Впечатляют темпы расширения игрового сообщества, равно как и перспективы развития индустрии, занимающейся разработкой, продвижением и продажей игр. Если, по данным компании Johnson and Partners, в настоящее время мировая аудитория лишь онлайн-игр насчитывает 534 млн человек, то к 2013 году предполагается ее увеличение еще на 200 миллионов [1]. При этом, согласно отчетам [ESA \(The Entertainment Software Association\)](#), только в США годовая прибыль игровой индустрии в 2005 году исчислялась в 7 млрд долларов, в 2008 и 2009 годах составила уже соответственно 9,5 и 11,7 млрд, а к 2014 году ожидается ее рост до 18 млрд долларов [2].

На волне «всеобъемлющей компьютеризации» (ubiquitous computing или кратко ubicom, термин Марка Вайзера) игровой сервис становится универсальной информационно-коммуникативной моделью с услужливой навязчивостью предлагающей себя пользователю с различных платформ: персонального компьютера, телевизионной приставки, мобильного телефона, в игровых автоматах, через интернет и социальные сети. Беспрецедентный объем игровой деятельности, транслируемой в киберпространстве, в

том числе в формате новейших онлайн-медийных ресурсов, таких как, например, Facebook с его почти одно миллиардной аудиторией [3], убеждает, что «к компьютерным играм следует относиться как к новому языку культуры» [4].

Как инструмент культурной глобализации, трендовое формообразование глобальной культуры постмодерности, **компьютерные игры транслируют новое культурное содержание, связанное с освоением виртуальных ресурсов идентичности, вновь открываемых моделей спонтанной киберсоциализации, дальнейших возможностей интерфейса человека и машины.** Ни обманчивая шаблонность фэнтезийно-комиксовых сюжетов игр, ни трафаретность и одномерность их персонажей – «актеров», ни зачастую предельная брутальность их психической ауры не в силах скрыть тот очевидный для проницательного исследователя факт, что данное явление – фрагмент зарождающейся «империи Net-арта в широком смысле этого еще не устоявшегося термина, огромное пространство сетевого искусства в его беспредельных возможностях и модификациях, сетевой арт-культуры будущего, у истоков которой мы стоим» [5].

Напомним, что **в новаторской концепции философии современного искусства, на протяжении ряда лет разрабатываемой В.В. Бычковым и Н.Б. Маньковской, компьютерные игры –** наряду с лазерно-электронными шоу, видеокомпьютерными аттракционами, сетевыми арт-практиками (виртуальными выставками и музеями, сетевой литературой, трансмузыкой, сетевым энвайронментом и т. д.), видеoinсталляциями и компьютерными спецэффектами в кинематографе – **отнесены к категории современного искусства, продуктивно осваивающего виртуальную (или пока еще, как настаивают авторы, протовиртуальную) реальность как новый художественный ресурс.** Конкретизируя специфику нового эстетического опыта, В.В. Бычков пишет: «если традиционное искусство опиралось на миметический и символический принципы выражения и эстетического созерцания, то в виртуальной реальности они как бы полностью отсутствуют или существенно модифицированы. Человек не изображает, не выражает и не созерцает нечто, но реально живет и действует в виртуальной жизненной среде по особым правилам игры» [5, с. 345].

Новизна такой культуры, рождающейся при посредстве авангардных информационно – коммуникативных технологий, столь радикальная, что ей справедливо присваивается наименование «посткультуры» [6], намечает линии происходящей синхронной трансформации личности и общества. Осознать ее алогичный образ адекватно взгляду в будущее. Какой же рукотворный образ грядущего пророчит нам нынешнее активное бытование такой психосоциальной модели, как компьютерные игры, и как

адекватно истолковать это внешне банальное, но, по сути, загадочное и красноречивое формообразование современной культуры?

Тайна «субъекта» компьютерной игры, или кто, за кого и зачем играет

Анализируя феномен компьютерных игр с точки зрения культурологии (а не этнографии [7], социологии, экономики [8] или лингвистики), необходимо вспомнить, что этот процветающий ныне жанр глобальной массовой культуры зародился на заре 60-х гг. прошлого века как элемент контркультуры в среде молодежного техноавангарда, тесно связанного с хакерским сообществом. Именно тогда, еще до интернета, в эпоху господства BBS (Bulletin Board System, электронных досок объявлений) и малоформатных компьютерных сетей типа Фидонет в рамках первоначальных электронных общин сложилась новаторская культурная матрица; парадоксальное соединение постулатов групповой интересубъективности, коллективистской мультимедийной социализации и персональной самореализации на фоне анархического неприятия «истеблишментской» официальной культуры с ее прагматизмом, индивидуализмом и лицемерием.

Позволим себе еще раз подчеркнуть: киберкультура (трансформировавшаяся в ходе поступательной коммерциализации к рубежу XXI века в глобальную посткультуру) изначально была, во-первых, технокультурой, технокультурным гибридом, гарантирующим синхронность появления новых культурных потребностей с «заточенными» под их удовлетворение новациями в сфере информационных технологий; и, во-вторых, культурой Праксиса, а не Логоса, принципиально срезавшей многовековые напластования культурных смыслов в угоду актуальной одномоментности интерактивной самореализации. Таким образом, контркультурный генезис компьютерных игр, по сути, конституировал основные смысловые параметры данного явления, превратив клановые ценности «сверстнических» (peer) субкультур с их подростковым менталитетом, повышенной агрессивностью и утопической тягой к некоему магическому «локусу» осуществления потаенных желаний, в видовые характеристики нового игрового канона, перенесенного в киберпространство.

Для заполнения вновь открытого автономного электронного пространства в формате инфантильного по определению хронотопа игры¹ идеально подошел столь же инфантильный легендарно-сказочный контент вымышленных царств, параллельных

¹ Укорененность игры в культурной антропологии детства прекрасно показали И.А. Кребель и Ф.В. Фуртай в статье «Феномен игры в топологической размерности культуры». В частности, они пишут: «Онтологическая разомкнутость игры – в ситуации детства. Следует еще раз подчеркнуть эту связь детства и игры, чтобы ближе подойти к топосу детства, топосу игры, как иным измерениям рациональности, отличным от чистой функциональности, фундированной в законах формальной логики, которые в европейской традиции мысли принято принимать за образец мышления» [9].

миров и альтернативных вселенных фантастики, именно в это время переживавшей золотую пору расцвета. Чем дальше, тем больше на протяжении 70–90-х гг. минувшего века в синхронной эволюции жанра фэнтези (мощно потеснившего героический и рационалистический жанр научной фантастики сентиментальностью и легковесным мистицизмом безбрежного квазимифологического новодела) и империи электронных игр (в ее модификации от незатейливых логических игр типа «Тенниса для двоих» Уильяма Хигинботэма (William Higinbotham) и симуляторов к ролевым, а затем и онлайнным играм) сказывалась сущностная однородность обоих явлений, трактовавших – согласно канонам постмодернистской эстетики – мир как текст, сюжетно-стилевую мультикультурную мозаику, а личность как набор сменных идентичностей фэнтезийных рас.



Ил. 2.

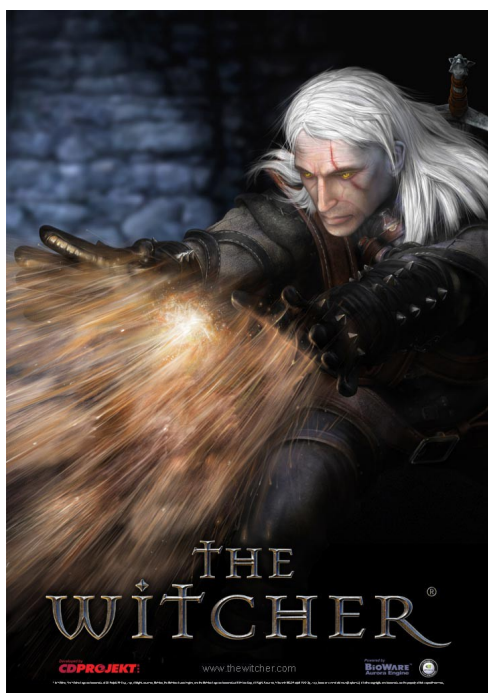
Превращение к рубежу двухтысячного года фэнтези в излюбленный формат глобальной культуры, общий для популярного кинематографа, основных классов компьютерных игр, массовой литературы и анимации, предельно облегчило ретрансляцию из жанра в жанр «бродячих сюжетов», превращенных в новомодный бренд. Трансформацию литературного фэнтези в ролевою компьютерную игру можно проследить на примере «Ведьмака» (польск. Wiedźmin, англ.

Примерами популярных компьютерных игр в жанре фэнтези могут служить «Heroes of Might and Magic», «Diablo», «Dragon Quest», «Gothic», «EverQuest», «Icewind Dale», «Neverwinter Nights», «Dragon Age», «Warcraft Adventures», «Warhammer: Dawn of War» (некоторые с продолжениями – «аддонами» и в онлайнных версиях).



Ил. 3.

The Witcher), культовой компьютерной игры, разработанной польской компанией CD Project RED по мотивам серии романов писателя Анджея Сапковского. Игра, релиз которой состоялся практически одновременно в РФ, Европе и США в конце октября 2007 года, состоит из пяти частей, пролога и эпилога. В заставке, предшествующей началу игры сказано, что действие происходит в 1270 году, через пять лет после событий последней книги из цикла о ведьмаках – «Владычица Озера». Сюжет игры (продолжение приключений Геральта из Ривии – «ведьмака», т. е. специально обученного охотника на монстров) разработан польскими писателями в жанре фэнтези Яцеком Комудой и Мацеєм Юревичем при участии Анджея Сапковского [10].



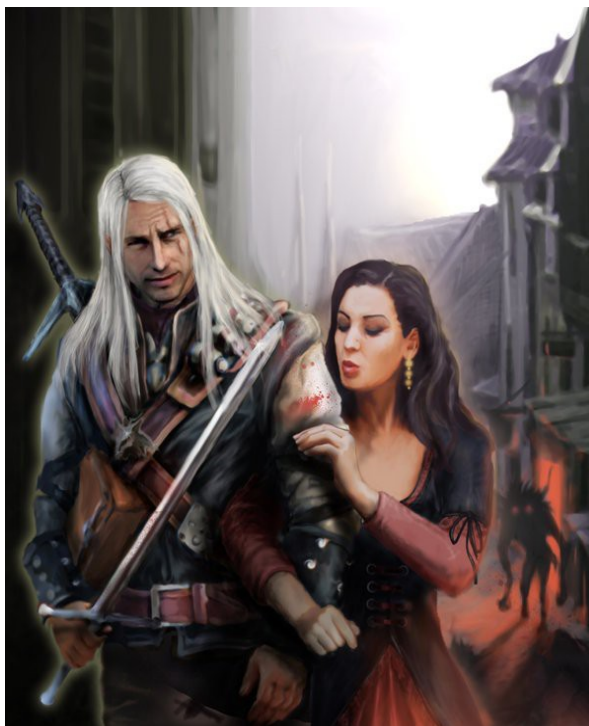
Ил. 4.

На протяжении игры Геральт, используя навыки в боевых искусствах и магии, в союзе с чародейкой Трисс Меригольд, целительницей Шани, бардом-трикстером Лютиком и «краснолюдом» (!) Золтаном Хиваем, сражается поочередно со злокозненным волшебником Профессором из организации «Саламандра», укравшим секретный мутаген ведьмаков; с призрачными псами-баргестами, с магом огня Азаром Яведом, подводным Дагоном, предателем Яковом из Альдерсберга, магистром Ордена Пылающей Розы и т.д., получая очки опыта; бронзовые, серебряные и золотые таланты, выходя на все новые и новые уровни. Действие свершается в следующих «локациях» киберпространства: в Каэр Морхен, горной крепости ведьмаков, в купеческом и храмовом квартале Вызимы, столице королевства Темерии; на болотах, где гнездятся эконопсы, виверны и археспоры, обитают друиды, утопцы и людоед Дедушка; в Темноводьи; на Снежной пустоши, населенной черепоглавами, деградировавшими потомками людей, и т. д. [11].

Чем же кроме острого драматизма и ускоренной динамики в стиле «экшн» может захватить пользователя столь произвольная смесь славянской мифологии, западноевропейских легенд и условного средневекового антуража? Ведь игра оказалась коммерчески успешной (к началу 2010 года была продано 1,3 млн копий); произведена локализация игры на целый ряд языков (русский, английский, польский, итальянский, французский, испанский, немецкий, чешский, венгерский и даже китайский) с полной актерской переозвучкой; последовали всевозможные улучшения и дополнения, онлайн-версия и «Золотое издание игры»; получено несколько престижных

международных премий, призов на игровых выставках и наград от игровых журналов; в конце концов, игра была признана классикой жанра [12].

Ответ прост: новаторство игры, привлекшей так называемых «хардкоровых»² (от англ. *hardcore* – ядро, сердцевина) игроков со стажем, состоял, прежде всего, в расширении зоны ее интерактивности: в возможности не только выбирать игровой персонаж и состав его команды, но и самостоятельно управлять игровым процессом, принимая решение в точках бифуркации какому из сюжетных модулей следовать (последствия выбора периодически показываются в виде флешбэков). Кроме этого, игрок может самостоятельно регулировать режим поведения камеры, выбирая «вид сверху»,



Ил. 5.

«вид от третьего лица» (из-за плеча игрового персонажа) и т.д. Игроку также предоставлена возможность выбирать стиль ведения боя (силовой, быстрый или

групповой), магические знаки с их особым способом воздействия на противника (например, «квен» – защитное поле, «игни» – атака огнем и т.д.), пользование «кругами силы» и сподручной «алхимией» для создания эликсиров, масел и бомб.



Ил. 6.

Словом, перед пользователем – захватывающий шанс временно

² Согласно принятой в игровом сообществе классификации геймеры подразделяются на простых игроков (англ. – *casual gamer*) или «казуалов» с ограниченными интересами к простым играм; предпочитающих сложные и азартные игры «хардкоров»; «прогеймеров» – профессионалов, играющих за деньги; новичков – «нубов» (англ. – *newbies*) и «ретрогеймеров», преданных старым компьютерным или консольным играм [13].

ощутить себя демиургом игровой вселенной, испытать допинг иллюзорного всемогущества, особенно притягательный в условиях масштабного «кризиса смысла», переживаемого современной культурой.

Кроме того, необходимо учитывать, что подобные «Ведьмаку» сложные новейшие компьютерные игры оказывают на пользователя комплексное мультисенсорное воздействие, по мощности задействованных мультимедийных ресурсов вполне соизмеримое с иным блокбастером. Так, саундтрек к «Ведьмаку», созданный польскими композиторами Павлом Блащакон и Адамом Скорупой, состоит из 29 композиций с участием вокальной партии; игра (это относится и к русскоязычной локализации) озвучивается профессиональными актерами; постановкой системы боя занимались специалисты из Польской каскадерной академии; подготовка хореографии заняла более 900 часов; для изображения движений Геральта во время боевых сцен разработчики под руководством специалистов по фехтованию и средневековому оружию использовали технологию motion capture (захвата движения) [10].

Большая по сравнению с массовыми литературой и кинематографом вовлеченность в фэнтезийный сюжет, обусловленная интерактивностью как видовой характеристикой киберпространства, достигается посредством виртуализации «Я» пользователя, открывающей небывалые возможности глубинного отождествления с любым вымышленным персонажем. В соответствии с новой онтологией киберпространства «само создание виртуальной личности обеспечивается возможностью «убежать из собственного тела» – как от внешнего облика, так и от индикаторов статуса во внешнем облике, и, следовательно, от ряда категоризаций пола, возраста, социально-экономического статуса, этнической принадлежности и т. п.» [14], т. е. перейти на символический уровень инсценировки своей индивидуальности.

То, что антропологическая стратегия имагинативного самопроектирования приобретает в современном мире на волне тесного сращивания социума с киберпространством все более универсальный характер, коренится, по мнению Е.П. Белинской, в «макрокультурной ситуации» и обусловлено, в конечном счете, «созвучностью самой феноменологии виртуальной реальности современному соционормативному канону человека и мира, который утверждается эпохой постмодерна» [14]. Нарастающие алогизм и иррациональность постмодернистского социума в той же мере провоцируют индивида в качестве креативного субъекта на виртуальную реконструкцию социальной идентичности в рамках порождаемых структур общества web 2.0, в какой зыбкость и дисперсия его собственного «Я» заставляют

обращаться к виртуальной реконструкции персональной идентичности в рамках популярных антропологических стратегий множественности «Я», аватаризации и т.д. Очевидно, что в новейших компьютерных играх, своего рода тренировочном полигоне для отработки механизмов виртуальной самоидентичности, мы имеем дело со вторым случаем.

То, что игровое сообщество само не лишено известной рефлексии на тему того, какие механизмы формирования идентичности и конструирования субъективности используются в современных компьютерных играх, демонстрирует недавняя (6–21 августа 2011 г.) дискуссия на одном из игровых форумов. Так, один из участников обсуждения отстаивал мнение, что когда геймер, «впервые запустив новую игру, определяет фракцию, за которую будет играть; оружие, которым будет пользоваться, устанавливает скорость игры и другие игровые параметры – все это он устанавливает в соответствии со своим характером, привычками, национальностью и другими личностными характеристиками» [15], стремясь отыграть свое идеальное «Я». Поэтому, виртуально отождествляясь в процессе игры с персонажем, образно говоря, «люди не убегают от себя, но бегут к своим идеалам» [15]. Ему возражал другой геймер, настаивающий, что игра вовсе «средство экстраполяции своих комплексов, политических и национальных взглядов»; для сложной («хардкорной») игры типа «Total War» самоценен игровой процесс («играбельность»); к тому же, как можно рассчитывать на личное самовыражение, играя нередактируемым персонажем с ограниченным « правом выбора и коридорным продвижением от чекпойнта к чекпойнту»? [15].

При всем разнообразии психосоциальной парадигматики игровой мотивации (от реализации идеального «Я», выражения агрессивности, желания власти, стремления к контролю до банального поиска адреналина) общим моментом при оперировании виртуальной личностью является технологически сконструированная квазисубъектность, маскирующая те или иные подсознательные желания. Идентификация с символическим персонажем в ремифологизированном пространстве фэнтезийной игры открывает путь к беспрепятственному «отыгрышу» (если воспользоваться геймерским сленгом) наиболее давящих фантазмов подсознания, при этом выясняется, что «возможности самопрезентации в компьютерной виртуальной реальности очень похожи на те, что дает самопрезентация посредством сновидения» [16].

Компьютерная игра как новая мифология или сновидение наяву: абсурд технологизированной архаизации

Одно из проклятий современного человека заключается в том, что он страдает от расщепления собственной личности. И это ни в коем случае не патологический симптом, а нормальный факт (нормальное явление), который можно наблюдать везде и в любое время.

Карл Густав Юнг [17]

В самом деле, очевидно, что ролевая фэнтезийная игра, как правило, разворачивается в хронотопе мифологии: вне времени, т. е. в магическом времени Первого События (подвига героя, восстанавливающего нарушенную гармонию мира); в центре некоего альтернативного мира, окруженного «чуждыми землями», кишмя кишасими ордами злых духов, чудовищами и демонами. В ходе череды боев и испытаний герой – не без помощи магических предметов – непрерывно наращивает силу и, в конце концов, непременно побеждает.

Эту общую сюжетную расцветченную причудами коммерциализированной фантазии, без труда можно опознать в таких культовых онлайн-играх, как «[World of Warcraft](#)» от компании «Blizzard Entertainment», долгое время лидере по числу игроков, где в условном



Ил. 7.

мире Азерота на протяжении 60 уровней борются Альянс (люди, ночные эльфы, дварфы и гномы) и Орда (орки, тролли, таурены и нежить); в «EverQuest II», где в сражение светлых (величественный Кейнос) и темных (ужасный Фрипорт) сил вовлечено 16 фэнтезийных рас и 24 профессии; в «Neverwinter Nights», где в фэнтезийном сеттинге Forgotten Realms в Серебряных Пределах, пустыне Анаурок и в древнем городе Ундрентайд герой ищет Серебряный меч, которым только и можно победить древнего стража Иллефарна,

известного как Король Теней. Год от года под давлением прессинга рыночной конкуренции в разработке этого класса игр нарастают усложненность и концентрация мультикультурного синкретизма.

Так, в выпущенной в конце 2009 года ролевой игре «[Dragon Age: Origins](#)», разработанной канадской студией BioWare и получившей множество наград, действие происходит в специально созданном фэнтезийном сеттинге в эпоху условного позднего средневековья, на материке Тедас в Южном полушарии, большей частью в



Ил. 8.

королевстве Тедас [18]. Как сообщается в предыстории игры, несколько сотен лет назад из подземелий на поверхность выбралась орда чудовищ, так называемых Порождений Тьмы, под предводительством древнего бога в облике дракона, переродившегося в Архидемона. Это событие получило название – Первый Мор; тогда представители ордена Серых Стражей едва сумели прекратить нашествие. С тех пор было еще три Мора, а события игры описывают Пятый Мор, время событий – век Дракона, который и дал название игре. В игре действуют: люди, эльфы, гномы, кунари (Золотые великаны), Маги, храмовники, оборотни, големы, сильваны, древняя колдунья Морриган, боевой пес Мабари, бард Лелиана и т.д.



Ил. 8.

В дополнении («аддоне») к игре «[Dragon Age: Origins – Awakening](#)», выпущенном в марте 2010 года, где идет битва с Порождениями Тьмы (гарлоками, генлоками, крикунами и ограми) за Башню Бдения, сюжет приобретает гностические обертоны в духе активно проникающего в мифодизайн глобальной культуры поп-

оккультизма («Код да Винчи» Дэна Брауна и т.д.): как сообщает Архитектор, семь Старых Богов (Думат, Дракон Молчания; Закикель, Дракон Хаоса; Тот, Дракон Огня; Андорал, Дракон Цепей; Уртемиэль, Дракон Красоты; Разикель, Дракон Тайн и Лузакан, Дракон Ночи) превратились в Архидемонов (живо напоминающих архонтов-мироправителей

гностиков), а Золотой Город стал Черным Городом, средоточием Тени (здесь уже просматривается влияние фэнтезийных миров Урсулы Ле Гуин) [18]. Очевидно, что помимо произвольной репрезентации мифологических архетипов ролевые компьютерные игры транслируют также определенный идейно-идеологический нарратив, соответствующий ментальности их разработчиков.



Ил. 9.

Невероятный по плотности мифологического синкретизма мультикультурный коллаж являет собой контент «[Final Fantasy](#)» – серии компьютерных игр, созданных геймдизайнером Хиронобу Сакагути и принадлежащих японской компании Square Enix, первая из которых была выпущена еще в 1987 году, а последняя («Theatrhythm Final Fantasy») в 2012 году. Серии фэнтезийных и научно-фантастических игр от компании Square Enix всегда сопутствовал коммерческий успех: в настоящее время Final Fantasy по числу проданных игровых копий (96 млн) вышла на шесте место в списке самых продаваемых игровых серий на всю историю игровой индустрии. Массовая многопользовательская ролевая игра «Final Fantasy XI», насчитывавшая в середине 2006 года около 200 тысяч активных игроков, в 2007 г. имела уже полмиллиона подписчиков.

В 2006 году торговой марке «Final Fantasy», включающей помимо игр для разных платформ кинофильмы, аниме, журналы и другие сопутствующие товары, за выдающиеся успехи присудили премию Walk of Game, а в игровой Книге рекордов Гиннеса в 2008 году было зафиксировано принадлежавших ей семь мировых достижений [19].

Если в первых сериях игры основой сюжета, тесно следующего в разработке геймплея за популярными на тот момент «Dragon Quest» и «Wizzardy», был поход четырех «воинов света» в их борьбе со «стражами Хаоса» против завоевания мира тиранической империей, то содержание последующих серий делалось все причудливей: помимо ездовой

птицы героя Чобо, сквозного персонажа многих серий, сюжет базируется то на концепции Геи, представлении о планете в целом как живом и разумном существе («Final Fantasy VII», «Final Fantasy IX» и анимационный фильм «Последняя фантазия: Духи внутри нас»); то на идее реинкарнации душ, попадающих после смерти в «Поток жизни», «Дальние миры» или просто превращающихся в живые кристаллы («Final Fantasy XIII»).

В «[Final Fantasy VII](#)», наиболее популярной из всех серий игры (продано 9,5 млн копий), главный антагонист по имени Сефирот (в каббале наименование десяти ступеней миротворения), обладающий огромным крылом темно-пурпурного с золотом цвета, позволяющим ему летать, – плод искусственной селекции, произведенной профессором Ходжо из научной корпорации «Син-Ра» на основе останков внеземного существа Дженова и собственных генов.



Ил. 9.

Стремясь освободить Мать-Дженову из заточения в атомном реакторе, обезумевший Сефирот начал крестовый поход против человечества, истребляя жителей Нибельхейма (название заимствовано из скандинавской мифологии), чтобы вернуть планету ее исконным хозяевам, Древним. После поражения Сефирот возрождается в форме Vizarro Sethiroth, состоящего из Головы, Правой Магии,левой Магии, Ядра и Торса (прозрачный намек на каббалистическое Древо Сефирот), а после поражения и этого исчадия трансформируется в семикрылого Сефер Сефирота (в переводе с иврита: Книга сефирот), прозрачную аллюзию на библейских серафимов, уничтожающего солнечную систему вызванной из глубин космоса кометой. Странная смесь научной фантастики, искаженных обрывков библейской традиции, привычного для японской культуры синкретического анимизма, самурайской воинской этики и туманной экософии (связанной с образом Великой Матери – Дженовы, Потокoм Жизни и т. д.) может быть истолкована как неомифологическая конструкция со значительным гностическим подтекстом. При всей, зачастую, туманности мотивировок действий главных персонажей они выполнены в технике фотореализма, в трехмерной графике с развитой анимацией и высоким разрешением; озвучены профессиональными актерами; высококачественный видеоряд сопровождается полноценным оркестровым саундтреком (композиторы: до

2004 года – Нобуо Уэмацу, затем – Масаси Хамаудзу и Хитоси Сакимото). Музыкальные композиции, написанные для Final Fantasy, часто используются в аниме, телевизионных шоу и веб-комиксах; японская рок-группа [The Black Mages](#) специализируется на исполнении мелодий серии в тяжелой (жесткой) гитарной обработке. Новеллизация серии исчисляется не одним десятком книг [20].

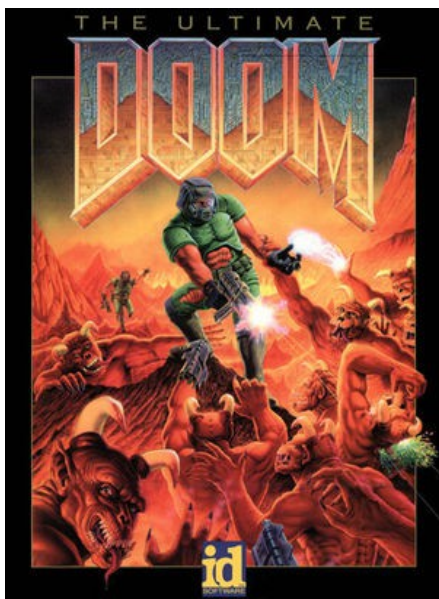
Как новое интерактивное искусство в век глобального постмодерна ролевые фэнтезийные игры зачаровывают пользователя избыточной зрелищностью и динамизмом ожившей мультикультурной мозаики с различного рода неомифологическими псевдосакральными вкраплениями, удобными клише для объективирования подсознательных желаний. Так осуществляется «само моделирование личности – сам себе и Адам, и Ева, и демиург. **Компьютерно-сновидческая шизофрения**, в которой древняя мечта о воссоединении человека с абсолютом превратилась в мечту о такой степени «глобализации» личности и личностных переживаний, при которой подвижность личности, граничащая с ее полным отсутствием, позволяет, не дожидаясь реинкарнаций, проживать потенциально неограниченное количество подобий жизни «здесь и сейчас» [16].

Эта наполненность игры около/псевдо/сакральными смыслами позволяет И.Е. Гутману прийти к закономерному выводу: «Заданная теми же архетипами и бинарными оппозициями, что и мифология, виртуальная игра выступает в качестве квазирелигии и квазимифологии в десакрализованное время. Ролевые игры в той или иной степени производят ресакрализацию мира» [21]. Вместе с тем совершенно неправомерно, на наш взгляд, следующее утверждение автора: «В век десакрализации и расколдовывания культуры игры не разрушают духовность, а восстанавливают ее у людей, живущих в техногенном мире» [21]. Безусловно, на волне растущей популярности фэнтезийных, главным образом, ролевых игр в киберпространстве активно транслируются мифологические и оккультно-магические паттерны мышления и поведения. Более того, учитывая неуклонное повышение удельного веса и престижности киберпротезированных культурных практик в общей структуре социально-культурной деятельности, можно говорить о набирающей ход негласной общественной легитимации всего пакета ассоциированных с ними культурно-антропологических установок, в том числе и об апелляции к мифу, магии, коллективному бессознательному и проч.

Но вряд ли возможно всерьез принимать за возрождение духовности эпидемическое распространение фэнтезийной эрзац-мифологии, пропущенной через «форматное» сито глобальной массовой культуры. Во-первых, потому, что – в отличие от сказочно-мифологического нарратива, своего рода (по В.Я. Проппу) шифрограмм

ритуалов инициации, выполнявшего в традиционном монокультурном обществе важнейшую роль конституирования социальной структуры – в современных синкретических фэнтезийных сюжетах, ветвящихся бесконечной сериальностью, перед нами сломанные (т.е. заведомо не рабочие) мифологические структуры, ничего, по большому счету, не символизирующие, за исключением избыточного давления общественного и личного бессознательного. А, во-вторых, очевидно, что синкретическая неомифология и «сподручная» (для зарабатывания очков и прохода на новые уровни) магия становятся в новом каноне постмодернистской эстетики «игровым полем, на котором осуществляется игра в сакральное (в противовес архаическим сакральным ритуалам и практикам), – или, иначе говоря, частью игровой гиперреальности, симулякр, фрагментом глобальной спектакулярной макропостановки» [16].

Служебная роль «мифологического» в современных компьютерных играх как скрытого языка бессознательного роднит их со стилистикой сновидения; отсюда – все большая популярность психоаналитических трактовок игр, основанных на отождествлении естественной виртуальности сновидений с массово-рыночными версиями виртуализации сознания, одним из излюбленных форматов высокотехнологичной глобальной массовой культуры (спецэффекты в блокбастерах, компьютерные игры, парки аттракционов, компьютеризированные лазерные шоу и т. д.). В исследовании по психологии компьютерных игр Игорь Бурлаков отмечает: «Люди могут сознательно создавать себе сновидения: давно существует «фабрика грез» – Голливуд. Дум-образные игры³ – это такие же сны наяву, но только благодаря своей интерактивности – гораздо сильнее. Человек во время игры часто находится в бессознательном состоянии. Именно от



Ил. 10.

этого опытный игрок получает удовольствие. Сознание для игры не нужно: эффект присутствия Дум-образной игры создан из инвариантов, мир игры – из архетипов» [22].

После выхода в 1993 году культовой игры «Doom», положившей начало новому классу игр, так называемых «шутеров от первого лица» (first person shooter), сформировался целый кластер Дум-образных игр («Doom II», «Doom Ultimate», «Quake», «Quake II», «Hexen», «Unreal», «Half-Life»), построенных на архетипической модели: герой-одиночка в постоянно ветвящемся лабиринте преследует и уничтожает

³ Имеются в виду компьютерные игры, созданные по модели культовых «Doom», «Doom II» и «Ultimate Doom».

чудовищ. Сюрреалистический медиаландшафт, в котором разворачивается сюжет, превратившийся в нескончаемую череду пограничных ситуаций, требующих немедленной агрессивной реакции, заставляет играющего погрузиться на подсознательный уровень, где спазматический экзистенциальный конфликт пролонгируется с тем, чтобы, в конце концов, все же разрешиться. Выполненная в стилистике фильмов ужаса (как отмечал главный разработчик игры, Джон Кармак, под непосредственным влиянием «Чужих» и «Зловещих мертвецов»), игра имела коммерческий успех (2 миллиона копий); быстро обросла сиквелами: «Doom II: Hell on Earth» (1994), «The Ultimate Doom» (1995), «Final Doom» (1996); в 2004 году вышла в свет видеоигра «Doom 3», по мотивам которой в 2005 году снят фильм. Вездесущая «Doom» в различных модификациях представлена ныне на двенадцати различных приставках, мобильном телефоне марки «Сименс» (2009 год), на iPhone и iPod Touch.

Сергей Выгонский сделал попытку психоаналитической трактовки игры «Doom», применив метод интерпретации сновидений К.-Г. Юнга [17]. Согласно психоаналитическому учению, пространство в сновидениях символизирует различные режимы работы и состояния сознания.



Ил. 10.

Мрачные подземелья заброшенных космических лабораторий на планете Марс⁴, граничащие с «порталом в ад», где разворачивается действие игры, в этой связи прочитываются как различные области подсознательного, средоточие агрессивных

⁴ После «Войны миров» Г. Уэллса и «Марсианских хроник» Р. Бредбери Марс с его мрачными спутниками Фобосом (буквально: «страх») и Деймосом («ужас») приобрел в популярной культуре статус злокозненного и закоренелого врага.

доминант и иррациональных импульсов. Напомним, что, согласно популярному «Психоаналитическому словарю» В.П. Самохвалова [23], дом (равно как и любое строение, здание, сооружение) символизирует сознание, состоящее из трех уровней, стадий его онтогенеза: бессознательное, «оно» ⁵(«подвал»); собственно сознание, «Я» (основная средняя часть дома) и сверх-Я (чердак или крыша). Далее – в интерпретации Сергея Выгонского – пространственная фрагментация помещений, состоящих из бесконечных переходов, лифтов, шахт, тайных комнат, проваливающихся полов и сужающихся потолков, отображает экстремальное состояние «разорванного сознания», подвергающегося внезапным и яростным атакам агрессивного подсознания.

Палитра фантасмагорических персонажей, антагонистов героя, – от оживших мертвецов, магов, человекообразных пауков (на механической платформе и с шестиствольным пулеметом) и монстров с оружием вместо рук (например, кибердемон с ракетной установкой вместо лапы), – знаменует соответственно олицетворение коллективной генетической памяти, неодолимость власти иррационального, удушение разума фантазмами бессознательного, наличие глубинных агрессивных импульсов. В целом, совокупность, на первый взгляд, бредовых персонажей может быть рационально истолкована как репрезентация архетипической Тени, бессознательного душевного комплекса, с которым борется и который не приемлет бодрствующее дневное сознание. В результате, психоаналитик приходит к выводу, что «сюжет игры, где главный герой борется с монстрами при помощи разнообразного оружия (пистолет, автомат, ракетница, наконец, бензопила), иносказательно воссоздает внутреннюю ситуацию человека, находящегося в серьезном конфликте с самим собой. При этом сознательная часть его психики фактически находится на осадном положении, подвергаясь яростным атакам со стороны гипнотически притягательных, мифических образов, непрерывно прибывающих из сумрачных зон субъективного пространства» [17]. И еще один, весьма знаменательный вывод: «Надо признать, что такая психологическая ситуация весьма характерна не только для некоторых современников, но и для нынешней массовой культуры в целом» [17].

К этой, на наш взгляд, вполне продуктивной попытке психоаналитической интерпретации культовой игры можно добавить истолкование и некоторых других, представленных в ней символов: лабиринта (модели бездны, отражение желания осознать бессознательное), туннеля (символ пути через бессознательное, память «травмы рождения»), паука (давление социальных нормативов, психодинамические процессы сублимации), оружия (доминантность, агрессия), убийства (образ врага символизирует процесс негативного переноса) и т. д. Сразу же, однако, возникает вопрос: где, в чем

⁵ Напомним, что З. Фрейд зачастую именовал подсознательное, «Оно», термином «id». В этой связи весьма недвусмысленно прочитывается название компании «idSoftware», разработчика игры «Doom».

сновидении, если не брать в расчет пациентов психиатрических клиник и наркоманов со стажем, может быть представлен столь «убойный» концентрат деструктивной символики? Ответ ясен: образно-символическая система современной компьютерной игры – всецело искусственная конструкция, где чередование фантазмов со всеми их психологическими и психиатрическими обертонами нацелено на исполнение специфических идейно-художественных задач, присущих культуре нового типа; таким образом, по определению, такого рода компьютерная игра – фальшивое сновидение в той же мере, как и фальшивая мифология.

Если использовать известное высказывание Дж. Кэмпбела о том, что «мифы – это общественные сны, а сны – это личные мифы», можно сказать, что «know how» глобальной массовой культуры – манипуляция коллективным воображением как новым художественным ресурсом; своего рода поэтика бессознательного, свойственная концептуальной стилистике как мифа, так и сновидения. Такого рода культуру, основной механизм которой – постоянная «трансгрессия», взламывание при посредстве новых информационно-коммуникативных технологий установленных пределов человеческого опыта, принято называть «интеркультурой» или «транскультурой». Как отмечает в недавней статье К.Э. Разлогов, приоритетом транскультуры является обеспечение культурного разнообразия и возвращение межкультурной компетенции, основанной на «новой игре идентичностей», в рамках глобальной массовой культуры. Закономерно, что в качестве культурных агентов, развивающих транскультурализм как актуальный тренд глобальной культуры постмодерна, выступают, в описании автора, разного рода «пограничные существа»: «переводчики, дети от смешанных браков, транссексуалы и бисексуалы, приграничные торговцы, путешественники, атеисты, блоггеры и другие сетевые люди, воображаемые персонажи различного рода, особенно оборотни, сближающие человека и животный мир» [24, с. 163}. Таким образом, межкультурный опыт и сменная идентичность, на которых базируются фэнтезийные компьютерные игры, делают их флагманами будущей транскультуры, чем, очевидно, и обусловлено стремительное развитие данного сектора глобальной культуры.

Список литературы:

1. Долгая дорога к миллиарду [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.insocialplay.ru>. (дата обращения: 15.08.2012).

2. Стоит ли инвестировать в индустрию компьютерных игр? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.bancomet.com.ua/2011/11/stoit>. (дата обращения: 22.08.2012).
3. Число пользователей Facebook приближается к миллиарду [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.osp.ru/news/2012/0427/13012>. (дата обращения: 25.07.2012).
4. *Бурлаков И.* Компьютерные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.cyberpsy.ru/2011/02/burlakov-i>. (дата обращения: 25.08.2012).
5. *Бычков В.В.* Письмо № 70 // Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – С. 336–346.
6. *Бычков В.В.* Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века: непарадигматический гиперпроект. – М.: Культурная революция, 2008.
7. *Myhr B.L.* Virtual Societies: A Journey of Powertrips and Personalities – A Dramaturgical and Ethnographic Study of Winnipeg s original Life-Action Vampire the Masquerade Role-Playing Game Community. Thesis for MA in Anthropology // UMI Dissertation Abstracts. – Winnipeg, University of Manitoba, 1999.
8. Marketplace: Online “gold farming” more than a Game [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://marketplace.publicradio.org/show/2007/07/09/PM200707097.html>. (дата обращения: 01.09.2012).
9. *Кребель И.А., Фуртай Ф.В.* Феномен игры в топологической размерности культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.sociokosmos.ru/ahthropotopos/Article/3../2_pheomon.game.rtf. (дата обращения: 22.08.2012).
10. Ведьмак. – Материал из Википедии – свободной энциклопедии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki>. (дата обращения: 15.08.2012).
11. Ведьмак. Официальный сайт игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.thewitcher.com>. (дата обращения: 14.08.2012).
12. *Ewalt D.M.* In Pictures: 10 Future Classic Games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.forbes.com/2008/02/08/>. (дата обращения: 16.08.2012).
13. A Brief Look at Professional Gaming [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.kuro5hin.org/story/2004/7/23>. (дата обращения: 29.08.2012).

14. *Белинская Е.П.* Интернет и идентификационные структуры личности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://inetpsy.ru/2011/02>. (дата обращения: 27.08.2012).
15. Какую роль играют видеоигры в вашей жизни? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.empirebw.ru/board/loviversion/inact.php?30484html>. (дата обращения: 02.09.2012).
16. *Гоц Л.С.* Рынок сновидений в культуре постмодерна. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.ec-dejavu.ru/m-2/Market_Dreams.html (дата обращения: 25.08.2012).
17. *Выгонский С.* О психологической тайне игры Doom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.sciencer.ru/compgames/59546>. (дата обращения: 29.08.2012).
18. Dragon Age: Origins [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://draconage.bioware.com>. (дата обращения: 03.09.2012).
19. Woodart Chr. GDC: Creating a Global MMO: Balancing Cultures and Platforms in Final Fantasy XI [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.gamasutra.com/features/20060324/woodart_01.shtml. (дата обращения: 12.08.2012).
20. Square Enix Game Books Online [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.square-enix.co.jp/magazine/gamebooks/ult/index.html>. (дата обращения: 02.09.2012).
21. *Гутман И.Е.* Компьютерные виртуальные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.dissercat.com/content>. (дата обращения: 01.09.2012).
22. *Бурлаков И.* Homo Gamer: Психология компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.modernlib.ru/books/burlakov_igor/homo_gamer. (дата обращения: 28.07.2012).
23. *Самохвалов В.П.* Психоаналитический словарь и работа с символами сновидений и фантазий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.svitk.ru/004/_book. (дата обращения: 15.09.2012).
24. *Разлогов К.Э.* Что строим: крепость или автострады? Об актуальных направлениях культурной политики в государствах – участниках СНГ // Феномен идентичности в современном гуманитарном знании: К 70-летию академика В.А. Тишкова. – М.: Наука, 2011. – С. 151–167.

Сведения об использованных иллюстрациях:

Иллюстрация содержания. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://tes.ag.ru/oblivion/artwork/shots/daedroth.jpg> (дата обращения: 15.09.2012).

Ил. 1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://orbitnetwork.ru/uvlecheniya-hobbi/igr/35499-kartinki-iz-kompyuternyh-igr-44-foto.htm> (дата обращения: 15.09.2012).

Ил. 2–10. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://images.yandex.ru/> (даты обращения: 26.11-07.12.2012).

Источник: *Культура в современном мире. — 2012. — № 4. — [Электронный ресурс]. —*
Режим доступа: URL: <http://infoculture.rsl.ru>