Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 4 | ISSN: 2658-7734
Game Studies | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.512

Traumatic Futurism in Computer Games

Vladislav V. Kirichenko

HSE University. St. Petersburg, Russia. Email: kirlimfaul[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Received: 8 May 2024 | Revised: 22 June 2024 | Accepted: 30 June 2024

Abstract

This work is devoted to the issue of traumatic futurism in computer games. This type of game has long become an important element of the everyday culture of many people. That is why it is worth paying special attention to the study of their medial psychological capabilities and mechanisms of influence. In the modern world, games have increasingly begun to address issues of existing problems in the field of politics, society and culture, including periodically related to issues of trauma and disaster, which can be experienced by people both personally and remotely through news or works of art. The concept we use is "traumatic futurism". It means a special form of medial normalization of the crisis experience that the game subject could experience in his real life. The term is intended to indicate the unique features that gaming simulations and procedures can generate. Throughout the work, we build on the research of various authors who analyzed both the problems of disaster and trauma, as well as various features of the normalization or sedation of difficult real experiences by media. The work presents an analysis of game projects that focus either on the private experience of the traumatic or the collective experience of the catastrophic. In conclusion, different outcomes of traumatic futurism are drawn, which can be considered as a positive therapeutic effect, but also as a sedative, normalizing media factor.

Keywords

Trauma; Computer Games; Game Studies; Precarity; Catastrophe; Traumatic Futurism; Tragedy

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования игр | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.512

Травматический футуризм в компьютерных играх

Кириченко Владислав Владимирович

НИУ ВШЭ СПб. Санкт-Петербург, Россия. Email: kirlimfaul[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Рукопись получена: 8 мая 2024 | Пересмотрена: 22 июня 2024 | Принята: 30 июня 2024

Аннотация

Настоящая работа посвящена вопросу травматического футуризма в компьютерных играх. Данный вид игр уже давно стал важным элементом повседневной культуры множества людей. Именно поэтому стоит уделить особое внимание изучению их медиально-психологических возможностей и механизмов влияния. В современном мире игры все чаще стали обращаться к вопросам существующих проблем в области политики, социума и культуры, в том числе к вопросам травмы и катастрофы, которые могут переживаться людьми как на личном опыте, так и удаленно через новости или произведения искусства. Под «травматическим футуризмом» подразумевается особая форма медиальной нормализации кризисного опыта, который мог бы пережить игровой субъект в своей реальной жизни, при этом находясь в условиях «безопасного предпроживания». Термин призван указать на уникальные особенности, которые способны порождать игровые симуляции, процедуры и конфигурации в условиях интерактивности. На протяжении работы автор отталкивается от исследований различных авторов, анализировавших как проблемы катастрофы и травмы, так и разнообразные особенности нормализации или седативизации различными медиа опыта реального. В работе представлен анализ игровых проектов, которые фокусируются либо на частном опыте травматического, либо на коллективном опыте катастрофического. В заключении делается вывод о возможных исходах травматического футуризма, которые могут быть рассмотрены как позитивный терапевтический эффект или как седативный и нормализующий эффект медиа.

Ключевые слова

травма; компьютерные игры; исследования игр; прекарность; катастрофа; травматический футуризм; трагедия

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

В современном мире компьютерные игры занимают ведущую позицию в пространстве новых медиа. Будучи синтетическими по своей природе, такие игры способны выстраивать с игроками сложные отношения, в которых значительную роль играют понятия «симуляции» (виртуальность) и «процедур» (алгоритмы). Поскольку компьютерные игры уже давно вышли за пределы чистого людуса (ludus – лат. «игра»), они серьезно вовлекаются в различные социальные и культурные процессы в глобальных масштабах. Они способны отражать как прошлое, так и настоящее в его различных аспектах и предлагать игрокам погружение в совершенно различные интерфейсные системы игровых миров. Некоторые из современных компьютерных игр даже подхватывают вопросы политической повестки и/или социальной проблематики, определенным образом реорганизуя существующие дискурсы через людонарративные элементы. Однако игры, подобно классическим медиа вроде кинематографа или литературы, могут предсказывать будущее по крайней мере относительно важных аспектов человеческих переживаний, значимых ситуаций или даже катастрофических происшествий. Эта идея сама по себе не нова, ее подробное изучение можно встретить в работах французского психоаналитика и литературоведа Пьера Байяра, который в своей книге «“Титаник“ утонет»[1] (2016) продемонстрировал сложные механизмы предугадывания, существующие в художественной литературе. Байяр разделял различные типы угадывания: «предвидение верное», «предвидение верно отчасти», «предвидение неверное» и «предвидение спящее». Каждое из этих типов предвидения имеет свои степени достоверности: от очень высокой к крайне сомнительной. Так, к примеру, он рассматривает творчество Тома Клэнси (1947—2013) как случай весьма частого и вполне верного предугадывания целого ряда мировых катаклизмов: от предсказания теракта 11 сентября (серия романов про Джека Райана, в частности, «Долг Чести», 1994) до конфликта в Южной Осетии в 2008 г. (игра “Tom Clancỳs Ghost Recon”, 2001). Несмотря на несколько эпатажный характер[2] некоторых глав текста, Байяр предлагает весьма трезвый список и того, что может предсказываться, и того, как это может происходить внутри текста. Сам автор отмечал: «В связи с провидческим характером литературы возникают немаловажные теоретические вопросы <...> Вопросы эти, прежде всего, обусловлены совершенно не очевидной возможностью выловить из всей массы литературной продукции

1 Это часть трилогии, посвященной различным аспектам предугадывания в художественной литературе, две остальные работы: “Demain est écrit” (2005) и “Le Plagiat par anticipation” (2009). На русский язык переводилась только последняя книга трилогии, которая здесь цитируется.

2 Байяр широко известен своими полемическими заявлениями, как и провокационными названиями некоторых своих книг (вроде «Искусство рассуждать о книгах, которые вы не читали», 2012), однако это не умаляет важности поставленных им вопросов и осуществленных интерпретаций.

сочинения, обладающие провидческим характером, причем не ожидая, что пророчество свершится» (Байяр, 2017, с. 14).

Травма как опыт утраты

Условное предсказание или преугадывание будущих феноменов и ощущений является одной из частей того, что мы называем «травматическим футуризмом», который наличествует не исключительно в литературе, но и в компьютерных играх. Второй элемент данного определения кроется за понятием «травмы», которая со времен Зигмунда Фрейда получила множество определений и даже отдельную область исследований (“trauma studies”). С точки зрения антрополога Сергея Ушакина, существует три основных направления исследований травматического: 1) травма как опыт утраты; 2) травма как консолидирующее событие; 3) травма как символическая матрица (Ушакин, 2009, с. 8–10). Для нашей статьи актуальным является именно первый подход. Тем не менее так же важно, что мы исследуем и культурную травму, т. е. такую, которая была символически освоена, например, в произведении искусства или в дискурсе некоторого сообщества. Джеффри Александер писал: «Культурная травма имеет место, когда члены некоего сообщества чувствуют, что их заставили пережить какое-либо ужасающее событие, которое оставляет неизгладимые следы в их групповом сознании, навсегда отпечатывается в их памяти и коренным и необратимым образом меняет их будущую идентичность» (Александер, 2012, с. 6). По мнению ученого, с травмой всегда связаны четыре репрезентации: 1) природа боли («откуда идет катастрофа?»); 2) природа жертвы («почему и за что именно мы?»); 3) связь жертвы и травмы с более широкой аудиторией («я такой не один»); 4) распределение ответственности за травму («кто виноват?»).

Культурная травма позволяет возникать группам, объединенным определенными событиями и опытом, которые в своей памяти подсознательно оформляют некое событие/опыт как негативное, и этот свойство события переживается поколениями (Айерман, 2016). Кроме того, с точки зрения Петра Штомпки, который выдвигает близкое для «травматического футуризма» представление, травма всегда находится в рамке культуры: «Всегда присутствует наличный набор доступных значений, закодированных в культуре конкретной общности (общества). Индивиды не выдумывают значения, а отбирают их из окружающей культуры, применяя к потенциально травматическим событиям. Некоторые из этих интерпретаций описывают события как травматические. Некоторые рассматривают воображаемые, объективно несуществующие события как травматические. А некоторые считают объективно травматические события нетравматическими» (Штомпка, 2001, с. 9). В этом высказывании важна и множественная разветвленность возможных переживаний (не)травматического субъекта, выделяемая Штомпкой, и то, что травматиче-

ское может находиться в потенции, определяться в перспективе вероятного в будущем.

Итак, травма понимается нами в культурно-психологическим аспекте как некоторое яркое негативное переживание, связанное с опытом катастрофического (понимаемого как в индивидуальном, так и коллективном планах) и выраженное в том или ином произведении искусства, задающем определенные медиальные нормы для переживания этой травмы. Сама травма не обязательно должна быть четко объявлена, но она может репрезентироваться через катастрофическое и его образы. Более того, травма, как и катастрофическое, повторяема, она всегда стремится о себе напомнить: «Травма, в самом средоточии первичных процессов, явственно стремится с прежней настоятельностью о себе напомнить. Там, в процессах этих, травма действительно заявляет о себе вновь — более того, она часто выступает при этом в неприкрытом виде» (Лакан, 2004, с. 62). В свою очередь, катастрофическое, будучи определенно связанным с травматическим, существует не только как реально случившееся или медиально репрезентированное, но и как часть того, что мы носим в себе в своей повседневности.

Катастрофа (в) повседневности

Переживание катастрофического не является полноценным элементом опыта повседневности, однако первое периодически «проклевывается» во втором, акцентируя травматическое или его последствия. Травмы далеко не всегда могут быть локализованы, однако их эффекты или даже постэффекты способны возникать в действительности и получать самые разные выражения. Одним из таких выражений может быть прекарность, понимаемая не в классической формулировке социологии труда, но в более широком смысле, как понятие, которое означает «неуверенность в завтрашнем днем», «ощущение незащищенности». Вне трудового аспекта прекарность имеет отношение к подверженности переживанию травматического опыта. Во французских переводах работы Ханны Арендт «Истоки тоталитаризма» (1951) можно встретить слово “désolation” (absence de sol)[1] для обозначения прекарного состояния индивида в тоталитарном обществе (цит по: Jacobi, 2005, p. 3). Тем не менее это слово еще значит и «постэффект цунами» – «опустошение» (во французском языке) — отсюда важная перекличка с известной работой Жана-Пьера Дюпюи, его «Малой метафизикой цунами» (2019), в которой глобальные катастрофы рассматриваются как определяющий фактор развития общества и/или цивилизации: например, Лиссабонское землетрясение для XVIII в. (Дюпюи, 2019). Как отмечает Н. Б. Афанасов: ««Просвещённый ката-

1 Во французском языке этот корень используется для выражения классического извинения, как во фразе “je suis désolé(e)” («Простите меня», «Мне жаль»). Этот психолингвистический маркер ясно свидетельствует о присутствии катастрофического в повседневном языке, пусть даже это не частый случай в языке в принципе — он лишь подтверждает правило: катастрофическое не присутствует в повседневности, но «проклевывается».

строфизм», таким образом, является для нас особого рода мысленным экспериментом, или, лучше сказать, модусом мышления. Человечество должно одновременно воспринять себя и как жертву насилия, и как причину происходящего зла. Только такое мышление может придать серьёзности нашим планам по спасению самих себя, которым мешает атрибутирование ответственности другим или природе» (Афанасов, 2020, с. 217).

В общих чертах катастрофа – это значительное губительное событие с трагическими последствиями. Одними из следствий катастрофы являются: размытая, но резко-болезненная память; травматический опыт; переживание горя как зла судьбы. Технически можно было бы предположить триаду взаимно подразумевающихся терминов, которые часто используются как синонимы: катастрофа — травма — трагедия. В этой триаде есть некоторый элемент последовательности, который закреплен за тем, о чем конкретно идет речь: катастрофа понимается как разрушительный феномен с человеческим участием; травма — как ранящий характер катастрофы, который оставляет шрамы и следы на теле и / или душе тех, кто с ней столкнулся реально и / или опосредованно; трагедия — дискурсивная форма обработки катастрофы и вероятного выражения травмы, которая определенно соотносится с коллективной и/или индивидуальной памятью о катастрофе.

Катастрофы происходили всегда, отношения к ним и их интерпретация несколько менялись. Как писал Морис Бланшо: «Бедствие — это всегда его неминуемость, но поскольку будущее в порядке прожитого времени принадлежит этому бедствию, то это бедствие будущее всегда устраняет и разубеждает задним числом, нет никакого будущего для бедствия, как и нет пространства и времени, в котором оно совершается» (Blanchot, 1980, p. 7). Проблема бедствий в социальном-психологическом аспекте современного мира, а именно, возрастающем сопереживании горю, которое когда-то было либо далеким, либо неизвестным. В глобализированном мире катастрофы ощущаются «ускоренными» и более личностными даже для удаленных наблюдателей из-за доступности различных потоков информации. Данный вопрос был поставлен и подробно раскрыт в работе Поля Вирильо «Скорость и политика. Эссе о дромологии» (1977) в контексте его концепта «дромология»[1] («ускорение» ритма жизни, коммуникации и переживаний). Эксплицитное сосуществование травматического и катастрофического на фоне человеческой повседневности, а также их имплицитное присутствие в этой самой повседневности приводит нас к мысли том, что в художественном продуцировании если не всегда, то весьма продолжительное время существует то, что можно назвать «травматическим футуризмом».

1 Сам Вирильо отмечает, что образовал свой термин от фр. Dromomane, как по-французски при Старом режиме называли дезертиров, а в психиатрии — лунатиков (людей, бродящих во сне) (Virilio, 1977, p. 15)

Травматический футуризм

Травматический футуризм представляет собой идею о том, что в рамках творческой деятельности субъект способен создавать произведения, которые могут предугадывать катастрофические события разного масштаба (как частного, так и глобального). Такого рода произведения не обязательно являются продуктом или результатом, скажем, терапевтического письма для проработки собственных проблем или переживаний (как, например, бывает в автофикциональной литературе), но предлагают некоторую форму нормализации травматического через саму медиацию, т. е. посредством «безопасного предпроживания». Мы используем понятие «безопасного предпроживания» в значении некоторой возможности симуляции[1] отстраненного кризисного опыта. Это можно понимать как медиальную неосознаваемую самоподготовку к серьезному аффекту в будущем, но данную в настоящем через чужой или воображаемый опыт. Разница в том, что медиальная обусловленность телесных и поведенческих практик (в том числе психических реакций) существовала всегда, притом в разных формах. Условно говоря, человек может вести себя даже в ответственные моменты своей жизни в соответствии с тем, что он когда-либо видел или читал. Однако медиация травмы – это явление XX в., в котором возникает необходимость «заслона» и «дистанцирования»[2] для ощущения безопасности, а также для контроля «гражданского спокойствия» в условиях глобального мира.

Одними из следствий чувственной проработки травматического может быть нормализация заботы и критического опыта. Цель этой нормализации – здравое, конструктивное, недеструктивное и нетрансгрессивное переживание критического (финальная цель — возможность вернуться к сохранению или начать заново — игры удачно пользуются данным психоаналитическим механизмом). Последствия этой нормализации могут затрагивать самые разные области жизни. С одной стороны, это приводит к экстрачувствительности по отношению к непроработанным аффектам и ситуациям, особенно ощутимым в контексте дромологии глобального мира. С другой стороны, это легализует определенные формы поведения при кризисе в семье, на войне, во время и после землетрясения и пр. Таким образом, можно говорить о том, что травматический футуризм предлагает нормализацию катастрофического посредством симуляции самого опыта катастрофы через фикциональность. Главная проблема заключается в том, что эта нормализация может быть не всегда позитивной.

Опыт медиального опосредования катастрофы изучал Жан Бодрийяр в нескольких своих работах, например, в «Символическом обмене и смерти»

1 Понятие симуляции тем более важно, что оно имеет прямое отношение к компьютерным играм, на примере которых мы будем рассматривать травматический футуризм в его различных версиях.

2 Возможно, также можно говорить о «дистанцированном вовлечении или погружении», когда игрок переживает то, с чем никогда не сталкивался в обычной жизни.

(1976), «Духе терроризма» (2001). В своей поздней работе Бодрийяр задается вопросом о сущности современного терроризма, который разительно отличается то того, что существовало до 90-х гг. XX в. В одном из отрывков Бодрийяр размышляет о сути фильмов-катастроф, которые уже давно имеют сложившуюся жанровую историю: от «Годзиллы» (1954) до «Послезавтра» (2004) и др. Бодрийяр пишет: «Бесчисленные фильмы-катастрофы свидетельствуют о существовании такого фантазма, который они словно заговаривают, пытаясь утопить его образ во всевозможных спецэффектах. Но всеобщее притяжение, которое они вызывают, равно как и порнография, показывает, что переход к действию всегда рядом — стремление отрицания всякой системы становится тем сильнее, чем больше она приближается к совершенству и всемогуществу» (Бодрийяр, 2016, с. 98).

Не вдаваясь в подробности размышления Бодрийяра о США как о божественной фигуре и в целом о проблеме теракта 11 сентября, можно отметить важное подмечание философа о том, что кинокартины в жанре катастрофы часто имеют тенденцию к созданию трагической репрезентации опыта возвышенного, когда человек сталкивается с чем-то абсолютно великим, но при этом находит в себе силы оставаться человеком, сохранять свое достоинство. Эта репрезентация классически является красивой в плане трагического романтизма и несколько удаленной благодаря спецэффектам и вообще самой специфике производства кинопродукции, например, в связи с мелодраматическим эффектом любовной коллизии (как в «Титанике», 1997).

Спецэффектность кинематографа, как и «геймплейное затуманивание» в компьютерных играх, их гиперреальный характер в вопросе трагического следует логике катастрофического-катарсического. Как отмечает К. А. Очеретяный: «В самом деле и фильмы-катастрофы, и супергероика прежде всего вводят нас в мир, где все, как в античном космосе, покоится на своих местах, а динамика жизни скорее вечное возвращение, правда, только в симулятивном виде, как в тех городах-моделях, условно воспроизводящих повседневность, но построенных только для того, чтобы быть разрушенными при испытании ядерной бомбы. Смысл всех погонь, взрывов, разрушений и упадка, которые манифестируют фильмы-катастрофы и супергероика, не в конечной цели, а в процессе – в поэтике насилия, или почти в религиозном смысле в эсхатологическом преодолении этического» (Очеретяный, 2023, с. 61). Однако в итоге это может приводить к тому, что можно было бы назвать «седативностью» от эстетического опыта[1], то есть такого знакомства с медиальной репрезентацией, которое притупляет и нормализует нечто ужасное, что должно было бы вызывать в нас тяжелые переживания и ярко негативные эмоции. Самый

1 Эта проблема активно рассматривалась Бодрийяром в его работе «Симулякры и симуляция» (1981) с помощью другого понятия — апотропии (или в оригинале “dissuasion”, дословно «разубеждение») в более негативном ключе как «сдерживание через разубеждение или устрашение», так он отмечает: «Апофеоз симуляции — ядерная угроза. Однако «равновесие страха» всегда только спектакулярный аспект системы апотропии, которая изнутри проникла во все поры повседневной жизни» (Бодрийяр, 2015, с. 50).

легкий пример – это «медиальная усталость» от информации о военных действиях в рамках какого-либо дискурсивно значительного и длительного конфликта.

Нормализующая седативность медиа, как и предпроживание посредством медиарепрезентаций, сами по себе не являются проблемой, вопрос остается лишь в том, к чему они могут приводить. Так, в контексте рассуждений Бодрийяра проблема социальных и политических иллюзий получает негативную оценку, особенно потому, что пространство повседневности совершенно не свободно от таких иллюзий (например, идеологических). Поэтому такого рода седативность всякого искусства стоит рассматривать как негативный фактор логики предпроживания катастрофического и нормализации такого опыта в контексте концепции сохранения гражданского спокойствия. В рамках этого взгляда сопротивление практикам травмофутуризма требует особой дополнительной подготовки субъекта, воспринимающего ту или иную репрезентацию или симуляцию, а именно фильтрационных способностей внутри дискурса. Перспектива бодрийяровского взгляда дает не только неприятие седативности, но и инструмент сопротивления, развенчивания иллюзий.

Позитивную интерпретацию факта медиальных предпроживаний в искусстве можно вывести, если обратиться к психоанализу юнгианского варианта в лице Джеймса Хиллмана (Хиллман, 2020), который написал книгу об «Исцеляющем вымысле» (ориг. “Healing Fiction”, 1983). Книга начинается с двух слов: «исцеление» и «вымысел», которые вместе образуют целостное понятие. Это название можно прочитать двумя совершенно разными способами: вымысел, который исцеляет, и сам вымысел об акте исцеления. Двойная валентность названия выражает основную тематическую сеть книги. Наша реальность создается посредством наших вымыслов; осознавать эти вымыслы — значит получить творческий доступ и участие в поэтике или создании нашей психики или душевной жизни. Источником «болезни» нашей жизни иногда являются наши вымыслы. Наши выдумки можно «исцелить» посредством добровольного участия, и в этом смысле «исцеления» они вновь обретают свою внутреннюю терапевтическую функцию. Вымысел, который так легко рассматривать как нечто «ложное», порожденное психопатологией повседневной жизни, возвращается на уровень поэтики и в основу самого разума. Таким образом, можно сказать, что вымысел, как и все медиапроизводство в контексте травматического/катастрофического, является удобной формой для позитивной самоподготовки в аспекте более качественного освоения собственной психики, особенно в отношении кризисного опыта.

Не стоит ставить явный водораздел между позитивными (укрепленностью «я», моральной готовностью к кризису и пр.) и негативными эффектами (усталостью, невосприимчивостью и пр.) травматического футуризма, поскольку они слишком индивидуальны. Более того, вполне справедливо находиться в ситуации сомнения перед частными и/или даже коллективными

нарративами, то есть быть невосприимчивым к чей-то травме, не разделять ее, а порой и сопротивляться позиции, демонстрируемой в том или ином произведении искусства, поскольку оно может казаться, например, неправдоподобным из-за собственного опыта.

Приближаясь к поприщу компьютерных игр, можно отметить, что в этой области исследований существуют две теории, которые имеют непосредственное отношение к тому, как игры производят иллюзорный опыт, который необходимо фильтровать. Обе теории имеют достаточно похожие названия и наполнения: первая — риторика симуляций (simulation rhetoric) Гонзало Фраски, вторая — процедурная риторика (procedural rhetoric) Яна Богоста. Последний теоретик определяет процедурную риторику как «искусство убеждения посредством представлений и взаимодействий, основанных на правилах, а не устного слова, письма, изображений или движущихся изображений» (Bogost, p. ix). В целом Гонзало Фраска говорит примерно о том же самом, он полагает, что геймдизайнеры создают законы и идеологические условия, «добавляя или исключая правила манипулирования» (Frasca, p. 223). Способность процедурно (вычислительно) исполнять ряд правил качественно отличает компьютерные игры от других медиа. Игроки относятся к играм, несмотря на всю их «искусственность», как к осознанным высказываниям, сделанным в определенном контексте[1]. Тот факт, что игрок якобы все делает в игре сам, или же благодаря чистой интерактивности игрок мыслится как автор-актор того или иного поступка/поведения, является в определенной степени надуманным, поскольку игровые процессы закладываются разработчиками лишь для того, чтобы игрок мог их активировать (Bogost, p. 44-45); исключением является только случаи сбоев уже заложенных процессов (баги, глитчи и пр.)[2]

В подтверждение своей концепции в 2003 г. Гонзало Фраска сделал флэш-игру под названием “September 12th: A Toy World”. Главная механика игры заключается в стрельбе ракетами по террористам (изначально катастрофическая образность, а благодаря названию еще и травматическая). Тем не менее, когда игрок попадает по ним, он всегда задевает гражданских, из-за чего террористов становится только больше, и победить в итоге невозможно. Этот проект формулирует весьма ясное высказывание относительно катастрофических событий политического характера и последовавших

1 Игроки способны видеть высказывания игр и критически воспринимать непрямые сложные отображения реальных проблем. Одним из наиболее примечательных кейсов можно назвать игру “The Suicide of Rachel Foster” (2020), в которой разворачивается сложная социальная истории нескольких семей в маленьком городке. В этой игре развивается целый ряд спорных мотивов (убийство из ревности, беременность несовершеннолетней от замужнего мужчины, травматическая амнезия и др.), которые можно понять весьма по-разному, что хорошо демонстрируют пользовательские рецензии на Steam-странице игры — https://store.steampowered.com/app/1057750/The_Suicide_of_Rachel_Foster/

2 Более того, даже это не всегда так, некоторые разработчики убеждены как в своей убедительности (т. е. тех средств играния, которые они предоставляют игроку), так и просто в широте компутабельных возможностей, которые не обязательно были предусмотрены. Соответственно, они иногда специально не исправляют «сломанности» игры.

реакций на них. Он отчетливо демонстрирует, как компьютерные игры используют свою медиариторику для утверждения и навязывания определенных идей и интерпретаций. Например, в данном случае игра исходит из пресуппозиции деонтического характера, что именно таким образом необходимо бороться с терроризмом, однако в геймплейном развитии выводится контртезис об алетической невозможности выполнения поставленной задачи: механика все увеличивающегося количества террористов не согласуется с игровыми способами влиять на мир игры.

Два типа травмофутуризма в играх

Поскольку данная работа относится сразу к двум исследовательским областям (trauma studies и game studies), следует внести ряд теоретических замечаний по поводу методологии. Если о проблеме травмы было сделано уже множество утверждений, то о подходе к исследованию игровых объектов поговорить до сих пор не удавалось. В рамках данной работы мы обращаемся к ряду методов и типов анализа, а именно к нарративному анализу содержания изучаемых компьютерных игр, в частности, к мотивно-тематическому подходу, поскольку это один из лучших способов для обнаружения травматического; к функциональному методу, потому что важно продемонстрировать именно функционирование «безопасного предпроживания» и «медиатизацию травматического»; к имманентному анализу игрового объекта и анализу визуальных репрезентаций, поскольку они сопутствуют нарративной оптике, которая может включать различные способы и средства рассказывания истории. Несмотря на то, что травма – это свойство, приписываемое какому-либо событию, она может быть актуализирована именно в нарративе, особенно когда находится на этапе «рутинизации» (Александер, 2012, с. 17), т. е. была воображаемо и символически освоена, выражаясь терминами Лакана, и в «рутинизации» весомое значение играет авторское / геймдизайнерское осмысление .

Немаловажным является определение критериев травматического футуризма, который может быть реализован в компьютерных играх. Во-первых, это симулятивность (виртуальность как особое пространство), которая предоставляет определенную среду для действий игрока и его взаимодействий с доступными элементами мира, для использования его аффордансов. Во-вторых, вытекающая отсюда интерактивность компьютерных игр, в среде которых действия и взаимодействия могут быть как предусмотренными («подразумевающиеся правила»), так и непредусмотренными («фактические правила»[1]). В-третьих, это конфигуративность[2] игрового опыта, связанная с различными формами играния в условиях множественной или ограниченной опциональности решений игрока. В-четвертых, указание на травматическое в широком

1 Терминология Р. Скалли-Блэйкера (Скалли-Блэйкер, 2016).
2 В понимании Маркку Эскелинена (Eskelinen, 2001).

смысле слова: это может быть сама катастрофа как событие, травма как спецификация этого события или даже трагедия как дискурсивная форма проговаривания травмы катастрофического события. В играх не всегда представлены все элементы данной последовательности, однако это не умаляет важности их травматического футуризма. В-пятых, это «безопасное предпроживание», которое связанно с удаленной позицией игрока по отношению к демонстрируемому катастрофическому или травматическому событию. Более того, «безопасное предпроживание», понимаемое как функция некоторых игр, не только удаляет события от личной жизни игрока, но способствует сдерживанию катастрофического события и защите игрока в том смысле, что игры всегда, кроме редких исключений, предоставляют способы победы / прохождения: игрока обучают правилам поведения в мире, предоставляют ему ресурсы для успешного завершения игры и пр. Для реализации данной функции важны не только нарративные средства, но и игровые алгоритмы: игровые механики, математика баланса и общие принципы игрового процесса.

Чтобы наша позиция была яснее, приведем несколько коротких примеров игровых проектов, которые содержат в себе указанные элементы травматического футуризма. В игре In Sound Mind (2021) игрок исполняет роль психотерапевта, который погружается в сознания своих клиентов посредством аудиозаписей психоаналитических сеансов, чтобы разрешить их ментальные проблемы (неконтролируемая агрессия, неуверенность в себе и своих способностях, болезненное неприятие собственной внешности и др.); при этом игровой процесс выглядит как хоррор на выживание от первого лица с головоломками и монстрами-тенями, отражающими темные переживания и мысли того или иного персонажа. Среди более классических примеров можно выделить Silent Hill 2 (2001), в которой главный герой Джеймс проживает мистический кошмар, полный бодихоррорных монстров, отражающих вину героя и ее отрицание. Кошмар Сайлент Хилла постепенно приводит Джеймса к осознанию факта травматической амнезии, переноса и подмены собственных воспоминаний после его убийства собственной жены. В Metal Gear Solid 4 : Guns of the Partriots (2008) одной из главных тем становится проблема посттравматического стрессового расстройства, которое, с одной стороны, характеризует в принципе войны как катастрофическое явление для рядового военного, а с другой, — реализуется как игровая механика в виде полоски ментального здоровья главного героя Солида Снейка, которому периодически необходимо «лечиться» от подавленности и стресса.

Все компьютерные игры, содержащие в себе травматический футуризм, можно разделить на два разных типа: сконцентрированные на частной / индивидуальной или коллективной / глобальной проблематике. Оба они равно важны, и достаточно широко представлены в истории игровой индустрии с 1980-х гг. Для того, чтобы продемонстрировать эти типы, было отобрано по три репрезентативных проекта для каждого случая: 1) That Dragon,

Cancer (2016), Lofi Ping Pong (2019), Wait! Life is beautiful (2020); 2) Disaster Report (2002-2018), Catherine (2011), This War of Mine (2014). Сначала речь пойдет о частном, а затем о глобальном травмофутуризме в играх.

That Dragon, Cancer является эмоционально сложной автобиографической игрой, которая посвящена четырем годам борьбы родителей против рака их ребенка. Игра изначально встречает игрока пугающим постером с изображением откровенно больного ребенка с капельницей, лежащего на груди у отца. That Dragon, Cancer была сделана по мотивам трагедии разработчиков (мужа Райана и его жены Эми), которые решили увековечить память о своем сыне. Данный проект насыщен проявлениями горечи и грусти, чрезвычайно сложных переживаний, совместного траура, ощущения безысходности, поиска успокоения и радости последних дней со своим близким. Заболевание и неминуемая смерть собственного ребенка становятся главной проблемой игры, которая формулирует смерть в условиях титанического сопротивления и принятия родителей как подъемный процесс, утверждая, что жизнь не заканчивается даже на таких катастрофах. В отличие от знаменитой The Graveyard (2008) от Tales of Tales, которая скорее хочет показать, что смерть, хоть и неизбежна, но приходит легко и ко всем, в That Dragon, Cancer создаются совершенно иные переживания в контексте мотивов детства и родственных связей (опыта родительства).

Ведущий образ игры — это метаморфозы ракового заболевания, которое принимает формы как абстрактных черных колючек, так и фэнтезийного дракона, которого невозможно победить. В целом игровой процесс представляет собой дискретные сцены, отражающих различные воспоминания родителей. Эти сцены перемежаются как классическим видом от первого лица с возможностью или отсутствием изучения пространства, так и разножанровыми сценами преимущественно геймплейного характера, в которых игрок должен поучаствовать в гонках, сыграть мелодию или пройти платформенные испытания и др. В сценах от первого лица игроку обычно предлагается какое-то простое взаимодействие с одним или несколькими элементами, которые подчинены истории и призваны усилить эффект погружения и сопереживания через физическую сопричастность миру игры, например, как в сцене с колесом животных. Таким образом, история разворачивается не только привычными нарративными средствами (диалоги, комментарии, воспоминания, записки), но и через визуальные репрезентации, способствующие переживанию через созерцание, и игровые формы, интеракцию с внутренним пространством мира игры.

Катастрофическое событие игры вынесено в заглавие (раковое заболевание), оно изначально представлено со свойством травмы и артикулируется в виде дискурса трагической утраты близкого человека. Функция «безопасного предпроживания» реализуется через относительную абстрактную визуальность мира игры, в особенности это касается отсутствующих лиц персонажей.

Геймплейные элементы также способствуют смягчению давящего чувства утраты. Травматический футуризм игры бросается в глаза с самого постера. Разработчики не только сами проделали сложный путь, но создали памятник, который одновременно является психоаналитическим творчеством (по аналогии с психоаналитическим письмом), порой необходимым людям, пережившим трагедию.



Рисунок 1. Постер игры That Dragon, Cancer (2016)

Figure 1. The poster of the game That Dragon, Cancer (2016)

Переходим к менее нарративному геймплейному примеру — Lofi Ping Pong[1]. На первый взгляд данный проект предлагает игроку лишь поиграть в настольный теннис в ретростилизованной пиксельной графике за девушку-спортсменку, которая одерживает победу над все более сложными соперниками. Игра действительно ориентирована на непростой ритмизированный процесс, который даже может научить пользоваться игрока своим зрением и слухом как дополнительными элементами контроля. Так, например, один из соперников бьет в музыкальный такт, и можно легко следить за его рукой с ракеткой, периферийно поглядывая на свои зоны отбития шарика, но уже другой противник может пользоваться ракеткой иначе, резко смещаться или обманывать, а иногда даже не бить в музыкальный такт или отбивать незаметно, и тогда стратегия зрения направлена на середину стола, где шарик всегда четко виден. Эта игра может служить характерным примером того, как геймдизайн направляет и контролирует не только наши манипуля-

1 Другой проект российского разработчика (Calvares) — Kovox Pitch (2022) — также посвящен сложной жизненной ситуации взаимоотношений родителей и их сына.

торы, но и наше геймер-тело[1], заставляя его становиться более грамотным в нестандартных игровых условиях.

Если вернуться к началу, то стоит отметить, что данная игра не совсем про спорт, ее гемплейная артикуляция оказывается метафорой борьбы за жизнь. История спортивного успеха и постепенного превозмогания себя — это в большей степени история самого игрока, в то время как наш игровой аватар, как можно узнать в концовке, это девушка, находящаяся в состоянии комы и отказывающаяся принимать свою смерть. Только после победы над финальным противником она соглашается уйти. Больше масла в огонь геймерского сопереживания подливает фраза, которую можно легко забыть, но с нее начинается игра: «У меня для тебя новости. Ты проиграешь». Проигрывание и напряжение от приложения усилий – это именно то, что способствует глубине восприятия неожиданной концовки и реализации функции «безопасного предпроживания», которая не подготавливается специальным образом, но возникает по окончании нескольких секций ритмизированной и сосредоточенной игры, что требует от игрока постоянного сохранения спортивной уравновешенности. В игре травматический футуризм не выявляется с самого начала, но, наоборот, проявляется лишь в самом конце, причем он сразу же начинает придавать особый смысл несколько странным фразам, которые на протяжении разных матчей говорит героиня, вроде: «Мне нужно поговорить с кем-то сильным», «Почему все это происходит со мной?», «В конце концов, это было бессмысленно», «Жаль, что я не могу никому рассказать об этом» и т. п. В данном случае катастрофа как событие спрятана от любого игрока, который не прошел игру до конца, при этом травматические высказывания разбросаны на протяжении всей игры, хотя финальная трагедия остается до конца не сформулированной, игра оставляет определенный простор для интерпретации. Более того, данный пример травматического футуризма является неклассическим случаем еще и потому, что, несмотря на прилагаемые игроком усилия, конечный результат оказывается не спасением / выживанием / сохранением себя, но смертью, как если бы игрок проиграл в самом начале, о чем зло шутит сама игра. Данный травматический нарратив предощущения собственной смерти, несогласия с этим и ее последующего принятия является достаточно нестандартным, не только для игровой индустрии, но шире, потому что в нем демонстрируется идея трудного принятия через мотив «законченного дела», финальной победы, достижения максимума своих усилий, чтобы наконец уйти в иной мир.

1 Подробнее о концепции «геймер-тела» см. (Ленкевич, 2021) или (Медиафилософия XII, 2016, параграф 23), также о концепции игровой грамотности см. (Zimmerman, 2009)

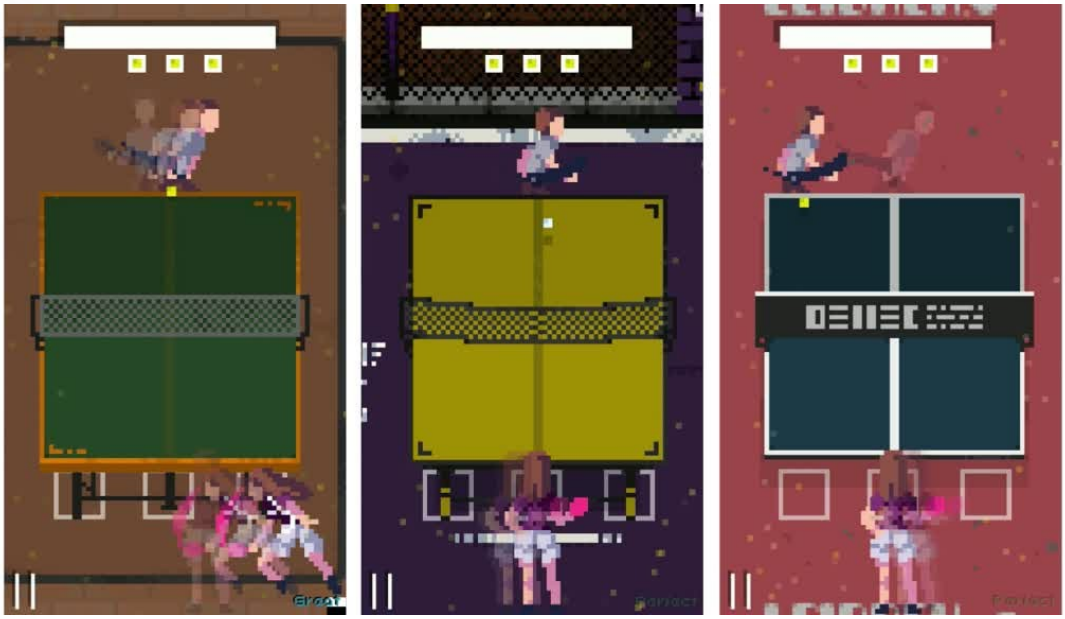

Рисунок 2. Скриншот из игры Lofi Ping Pong (2019)

Figure 2. Screenshot from the game Lofi Ping Pong (2019)

Последний в данном типе и достаточно прямолинейный проект в контексте травматического футуризма – Wait! Life is Beautiful! Игра является еще одной интерактивной историей, которая зиждется на текстуально-диалогическом развитии. Игрок управляет Уиллом, персонажем с невыразительной монотонной офисной работой. Однажды Уилл решает придать своей жизни новый смысл: он начинает спасать людей от самоубийства. Каждый день герой приходит на излюбленный самоубийцами мост и общается с ними. В зависимости от того, насколько хорошо игрок проявляет осознанность и выбирает верные диалогические опции, он может спасти не один десяток людей, однако в какой-то момент появляются люди (политические манифестанты), выступающие за право на смерть, а Уилл теряет работу, и постепенно все движется к тому, что главный герой начинает борьбу уже с собственными мыслями о суициде.

Помимо того, что игра ставит перед игроком определенное количество этических и экзистенциальных вопросов, она также предлагает конкретное травматическое содержание, в котором переплетается несколько историй жизненного кризиса. Сам разработчик отмечал: «Я начал разработку Wait! Life is Beautiful!, когда я пережил один из худших периодов в своей жизни, и, возможно, я все еще здесь благодаря этой игре, у меня никогда не было цели кого-то вгонять в депрессию, я просто хочу рассказать вам историю о чем-то, что может затронуть каждого. Именно это почти случилось со мной, и, возможно, вам никогда не придется пережить это. Я не надеюсь кого-то

спасти или на что-то повлиять, но искренне надеюсь, что вам понравится моя игра и, возможно, вы узнаете что-то новое о себе» (Steam, 2020).

Несмотря на авторскую скромность и ясный посыл игры, проект фокусируется на проблеме суицидальных мыслей, которые могут возникнуть у каждого, кто находится в тяжелом положении по той или иной причине. В данном случае травматический футуризм заключается в предвидении катастрофического для отдельного человека, который, возможно, задумается о том, чтобы покончить со своей жизнью. Травматический характер суицида не может быть установлен сам по себе в контексте самого игрового суицидника, но у каждого из них есть различные аргументы о том, что стало их травматической катастрофой. Трагическое формулируется в игре только в последний трети и главным образом касается главного героя, который утрачивает веру в себя.

Данная игра не дает какого-то готового «рецепта» для разрешения травматических ситуаций, игрок может выбирать весьма разные опции и даже быть осознанно неуспешным в спасении других. Это верно лишь отчасти, потому что почти все реплики в игре направлены на помощь другому, опциональность заключается преимущественно в той или иной степени правильности выбранных реплик. Разберем пример из середины игры с двуликой девушкой, при встрече с которой главный герой используют свою заветную фразу из названия игры, однако в этот момент девушка общается со своим сиамским близнецом в виде отдельной головы и не обращает на него внимания. В начале игрок может ответить на выбор три реплики: 1) «Какого [черта]?»; 2) «Не могли бы вы говорить… эээ… по очереди?»; 3) «Вас там… две?». Допустим игрок выбирает самую безобидную третью фразу, тогда он узнает, что обе личности девушки ненавидят друг друга и упрекают в неприличном характере. В итоге общения есть несколько вариантов разрешить данную ситуацию, одним из рабочих является настаивание на проведении операции по отделению, однако в этом случае выживет только одна из них — не соглашаясь на прочие компромиссы, она (они) уходят, желая выяснить, кто выживет. Как видно из данного примера, игра посвящена не то чтобы именно вопросу разрешения травматических ситуаций, но — удерживанию от необратимого поступка. В этом смысле как раз и реализуется функция «безопасного предпроживания», которая включает в себя множество причин, способных привести человека к отчаянию и утрате веры в собственную жизнь.

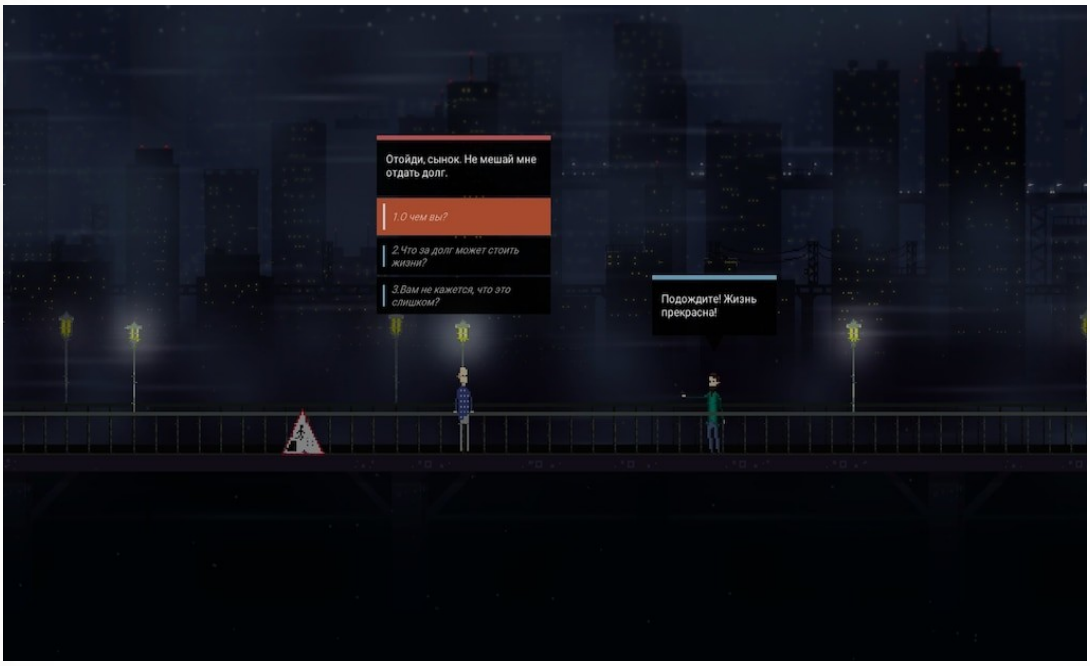

Рисунок 3. Скриншот из игры Wait! Life is Beautiful! (2020)

Figure 3. Screenshot from the game Wait! Life is Beautiful! (2020)

Таким образом, была кратко рассмотрена группа игр, демонстрирующих проблематику частного катастрофического опыта и соответствующую логику травмофутуризма. Все эти игры, безусловно, способны влиять на игрока не как геймера, но шире — как на личность. Тем не менее. здесь нет никакой «ловкости рук» или откровенного манипулирования, но есть то, что можно было бы назвать «давлением перспективы», или проблемой контекста. Так, например, последний проект отчетливо демонстрирует определенную аксиологическую позицию по отношению к ценности жизни, при этом его авторский бэкграунд оказывается мотивно автобиографическим.

Вторая группа игр работает с травмофутуризмом на глобальном уровне, для нее важны вопросы не частных/личных/интимных переживаний, а столкновение с большими катаклизмами: техногенными, естественными, социальными.

Следующий рассматриваемый нами проект — японская серия игр Disaster Report (Zettai Zetsumei Toshi)[1] и конкретно последняя часть серии Disaster Report 4 Plus: Summer Memories (2018). Игры этой серии предлагают уникальный игровой опыт, а именно, выживание в симуляции разрушающегося из-за землетрясения города, и они с трудом поддаются привычным жанровым определениям компьютерных игр. Серия представляет собой одну из первых попыток реализации полноценного выживания как жанра отдельно от его хоррор-составляющей, которая с 90-х была его важной частью. Игры

1 Первая часть серии также известна под названием SOS: The Final Escape (2003).

серии особенны в том, как они порождают нечто вроде правильного алгоритма действий, близкого для жанра симуляторов. Так, несмотря на яркую широту возможностей по кастомизации аватара, эти игры настаивают на четких действиях в условиях реально-возможной катастрофы. В аспекте травматического футуризма важно, что данная серия учит игрока выживать при землетрясении: как правильно пригнуться, в каком месте; как передвигаться при наводнении; что нужно взять с собой, если спасаешься из рушащегося города; как помочь другому в нужде — все это передается через серьезный реализм в национальном сеттинге[1]. Эти игры предлагают игроку множество опциональных возможностей при взаимодействии с другими неигровыми персонажами и миром игры, который стремится к реализму посредством воссоздания катастрофы на грани с повседневной жизнью. Будучи людически важным, игровой «выживательский» аспект геймплея в данной серии преимущественно заострен на своевременном реагировании на изменяющуюся обстановку мира (например, обрушение здания), при этом наиболее частый момент заключается в общении с другими персонажами. Функция «безопасного предпроживания» в данной серии всегда одна и та же, хотя ее наполнение с годами лишь увеличивается. Она заключается в том, что в условиях масштабной катастрофы люди могут выживать только, если способны на помощь другому, хоть она не всегда будет взаимной (игрока могут обманывать).

Несмотря на всю игровую условность, игрок может совершать действия различной этической направленности, то есть может действовать как эгоистично, так и альтруистично — игра естественно потворствует именно последнему варианту в виде подарков протагонисту как значимых ресурсов (вода, еда, одежда), так и различных аксессуаров. В последней части более всего усложнился механизм заботы о свое аватаре, он может испытывать стресс из-за грязной одежды, некоторые рухнувшие / затопленные здания становятся доступными для посещения, и в них можно спасать выживших. Disaster Report 4 предлагает весьма линейный опыт человека, который пытается выбраться из разрушающегося города. Большая часть игры представляет собой квестовые сегменты, в которых игроку предстоит найти правильный путь для обхода той или иной территории, а также общаться с другими персонажами, необязательно способными помочь ему в дальнейших действиях.

Игра также предлагает нестандартно много вариаций реплик, которые ни к чему особенному в геймплейном смысле не ведут, кроме отыгрыша собственного персонажа. Этот отыгрыш оказывается в определенном смысле ядром того, о чем вообще вся серия Disaster Report — возможности быть собой в общении с другими, находясь в условиях катастрофы. Так, например, в беседе с учительницей из начала игры игрок может узнать ее переживания о том, что она очень старается на работе, но ей кажется, что эта работа ей

1 Подробнее о проблеме землетрясений в Японии и их травматической выраженности в данной серии игр см. диссертацию Бена Уэйли (Whaley, 2016) и его статью (Whaley, 2019).

не подходит, потому что ее ученики этого не ценят. В этот момент у игрока есть пять возможных фраз, с помощью которых можно отреагировать на ситуацию: 1) слушать дальше; 2) предложить превозмочь переживания; 3) выразить надежду, что ее ученики все сами поймут со временем; 4) сказать, что ей стоит поговорить с ними на чистоту; 5) отметить, что в условиях бедствия нет местам подобным переживаниям. Очевидно, что последняя реплика выбивается из числа предложенных, а их упорядоченность разграничивает резкость этих высказываний. В действительности неважно, что игрок ответит; он упомянет, что видел двух старшеклассниц, а учительница заметит, что их было три, значит, одна из них пропала — это станет триггером дальнейшего развития игры.

Любопытно, что в этой игре также есть ряд сюжетных ответвлений, повествующих о жизни разных людей, чаще всего в непростых обстоятельствах. Например, в одной из частей города на определенном игровом этапе можно встретить студента, у которого не хватает средств на проживание, и он пытается устроиться в фирму на работу, и игрок может ему помочь, хотя это в дальнейшем никак не скажется на нашем пути к спасению. Интересна и история взрослого и на вид состоятельного мужчины, который каждый день гуляет по городу, потому что его уволили с работы, а он боится признаться в этом собственной семье — эта история вообще дана как дополнительный элемент.

Таким образом, игра формирует определенные этические ценности и аксиологическую позицию в условиях кризиса, в котором катастрофическое репрезентировано как природный катаклизм, но травматическое привязано не к этому событию, но к повседневной жизни японцев, которые выживают не только при землетрясении, но и в рамках своей обычной жизни. Трагическое можно было бы также отнести не столько к опыту природного бедствия, сколько к личным проблемам многих персонажей: в игре практически нет никаких жестких кадров или сцен обрушения: здания падают пустыми. С одной стороны, это облегчает введение функции «безопасного предпрожывания», которая гарантирует игроку защиту от эффекта совпадения, который мог бы пересекаться с тем, что было в реальности[1], но с другой стороны, ограничивает именно травматический характер катаклизма и переводит внимание с него на людей и последствия катастрофы для них. Перед игроком разворачивается не только несколько вычищенная кино-катастрофа, но игра о повседневных и социальных проблемах современных японцев, внутри которой возникают в том числе социальные стигмы. Травматический футуризм данного проекта вписывается в длительную традицию японской рефлексии о катастрофах, которые с некоторой периодичностью происходят в самой стране, при этом трагическое не возникает как модус в игре в принципе, нет никакого

1 В Японии землетрясения происходят достаточно часто, вот несколько недавних примеров: на полуострове Ното (2024), в префектуре Фукусима (2022), Великое восточно-японское землетрясение (2011).

дискурса о страхе потери или утраты, все стараются сохранять свое обычное нормальное состояние, что отчасти иногда даже настораживает.



Рисунок 4. Скриншот разрушений от землетрясения в Disaster Report 4 (2020)

Figure 4. Screenshot of destruction caused by earthquake in Disaster Report 4 (2020)

Последний японский проект, к которому мы обратимся, называется Catherine. В игре протагонистом является Винсент Брукс, низкооплачиваемый системный инженер, который живет один в своей квартире-студии. Давняя девушка Винсента — 32-летняя карьеристка Кэтрин МакБрайд, с которой он встречается уже пять лет, но не проявляет никакого интереса к созданию семьи. Однажды в местном баре «Заблудшая овца» герой знакомится с другой таинственной Кэтрин, с которой у него завязывается роман. Все это провоцирует любовный треугольник[1], в котором Винсент едва справляется со своими отношениями, пытаясь понять, чего он желает больше всего в жизни. В то же время серия необъяснимых смертей будоражит весь город. Мужчины начинают умирать во сне, ходят слухи, что если кому-то приснится странный повторяющийся кошмар, то он умрет в реальной жизни.

В этой игре представлен особый случай травматического футуризма в аспекте социальной проблемы семейности. Для большинства игроков Catherine запомнилась как игра, совмещающая в себе элементы визуального романа и пазл-платформера на тему выбора спутницы жизни. Основной гейм-плей игры выглядит уникальным образом, чем-то напоминающий трехмерный вертикальный сокобан, в процессе которого нужно наиболее быстрым образом забраться на вершину из разных типов кубов. За незатейливым игровым

1 В другой версии игры, ремейке Catherine: Full Body (2019), есть дополнительный персонаж, и тогда получается четырехугольник.

процессом кроется несколько важных визуальных метафор, подхватывающих основные мотивы игры: с одной стороны, это мотив бегства от обязанностей и ответственности за решающий выбор в сложившейся ситуации, с другой стороны, это борьба за жизнь в пугающем пространстве кошмара, способного убить главного героя.

Социальный нарратив игры построен вокруг фигуры среднего японца тридцати лет из IT-индустрии и его страхов: боязни перед вступлением в серьезную семейную жизнь и серийную моногамию с последующим рождением ребенка. Почему же мы рассматриваем данный как будто частный травматический футуризм в глобальном контексте? Потому что это игра про тяжелое состояние института семьи и проблему низкого деторождения в Японии. В первую очередь, важна визуальная репрезентация босса по имени «Невеста рока» (Doom̀s Bride), которая вобрала в себя несколько исконно японских мифологических образов, где явственнее всего предстает монстр (йокай) Убуме — мать, умершая в родах, которая отсылает и к мужским страхам беременных женщин, и к женским переживаниям беременности. Другим не менее репрезентативным боссом является «Ребенок» (в виде фетуса), который имеет даже еще более пугающие версии бодихоррорного характера. Эта образность замещает критическое высказывание, которое можно видеть даже в некоторых репликах данного босса: «Не уходи! Папочка!» или «Почему ты убегаешь?»

Как отмечает Бен Уэйли: «Репрезентация персонажей-боссов <...> становится более значимой, если принять во внимание реальные опасения японских игроков по поводу взрослой жизни. Об этом свидетельствует недавний опрос 2011 года, проведенный Национальным институтом исследований народонаселения и социального обеспечения, в котором одинокие японцы высказали свое отношение к браку и деторождению. По результатам опроса, 48,7% респондентов мужского пола и 60,5% респондентов женского пола в возрасте 18-34 лет заявили, что их главная тревога по поводу брака заключается в том, «смогу ли я сохранить свой ежедневный ритм и образ жизни» <...> Результаты того же исследования рождаемости 2011 года, цитировавшегося ранее, показывают, что только 33,6% японских мужчин и 47,7% женщин в возрасте 18–34 лет назвали детей «заслугой брака». Хотя это нельзя напрямую сравнивать с Северной Америкой: опрос Gallup, проведенный в 2013 году среди американцев в возрасте 18–40 лет, показал, что 93% уже имели или хотели иметь детей»[1] (Whaley, 104-106).

Таким образом, Уэйли поясняет, что Catherine — игра не только об индивидуальных переживаниях и поиске ответов на экзистенциальные вопросы романтической жизни, но и социальный нарратив с критическим высказыванием, с выражением более масштабного страха за большой коллектив людей, живущих в определенной стране. Нестандартно, что в этой игре катастрофиче-

1 Ссылки на перечисленные опросы можно найти в самой работе Уэйли.

ское мыслится двояко: как потенциальная демографическая катастрофа будущего и как рефлексия о сложном экзистенциальном выборе постоянного партнера, причем оба вопроса встают как глобальная проблема, отсюда необходимая типизация персонажей. Образы травматического в данной игре сопутствуют мотивам кошмара реального, с которым через сновидение сталкивается главный герой, и смерти. Оба мотива аксиологически связаны с нерешительностью мужчин, их холостяцким образом жизни, множественными романтическими связями, неприятием семейной жизни и потомства. Трагическое само по себе не появляется и не проговаривается в связи с тем, что в руках игрока наличествует возможность разрешить ситуацию до ее тупикового положения — спастись не только от игровой смерти в кошмаре, но и сделать какой-то выбор относительно спутницы. С этим же коррелирует и функция «безопасного предпроживания» в данной игре — игроку показывают действительно значимую социальную проблему через личную историю романтических переживаний, которая перемежается сценами ужаса бегства от монструозных образов реального.

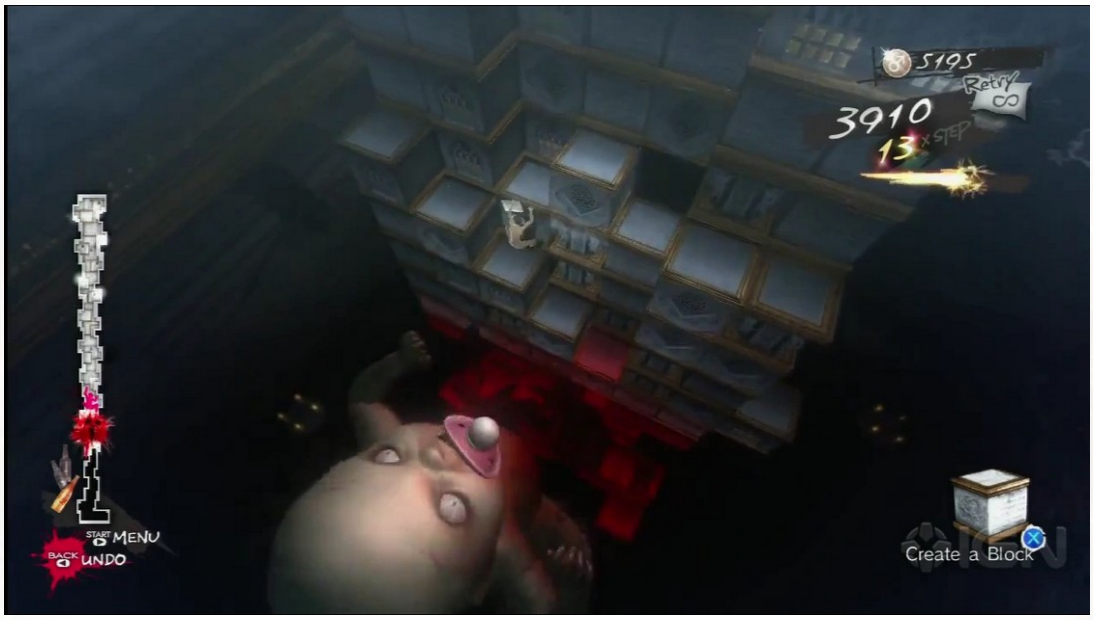

Рисунок 5. Скриншот босса «Ребенка» из игры Catherine (2011)

Figure 5. Screenshot of The Child in Catherine (2011)

Последним рассматриваемым проектом является игра This War of Mine, которая посвящена войне. Игрок берет на себя управление группой представителей гражданского населения, которые пытаются выживать в ужасах гражданской войны. Несмотря на то, что на первый взгляд все референции к реальным событиям изменены или размыты, игра берет за основу узнаваемые декорации осады Сараева, которая длилась в течение четырех лет

(1992-1996). Сама игра представляет собой симулятор выживания, в котором игроку предстоит совершить множество не самых простых в моральном плане решений, от чего часто будет зависеть жизнь его персонажей. Большая часть игры посвящена менеджменту ресурсов и заданиям на скрытность, при этом значительный фокус внимания сосредоточен на психологическом состоянии персонажей, которые от плохой жизни и / или аморальных поступков могут впасть в депрессию, уйти из команды или даже покончить с жизнью. Наибольшей проблемой для игрока является добыча пропитания, медикаментов и припасов для защиты от холода, при этом все игровые механики вводятся без обучения, наличествует суровый реализм[1]: в игре можно построить самогонный аппарат, чтобы обменивать водку на другие необходимые вещи.

This War of Mine становится, с одной стороны, глобальным примером травматического футуризма, который учит тому, что жизнь не черно-белая, и в кризисные моменты люди порой вынуждены совершить нечто тяжкое, чтобы выжить, однако это не умаляет последствий таких решений для человека. Так, например, в игре можно запугивать других мирных жителей и грабить их, что нанесет удар по психическому состоянию участников группы, или же можно обыскивать заброшенные здания в поисках ресурсов, опасаясь столкновения с вооруженными людьми; также к героям иногда будут приходить гости, находящиеся в нужде или предлагающие предметы для обмена. Катастрофическое в данной игре выражено военными событиями, в которых игрок принимает участие в роли обычных людей, живущих в полуразрушенном здании.

Травматический элемент темы войны реализован как игровая механика, складывающаяся из нескольких параметров витальной силы персонажей (усталости, здоровья, голода, морали), каждый из которых находится в состояния периодического снижения и требует восполнения. Травматический элемент представлен не только геймплейно, но и нарративно: в игре есть множество историй пребывания на грани (от отсутствия каких-либо необходимых ресурсов), ярче всего это передается через образы бедных детей, беременных женщин, руин некогда жилых зданий и др. На протяжении игры в зависимости от состояния героев их биографии наполняются различными размышлениями о настоящих событиях: там присутствуют как нейтральные или позитивные варианты, так и травматические. Поскольку общая история игры складывается из сложной системы взаимодействий и управления группой людей, ее концовка содержит составные элементы различных решений игрока, в том числе в контексте истории каждого из игровых персонажей, варьирующихся от позитивных до негативных результатов выживания.

Дискурс трагического формулируется с самого начала в сюжетной рамке: «Война застала всех врасплох. Сначала люди в шоке пытаются свыкнуться с их

1 Больше подробностей о соотнесенности с реальными событиями, которыми вдохновлялись разработчики см. в двух интервью (Warr, 2014; Webber, 2016).

новой ужасной реальностью. Теперь же они просто стараются пережить следующий день, находясь в поисках еды и припасов и избегая опасностей». В игре трагическое сильно зависит от действий игрока, потому что оно дается через истории главных героев (игрок может не доводить до плохих ситуаций), новостных сводок (можно не пользоваться радио) и окружения (можно избегать откровенно негативных встреч). Это подводит к важной функции травматического футуризма в данной игре — функции «безопасного предпрожывания», которая устроена специфическим образом. Ее особенность заключается в том, что This War of Mine — это игра, во многом основанная на знании игрока и компетенциях его геймер-тела, т. е. игровой процесс устроен таким образом, что игроку придется ошибаться, совершать некоторые решения наугад, поэтому определенное трагическое содержание без изрядной подготовки или уже наличествующего игрового опыта будет обеспечено. Например, неопытный игрок может ради эксперимента ворваться в дом и обворовать других гражданских людей, не зная наперед, к чему это приведет — для некоторых персонажей это будет серьезный стрессовый удар по психическому состоянию. Таким образом, функция «безопасного предпроживания» в игре реализуется так, что формула «спасти всех» оказывается почти не выполнимой математически.



Рисунок 6. Скриншот из игры This War of Mine (2014)

Figure 6. Screenshot from the game This War of Mine (2014)

В итоге был рассмотрен ряд не похожих друг на друга игр, которым удается воплощать в себе определенные элементы травматического футуризма (катастрофу, травму, трагедию), давать игроку определенную проработку

кризисной ситуации, демонстрировать ему ужасы катастрофы, приглашать его к выживанию в симуляции и воображаемом, которое вполне может быть отнесено к реальному своим последующим медиальным эффектом.

Заключение

Компьютерные игры, как и другие искусства, могут содержать в себе травматический футуризм. Разные виды творческой деятельности способны предугадывать, проблематизировать и осмыслять травматическое. Многие художественные практики способны актуализировать понятия катастрофы, травмы и трагедии. Главные отличия компьютерных игр от других медиа в вопросе травматического футуризма заключаются в наличии у них свойств симулятивности (пространства действия), интерактивности (сопричастность и агентность игрока), конфигуративности (настройка игрового опыта), а также в выполнении функции «безопасного предпроживания» — возможности отстраненного и сдержанного опыта несобственной травмы. Эта функция может быть понята как эмерджентность сложной системы, в которой игрок, обучаясь, приобретая новые компетенции и улучшая свое геймер-тело, находится под определенной защитой игровых систем, которые позволяют ему столкнуться с критическими ситуациями и ужасными событиями. Игроки всегда «упражняются в реальности», т. е. осваивают медиально опосредованные пространства, участвуют в симуляции, организованной геймдизайнерами, которые стремятся к выравниванию игрового опыта, к его нормализации. Отсюда возможности для «геймплейного размытия» — когда, например, игрок может возвращаться назад и исправлять свои игровые ошибки; для седативизации — когда при множественном повторении выпускаются из внимания несобственно-игровые элементы (например, текст или история, как может быть в случае той же Lofi Ping Pong). При этом игроки вовсе могут оказаться нечувствительны или просто не настроены на определенное травматическое содержание, воспринимая игру в другой прагматике, например, когда изучают или создают быстрое прохождение (спид-ран). Спидранерские прохождения часто не просто игнорируют нарративные линии, сюжетные и геймплейные вариации, общую атмосферу и музыкальный фон, визуальные метафоры и другие элементы компьютерных игр, но даже порой изменяют игры до неузнаваемости, создавая различные нарушения логики и последовательности игрового развития.

Однако эти случаи вовсе не устраняют другой возможности — медиальной самоподготовки, которая реализуется с помощью функции «безопасного предпроживания» в компьютерных играх. В игровых пространствах или симуляциях обычно есть ряд вариаций прохождения, опций поведения, возможностей для действия и взаимодействия с другими, пусть даже предзаданными персонажами. Игроки способны как обнаруживать стандартные решения внутри предложенных ситуаций и пространств,

так и выстраивать собственные стратегии, которые могли и не закладываться разработчиками. Практикуя свои возможности, попадая в совершенно разные ситуации, которые, возможно, никогда с ними не случатся, игроки становятся в определенном смысле «закаленными» медиа-субъектами, соприкоснувшимися с кризисными воображаемыми ситуациями в потенции, которые демонстрируют работу травматического футуризма.

Благодарности

Я выражаю благодарность многим своим коллегам за помощь в работе над данной темой и помощь в прояснении «травматического футуризма», концепта, который я придумал в 2018 г.. Главным образом это касается коллег из Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ, Санкт-Петербург), с которыми я активно обсуждал свою работу, и которые дали мне множество незаменимых советов для того, чтобы этот текст состоялся. Я хотел бы поблагодарить Александра Ленкевича, Алину Латыпову, Маргариту Скоморох, Сергея Буглака, Константина Очеретяного, Андрея Муждаба и Алексея Царёва за их неоценимый вклад в мое понимание компьютерных игр.

Список литературы

Blanchot, M. (1980). *L'Écriture du Désastre [The Writing of Disaster]*. Gallimard. (In French).

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, *1*(1). http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–237). Routledge.

Jacobi, B. (2005). Précarité psychique, lien social [Psychological insecurity and social ties]. *Cliniques Méditerranéennes*, 72(2), 89–102. https://doi.org/10.3917/cm.072.0089 (In French)

Virilio, P. (1977). *Vitesse et politique. Essai de dromologie [Speed and politics. An essay in dromology]*. Éditions Galilée. (In French).

Wait! Life is beautiful! (2020). Steam. https://store.steampowered.com/app/680830/Wait_Life_is_beautiful/

Warr, P. (2014, October 25). Interview: Warzone Survival In This War Of Mine. *Rock, Paper, Shotgun*. https://www.rockpapershotgun.com/this-war-of-mine-interview

Webber, J. E. (2016). *Inside a virtual war: Can video games recreate life in a conflict-ridden city?* The Guardian. https://www.theguardian.com/cities/2016/nov/29/this-war-of-mine-video-game-about-life-cities-war

Whaley, B. (2016). *Beyond 8-bit: Trauma and Social Relevance in Japanese Video Games.* [PhD Dissertation]. University of British Columbia.

Whaley, B. (2018). Who Will Play *Terebi Gēmu* When No Japanese Children Remain?: Distanced Engagement in Atlus' *Catherine*. *Games and Culture*, 13(1), 92–114. https://doi.org/10.1177/1555412015606533

Whaley, B. (2019). Virtual Earthquakes and Real-World Survival in Japan's *Disaster Report* Video Game. *The Journal of Asian Studies*, 78(1), 95–114. https://doi.org/10.1017/S0021911818002620

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.

Айерман, Р. (2016). Культурная травма и коллективная память. (Н. Поселягин, Пер.). *Новое литературное обозрение*, 5. https://magazines.gorky.media/nlo/2016/5/kulturnaya-travma-i-kollektivnaya-pamyat.html

Александер, Д. (2012). Культурная травма и коллективная идентичность. *Социологический журнал*, 3, 5–40.

Афанасов, Н. Б. (2020). «Траур по будущему», или Картография апокалипсиса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 205–220. https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.82

Байяр, П. (2017). *«Титаник» утонет*. Текст.

Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляция*. ПОСТУМ.

Бодрийяр, Ж. (2016). *Дух терроризма. Войны в заливе не было*. РИПОЛ классик.

Дюпюи, Ж.-П. (2019). *Малая метафизика цунами*. Издательство Ивана Лимбаха.

Лакан, Ж. (2004). *Четыре основных понятия психоанализа*. Гнозис, Логос.

Ленкевич, А. С. (2021). «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160

Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. (2016). Фонд развития конфликтологии.

Очеретяный, К. (2024). Фактор-кайдзю: Как киномонстры позволяют продумывать среды жизни? *Технологос*, 3, 59–69. https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2023.3.05

Скалли-Блэйкер, Р. (2016). Спидраннинг: Отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (сс. 448–472). Фонд развития конфликтологии.

Ушакин, С. (2009). «Нам этой болью дышать»? О травме, памяти и сообществах. В *Травма: Пункты* (сс. 5–40). Новое литературное обозрение.

Хиллман, Д. (2020). *Исцеляющий вымысел*. ИОИ.

Штомпка, П. (2001). Социальное изменение как травма. *Социологические исследования*, 1, 6–16.

References

Afanasov, N. B. (2020). "Mourning for the Future", or the Cartography of Apocalypse. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 205–220. https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.82 (In Russian).

Alexander, J. C. (2012). Cultural Trauma and Collective Identity. *Sociological Journal*, 3, 5–40. (In Russian).

Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and Simulation*. POSTUM Publ. (In Russian).

Baudrillard, J. (2016). *The Spirit of Terrorism*. RIPOL Klassik Publ. (In Russian).

Bayard, P. (2017). "*The Titanic*" *will sink*. Tekst Publ. (In Russian).

Blanchot, M. (1980). *L'Écriture du Désastre [The Writing of Disaster]*. Gallimard. (In French).

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Dupuit, J.-P. (2019). *The Little Metaphysics of Tsunamis*. Ivan Limbach Publishing House. (In Russian).

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen

Eyerman, R. (2016). Cultural Trauma and Collective Memory. (N. Poselyagin, Trans.). *Novoe literaturnoe obozrenie*, 5. https://magazines.gorky.media/nlo/2016/5/kulturnaya-travma-i-kollektivnaya-pamyat.html (In Russian).

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–237). Routledge.

Hillman, J. (2020). *Healing fiction*. IOI Publ. (In Russian).

Jacobi, B. (2005). Précarité psychique, lien social [Psychological insecurity and social ties]. *Cliniques Méditerranéennes*, 72(2), 89–102. https://doi.org/10.3917/cm.072.0089 (In French)

Lacan, J. (2004). *The four basic concepts of psychoanalysis*. Gnosis, Logos Publ. (In Russian).

Lenkevich, A. S. (2021). "Are You in Your Body?!". The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160 (In Russian).

Media Philosophy XII. Game or Reality? Experiences from computer game research. (2016). Fund for the Development of Conflict Studies Publ. (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024). The Kaiju Factor: How do Movie Monsters Allow Thinking Through the Environments of Life? *Technologos*, 3, 59–69. https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2023.3.05 (In Russian).

Scully-Blaker, R. (2016). Speedrunning: a polished practice. Through Space with Michel de Certeau and Paul Virillo. In *Mediaphilosophy XII. Game or Reality? Experience in researching computer games* (pp. 448–473). Fund for the Development of Conflict Studies Publ.. (In Russian).

Sztompka, P. (2001). Social change as trauma. *Sociological Studies*, 1, 6–16. (In Russian).

Ushakin, S. (2009). "Do we breathe this pain?" On trauma, memory, and communities. In *Trauma: Points* (pp. 5-40). Novoe literaturnoe obozrenie Publ. (In Russian).

Virilio, P. (1977). *Vitesse et politique. Essai de dromologie [Speed and politics. An essay in dromology]*. Éditions Galilée. (In French).

Wait! Life is beautiful! (2020). Steam. https://store.steampowered.com/app/680830/Wait_Life_is_beautiful/

Warr, P. (2014, October 25). Interview: Warzone Survival In This War Of Mine. *Rock, Paper, Shotgun*. https://www.rockpapershotgun.com/this-war-of-mine-interview

Webber, J. E. (2016). *Inside a virtual war: Can video games recreate life in a conflict-ridden city*? The Guardian. https://www.theguardian.com/cities/2016/nov/29/this-war-of-mine-video-game-about-life-cities-war

Whaley, B. (2016). *Beyond 8-bit: Trauma and Social Relevance in Japanese Video Games.* [PhD Dissertation]. University of British Columbia.

Whaley, B. (2018). Who Will Play *Terebi Gēmu* When No Japanese Children Remain?: Distanced Engagement in Atlus' *Catherine*. *Games and Culture*, 13(1), 92–114. https://doi.org/10.1177/1555412015606533

Whaley, B. (2019). Virtual Earthquakes and Real-World Survival in Japan's *Disaster Report* Video Game. *The Journal of Asian Studies*, 78(1), 95–114. https://doi.org/10.1017/S0021911818002620

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.