



SUBLIME GAMING EXPERIENCE: WHAT FOLLOWS FROM THE INTERACTIVITY CRISIS?¹

Konstantin A. Ocheretyany (a)

(a) St. Petersburg State University. 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, Russia, 199034.
Email: kocheretyany[at]gmail.com

Abstract

The crisis of representativeness is a feature of the 19th century and at the same time a symptom of socio-cultural and political-economic structure. Public consciousness - the technological situation, new speeds, new masses, new opportunities for interaction. The interactivity crisis is a meta of computer games of the first two decades of the 21st century and at the same time symptomatic situations inside the media. If they suggest mimicry - that is, on Wednesday, i.e. a set of instrumental and communicative skills, uniform psycho-body techniques that are in the process of universal appropriation gravitate toward the standard. The information environment in this case is more likely to impede communication, because they do not have Other — non-distributive, unexposed, some evidence of the presence of untranslatable in meaning. Computer games respond to this situation with the phenomenon of “sublime gaming experience,” when gaming situations lead to a contradiction with the use of familiar psycho-body techniques - i.e. a game in the player’s body, the princess of his psychedelic practices for glitch, from which an epistemic action is born - an awareness of what is being done through the action itself. In the conditions of collective distribution of experience in the field of developing new types of connections and interactions, new ways of developing human capital are emerging.

Keywords

Computer Games; Epistemic Action; Interactivity Crisis; Representativeness Crisis; Sublime Gaming Experience; Psycho-Physical Practices; Glitch



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ This work was supported by a grant from the President of the Russian Federation. Project MK-2256.2018.6. SPbSU



ВОЗВЫШЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ: ЧТО СЛЕДУЕТ ИЗ КРИЗИСА ИНТЕРАКЦИИ?¹

Очеретяный Константин Алексеевич (а)

(а) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7/9.
Email: kochetetyany[at]gmail.com

Аннотация

Кризис репрезентативности — мета искусства XIX века и одновременно симптом общественно-культурного и политико-экономического устройства. Изображение также перестало отвечать предметности, как воспитанное старыми институтами общественное сознание — технологической ситуации времени, новым скоростям, новым массам, новым способам взаимодействия. Кризис интерактивности — мета компьютерных игр первых двух десятилетий XXI века и одновременно симптом ситуации внутри медиа. Если медиа — среды существования, то они предполагают мимикрию — вращение в среду, т.е. набор инструментально-коммуникативных навыков, единообразия психотелесных техник, которое в процессе универсальной апроприации тяготеет к стандарту. Информационные среды в таком случае скорее препятствуют коммуникации, поскольку в них отсутствует Иное — недистрибутивное, неэкспонируемое, некий шлейф присутствия, непередаваемый в значение. Компьютерные игры отвечают на это феноменом «возвышенного игрового опыта», когда игровые ситуации приводят к противоречию использования привычных психотелесных техник, т.е. игра входит в тело игрока, вызывает в его психотелесных практиках сбой (глитч), из которого рождается эпистемическое действие — осознание того, что делается, посредством самого действия. В условиях коллективной дистрибуции опыта эпистемического действия игры создают новые типы связей и взаимодействий, новые способы освоения человеческого капитала.

Ключевые слова

Компьютерные игры; эпистемическое действие; кризис интерактивности; кризис репрезентативности; возвышенный игровой опыт; психотелесные практики; глитч



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6. СПбГУ



КРИЗИС РЕПРЕЗЕНТАТИВНОСТИ И ОТКРЫТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

Длительное время образы были обитателями региона сакрального: они говорили о том, что прямому взгляду не дается и что может быть увидено лишь в отражении. В первобытных образах животных видится величие природы, в священных образах более поздних времен — теофания, или полнота божественного присутствия парадоксально без умаления явленная в малом, в фамильных галереях привилегированных родов, напротив, — неумолимо малое, в силу череды парадоксов и авантюры, складывающееся в великое — самосознание человеческой судьбы, явленное во многих ликах и свободно меняющее маски трагедии и комедии. Со второй половины XIX века образы становятся технически воспроизводимы (Беньямин, 1996), а значит — массовыми, они выходят на улицу, вторгаются в социальное сознание и коллективное тело, т.е. превращаются в тот набор инструментально-коммуникативных навыков, вне которого человек не может ни выразить, ни помыслить себя. Обезличенные массы получают вместо лица — образы. Напротив, нерепрезентативное, неэкспонируемое, нетиражируемое вызывает жуткое подозрение. Но каковы пределы репрезентации и что их определяет? Для основоположников фотографии ответ почти очевиден — природа должна выйти из тени, явить себя сама. Для этого лишь необходимо создать технические условия. Аппарат, объектив, свет, запись — все понятия того времени указывают на то, что техника настолько близко подошла к раскрытию природы — освещаемой, регистрируемой, предсказуемой и всем доступной, что художнику, полагающемуся на иные (нефотографические) техники, остается уйти подальше в тень и работать с «подозрительным», неэкспонируемым и нерепрезентативным — т.е. с невещественным, досознательным, допредикативным. На уровне фотографической репрезентации все документируемое становилось сакральным и получало аполлоническую размерность — явленности, как собранности перед объективом. На уровне нефотографической художественной техники, напротив, сакральным становилось все недокументируемое, принципиально нерепрезентируемое в вещественных формах — антивещество жизни, растворяющее все структурные единства в игре первостихий. Сакральное здесь мыслится скорее как дионисийское. И на то есть свои причины, ведь мир, взорвавшийся образами, погружался в шум и требовал новых ориентиров, поэтому художественные практики теперь скорее



прокладывали путь, больше формировали новое, чем репрезентировали или объясняли нечто старое. Художественное искусство — диагностирует репрезентативность как репрессию и требует, чтобы образ перестали мыслить в герменевтических координатах и начали понимать в терминах сигнала и шума, т.е. в терминах близких той теории, которую мы бы сейчас признали скорее информационной, чем эстетической¹.

Удивительным образом художники, отказавшиеся от фотографической техники, здесь оказались ближе к сущности техники, чем сама техника и те, кто наивно ее использовал. Художники, интерпретируя образ в терминах функциональности, а не репрезентативности, в терминах сигнала и шума, а не герменевтики, показывают, что сама техника вовсе не средство доступа к объективной картине мира, а новая среда жизни, со своими призраками и иллюзиями, со своими мечтами и снами, со своими фантазиями и фантазмами: техника — не ясное и отчетливое сознание, новой эпохи, но герметичное, т.е. глубокое в своем символизме откровение ее бессознательного, а потому следует пристальнее всмотреться не в контуры того, что является, а скорее в то, что выглядит как помехи. Кризис репрезентативности был явлен искусством, но пронизывал он все сферы существования. В конце XIX века

«стало очевидно, что не только человеческий мозг столкнулся с необходимостью обрабатывать большие потоки информации. Та же проблема в полный рост встала перед корпорациями, правительством — в общем, любыми большими институциями» (Манович, 2018, стр. 58).

Когда-то человек стал изменяться быстрее, чем среда, в которой он обитал — и этот сдвиг стал началом истории. Стремительно возрастающее количество информации, потоки образов, наводнивших повседневную жизнь, новые типы социального взаимодействия в конце XIX века привели к тому, что информационная среда как среда жизни, стала изменяться быстрее, чем человек успевал к ней адаптироваться: новый язык рождающийся в новых типах взаимодействия не отвечал старым требованиям публичности осознанным в традиции Просвещения как открытость, дискурсивность

¹ О кризисе репрезентации говорят в различных контекстах, например, в отношении политики (Магун, 2012) и науки (Куприянов, Шиповалова, 2017). Здесь же предлагается новый разворот этой темы — в контексте социальной реальности через медиа (медиафилософию).



и ясность. Обсуждение и понимание, явленность и понятность, коммуникация и информация лишились старых связей и требовалось установить новые — пусть даже с позиции старых институций эти новые связи выглядели бы как гибриды.

Гибридной реальности, адекватной изменениям в социальном взаимодействии и технической среде жизни стало кино, которое сумело представить техническое бессознательное (Citton, 2016) как машину фабрикации нового опыта. Кино дало возможность показать различие между информацией и коммуникацией, между репрезентацией и осмыслением, между функциональностью и интерпретацией. Поскольку человек эволюционировал не только природным образом, но и культурным, т.е. вынужден был не только биологически, но и символически адаптироваться к новым средам, ему были необходимы новые органы — кино стало органом нового культурного тела («кино-глазом» в смысле Д. Вертова), а техники монтажа, ассоциации, автоматизации, фильтрации, ускорение и замедление пленки, увеличение и уменьшение кадра и т.д., используемые в кино, помогли увидеть то, что прямому взгляду не дается: новые условия жизни, новые типы взаимодействия, новый опыт пространства и времени. Кино взяло на себя адаптационную функцию, позволяя встроить человека в новый мир, вернуть ему место в символическом космосе, из которого он, казалось, был уже исключен конвейерным производством, счетно-аналитическими машинами и изменениями в визуальной экологии¹ (Колесникова, Савчук, 2015), связанными с экспансией образов. Если кризис репрезентативности указал на существование технического бессознательного, то первые опыты кино были направлены на травматическое соприкосновение с реальностью этого бессознательного. Из опыта подобного соприкосновения рождались новые инструментально-коммуникативные техники как техники жизни, адекватные пониманию тех связей и тех способов взаимодействия, которые характерны для нового мира. Речь шла о формировании нового субъекта, которому должен быть доступен новый опыт, и который умеет этот опыт использовать. Но если уже первые аналитические машины и первые массовые оптические медиа

¹ Визуальная экология — дисциплина, которая «находится на границе гуманитарных и естественных наук» (Колесникова, Савчук 2015), изучает воздействие визуальных образов на восприятие человека, их конститутивный потенциал в условиях медиареальности, обращает внимание на проблему визуального загрязнения окружающей среды (городского пространства и цифровых ландшафтов). Объектами рефлексии визуальной экологии выступают: «транспорт, политика репрезентаций, реклама, дизайн, психофизиология визуального восприятия, гуманитарная офтальмология» (Там же) и др.



в конце XIX века поставили вопрос о материальности сред обитания (т.е. о различных контекстах, в которых синтезируется опыт, и техниках, благодаря которым он синтезируется), если уже этот вопрос выявил радикальное изменение техник тела и сознания, т.е. всех видов встроенности в мир общественного взаимодействия и экзистенциальных настроений, если кино действительно было условием обживания новой среды и источником новых инструментально-коммуникативных навыков, то нет ли необходимости поставить вопрос о том, что способствует медиаэкологии сегодня?

ЭКОЛОГИКА ДИСТРИБУТИВНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В XX веке феномен кино был ответом на кризис репрезентативности, выявив техническое бессознательное — новый способ связи вещей и событий, о котором не догадывалось культурное сознание, хотя уже в нем жило. В XXI веке мы обнаруживаем себя в схожей ситуации эпистемического разрыва между культурными техниками и той цифровой средой, в которой мы обитаем. Технологии больших данных, блокчейн, интернет вещей и интернет животных¹ (Пшера, 2019), киберфизические системы, цифровые двойники и т.д. — внедрение всех этих технологий в повседневность приводит к тому, что наши инструменты будут изменяться быстрее, чем мы сами — а, поскольку инструмент не только служит для достижения цели, но часто и определяет ее, то разум будет работать в режиме дискретной рациональности и имитативной каузальности; всемогущество используемых нами средств окажется уравновешено бессилием нашего разума в отношении знания целей. Ряд крупнейших теоретиков современности уже отмечает сопутствующие цифровой культуре (как платформе Индустрии 4.0) тенденции. Американский философ Марта Нуссбаум с опорой на исследования экономиста Амартии Сен (Сен, 2004) отмечает, что экономический рост не всегда ведет к улучшению качества жизни, а пренебрежение искусством и гуманитарными науками неизбежно снижает качество жизни граждан и ставит под угрозу процветание демократических государств (Нуссбаум, 2014). Эдоардо Кампанелла отмечает в качестве главной экономической загадки XXI века умеренность роста производительности, несмотря на появление передовых технологий. По мнению декана экономического факультета МГУ Александра

¹ Речь идет о включении вещей и животных в коммуникативное поле человека с последующим расширением чувственности.



Аузана, мы еще не умеем использовать человеческий капитал, который оказался высвобожденным новыми институтами, складывающимися в цифровую эпоху, а потому не можем использовать технологии в менее ресурсоемком и более эффективном ключе (Аузан, 2016). Что в таком случае может стать основанием для формирования новых техник тела как сети инструментально-коммуникативных навыков, позволяющих адаптироваться к новой среде и отвечающей синтезируемой в ней опыту? Вопрос о встроенности тела в среду — вопрос экологии, но техническая среда — это еще и среда, где связи между объектами установлены технически, а (эко)логика этих связей — определена как условие синтеза или как субъект.

В XIX веке конвейерное производство, счетно-аналитические машины и изменения в визуальной экологии сформировали новую субъективность, то технологически-модифицированное «Я», в котором опыт преломлялся как собственный. В XX веке кино было ответом на этот опыт. В XXI веке такие инновации как компьютерные интерфейсы, передали возникшие в кино технологии монтажа, ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрации и интеракции в руки пользователя, вдохновив возникновение новых техник заботы о себе. Ответственность за экологический баланс медиа также была отдана в руки пользователя, который оставался таким только по названию, в действительности ему надлежало быть конструктором новой реальности и монтажником нового опыта¹. Интерфейсы как бы позволяли экранировать опыт, разместив его на рабочем столе и посредством различных программ — осуществить деконструкцию. Любой интерфейс оказывался не только техническим, но и культурным и даже эпистемическим фильтром реальности — первым условием выживания в мире технологически повышенных требований. Действие начинается не в мысли и даже не в слове, скорее слово — само является действием. Х. Арндт, опираясь на греческий поэзис, даже предполагает, что мысль — дальнейшее эхо слова (Арндт, 2017, стр. 222) и не сразу настигает говорящего. Действие существует до слова и до мысли, но есть что-то, предшествующее и самому действию, а именно — настроение. Мы не ошибаемся, когда в слове «настроение» слышим игру эмоционального и инструментального, живого почти маниакального напряжения и

¹ Концепт «монтаж опыта» был предложен в 2016 сотрудником Центра медиафилософии и зам. зав. Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ) А. С. Ленкевичем в докладе «Hotline experience: монтаж опыта в компьютерных играх» в рамках Всероссийской научной конференции «Медиареальность: возможность рационального постижения» (25 ноября 2016 года, Институт философии СПбГУ).



медитативно-технической оперативности: настроиться — значит одновременно и вчувствоваться, и владеть собой, отдаться и охраниться, быть в не себя и в себе. До всякого действия есть настройки — некие очертания возможного, те стихии, которые поддерживают и направляют. Кант называл эти стихии схемами и предполагал, что именно они трансцендентальным образом конституируют для нас опыт того, что сбывается с нами, что рождается в нас и для нас как мир. Космос — не только, строй в смысле гармонического (эстетического, онтологического, этического, эпистемического и т.д.) порядка, но и *настроение*, без которого ничего не было бы вовсе. Если мы поймем слово «политика» в смысле открытости настроению: обсуждению, вслушиванию и вчувствованию в другого без принуждения, то мы, пожалуй, откроем для себя политику как антропотехнику — как освоение стихий, в которых человек себя обнаруживает. Социальная организация, идеология и культурные связи имеют свой баланс — настроение уходит, и они рушатся. В этом смысле формы и эффекты, действия и тенденции, имеющие место в среде обитания человека, в жизненном мире — могут уйти в силу перемены настроения, человечество окажется захваченным чем-то другим, и для того чтобы превратить удушающий захват в поддерживающие объятия, нужна новая техника жизни. Техники жизни, культурные техники и собственно технологии переплетаются в синтетической реальности. Человечество вырастает в искусственную среду жизни, укореняясь в ней новыми органами — видения, чувствования, взаимодействия. Опыт становится не условием выявления реальности и получения смысла, а необходимостью через технологии и интерфейсы работать на опережение — изменять себя, включаясь в настроение других, отвечать другим, быть эхом-ретранслятором, в нужный момент поддерживая и усиливая многоголосие коллективного соприсутствия. Неудивительно, что экология воображения в технических условиях (которые тем менее опасны, чем более стандартизированы, а потому ответственность легко заменяется стандартом), может из диалога превратиться в оперативную модель контроля.

Монтаж, производимый средствами интерфейса из монтажа опыта действительности и социальным распределением его, стал средством адаптации к созданной технологиями нише существования, условием самоизоляции и стандартизации. Новые технологии обработки, освоения, потребления образов, вышедших на улицу и получивших массовое тиражирование, вызвавших к жизни новые перцепции и аффекты, превратились из технологий взаимодействия с



образом в технологии политики воображения — интерфейс из средства интеракции приблизил человека по степени адаптивности, дистрибутивности, оперативности к машине и стал новым стандартом среды жизни. Воображение как источник фанатизмов, навязчивых идей, маниакально повторяющихся образов — всегда было проблемой, а потому требовало культурного, религиозного, политического, социального контроля. Но только когда в руки каждого были переданы сакральные технологии работы с образами (монтаж, ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрация и интеракции), когда они из инструментов освоения опыта, превращения его в дистрибутивные серии объектов стали императивами самоопределения в новых технологических средах жизни (принципами адаптивности, работы со стрессом, вовлеченности, мотивации, обратной связи) — воображение само стало технологией контроля.

Воображаемые миры в технических условиях стали колониями, поскольку здесь не только осваиваются некие воображаемые пространства и времена, способы помнить и желать, устанавливать и разрывать причинно-следственные связи — здесь обналичивается истина переживания и превращается в некий стандарт. Экологика дистрибутивной реальности, т.е. многообразие миров, принципов и условий, взаимодействия и переходов между ними из открытого техникой горизонта воображения становится условием стандартизации техник тела, памяти, рефлексии, желания. Мы не используем человеческий капитал, высвобожденный технологиями цифровой эпохи, поскольку наше мышление укоренено во взаимодействии, а само взаимодействию (интерактивность) пребывает в кризисе стандартизации — вместо открытости действию и претерпеванию в цифровых интерфейсах мы имеем дело с настройками связи, скорее опутывающих действующего, чем позволяющего ему связать опыт в новые гибриды — желая открытости опыту, мы обречены распинать себя на экране: мы осетевлены нашими связями, остеклены экранами наших устройств, парализованы собственными действиями.

РОЖДЕНИЕ ЭПИСТЕМИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ ИЗ ГЛИТЧА

Где наиболее очевиден кризис интерактивности? Кризис репрезентативности оказался наиболее очевиден в искусстве, хотя выявил он прежде всего трудности репрезентации в публичной сфере.



Кризис интерактивности выявляет трудности использования человеческого капитала в новых технических условиях — парадоксальную ситуацию, когда развитие технологического могущества, оказывается усилением человеческой беспомощности. Обнаруживается он прежде всего не в интерфейсах наших гаджетов и не в сетевом взаимодействии, а в той сфере, где каждое действие не тонет в информационном потоке, а возвращается как новое требование — в сфере компьютерных игр. Развитие игровой индустрии, внимание журналистов, блоггеров и крупных СМИ, экономические показатели и дискуссии на политическом уровне — все это должно уверить в обратном. Пока финансовые и информационные потоки омывают архипелаг киберразвлечений и создают благоприятный во всех отношениях климат — как можно говорить о кризисе? Однако кризис часто возникает не в условиях отсутствия внимания к феномену, а в условиях избытка этого внимания. Длительное время игры вели свою войну за воображение геймера, предлагая не столько новые сюжеты и образы, сколько новые технологии взаимодействия с игровым миром — за синтез многообразного в единстве опыта, который позволил бы субъекту через сопричастность виртуальному, стать актуальным, пережить страсть реального в игровом процессе, т.е. получить опыт воображения, желания, аффекта в том масштабе, который просто не допускался в иных сепаратизированных, сегментированных и стратифицированных сферах социо-культурного и экономико-политического присутствия: именно поэтому игры обвинялись в захвате воображения — они давали иной масштаб, а работа с игровыми практиками, неизбежно перерастала в работу с масштабом. Отсюда ключевой прорыв геймдизайна — создание миров в своем масштабе близких к открытым: без швов загрузок и без невидимых стен. Вышедшие в 2001 и 2002 гг. соответственно *Grand Theft Auto III* (2001) и *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) открыли игровой мир, дав новый головокружительный опыт, однако со временем этот опыт стал эксплуатируемым стандартом в таких сериях игр от компании Ubisoft Entertainment как *Far Cry* (2004–2019) и *Assassin's Creed* (2007–2018), в игре *Watch Dogs* (2014). Игровые механики оказались типизированы, каталогизированы, стандартизированы не только для разработчиков (чьи действия — это часто уловки и сокрытия механизмов), но и для игроков (которые за последние 10 лет были поставлены в условия встречи с самим механизмом в обход декораций). Игры стали восприниматься как набор ready-made



объектов и механик. Интерфейс-равенство возможных игровых миров привело к их онтологическому опустошению.

«Компьютерные игры часто рассматриваются в контексте игровой зависимости и эскапизма. Вряд ли можно понять игру, сведя ее к патологии, однако характер этой патологии симптоматичен. На смену фигуре азартного игрока приходит геймер: первый подменяет свободу выбора случаем, парадоксальным образом находя покой в острых ощущениях; второй отдается во власть машины, растворяясь в монотонности повторяемых действий. Геймера захватывает не вымышленный мир игры, как может показаться на первый взгляд, а почти физическое удовольствие от ее интерактивности. Утверждение, что реальность игры подменяет собой подлинную реальность, сегодня звучит наивно. В действительности происходит болезненное очарование машиной, которая в ответ на любое действие выдает ответную реакцию, требующую нового действия, и так далее до бесконечности» (Скоморох, 2014, стр. 59). Однако именно за этой стандартизацией, расширением без углубления, навязчивым возвращением одного и того же лежит новый виток развития игр, а вместе с ними и технологической среды в целом. Когда игровой опыт как результат технического взаимодействия становится стандартом, прогнозируемым ожиданием, определяющим психотелесную технику игрока, лучший способ создать новое — внести в ожидание помехи, причем не только на уровне интерфейса и механики, но именно на уровне психотелесного укоренения в игре, т.е. глитч, сбой, ошибка должны поразить стандартизированные техники тела, и из этого должен родиться новый опыт эмоционального со-присутствия, со-страдания, сим-патии. Изданная компанией Sony игра *Demon's Souls* (2009) от японской студии From Software (как и последующая за ней серия *Dark Souls* (2011–2016)) вернула игрокам чувство самопревозмогания — когда мир, это не просто обозримое пространство, но и пережитая кожей боль и удовольствие, когда опыт находит место не в цифровых показателях, а в теле и сознании игрока, когда важны коллективные усилия и локально-ситуативные связи с другими игроками, когда все психотелесные практики, отработанные в прошлых игровых мирах, требуют радикального преобразования. В игре как в ритуале микрокосмос и макрокосмос аналогически подобны друг другу: для игры это означает, что изменение мира привело бы к изменению психотелесных практик, а изменение психотелесных практик привело бы к изменению мира. Открытые миры, ставшие стандартом в отношении психотелесных практик, должны были привести к игре с психотелесными практиками для



открытия нового мира: чем меньше в этом новом мире мы можем сделать (поскольку реальность игры сопротивляется), тем большее мы открываем внутри себя, обнаруживая силу в самой бессилии действовать дальше.

Игры от From Software привели не только к переосмыслению значимости индивидуальных усилий и к переоценке ценности игрового опыта, но и к дополнению индивидуальных усилий коллективными — причем не только в прагматическом ключе (достижение результата), но и эпистемическом (достижение смысла). Игрокам хотелось знать, что, собственно, в игре делается и для чего предпринимаются все игровые действия, какой логике, какому сюжету, какому миру они отвечают — так игра вышла за сферу ритуального взаимодействия в новую мифологию, коллективно конструируемую и обживаемую на многочисленных форумах в тематических дискуссиях. *Death Stranding* (2019) от Kojima Productions — компьютерная игра, ставшая настоящим медиа событием и сконцентрировавшая на себе интерес даже никогда не игравших в компьютерные игры людей, еще сильнее учитывает значимость психотелесности игрока, заставляя его в коллективных и косвенных взаимодействиях оставлять следы в мирах других игроков, которые формируют эмоциональную тональность повествования. Вот как об этом говорит ее создатель — Хидео Кодзима: «Вы должны понимать, что это игра про связь, про связь людей, и именно она определяет эмоциональный фон всей игры. У кого-то это будет позитивный фон, где будет дружба, счастье и любовь. У кого-то будет негативный или отрицательный фон. Тема смерти и жизни точно так же через эти связи раскрывается и является ее неотъемлемой частью. У каждого персонажа в игре есть свой индивидуальный характер и свой эмоциональный фон. Например, главный герой Сэм — это человек, который испытывает сложности при взаимодействии с другими людьми. У него есть личная травма, и эта травма определяет его модель поведения и отношения с другими. И точно так же у других персонажей есть свои личные травмы, свои личные драмы. [...] В какой-то момент вы понимаете, что тот путь, которым вы идете в игре, те соединения, которые вы строите, — это соединения, которые строят и другие игроки. Когда вы прогуливаетесь по какой-то локации, за вами остаются следы. И кто-то другой может увидеть ваши следы, а вы — другого игрока, который проходил здесь же. И получается, что вы не видите друг друга, но вы знаете, что



существуют другие игроки, которые проходят этот путь вместе с вами»¹.

Стандартизация открытого мира привела к кризису интеракции в компьютерных играх:

«мир становится широким как океан, но глубоким как лужа» (У. Спектор).

Ответом на этот кризис становится работа с телом игрока — с его инструментально-коммуникативными навыками. Игровые механики начинают работать против тех стандартов, которые были установлены и это должно дать должный эмоциональный отклик — этот феномен стоит назвать *augmented gaming* (т.е. расширенным игровым опытом, или даже возвышенным игровым опытом, т.к. он приподнимает над опытом, над собой). *Augmented gaming* — удивление и взгляд со стороны на внеконтекстное использование игровых практик, сросшихся с условными контекстами и ставшими стандартом. Его источник — глитч, не в аудиовизуальной технологии программного или аппаратного обеспечения, не в *software* и не в *hardware*, а в *wetware* — в наших инструментально-коммуникативных навыках², в психотелесных практиках, в самом нашем присутствии в игре, когда наше действие и понимание перестает двигаться от контекста к контексту и вынужденно формировать контексты в условиях их фактического отсутствия. Возвышенный игровой опыт³ убирает основание и подвешивает все смыслы, все способы действия, а потому избавляя действия от прагматики — единственную цель, которую действие теперь могло бы преследовать — цель эпистемическая, т.е. требуется не сделать нечто, а понять, что же все-таки делается. Игра работает с визуальным и аффективным ресурсом. А потому и коммуникация в играх из обмена понятиями, суждениями,

¹ «Эта игра связывает людей». Хидео Кодзима об уникальном жанре *Death Stranding*. URL: <https://tass.ru/interviews/6968975>

² Глитчи могут быть использованы в качестве инструментов для оттачивания навыков игры. В таком случае речь, действительно, не идет о визуальном измерении бага, но о его конститутивном потенциале: глитч выступает мериллом мастерства геймера (Латыпова, 2016).

³ Исследователи игр время от времени обращаются к теме возвышенного. Кто-то идет от кантовской эстетики и работает по аналогии с возвышенным, с которым можно столкнуться в природе, и игры в этом смысле могут предложить схожий опыт удивления, восторга, ощущения чарующей несоразмерности ландшафтов (Martin, 2011). Кто-то продумывает «людическое» возвышенное, которое становится уникальным для игр как медиальной формы и возникает благодаря желанию геймера овладеть игрой, освоить ее, встретиться с ней лицом к лицу в предельном опыте преодоления себя (Vella, 2015) Также возвышенное в играх может рассматриваться в более широком контексте «цифрового возвышенного» (Shinkle, 2012), а художественные практики, эксперименты с играми, различные модификации помогают прорваться к нему (Betts, 2014).



рефлексиями превращается в обмен состояниями. Игры позволяют транслировать присутствие, то, что традиционно считалось не подлежащим передаче, и именно в этом смысле игры становятся законодательствующими для всех цифровых медиа, которые претендуют на выражение невыразимого, ищут новые средства для этого выражения и потому неизбежно ставят болезненные опыты на социальном теле. Понимание компьютерных игр приближает нас к пониманию цифровых медиа и производимых ими новых форм существования — т.е. сокращают дистанцию между технологическим могуществом и человеческой беспомощностью. Прежде всего игра позволяет приблизиться к пониманию ключевой особенности высокотехнологических медиа — их суггестивности. Знак и тело, образ и присутствие в компьютерных играх катастрофически близки (Ленкевич, 2019, стр. 20–33). Следовательно игры открывают тайну медиа, которая состоит в том, что медиа невозможно понять извне, они открываются лишь в живом психотелесном укоренении в них. Поэтому важно осмыслять медиа из-тех экзистенциально-герменевтических форм, которые они предлагают. Если игры открывают за прагматической функцией действия функцию эпистемическую, то это указывает на коренной сдвиг в понимании медиа — в действиях, которые они предлагают, прослеживается ориентация не на вещественный результат, а на вхождение в коллективные формы соперживания.

«Интерфейс, являясь медиумом (выполняющим функции связывания), амедиален как совокупность «здесь и сейчас» реализующихся форм — зеркал, за которыми нет никакого референта, событие которых происходит «налицо», не там, а здесь. И даже если интерфейс растворится в чреве мира, он все равно останется непрозрачной средой, амедиальной зоной внутри медиареальности» (Латыпова, Ленкевич, 2015, стр. 188).

Интерфейсы были способом монтажа и фильтрации опыта — т.е. инструментом выживания в эпоху информационного коллапса и массовой дистрибуции образа, но в условиях стандартизации и отбраковывания альтернатив — они легко становятся биополитическими инструментами психопротезирования (обеспечивая адаптацию, мотивацию, обратную связь). За стандартизацией телесных практик неизбежно следует виртуализация сфер жизненного мира, поскольку в этом мире больше не остается неконвенционального, радикально иного, недискурсивного: все



становится обмениваемым на все, а потому теряется во взаимном безразличии. Усиленное техническими средствами воображение поглощает своего субъекта, объекты превращаются в пыль (нибуляция — последний виток информационной спирали, когда истина и ложь, вымысел и факт, субъект и объект свободно проходят друг через друга, не оставляя следов). В этом смысле технологии работы с опытом, которые открыли медиа, компьютерные игры переводят на иной уровень, напоминая, что эпистемические функции, гораздо более важны, чем прагматические, а фантазм позволяет сказать нечто значимое о ее ключевых моментах реальности, которые задевают чувство, врезаются в память, приковывают к себе и оставляют травму с большей вероятностью, чем объективный (т.е. лишенный лица, «субъективности») факт. Игры изменяют понимание инструментов — превращая их из средств производства (а значит, и из средств дисциплины, принуждения, необходимости) в средство понимания (а значит — произвола), а потому позволяют сообществам консолидироваться на основе медиаэмпириомонизма: создавая миры равномерно распределенного актуального опыта в эпоху тотальной виртуальности: игры восстанавливают опыт на уровне эмоционального сопричастия, а потому выступают средством исследования антропологического капитала, высвобожденного новой технологической эпохой. Компьютерные игры, бывшие маргинальным феноменом цифровой реальности, также лишь сопровождали специализированную деятельность, но в условиях, когда вся деятельность стремительно депрофессионализируется, средства перестают служить целям, а цели — оправдывать средства, когда события виртуализируются, поскольку они случаются одинаково для всех (в Сети, с одних и тех же фотографических ракурсов, в расхожем шаблоне оценок) компьютерно-игровое взаимодействие аккумулирует наиболее мощную эмоциональную энергию, дают наиболее интенсивные переживания, следовательно запечатлеют события в сознании индивидов и обуславливают коммуникации внутри сообществ.

Наиболее показателен здесь случай *Demon's Souls*, когда в однопользовательской игре вдруг начинают появляться игроки-фантомы из других миров, более того, один из ключевых противников (Старый монах, Old Monk) — это всякий раз другой игрок, но об этом можно судить только косвенно по изменению модели поведения (по сути, бот и игрок могут взаимодополнять и взаимозамещать друг друга, что ставит геймера в позицию Рика Декарда из книги Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?») и вызывает



дополнительный психофизиологический резонанс — первобытное волнение охотника, или чувство детектива, оба воспринимают бытие не в измерении воли или разума, а в измерении чутья. Другой пример — *Death Stranding*, где ландшафт во многом обусловлен скрытым взаимодействием игроков, а потому может внезапно измениться (игроки к моменту написания текста уже научились использовать эти изменения не для помощи, а для вреда — для проведения путей, которые ведут в хитро продуманные ловушки). И, конечно же, упомянем игру-эталон иммерсивной симуляции (*immersive simulation*) — *Deus Ex* (2002), где разные игроки переживали разные сюжетные истории, в следствии разных действий, которые они предпринимали в той или иной ситуации — это заставляло их обсуждать альтернативные истории и жить игрой вне игры, спорить о событиях, достраивать их, чувствовать значимость и значительность своего действия¹.

В 1981 году британский археолог Эндрю Шерратом ввел концепт революции вторичных продуктов понимая под ним технологическую и экономическую перестройку, навсегда изменившую жизнь древних сообществ — вместо того чтобы забивать животных ради мяса («первичное использование ресурса»),

«скотоводы стали держать их для получения возобновляемых вторичных продуктов, таких как молоко сыры, шерсть, а также для транспорта и тяги» (Манко, 2019 стр. 138).

Технологическая революция требует контрреволюции вторичных продуктов — или переосмысления непрагматичных, неутилитарных, антитрудовых феноменов цифрового мира. Если легкость использования техники пропорциональна ужесточению требований к внутреннему ресурсу человека — то, освоение этого ресурса должно идти не только извне (со стороны техники), но и изнутри (из осознания опыта собственного существования в новых технических

¹ «Плотность взаимодействия является еще одной сильной стороной *Deus Ex*. Его уровни заполнены вещами, которые можно подталкивать, тащить, включать и брать — от деталей планировки, таких как смываемые туалеты, до сложных систем безопасности, которыми можно манипулировать, чтобы помочь вам проникнуть на новый уровень. <...> Чувство юмора в игре часто — результат этой свободы и интерактивности. Если вас занесет в женский туалет в штаб-квартире UNATCO на Острове Свободы — а ведь большинство игроков будут охотиться за секретами и скрытыми предметами — ваш босс Джозеф Мандерли сделает вам строгий выговор. <...> Это маленькая деталь, но в то же время это один из бесчисленных моментов, которые усиливают идею, что вы оказываете влияние на мир игры, а не просто существуете в нем». *Revisiting Deus Ex*, Ion Storm's classic cyberpunk RPG. URL: <https://www.pcgamer.com/revisiting-deus-ex-ion-storms-classic-cyberpunk-rpg/>



координатах). Важно не просто сделать что-то, но и понять, что, собственно, делается и такому пониманию помогают компьютерные игры: в отличие от других технологий игры не обещают удобство, безопасность и простоту, но именно поэтому они позволяют в заинтересованном и целерациональном взаимодействии работать с нашим психологическим, физиологическим и экзистенциальным ресурсом, распределять киберимпульсы и цифровые риски. Компьютерные игры — вторичный или побочный продукт цифровой реальности, но в освоении этого продукта, человек овладевает теми стихиями, которые высвобождаются при переходе к новой технологической формации — это могущество, обнаруженное в малом (непрагматичном, неутилитарном), оказывается эпистемическим могуществом — способностью понимать мир как целое, способностью жить целым — единством истории, идеи, настроения, т.е. использовать продукты коллективного человеческого взаимодействия ради человека, а не ради машины.

Список литературы

- Betts, T. (2014). *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*. Doctoral thesis, University of Huddersfield.
- Citton, Y. (2016). Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit. *La revue du crieur*, (4), 144–158.
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11 (3).
- Shinkle, E. (2012). Videogames and the Digital Sublime. In *Digital Cultures and the Politics of Emotion*. London: Palgrave Macmillan.
- Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15(1).
- Арендт, Х. (2017). *Vita Activa, или О деятельной жизни*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Аузан, А. (2016). *Экономика всего. Как институты определяют нашу жизнь*. М.: МИФ.
- Беньямин, В. (1996). Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. В В. Беньямин *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе*. М.: Медиум.
- Колесникова, Д. А. & Савчук, В. В. (2015). Визуальная экология как дисциплина. *Вопросы философии*, (10), 41–50.



- Куприянов, В. А. & Шиповалова, Л. В. (2017). Кризис репрезентации. Как возможен успешный исход? Случай наукометрии. *Эпистемология и философия науки*, 51(1), 171–187.
- Латыпова, А. Р. (2016). Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Латыпова, А. Р. & Ленкевич, А. С. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина: Философия*, 2(2), 181–190.
- Латыпова, А. Р. & Ленкевич, А. С. (2016). § 24. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография* (стр. 366–401). СПб.: Издательство РХГА.
- Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 20–33.
- Магун, А. (2012) Революция и кризис репрезентации. *Логос*, 86(2), 81–94.
- Манко, Дж. (2019). *Как заселялась Европа. От первых людей до викингов*. М.: Языки славянских культур.
- Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Нуссбаум, М. (2014). *Не ради прибыли: зачем демократии нужны гуманитарные науки*. М.: Изд. дом Высшей школы экономики.
- Пшера, А. (2017). *Интернет животных. Новый диалог между человеком и природой*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Сен, А. (2004). *Развитие как свобода*. М. Новое издательство.
- Скоморох, М. М. (2014). Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры. *Международный журнал исследований культуры*, 15(1.2), 53–60.

References

- Arendt, H. (2017). *Vita Activa, or On an active life*. М.: Ad Marginem Press. (in Russian)
- Auzan, A. (2016). *Economics of everything. How institutions determine our lives*. М., Mann, Ivanov and Ferbourg. (in Russian)
- Latypova, A. R. & Lenkevich, A. S. (2015). Interface as a subject of reflection. *Bulletin of Leningrad State University. A.S. Pushkin: Philosophy*, 2 (2), 181-190. (in Russian)



- Latypova, A. R. & Lenkevich A. S. (2016). § 24. Interface as (c) a complex form of sensuality. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: Collective Monograph* (pp. 366–401). Petersburg: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Lenkevich, A. S. (2019). On the Way to Media Aesthetics: Production of Presence in Computer Games. *International Journal of Cultural Studies*, (1), 20–33. (in Russian)
- Manco, J. (2019). *How Europe was populated. From the first people to the Vikings*. M. Languages of Slavic cultures. (in Russian)
- Manovich L. (2018). *The language of new media*. M.: Ad Marginem Press. (in Russian)
- Nussbaum, M. (2014). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. M.: Ed. House of the Higher School of Economics. (in Russian)
- Sen, A. (2004). *Development as freedom*. M. New publishing house. (in Russian)
- Skomorokh, M. M. (2014). Computer Games and the Utopia of Interactivity: What Gamers Are Capable of. *International Journal of Culture Research*, 15(1.2), 53–60. (in Russian)
- Benjamin, V. (1996). A work of art in the era of its technical reproducibility. In V. Benjamin *Work of art in the era of its technical reproducibility: selected essays*. M.: Medium. (in Russian)
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11(3).
- Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15(1).
- Shinkle, E. (2012). Videogames and the Digital Sublime. In *Digital Cultures and the Politics of Emotion*. London: Palgrave Macmillan.
- Betts, T. (2014). *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*. Doctoral thesis, University of Huddersfield.
- Latypova, A. R. (2016). Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games*. SPb.: Conflict Development Fund. (in Russian)
- Kolesnikova D.A. & Savchuk V.V. (2015). Visual ecology as a discipline. *Philosophy Issues (Voprosy Filosofii)*, (10), 41–50 (in Russian)
- Citton, Y. (2016). Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit. *La revue du crieur*, (4), 144–158.
- Pshera, A. (2017). *Internet of animals. A new dialogue between man and nature*. M.: Ad Marginem Press.



- Magun, A. (2012). Revolution and the crisis of representation. *Logos*, 86(2), 81–94 (in Russian)
- Kupriyanov, V. A. & Shipovalova, L. V. (2017). The crisis of representation. How is a successful outcome possible? The case of scientometrics. *Epistemology and Philosophy of Science*, 51(1), 171–187. (in Russian)