

К. П. Шевцов

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ПРЕДМЕТ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА*

В статье выдвигается тезис, согласно которому игра является определенным условием познания, тем уровнем, на котором происходит вложение усилий субъекта в исходное определение предмета деятельности. Таким образом, игра образует первичный уровень надления смыслом мира, ориентации в нем, представления его как поверхности явлений. Современные компьютерные игры позволяют ориентироваться в новом мире машин и технологий, предоставляя новые возможности для идентичности геймера как субъекта действия. В статье высказывается предположение, что в компьютерных играх действительной ставкой является личная идентичность геймера. Игра дает выигрыш в форме временной свободы от идентичности, а точнее от воли-к-идентичности, что представляет собой в равной мере и опасность утраты идентичности, и вероятность преобразования последней, надления ее новыми смысловыми возможностями. Библиогр. 4 назв.

Ключевые слова: компьютерные игры, поверхность, случай, идентичность, выигрыш, субъект, нечеловеческое, машина, пластичность.

K. P. Schevtsov

COMPUTER GAMES AS THE SUBJECT OF PHILOSOPHICAL ANALYSIS

The article puts forward the thesis that the game is a definite prerequisite knowledge, the level at which the subjects invest their effort to the original definition of the world. Thus, the game forms the primary level of putting sense for the objects of the world, the level of primary orientation in the world. Modern computer games allow us to navigate the new world of machines and technologies, providing new opportunities for personal identity. The article shows the assumption that in computer games the real bet is the new form of personal identity of the gamer. The game provides a prize in the form of a temporary freedom of identity, or rather the will-to-identity, and at the same time the danger of loss of identity, and the possibility of converting the latter, providing it with new semantic features. Refs 4.

Keywords: computer games, surface, event, identity, prize, subject, non-human, machine, plasticity.

В платоновском «Пармениде» элейский мудрец выговаривает Сократу из-за того, что тот, считаясь с мнением толпы, признает одни вещи более значимыми и достойными рассуждениями, чем другие, тогда как для настоящего философа ни одна из них не может быть совершенно ничтожной. Даже игра с не-сущим позволяет вернуться к вопросу о том, что есть, и что есть само бытие, смысл которого проясняется в игре не в меньшей мере, чем в научном рассуждении. Эти слова и сейчас звучат почти как парадокс, унаследованный из некоей допарадигмальной (в смысле Т. Куна) древности философии, лишенной еще своей собственной проблематики, своих «хороших» и «плохих» объектов, правильного и выдержанного способа

Шевцов Константин Павлович — кандидат философских наук, старший преподаватель, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7/9; shvkst@gmail.com

Schevtsov K. P. — PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, 7/9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation; shvkst@gmail.com

* Статья написана при финансовой поддержке гранта РФФИ, № 13-06-00764 «Субъект и общество в эпоху новых медиа».

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2016

вопрошания. И даже при всем уважении к Платону предполагается, что теперь есть более взвешенное мнение людей о том, что заслуживает внимания и исследования, и, например, вопрос о сущности компьютерных игр окажется вне списка важных философских вопросов, как и вопросы о мусоре или обрезках волос. Но если допустить, что платоновский Парменид все же прав и философия вопреки современным представлениям о ее назначении и методе — это прежде всего свобода исследования и путь познания, требующий мужества, то остается признать, что она появляется везде, где находит для себя вызов, и, несомненно, игра для нее была и остается одним из самых острых и настоятельных вызовов.

Игра — воплощенный парадокс для философа, поскольку свободна в отношении практических целей, но охотно подчиняется своим собственным, вполне произвольным правилам, принимает их искусственность как закон природы и, даже требуя от игроков почти невероятной технической искушенности, остается в существенном отношении совершенно безразличной к познанию мира вне себя, как, впрочем, и к знанию себя самой. Иначе говоря, игра бросает вызов бесконечно серьезной деятельности познания, философскому разуму, и, следовательно, мыслить игру — значит спрашивать о возможности и ценности самого познания, то есть о назначении философии. Тем большую актуальность этот вопрос приобретает сейчас, когда значимость философского знания далеко не так очевидна, как результаты исследований других наук, как, впрочем, и результаты спортивных, биржевых и политических игр, рейтинги компьютерных игр или уровень «прокаченности» аватара. Игра и раньше была существенной частью социального и культурного пространства, но в революционном формате современных медиа она стала целым миром, едва ли *не всем* миром, мобилизовав огромные технические и интеллектуальные ресурсы только для того, чтобы быть всего лишь игрой, почти ничего не прибавляя (разве лишь — убавляя) в нашем понимании мира и самих себя. В какой-то мере игры, и в первую очередь — именно компьютерные (видео-) игры, выстроили гладкую поверхность, бесконечный экран мира, позволяющий переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, совершенствовать навыки, общаться с людьми, изменять свой статус, и все это — без малейшего проникновения вглубь, без открытия и выявления тайного, без заступания по ту сторону, без намека на приобщение к божественному видению. Но именно поэтому анализ этих игр позволяет заново спрашивать о смысле самой философии, а именно о том, как возможно пройти через поверхность игры, и за привычной игрой слов и понятий найти отблеск еще неизвестной и не освоенной возможности быть. В конце концов, любая философия способна говорить лишь о собственной возможности, извлекая ее из той видимости безмыслия, которой была и остается область мнений и наслаждений толпы, ее мифы, вульгарные развлечения, компьютерные игры.

Итак, вопрос стоит прежде всего о поверхности, которую населяет (или образует) игра. Эта несущественная и почти несуществующая вещь стоит на пути познания, улавливая каждое действие в сеть отражений и эффектов, уводящих от непосредственной встречи с бытием в мерцающий и непостоянный мир иллюзий. Великий поворот от пути мнения к пути истины, заявленный Парменидом, в XX в. был заново осмыслен как путь забвения бытия, поскольку тайне несокрытого философия предпочла простую наличность сущего, «чтойность» вещей, позитивность фактов, математическую форму физических законов. Чтобы вернуться к забытому

истоку мышления бытия, Хайдеггер предлагает оттолкнуться от неброского присутствия подручных вещей, инструментов и утвари, отсылающих к своему для-чего и ради-чего и тем самым открывающих нам целостность целей и средств, непредметную истину всякого присутствия как исходное откровение самого бытия. Но, как представляется, игра предполагает совершенно иную данность вещей, в равной мере отличную и от наличного «что» предметов созерцания, и от подручного «как» утвари и орудий. Детская игрушка не отсылает к чему-то вне ее, к какой-либо цели, которой бы она служила. Когда ребенок скатывает мякиш хлеба, придавая ему разные фигуры, он видит в нем лишь отражение своих собственных действий, усилий, которые ему удастся вложить в мир, чтобы подстроить его под себя, размять его материю таким образом, чтобы отпечатать в ней свое присутствие. В этот момент вещь появляется постольку, поскольку может служить своеобразным «зеркалом», вынесенной вовне плотью растущего тела, собирающего себя из усилий, образов, предметов, материалов, из возможностей пространства или коммуникации. В этом смысле игровой предмет — это не присутствие и не отсутствие, не отсылка и не отсрочка, это — место встречи, способ удержать мгновение «Теперь», в котором сходится вся возможная Вселенная, чтобы стать единственной в своем роде действительностью того, кто живет только в этом действии, в игре сил и отражений. Если мы знаем о мире только то, что сами вкладываем в него, то, несомненно, именно игра отмечает собой границу, на которой впервые происходит это самое вложение себя в мир, поверхность считывания отражений, сквозь которую только и может впервые открыться нечто действительно иное.

Что же представляет собой эта отражающая поверхность, в которой на самом деле происходит не только синтез и подчинение потока чувственных явлений закону разума, но и неизбежный выход разума из самого себя, безумство распада и удвоения «Я» в форме субъекта и объекта, никогда не завершаемой рефлексии самого себя? Быть вложенным в мир означает не только формально, но и существенно быть вне-себя, в-другом, подчиняться чужим правилам и, лишь отталкиваясь от этих правил, вести свою игру, становиться собой не в обход, а, напротив, посредством своего другого. По сути, речь идет о своего рода отказе от человеческого в себе как о необходимой уловке, которая позволяет на какой-то момент раствориться в мире, мимикрировать в нем, скрыться за маской животных, духов мертвых, чтобы таким образом освоить территорию и разметить путь возвращения к себе как ставший *знакомым* путь, путь приобретенного и усвоенного знания о мире. В таком случае игра и есть не что иное, как исходное становление другим, обретение себя в поверхности и уплотнении границы, отчасти случайный и совершенно необходимый порог познания. Взгляд, который бросает философ на игру, определяется этим всего лишь предварительным и при том предельно серьезным ее статусом, взгляд одновременно придирчивый и ревнивый; возможно, он даже воскрешает в памяти платоновский жест изгнания художников, слишком преданных инаковости отражений и симулякров, поверхности экрана, которая есть не более, чем самая дальняя и темная стена пещеры земного существования, и однако именно столь архаичное понимание места художника несет в себе начало совсем не ничтожной и небезынтересной истории философии искусства.

Момент открытия нового, пробуждения и рождения в новый мир познания мыслится весьма по-разному, как будто шаг за шагом отступая от радостного

утверждения предмета познания к трудному, если не сказать мучительному, опыту утраты себя в океане еще не выявленной, а потому столь противоречивой и невразумительной истины бытия. Древние учили, что мысль берет начало в удивлении перед миром, полагая, что порядок и гармония космоса проявляют себя уже в самой возможности созерцания. Однако Декарт был вынужден отправляться от сомнения, граничащего с отчаянием, а Хайдеггер видит в состоянии ужаса поворотный момент для обращения к пониманию человеком своей подлинной возможности быть. И Декарт, и Хайдеггер, по сути, размечают границу, на которой познающий сталкивается с существенно чуждым, нечеловеческим, и однако их мысль отыскивает возможность сообщения с этим иным, превращения немоты отчаяния и ужаса в нашептанный бытием порядок научного знания либо открытости бытия в мире. Однако, как представляется, сегодня мы вынуждены отступить еще на один шаг и признать, что границей познания для нас является не сомнение и даже не ужас, а нарастающее состояние паники, вызываемое тем, что мир, будь то декартовский или хайдеггеровский, являет нам место нашего совершенного отсутствия, некой *абсолютной утраты*. Паника — это все тот же мир, каким мы его привыкли видеть и давно знаем, но в котором больше нет места для нас, как будто пловец на воде впервые понимает, что находится в среде, совершенно не предназначенной для человеческой жизни. Это место невозможно присвоить ни с помощью принципов матезиса, ни с помощью процедур понимания и истолкования, возможно лишь перетерпеть момент отчаяния, чтобы это место предела, совершенной растраты и остановки присутствия стало единственной в своем роде возможностью восприятия мира как абсолютной случайности, которая именно поэтому есть случай моего присутствия и действия, мой случай существования.

Единичное существование не укладывается в порядок знания и бытия, оно всегда есть некий случай, мгновение встречи и растраты, короткий период смятения и ужаса и затем растворение в беспощадной среде здравого смысла, научных истин и глухого философского пессимизма. Этому серьезному делу познания игра противостоит как совершенно иной способ обращения со случаем, иная возможность быть единичным, готовым терять себя в другом и обретать себя не иначе, как в самой этой потере, отдавать, чтобы выигрывать, проигрывать, чтобы начинать снова. Это занятие кажется лишенным смысла, потому что мы предполагаем, что смысл в существенном смысле всегда уже есть и единственным правильным обращением с ним может быть лишь его развертывание и определение, наделение им новых предметных областей и новых способов освоения мира. Игра, замкнутая в заданных правилах, представляется беспредметной тавтологией, довольствующейся минимумом смысла, простой формой, иллюзией приращения смыслового капитала, который в действительности не более, чем простое удовольствие от игры. Но если представить, что смысл ничуть не более изначален, чем удовольствие, то в этом случае его ценность для нас определяется не тем, что он есть, но тем, что он рождается каждый раз заново в момент утраты и обретения, именно в нем и связывается утрата и возмещение, отсутствие и встреча. И это значит, что игра действительно не способна придать чему-либо смысл, но зато в ней впервые может рождаться смысл, населяя и осваивая место, которое было до сих пор местом нашего полного отсутствия.

Современный мир, по существу, есть мир машин, и несмотря на то, что машина по своему изначальному смыслу — это уловка, хитрость разума, позволяющая

овладеть миром, машинный мир давно стал бесконечной системой опосредований, слишком сложной, чтобы удерживаться в смысловом горизонте мира, чтобы подчиняться контролю — не техническому, но экзистенциальному. Очевидно, что «машинность» нашей культуры — не только в технических средствах, но и во всем, что строится путем подобного опосредования, будь то технологии генной инженерии, технологии коммуникаций в управляемых системах или в неуправляемых массмедиа. В этом смысле быть в игре, играть в компьютерные игры — значит превращать себя в машину, автоматизировать себя, но не ради достижения внешней цели (как рабочий, спортсмен, политик и пр.), а для того чтобы извлекать свой квант удовольствия из этой автоматизации, быть не собой, быть другим, быть машиной в машине¹. Проблематично охарактеризовать эту форму сознания, но, очевидно, мы встречаемся здесь с поразительной пластичностью человека, по отношению к которой сознание и смысл — лишь особые возможности ее реализации.

Собственно, эта пластичность и есть возможность быть поверхностью, вписывать в поверхность игры что бы то ни было, чтобы тем самым наделять его смыслом, выделять в качестве специфического предмета деятельности. Но, по видимому, исходным предметом в любой игре является играющий, и потому игра непременно задает условия определения идентичности, включая даже в самый элементарный игровой сценарий своеобразный нарратив, как бы внутреннее повествование о затраченных усилиях и выигрыше, каковым для себя становится сам игрок². Любая игра позволяет выявить характер, повадки, манеру играющего, но нарратив предполагает не только единство действия во времени, но и способ понимания этого единства, рассказ о том, кто связывает это единство в себе, поскольку именно в этом единстве и возникает. Ребенок узнает, кто он такой, когда ему рассказывают о его прошлом, и он впервые начинает видеть в своих действиях не только свое настоящее, но и продолжение себя предшествующего и начало будущего. Хотя игра может легко обходиться без подобного рассказа, она представляет собой прообраз любого рассказа, поскольку каждое игровое действие размечает определенный путь к выигрышу, который значим чаще всего лишь самим пройденным путем, присвоенным образом, статусом, рейтингом. Разумеется, игра не принуждает к идентичности в том же смысле, в каком это делает рассказ о собственном прошлом, тем более что лишь поначалу мы играем, чтобы подготовиться к реальному миру, но дальше — чтобы, наоборот, освободиться от его тяжести. И это значит, что выигрышем является как раз таки свобода в отношении идентичности, принуждения-к-идентичности, свобода быть в собственном отсутствии³. Возможно, это и есть блаженство по ту сторону смысла, и в этом отношении игра больше похожа на сновидение, чем на скучный дневной рассказ. Поскольку

¹ Указывая на то, что игра строго вписана в социальный контекст, Йеспер Юл предложил отказаться от предложенной Хейзингой метафоры «магического круга», отделяющего собственную территорию игры от внешнего мира, и заменить ее метафорой пазла, который собирается лишь тогда, когда грани отдельных фрагментов (а в контексте нашей современности одним из таких фрагментов как раз и является компьютерная игра) точно совпадают друг с другом [1, p. 58].

² Понятие нарратива здесь взято в очень широком смысле, значимом для внутреннего самоотчета играющего. Применение к анализу игр методов, разработанных для анализа повествовательных нарративов, является достаточно дискуссионным [см. 2, с. 76].

³ Подробнее об идентичности играющего в статье «Идентичность геймера как ставка в компьютерных играх» [3, с. 165].

сновидение — это всего лишь отсрочка реального, своего рода желание быть не в самом себе, вне-себя, его время течет в обратную сторону. Это — отсрочка проблем, которые созданы тем, что наша идентичность работает как магнит, притягивая и взваливая на себя все подряд. Таким образом, сон как платоновское единое выскальзывает из сетей многого, чтобы вернуть то единственное, что важно, — случай самого себя, свободу быть даже в собственном отсутствии⁴. Собственно, игра и есть такое подобие сна, способного дать как освобождение, так и безысходность летаргического сна, и ее время — это время последовательности, которая не ведет от начала к неизвестному, но неминуемому завершению, но, наоборот, возвращает к точке исхода, превращая игру в современную форму чистого действия — как-созерцания, приостановки желания и медитации.

Литература

1. Juul J. *The Magic Circle and the Puzzle Piece Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games* / ed. by S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch. Potsdam: Potsdam University Press, 2008. P. 56–69.
2. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1(103). С. 61–78.
3. Шевцов К. П. Идентичность геймера как ставка в компьютерных играх // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии и исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского об-ва, 2014. С. 159–166.
4. Богост Я. Видеоигры — это бардак // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии и исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского об-ва, 2014. С. 292–319.

References

1. Juul J. *The Magic Circle and the Puzzle Piece Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Eds S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch. Potsdam, Potsdam University Press, 2008, pp. 56–69.
2. Jul J. *Rasskazyvajut li igry istorii? Kratkaja zametka ob igrah i narrativah* [Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives]. *Logos*, 2015, no. 1(103), pp. 61–78. (In Russian)
3. Shevcov K. P. *Identichnost' gejmera kak stavka v komp'juternyh igrah* [Gamer Identity as a Bet in Computer Games]. *Mediafilosofija H. Komp'juternye igry: strategii i issledovanija* [Mediaphilosophy X. Computer Games: Strategy and Research]. St. Petersburg, Publishing St. Petersburg Philosophical Society, 2014, pp. 159–166. (In Russian)
4. Bogost Ja. *Videoigry — jeto bardak* [Video Games are a Mess]. *Mediafilosofija H. Komp'juternye igry: strategii i issledovanija* [Mediaphilosophy X. Computer Games: Strategy and Research]. St. Petersburg, Publishing St. Petersburg Philosophical Society, 2014, pp. 292–319. (In Russian)

Статья поступила в редакцию 10 сентября 2015 г.

⁴ На необходимости новой, свободной от человека онтологии для понимания компьютерных игр настаивает Ян Богост, однако он видит выход не в том, чтобы в самом игроке открывать моменты десубъективации, но в заведомо бессубъектной онтологии в духе идей современного «спекулятивного реализма» [4, с. 307].