

---

---

## Компьютерные игры: формы цифрового опыта\*

© 2019 г. К.А. Очеретяный

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, 199034,  
Университетская набережная, д. 7–9.

E-mail: ocherk.on@yandex.ru

Поступила 15.02.19

В статье анализируется феномен компьютерных игр, обычно рассматриваемый как побочный продукт цифровой реальности. С точки зрения социальных институций, сформированных в доцифровую эпоху, компьютерная игра лишена тех утилитарных аспектов, которые необходимы для понимания социальной прагматики цифровой реальности: цифрового права, цифровой экономики, цифрового общества. Компьютерная игра не обещает ничего кроме траты времени, захвата внимания и тотального вовлечения. Однако именно эти аспекты становятся значимыми для понимания цифровой реальности, ведь понятийно-выразительный ресурс игры используется в производстве наших устройств, подручных гаджетов, которые, выступая ловушками для внимания, определяют доступный нам опыт мира. Поскольку сегодня все, что существует, обязано существовать в сети и в цифре, а для того, чтобы оставаться в сознании обязано привлекать внимание, исследование понятийно-выразительного ресурса игры становится ключом к пониманию новых модусов существования, адекватных цифровой реальности. Размышлять можно не только над компьютерными играми, но и вместе с ними. Цифровые технологии — экзистенциальный вызов, ответ на который может быть дан только той философией, которая проникла в цифровые среды, поняла их изнутри и вернулась в формате, адекватном новому миру. Возможность такого проникновения и понимания изнутри предоставляет опыт исследования феномена компьютерной игры — феномена, в котором как в едином фокусе схвачены характерные черты цифровой реальности.

**Ключевые слова:** медиафилософия, компьютерные игры, цифровая реальность, цифровая культура, медиа.

**DOI:** 10.31857/S004287440007354-4

Цитирование: *Очеретяный К.А.* Компьютерные игры: формы цифрового опыта // Вопросы философии. 2019. № 11. С. 66–77.

---

\* Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6. СПбГУ.  
66

## Computer games: forms of digital experience\*

© 2019 г. Konstantin A. Ocheretyany

*Saint-Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya emb., St. Petersburg, 199034,  
Russian Federation.*

*E-mail: ocherk.on@yandex.ru*

Received 15.02.19

The article analyzes the phenomenon of computer games, usually seen as a by-product of digital reality. From the point of view of social institutions formed in the digital era, a computer game is devoid of those utilitarian aspects that are necessary for understanding the social pragmatics of digital reality: digital law, digital economy, digital society. Computer games promise nothing but a waste of time, capturing attention and total involvement. However, it is precisely these aspects that become significant for understanding digital reality, because the conceptual and expressive resource of the game is used in the production of our devices, improvised gadgets, which, acting as traps for attention, determine the experience of the world available to us. Since today everything that exists must exist in the network and in digital, and in order to remain conscious it must attract attention, the study of the conceptual and expressive resource of the game becomes the key to understanding new modes of existence that are adequate to digital reality. The possibility of such penetration and understanding from the inside is provided by the experience of studying the phenomenon of a computer game - a phenomenon in which the characteristic features of digital reality are captured in a single focus.

**Key words:** mediaphilosophy, computer games, digital reality, digital culture, media.

**DOI:** 10.31857/S004287440007354-4

Citation: Ocheretyany, Konstantin A. (2019) 'Computer games: forms of digital experience', *Voprosy Filosofii*, Vol. 11 (2019), pp. 66–77.

### **Компьютерные игры — зеркало постиндустриального мира**

Философия не знает собственного языка. Ей приходится говорить на языке, подходящем к объекту ее исследования, но претендует она на то, чтобы язык исходил из этого объекта, на то, чтобы дать слово самим вещам — пусть даже во всей чуждости и инаковости этого слова всему, что мы привыкли слышать. Смыслы уже утверждены неведомыми инстанциями, работают по инерции за нас и вместо нас, и для того, чтобы понять их работу, необходим сбой, драматический разрыв: удивление опыту иного как начало себя. И философия, в той мере, в какой она противостоит ложному сознанию, претендует на этот разрыв, на остановку работы машин политических, поэтических, социальных, культурных, ради остановки работы отчужденного слова и начала работы мысли, восходящей изнутри жизни вещей. Именно поэтому философия ищет себя в иных средах: в науке, искусстве, поэзии — претендуя на то, чтобы положить конец дисциплинарной разобщенности. В поисках иного опыта она обращается к иным мирам, иным смысловым средам. Наиболее показателен в этом смысле XX век, когда философия ради обновления своего ресурса обращается к языку (от повседневного и обыденного до поэтического и герметичного), к письму (которое

---

\* This article is written with the financial support by Grant of the President of the Russian Federation МК-2256.2018.6. St. Petersburg State University.

существует как бы до языка, представляя его изнанку), к кино (с его особыми выразительными возможностями, с его магией визуального ряда). В XXI веке философия обращается к цифровым технологиям и претендует на то, чтобы расслышать их язык, то есть понять те смысловые формы, те возможные миры, которые эти технологии открывают нам. Если о языке, письме и кино уже со второй половины XX века стали говорить как о медиа, то есть как о средах, обладающих своими свойствами, способами и возможностями смыслопроизводства, ставших ключевыми для понимания доиндустриального и индустриального общества, то для того, чтобы понять постиндустриальное и цифровое общество, шире — цифровые способы существования, необходимо продумать ресурс цифровых медиа: гаджетов, сетей, программ и тех новых режимов коммуникативного взаимодействия, которые ими обусловлены.

Среди многочисленных феноменов цифрового мира особенно выделяются компьютерные игры. Их статус тем более привлекателен, чем более парадоксов он вызывает. Все остальные феномены цифрового мира рождаются из практических и утилитарных устремлений человеческой воли: каждый новый гаджет говорит о том, что он делает мир лучше, каждая новая программа — о том, что она упрощает нашу жизнь, сеть и циркулирующее в ней содержание — о доступности опыта мира. Только игры не заявляют ни о какой пользе: они не обещают ничему научить (наоборот на обложках игр красуется надпись о гигантском количестве часов, которые необходимы на их прохождение, причем вы их потратите не получив ничего, кроме игры), они не претендуют на упрощение опыта мира (часто игра тем более привлекательна, чем более она сложна), они даже не говорят о том, что мир станет лучше (насилие — черта, за которую игры критикуют намного больше, чем кинофильмы — ведь те, показывая насилие, проводят иные идеи — например, борьбы за ценности и отстаивания свобод, — и только игры обвиняются в насилии как таковом, чуть ли не в божественном насилии, по В. Беньямину, — насилию, не устанавливающему никакой порядок, но разрушающему все существующие порядки). И тем не менее иные индикаторы — экономические, социальные, культурные, все чаще говорят о значимости игр. Начнем с наиболее показательного — экономического индикатора. Вышедшая уже довольно давно — в сентябре 2013 года — игра Grand Theft Auto V (RockstarGames) семь раз попала в Книгу рекордов Гиннеса. В большинстве случаев рекорды — финансовые. При бюджете в 265 миллионов долларов игра только в первый день продаж заработала более 800 миллионов долларов, а по общим доходам обогнала кинофильм «Аватар», который в плане окупаемости является финансовым рекордсменом киноиндустрии. Не менее красноречивы показатели социальные — в компьютерные игры все больше играют люди старшего возраста. Очевидно, что аудитория игр расширяется за счет того, что она взрослеет, с каждым годом все больше становится людей, игравших в них в подростковом возрасте и не переставших это делать, став взрослыми. Удивительно другое — то, что люди не перестают играть, что играм приходится отвечать на требования их возраста, их культуры, их самосознания. Игры взрослеют вместе со своей аудиторией. И еще один ключевой — культурный показатель. Игры становятся объединяющим символом поколения, даже целой эпохи. Редактор журнала Reason Питер Судерман написал колонку для газеты «Нью-Йорк таймс», об игре Red Dead Redemption 2 (RockstarGames), где не только указал на то, что игры достигли золотого века, стали новым видом искусства, но и признал их новым культом, объединяющим поколение, дающим ему осознать свое единство, свой язык, себя как целое [Suderman 2018]. Уже не книги, не фильмы как это было в прошлом, но игры становятся зеркалом эпохи. Так, согласно «Нью-Йорк таймс», игра 2018 года Red Dead Redemption 2, подобно кинофильмам «Искатели» (1956) и «Крёстный отец» (1972), одновременно остается грандиозной и детальной, рассказывая истории в контексте культурных и национальных ценностей. Показательно, что речь идет о компьютерной игре в стиле «вестерн», ведь для американцев вестерн — всегда срез эпохи. Если бы все документы, фиксирующие американскую культуру, начиная с изобретения кино, исчезли, а остались бы одни фильмы-вестерны, ее все равно можно было бы восстановить хронологически точно от десятилетия к десятилетию, определяя

различия ее стилей и интенций, на примере вестерна. Поскольку же вся культура стала американской, — по всему миру едят американскую еду, носят американскую одежду, пользуются американской техникой, все это может быть произведено в других странах, но по идее и стилю остается американским, — и мы все как бы живем в Америке (где бы ни жили фактически), то вестерн оказывается истоком всей культуры, а его перенос в компьютерно-игровой формат — симптомом эпохи. Приходит ясное осознание необходимости философского понимания компьютерных игр [Шевцов, 2016]. Если цифровые технологии — экзистенциальный вызов, то ответ на этот вызов может быть дан только той философией, которая проникла в цифровые среды, обжила их возможности и вернулась в новом облике: в формате, адекватном новому миру. Если игра всегда была одним из индикаторов культуры, то компьютерная игра становится зеркалом постиндустриального мира: именно в ней удастся рассмотреть конститутивные моменты цифровой реальности.

### **Феномен латентного геймера**

Возникает парадокс: если мы обратимся к другим феноменам цифровой реальности, то все они, претендуя на утилитаризм и прагматизм, приводят к обратному. Цифровые устройства обещают сделать нашу работу удобнее и проще. В действительности, выполняя свое обещание, то есть упрощая наши задачи, они увеличивают их количество. Не машина приближается к человеку, но человек к машине, поскольку легкость пользовательского интерфейса требует от него выполнения большего количества задач за меньшее время, большей концентрации внимания в условиях нехватки времени, большей мобильности, активности — гиперкоммуникативности. Цифровые устройства, претендуя на создание легко обозримого мира, ввергают нас в ситуацию действия в тотальной неопределенности. С играми все обстоит иначе: игры ничего не обещают и ничему не учат, тем не менее аудитория игр становится все старше и все требовательнее, язык игр все многообразнее и увереннее: они вытесняют кино и литературу, по крайней мере, уничтожают слабые жанры и слабое исполнение. Кино, как и книгам, нельзя больше невнимательно относиться к своему ресурсу, апеллируя только к спецэффектам или скандальному сюжету. Игры делают это намного лучше, а значит — косвенно вынуждают меняться и книги и фильмы, писателей и режиссеров. Парадокс состоит в том, что игры, ничего не обещая, в действительности дают гораздо больше [Ленкевич, 2017]. Без ресурса компьютерных игр непредставимы понятийно-выразительные возможности других используемых нами технологий и программ. Визуальная организация пространства, тактильный отклик, аудиальное сопровождение, многочисленные эффекты интерактивности и иммерсивности, эксплуатируемые нашими устройствами — все это немисливо без исходной функции привлечения и удержания внимания, а лучше всего с этим справляется компьютерная игра. Интерфейсы наших устройств, самые многообразные способы взаимодействия с ними берут начало в компьютерных играх. Подобно тому, как игры с самых ранних свидетельств их существования в истории человечества имели неизменную функцию — вводить детей во взрослую жизнь, передавая им инструментальные и коммуникативные навыки, подготавливая к социальному, экономическому и политическому взаимодействию, компьютерные игры готовят нас к восприятию цифровой реальности. Они вводят нас в цифровой мир, задавая на подсознательном уровне стратегии рационального действия. Ведь рациональность начинается не с абстрактных понятий, а с усвоения контекста, приемов, прикладных правил. Подобно тому, как умение вести себя за столом или навыки письма скрыто конструируют модели рациональности (то есть общие смыслы, как эпистемические, так и этические, способы суждения, выдвижения задач и методы их решения), подобно тому, как бессознательно усваиваемые правила всегда определяли способы поведения и отношения людей друг к другу, эти правила продолжают работать и сейчас, с учетом той поправки, что теперь эти правила работают в цифровом режиме, определены цифровой коммуникацией, и самый доступный способ стать к ним причастным — опыт компьютерных игр.

Здесь может последовать возражение, что компьютерные игры, несмотря на растущий к ним интерес все еще остаются предметом довольно маргинальным. О книгах и кинофильмах пишут тексты, имеющие символический вес в обществе, их мнение ценится высоко, а значит и обсуждать фильмы и книги можно, как в самом широком кругу, так и в самых элитарных сообществах. Художественная литература, как и искусство в целом, становится соучастником философского мышления, уже мало кого из читателей удивляет, если в своем тексте серьезный философ ссылается не только на научную, но и на художественную литературу, даже на кино. Игры в этом смысле остаются в позиции аутсайдеров. Их не обсуждают публично, на них пока редко ссылаются в серьезных изданиях, еще реже их упоминают в научной литературе и дискуссиях. Однако распространение языка компьютерных игр происходит как бы скрытым образом. Проведем параллель: после изобретения печати, затем ксилографии, литографии и, наконец, фотографии, визуальные образы стали неизменно сопровождать печатное слово, демонстрировать случившееся и даже опережать осмысление. Уже не образ был комментарием текста, а текст — комментарием образа. Тем самым визуальный образ перестал быть достоянием храмов, частных собраний, музеев и вышел на улицу, то есть стал настолько неизменным атрибутом повседневности, что это даже породило идеологию, согласно которой сама повседневность и есть искусство, а каждый человек — художник, ведь теперь образы — повсюду и реальность без них непредставима: человек живет, работает и умирает в кругу визуальных образов (от рекламы до образов кино, от официальных документов, требующих фотографий до самодokumentации в социальных сетях). То же самое происходит, когда используемые нами гаджеты и работающие в них приложения становятся зависимыми от иммерсивно-аффективной силы визуального языка компьютерных игр — компьютерные игры выходят на улицу, они становятся общим делом. Напомним, что прибору сегодня недостаточно функционировать исправно, он должен функционировать эстетически привлекательно, а аудиальные, визуальные и тактильные эффекты привлечения внимания разрабатываются именно в играх как на полигонах возможных миров, где геймеры (компьютерные игроки) — колонисты будущего. Каждый, кто прикасается к экрану своего смартфона — знает он это или нет, прикасается к миру компьютерных игр. В визуальных, аудиальных, тактильных эффектах интерфейса обнаруживается осадок игрового опыта. Поэтому, каждый, кто вынужден использовать современные технологии, невольно оказывается латентным геймером. Первоначальное накопление капитала, сопровождалось первоначальным накоплением человеческого материала и ужесточением требований к нему: выведение людей из традиционных социальных условий, подчинение их новым техническим и рационалистическим требованиям трудовой дисциплины и т.д. привело к формированию пролетариата, особого типа существования и сознания. Точно так же первоначальное символическое накопление цифрового капитала происходит в опыте компьютерных игр и приводит к возникновению геймпролетариата, который в условиях, когда игровой опыт становится эталоном для всех типов цифрового опыта и распространяется на все технологии, осуществляет цифровую революцию, становится субъектом цифрового мира, получает королевское место в структурах новой цифровой реальности.

### **Цифровые формы чувственности в оптике компьютерных игр**

Неудивительно, что среди аналитиков медиа, информационного общества, цифровой культуры все более пристальное внимание уделяется феномену компьютерной игры, ведь в них как в едином фокусе, отражаются все свойства цифровой реальности. Феномен компьютерной игры становится нитью герменевтической экспликации как медиареальности, так и ее последней стадии — реальности цифрового опыта. Однако в многочисленных публикациях и дискуссиях, посвященных феномену компьютерных игр, часто происходит его фетишизация. Игры анализируют в отношении их сюжетов, в отношении правил, которые они предлагают, с точки зрения механики игрового взаимодействия, которые они порождают — то есть либо с точки зрения содержания, либо с точки зрения отдельных аспектов игровой формы, сам же

игровой формат до сих пор редко подвергался анализу и именно в этом заключается смысл философского рассмотрения компьютерных игр: игры нужно анализировать не с точки зрения содержания, а с точки зрения формы, тогда станет возможным работать с понятийно-выразительным ресурсом этой формы, который задействован во всех сегментах цифрового существования. Компьютерную игру следует рассматривать как символическую форму, то есть как особый тип организации опыта и особый язык его самоописания. Язык компьютерных игр не просто работает в наших устройствах, он работает в нашем сознании, в нашей чувственности, в нашем отношении к другому и самим себе, ведь если учесть то, что наши устройства являются не нейтральными посредниками, а инструментами постановки задач и средствами их разрешения, то язык компьютерных игр становится источником всех возможных форм представления и всех модусов воли.

Все возможные эффекты интеракции: тактильный отклик, аудио- и видеодизайн, идеограмматика интерфейса — все то, без чего опыт мира сегодня непредставим, изначально разрабатывается и вводится в эксплуатацию на уровне игрового обмена действиями, состояниями, жестами, сообщениями, историями и т.д. Мы добровольно отдаем играм свое тело для того чтобы они дали нам новые телесные техники, в пределе — новое тело, адекватное цифровому формату. Новые вещи требуют нового тела и уже сейчас многие аналоговые принципы ориентации вытесняются цифровыми, теми которые мы обживаем в компьютерных играх и которые для нашего опыта становятся законодательствующими. Изначально наше тело — это наше пространство и время, но цифровые технологии меняют как время, так и пространство, создавая из цифрового субстрата, из нерасшифрованного переплетения технологического и биологического, экзистенциального и социального, новый набор устремлений, состояний, переживаний: новую телесность. Игры радикально изменяют опыт пространства. Кант полагал, что пространство и время — априорные формы созерцания. Уже Гегель показал, что эти формы созерцания историчны. Марксу удалось увидеть в мнимой естественности пространства и времени, продукт борьбы и неразрешенных противоречий. Медиафилософия в XX веке показывает, что за производство пространства и времени в дискурсе обыденного сознания, ответственны недискурсивные элементы — все возможные технические посредники используемые человеком и скрыто влияющие на него. Игры, будучи источником языка цифровой реальности, также ответственны за трансформацию пространства, времени, способов установки причинно-следственной связи.

Компьютерно-игровое пространство: пространство действий, а не расстояний становится нашим пространством. Многочисленные системы навигации подражают схемам и картам, обозначающим в компьютерно-игровых мирах цель и кратчайший маршрут до нее. С другой стороны, компьютерно-игровое пространство является пространством событий, а не вещей, это значит, что расстояние могло уступить место действию только потому, что каждый дискретный момент этого пространства стремится развернуться в событие. Пространство в играх — живая интенциональная ткань, именно это позволяет пространству быть полем битвы за значение, но этот же опыт переносится и в городскую среду. В городе всегда шла борьба за значения, борьба за обживание пространства — об этом кричат граффити, надписи, визуальная реклама и т.д. Однако компьютерно-игровой опыт пространства, переносимый в иные среды, позволяет участвовать в этом переписывании значения пространства всем и каждому: оставлять скрытые сообщения, отмечать траектории, мгновенно собирать и распускать сообщества. Пространство снова становится опасным потому, что начинает жить своей жизнью, потому что позволяет мгновенно актуализировать виртуальные смыслы, виртуальные сообщества и т.д. Геймер — медиапартизан цифрового топоса. Смартфон как герменевтический оператор современности был бы невозможен, если бы в компьютерно-игровом взаимодействии не прорабатывались практики работы с пространством — его переписывания, переписывания, его наполнения смыслом. Через дополненную реальность, ставшую атрибутом всех смартфонов, люди играют с пространством, осваивают его, захватывают его, переписывают и переписывают. Игровые практики продолжаются в этом опыте неигровыми средствами.

То же самое касается времени. Компьютерные игры — это еще и игра со временем, игра, где любую ситуацию можно переиграть, осуществить в более выгодном, или, по крайней мере, менее болезненном ключе. Многочисленные игры используют техники работы со временем, как бы принуждая нас к тому, чтобы ощутить его полноту, его целостность. По сути, цифровая реальность — переносит наше стремление достичь легко обозримого и легко воспроизводимого мира во все сферы. В играх вещи, в отличие от нашего внецифрового опыта одноразовых и эфемерных вещей, рассказывают историю и таким образом несут в себе всю полноту времени — игры делаются средством пережить уникальное и неповторимое. Время становится важным, поскольку оно существует не как время расписаний, календарных сеток и циферблатов, но как время личностное. Характерно, что этот опыт игр переносится в другие сферы. В играх мы исследуем собственные возможности, но подобного рода исследования предлагают нам и приложения наших гаджетов. Ключевой интерес обыденного сознания в современности — многочисленные индикаторы шагов, пульса, употребленных калорий, времени, проведенного в том или ином приложении — все это приходит из игр, но это показывает, что нас несравненно больше, чем время производимое аппаратами социального нормирования интересует время экзистенциальное, биологическое и психологическое. Наши приложения, как и игры, позволяют нам в любой момент обратиться ко времени, вернуть его, пусть и в виде цифр, но из этих цифр мы составляем новые истории и, таким образом, как бы замыкаем время на самом себе, стремимся свернуть его в вечность.

Игры изменяют и способы установления причинно-следственной связи. Цифровая реальность характеризуется перепроизводством информации. Информационный избыток приводит к эмоциональному выгоранию. Информации становится так много, что попасть в сферу внимания может только то, что не перестает раздражать, вызывает боль, шок, травму. Но изобилие травматических сюжетов приводит к тому, что не один из них не воспринимается всерьез. Отсюда возникает целый ряд проблем: во-первых, из-за избытка информации невозможно установить ее источник, прийти к самому событию, приходится признавать, что речь идет не об истине, а о мнении, более того, в составлении собственного мнения приходится опираться на мнение о мнении; во-вторых, из-за избытка шок-контента, мнение становится тем более правдоподобным, чем больший скандал и интригу оно обещает; в третьих, в ситуации, когда любой скандал и интрига, любая боль и трагедия перестают задевать (в силу эмоционального выгорания) возникает необходимость в эмоциональном ферменте, а поскольку страсть разгорается от страсти, необходим тот, кто будет переживать за тебя — отсюда феномен видеоблоггинга, который репрезентирует уже не события, и даже не мнение о событии, а эмоциональную реакцию на мнение о событии. Причины события растворяются в следствиях-эффектах. Событие тем более достоверно, чем более оно эффектно. Но если в сетевой коммуникации исчезают причины и остаются только следствия, то игры дают нам как бы обратную перспективу, заставляя изобретать причину даже в ее отсутствии: ведь главная задача игр — помочь игроку почувствовать, что его действие крайне важно, что оно имеет последствия и эти последствия сказываются на самом игроке. Если в условиях информационного отчуждения в сети мнение растворяется в потоке равнозначных мнений, причины скрыты под следствиями-эффектами и даже эмоции эффектнее переживает за тебя другой (videоблоггер как донор эмоций), то в играх все эффекты отражают свой источник — наше действие. В повседневности следствия наших поступков отчуждаются от нас, как бы мы ни стремились их узнать, в играх же следствия наших поступков возвращаются к нам, как бы мы их ни отталкивали. Мир в играх сжимается вокруг человека и снова становится человекомерным: мир превращается из общего дела в личное дело.

#### **Производство цифрового присутствия**

Формы представления определяют то, как мы видим мир, какими сущностями его населяем. Если формы представления являются не безусловно априорными, а скорее культурными аргюі или даже техническими аргюі (поскольку культура немислима

вне материальных носителей, которые привносят в нее и свой прибавочный код), то игры в доступном им понятийно-выразительном ресурсе, стремительно распространяющемся как язык по всей цифровой реальности радикально модифицируют формы представления. Именно здесь скрыт язык новой реальности, которую претендует расслышать философия, адекватная цифровой эпохе. Но еще Шопенгауэр показал, что мир дан не только как представление, но и как воля. Как бы ни были важны изменения в формах представления (пространства, времени, причинно-следственной связи), еще более важны изменения в модусах воли: в безусловных допредикативных способах отношения к миру. Игры должны быть исследованы также и в отношении модусов экзистенциальной разомкнутости — тех новых способов открытости опыту мира, которые они предоставляют и которые затем перенимаются иными медиа. Какие перспективы открываются здесь? Характерный симптом современности — от образования, обслуживания, управления и т.д. требуют геймификации — игроподобия. Но игроподобие имеет более глубокий смысл — рождающиеся в играх способы взаимодействия с действительностью становятся нашими ориентирами в иных, внеигровых средах. Если выразительный язык, который работает аудио-, видео- и тактильными средствами, рождается в играх и распространяется во всех медиа, изменяя наш опыт переживания пространства, времени и причинно-следственной связи, то способы отношения к действительности и поведенческие модели, формируемые в цифровых средах средствами игр, позволяют понять поведение и поступки, адекватные новой цифровой реальности.

Без анализа особенностей поведения в сети, в цифре, которые подражают опытам компьютерной игры (по крайней мере, во многом от них зависят), невозможно понять особенности цифровой экономики, цифрового права, цифрового общества и других сегментов цифрового существования. То, что традиционными социальными институтами рассматривалось как маргинальное явление, в цифровом универсуме предстает как основополагающее условие — выражения, понимания, существования. Многочисленные изменения в динамике современной жизни, в общественной коммуникации и взаимодействии, в формах публичного и приватного, в способах выражения и признания, осуществляемых в цифре и по ее законам нельзя понять без привлечения опыта компьютерных игр. Традиционные институты оказываются слепы к типам сетевого и цифрового поведения и выраженной в ней рациональности, поскольку к цифровой реальности традиционные институты подходят извне, с тем исторически накопленным опытом, который скорее препятствует пониманию. Цифровую реальность необходимо понять изнутри, из того языка, на котором она обращается к нам, а поскольку этот язык ярче всего заявляет о себе в неутилитарных аспектах, в игре, постольку необходимо обращение к опыту компьютерных игр. Более того, необходимо мыслить не только о компьютерных играх, но и вместе с ними, чтобы сделать доступным их язык, их инструментальные практики, стратегии коммуникации и модели интеракции, их понятийно-выразительные формы. Всякому выражению и всякому понятию предшествует первичное отношение к миру. Если до создания евклидовой геометрии, до физических теорий времени, до скептических вопросов, связанных с проблемой причинности, люди осваивали пространство и время собственным телом, а причинно-следственная связь устанавливалась часто через телесную травму или смерть — в жертвоприношении, то до возникновения единой теории цифрового поля существуют первичные формы отношения к цифровой реальности — опыты, которые в процессе игры человек ставит над собственным телом. Новые цифровые условия пока осваиваются на психосоматическом или даже на экзистенциально-допредикативном уровне, но именно эти условия освоения при точном их описании и позволяют сказать о цифровой реальности больше, чем теории и методы, исторически возросшие на почве иных проблем.

Мы уже видели, как в играх меняются формы времени и пространства, причинно-следственной связи, как эти изменения переносятся в иные цифровые среды и определяют опыт мира, теперь же перейдем от представления к воле, от созерцания к переживаниям, возникающим в играх и переносимым в иные цифровые среды.

Прежде всего игры обладают способностью превращать прагматическое и практическое в иное — в то, что не подчиняется утилитарным целям. Свидетельство этому — компьютер, ставший игровым устройством. Оказалось, что машина, которую изобрели ради более точного и более быстрого решения задач, могущих возникать в разных сферах жизни, задачи эти если и решает, то только для того, чтобы поставить новые. Порожденная этими новыми задачами реальность (цифровая реальность) уже непонятна в координатах старой социальной прагматики. В новых условиях существования, предлагаемых компьютером, ориентирует скорее не схематично представленная утилитарная практика (близкая технической программе), а игра — она оказывается ближе сложным и гибким жизненным ситуациям. Точно так же, как ребенок учится языку не только через подражание, но и через свободную игру, а язык не только в детских играх, но и в поэзии, анекдотах, парадоксах, всегда стремится выйти за свои границы, так и обитатели цифровых миров осваивают их скорее в игре, а компьютерная игра в сдвиге смыслов, значений и функций во внепрагматическое измерение открывает истину цифровой реальности. Игры осуществляют перевод компьютерных действий в иное неутилитарное измерение и таким образом дают нам не средство, не решение и даже не историю, но скорее возможность ощутить себя, испытать чувство присутствия — аутентичности существования, освобождение жизни от похоронивших ее историй.

В XIX веке поэтическое движение романтизма выступило против победы истории над жизнью, против искусства, которое только учит или рассказывает истории, не давая их пережить — результатом их деятельности стала переориентация искусства с категории прекрасного на опыт возвышенного. Таким образом, всякая репрезентация, всякая форма в искусстве должна уступить место бесформенному, безусловному, тому, что посягает даже на принцип индивидуальности созерцателя, выводит его за все конвенции и условности, открывая его присутствию как таковому. В XXI веке, когда мы вынуждены жить многочисленными чужими историями, знать о людях, которые о нас не знают, когда снова встает вопрос о пользе и вреде историй для жизни, все более требуется аутентичный опыт, опыт самостоятельного переживания. Здесь уместна еще одна аналогия. В XX веке искусство было ответственно за хранение вещей. Массовое, серийное производство вещей сделало их однообразными, повторяемыми, как бы лишило их субстрата — степень их реальности стремилась к нулю, и ответственность за поддержание этой реальности взяло на себя искусство, показав, что вещь не растворяется в целях и задачах, она важна как таковая. По сути, художественными средствами здесь была представлена забота о первой сущности по Аристотелю, то есть о вещи в ее единственности, неповторимости и уникальности. В XXI веке, когда массовым и серийным стало уже не производство вещей, а производство событий, и каждое событие превращается в «контент» информационного канала, компьютерные игры берут на себя ответственность за поддержание экзистенциальной настройки — фундаментальных модулов открытости миру: в играх мир дается в тревоге, ужасе, заботе и даже скуке, поскольку настоящую скуку все чаще можно пережить только в играх — в любой другой ситуации от нее избавляет смартфон, подключенный к интернету. Игры заботятся уже не о первой сущности, а о первичных формах отношения к миру — об опыте нового, уникального, индивидуального — актуального.

Работая с нашими бытийными состояниями, игры претендуют на статус хранителей актуального опыта виртуальными средствами. Как ни парадоксально, поскольку действительность размывает образ индивида в информационных потоках, виртуализируя его опыт, актуальный опыт можно пережить только в компьютерной игре. Непрагматическое измерение игр становится измерением существования, а борьба за досуг — заботой о себе в условиях цифровой реальности и тотального отчуждения всевозможного опыта. Игра позволяет переписать отчужденное, сделать его своим и тем самым ощутить ответственность за него. В играх только один модус существования — от первого лица, только одно отношение — заинтересованное, только одна ориентация — личностная. Все это полностью противоречит современной информационной реальности, где опыт, приходит к нам из художественных и документальных

фильмов, новостных лент и рассказов других в социальных сетях и видеоблогах — то есть не является в полном смысле слова нашим. Все это приводит к торжеству циничного разума и постправды. Компьютерные игры способны вдохнуть в опыт новую искренность. Если в ситуации информационного избытка в деле достижения истины не работает теория соответствия (так как фейк неотличим от факта, а событие тонет в произведенных им эффектах), не действует теория эффективности (так как в информационном мире все обсуждается, но не предписывается рецепт действия, все истины равновозможны и взаимозаменяемы), то компьютерные игры возвращают истину на уровень личностного вовлечения, истину как сопереживание, осуществляя драматическую теорию истины. Сегодня этот опыт драматической теории истины, где истина — это то, что задевает непосредственно меня и живет за счет моего времени и пространства из компьютерных игр, распространяется и на другие цифровые среды: интерфейсы наших устройств уже ориентированы на это вовлечение в сопереживание.

Личностное вовлечение в событие, которое дают игры, имеет не просто этические последствия. Конечно, в отличие от литературы и кино, игра заставляет нас совершать некоторые действия и таким образом ставит в неудобное положение, позволяя испытывать страх и стыд за собственные поступки, ощущать ужас возможной ситуации собственной кожей. Но что гораздо важнее, игра заставляет нас принимать за свои действия ответственность, выводя нас тем самым в личностное измерение из тотальной отчужденности и анонимности, она вынуждает нас видеть базовые категории ориентации в мире как продукты отчуждения. Мир длительное время был продолжением взгляда, в играх он должен стать продолжением кожи. Медиа длительное время работали со значением и репрезентацией: репрезентировались события, им придавались определенные толкования и оценки. Игра работает с присутствием. Толкование и репрезентация производят значения, то есть сообщения, которые понятны большому кругу лиц. Чем большому кругу они понятны, тем меньше в этих сообщениях уникального. Сознание как результат общения есть общественный продукт и в этом смысле понятия, поскольку они уже пребывают в стихии абстракций неприложимы к уникальным экзистенциальным состояниям. Вся суть предшествующих компьютерным играм медиа сводилась к тому, что они, работая с мнениями, оценками, значениями были масс-медиа, то есть ориентировались на понятность и доступность широкому кругу лиц, на особые модусы сознания, компьютерные же игры позволяют пережить уникальное, и в этом смысле они представляют собой новейшие, крайне персонализированные медиа, которые ориентируются не на модусы сознания, а на модусы бытия.

Игра по сути не служит никаким целям, кроме раскрытия экзистенции — она самоценна, довлеет себе, а значит причастный к игре освобождает существование от всего остального, кроме него самого, кроме существования как такового. Компьютерная игра заставляет технические средства усиливать присутствие, чувство полноты бытия, не ослабляя его прагматикой и новыми техническими императивами, предъявляемыми к человеку и самого его превращающими в машину. Играя, мы осваиваем существование, его полноту и самоценность. Компьютерная игра — использование техники ради раскрытия полноты существования. В техническом мире, где опыт мира все более экранирован и фрагментирован, игра — условие сборки мира в акте воли, возможность ощутить мир как целостное единство, в которое играющий вовлечен, где боль и удовольствие — результаты действий, а потому целостность мира оказывается сопряжена с бытийной ответственностью. Игры возвращают опыт непознанного мира, показывая, что всякая истина, всякое знание — результат личностного вовлечения, что любое сложившееся правило, любой установившийся модус понимания должен быть подвергнут критике от существования, то есть пережит во всей его бытийной полноте. Любая компьютерная игра — это переживание той же ситуации иначе. В играх истина ситуации устанавливается в актах воли. Именно этот опыт является критическим для сферы медиа, традиционно критики не знающей, открытой всем интерпретациям. В медиа интерпретация предшествует существованию,

в играх — существование предшествует интерпретации. Поэтому игра сопротивляется понятию и работает с визуальным и аффективным ресурсом. А потому и коммуникация в играх из обмена понятиями, суждениями, рефлексиями превращается в обмен состояниями. Игры, в отличие от иных медиа, ответственных за трансляцию значения, 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.

Именно игры показывают ресурс медиа: они дают понять, что медиа способны стать цельным знанием, основанным на вовлечении в сопереживание, но они могут стать и технически реализованными отвлеченными началами, дробящими бытие. Независимо обоснованная К. Лоренцем и Н.А. Бернштейном теория ауторитмии говорит о самопроизвольной активности центральной нервной системы, которая осуществляется вне всякой стимуляции и проявляется в ритмизированных движениях. Живое вещество как бы исходит волнами возбуждения, и лишь затем над этими не имеющими цели движениями надстраиваются рефлексы и другие регулятивные механизмы. «Рефлекторное поведение не является чем-то эволюционно-первичным, напротив, оно является довольно поздним эволюционным приобретением и первична как раз-таки ауторитмия — спонтанные колебания интенсивности, что-то вроде appetitus'a, задающего определенность живой формы» [Грякалов 2015, 27]. В самом широком культурно-антропологическом аспекте эта теория говорит о том, что до языка как беседы души самой с собой существует девиация языка — неупорядоченные звуковые потоки, намеки на речь, где на ходу расплавляются лишь недавно высветившиеся формы, до действия — некоординированные движения «первичного танца», до устойчивой реальности и стабильного ее восприятия — несвязные интенсивности: скорости, скольжения, кружения. До всякой утилитарно-практической ориентации существует избыток наслаждения, который неизбежно заявляет о себе, вводит в первичное беспокойство, заставляет ресурс живого растрачиваться вне возможной прибыли, вне всякого смысла. Очеловечивание техники — ее приближение к человеку, расчеловечивает человека, отдаляя его от самого себя. Обратной стороной доступности техники — ее интерактивности, является интерпассивность человеческих сообществ. Игры предельно интенсифицируют доступный человеку ресурс, а также поощряют его непроизводительную растрату. И здесь возникает ключевой для понимания роли компьютерных игр парадокс — игры уничтожают порядок, не устанавливая нового: смысл, принесенный в жертву, время, принесенное в жертву, цель, принесенная в жертву — все это насилие, совершаемое в игре над устоявшимися культурными практиками и значениями, но именно это возвращает опыт ауторитмии — опыт скорости, скольжения, кружения, а вместе с тем позволяет переприсвоить действие себе, позаботиться о себе, ощутить свое существование как значимое и самоценное вне всякой отнесенности к работе социальных, политических и иных машин. Ведь жертвует только имеющий. Жертва утверждает господина. Принести жертву — значит в подлинном смысле овладеть собой. Игры могут открыть самоценный опыт существования — явить играющему себя в качестве сущего как такового. Если со времен Аристотеля для первой философии сущее как таковое — это предмет, то для компьютерной игры в эпоху цифровой реальности — это задача. Все непрактические и непрагматические аспекты игр, переносимые в иные медиа скорее говорят о рождении новых инструментально-коммуникативных навыков, характерных для новой среды, которые будут работать не со значением (универсальным и необходимым), а с экзистенцией (уникальными и единичными модусами существования).

### *Ссылки — References in Russian*

Грякалов 2015 — *Грякалов Н.А.* Жребии человеческого: Очерк тотальной антропологии. СПб.: Дмитрий Буланин, 2015.

Ленкевич 2017 — *Ленкевич А.С.* Компьютерные игры — стратегии понимания // Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла / Под редакцией В.В. Савчука. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2017. С. 126–135.

Шевцов 2016 — *Шевцов К.П.* Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. Сер. 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. 2016. Вып. 1. С. 98–103.

### *References in English*

Gryakalov, Nikolay A. (2015) *The Lots of the Human: Essay on Total Anthropology*, Dmitry Bulanin, Saint Petersburg (in Russian).

Lenkevich, Alexander S. (2017) 'Computer Games — Understanding Strategies', V.V. Savchuk (Ed.), *Media Philosophy XIII. The Universe of Digital Mind: New Territories of Meaning*, St. Petersburg Philosophical Society, Saint Petersburg, pp. 126–135 (in Russian).

Shevtsov, Konstantin P. (2016) 'Computer Games as a Subject of Philosophical Analysis', *Bulletin of St. Petersburg State University*, Ser. Philosophy. Conflictology. Culturology. Religious Studies, 1 (2016), pp. 98–103 (in Russian).

Suderman, Peter (2018) 'Red Dead Redemption 2 is True Art. The Season's Best Blockbuster isn't a TV Show or Movie. It's a Video Game'. Available at: <https://www.nytimes.com/2018/11/23/opinion/sunday/red-dead-redemption-2-fallout-76-video-games.html>

### **Сведения об авторе**

**ОЧЕРЕТЯНЫЙ Константин Алексеевич** — кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии науки и техники Санкт-Петербургского государственного университета

### **Author's information**

**OCHERETYANY Konstantin A.** — CSc in Philosophy, Senior Lecturer of the Department of Philosophy of Science and Technology, Saint Petersburg State University