

Рецензии

АЛЕСЯ С. СЕРАДА

Ваасский университет, Финляндия

ORCID: 0000-0001-6559-7686

Экзистенциализм для геймеров *Рецензия на книгу: Gualeni S., Vella D. (2020) Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan*

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-267-273

267

Как справиться с экзистенциальной паникой с помощью видеоигр? В этой книге вы найдете четыре практических совета, а также краткую, но продуктивную сумму методологий для тех, кто занимается философией технологий и медиа. Книга «Виртуальный экзистенциализм. Смысл и субъективность в виртуальных мирах» будет понятна и интересна как исследователям, так и обычным игрокам, не обремененным гуманитарным образованием (при условии на сегодняшний день, что они знают английский язык).

Стефано Гуалени и Дэниел Велла — профессора Мальтийского университета и сотрудники его Института цифровых игр. Те, кому интересна западная философия видеоигр, наверняка уже обратили внимание на их многочисленные статьи и доклады, написанные вместе и по отдельности, а также в соавторстве с многочисленными коллегами по дисциплине, чьи мнения также обильно цитируются

Серادا Алеся Сергеевна — магистр социальных наук, аспирант Ваасского университета (Финляндия). Научные интересы: эксплуатация, насилие, обман, доверие и блокчейн в играх и прочих визуальных медиа. E-mail: alesja.serada@gmail.com

Alesja S. Serada — MA in Social Sciences, PhD candidate at the University of Vaasa (Finland). Research interests: exploitation, violence, deception, trust and blockchain technologies in games and other visual media. E-mail: aserada@uwasa.fi

в этой компактной монографии. Для Дэниела Веллы это первая книга, несмотря на его активность на конференциях. Ученого давно волнует проблема бытия в виртуальных мирах, субъективность игрока и «игровое возвышенное». «Игровое возвышенное» для Веллы — ключевой эстетический момент в участии игрока в игре, когда стремление игрока к овладению игрой сталкивается с невозможностью полного и непосредственного знания ее системы [Vella, 2015]. Велла приводит в пример почти невозможную сложность *Dark Souls*. Такое понимание «возвышенного игрового опыта», идущее рука об руку с критикой «репрезентативного режима» игры, на русском языке продолжает разрабатывать Константин Очеретяный [2019], правда, на другом материале, а именно на примере глитча.

В свою очередь Стефано Гуалени не только академик, но и профессиональный дизайнер игр. В последние годы это серьезные и философские игры, такие как *Something Something Soup Something* (2017), *HERE* (2018), и, наконец, в соавторстве с Яспером Шеллекенсом, настольная игра о злоупотреблениях на рынке недвижимости в Мальте под названием *Construction Boom!* (2020). Свою первую монографию Гуалени [Gualeni 2015] издал еще в 2015 году. Она называется «Виртуальные миры как философские инструменты: как философствовать цифровым молотом». Передавая привет Ницше в вызывающем подзаголовке, автор учит читателей философствовать при помощи цифрового молотка. На самом деле он не испытывает авторитеты на прочность: начиная в русле философии технологий Хайдеггера и затем расширяя его за счет современных течений постфеноменологии, Гуалени просто и доходчиво объясняет, как описывать виртуальные миры в философских категориях и как затем использовать эти миры как модели для осмысления мира за их цифровыми пределами.

Для Гуалени и Веллы новая книга — важный шаг в обобщении собственного вклада в философию цифровых игр. Для этого им приходится пересматривать ряд устоявшихся концепций и определений, чтобы приспособить их к описанию игровых миров. Общая цель авторов новой книги — «понять, как опыт в виртуальных мирах возникает из опыта в актуальном мире, пересекается с ним, и как он способен побудить к таким экзистенциальным операциям на чьем-либо актуальном “я”, которые невозможно осуществить без технологий виртуальной реальности, или, по крайней мере, без них они не настолько доступны» [р. 113]. Новую субъективность, которая возникает в виртуальном мире, можно рассматривать как частный случай человека-киборга, дополнившего свое восприятие технологическими линзами и придатками — средствами коммуникации. «Технологически модифицированное Я», а также «экология воображения» в цифровых мирах сходным образом возникают и у Очере-

тяного [2019], и если корни этой идеи принято видеть в промышленной революции XIX века, то Гуалени и Велла обращают внимание на то, что итальянский футурист Маринетти оперировал уже вполне теоретически сложившейся идеей «технологического трансчеловека», очень похожего на киборга Донны Харауэй.

«Виртуальный экзистенциализм» состоит из шести небольших глав и заключения. В первой главе авторы задают понятийную рамку, к которой вновь возвращаются в заключение. Речь идет главным образом о субъективности в виртуальных мирах. Виртуальное часто интерпретируют как новый горизонт возможностей, предлагающий игроку почти безграничную свободу в воображаемом. Сами авторы предпочитают более сдержанный, сартрианский подход: «виртуальные миры всего лишь обнаруживают новый мир фактов, который мы затем можем преодолеть с помощью воображения» [р. 95].

С точки зрения авторов, виртуальная субъективность — это подмножество нашей актуальной субъективности, т. е. той, в чем присутствию в актуальном, материальном мире мы не сомневаемся. Авторы намеренно выносят за рамки обсуждения такие вопросы, как «реален ли реальный мир» и «что такое технология», за более подробным разъяснением позиции по вопросу технологий можно обратиться к предыдущей книге Гуалени [Gualeni 2015]. Здесь же ради простоты технология понимается в более широком хайдеггеррианском смысле как «конгломерат артефактов и форм знания, задействованных в устремлении к чему-либо» [р. xxvi]. Итак, «наша виртуальная субъективность — наше восприятие виртуального мира, действия, которые мы предпринимаем, стремясь осуществить наш собственный проект в этом мире, эмоции, которые мы переживаем, когда подобные проекты осуществляются или терпят неудачу, — становится “аналогоном” для отличной, воображаемой версии себя, той, которая ускользает от детерминированности актуального мира» [р. 96]. С точки зрения Гуалени и Веллы, виртуальная субъективность формируется через способности и ограничения виртуального мира, через возможности действия, которые этот мир предоставляет. Отличие позиции Очеретяного и его российских коллег в том, что они чаще переносят акцент на игру как на активного агента: в их перспективе, скорее, это виртуальный мир реализует геймера как проект внутри себя, нежели сам геймер реализует себя в игре. Тем не менее они сходным образом описывают «экзистенциальный ландшафт» цифровых технологий как «пространство воли» игрока [Очеретяный, Колесникова 2018]. Если судить по книге, то европейские и российские коллеги единодушны в том, что «в современной “цифровой вселенной” геймер — это способ бытия-в-мире» [Там же: 36].

Вторая глава посвящается входу и выходу из роли субъекта в виртуальном мире. Виртуальная субъективность отличается от актуальной по целому ряду параметров: к примеру, она может подразумевать игровое бессмертие (или, напротив, обнуление игрового мира после поражения — «permadeath»). Примеряя на себя эту новую перспективу — «аттитюд виртуальности», — игрок выполняет ряд ритуалов, сходных с инициацией или лиминальным переходом. Пожалуй, впервые вне контекста именно ролевых игр подробно рассматривается выход из роли: в терапевтических ролевых играх и в театре правильно выйти из образа едва ли не важнее, чем в него войти. Фокус на этом далеко не бесшовном переходе в какой-то мере противоречит риторике евангелистов виртуальных миров и сетевых сообществ: у них субъект часто предстает как «чистый разум», который автоматически загружается в сеть, легко и непринужденно расставаясь со своей телесностью. Интересную критику такого невидимого или «несуществующего» интерфейса предлагают Болтер и Грусин [Bolter, Grusin 2000] в книге «Ремедиация», на которую Гуалени и Велла также ссылаются, правда, по другому поводу.

270

Наконец, четыре небольшие главы задают конкретные перспективы анализа виртуальных миров с точки зрения четырех философов, представляющих экзистенциализм или близких к нему, это Хельмут Плеснер, Петер Цапффе, Жан-Поль Сартр и Юджин Финк. У Плеснера берется сопоставление естественного и искусственного, а также утопический «законченный» проект себя в мире; Петер Цапффе представляет всю глубину трагизма экзистенции, Жан-Поль Сартр дает повод поговорить о воображаемом и виртуальном, и, наконец, Юджин Финк предлагает обсудить свободу в игре. Разумеется, ни сам экзистенциализм, ни его преломление в возможных и вымышленных мирах этими именами не исчерпываются. С другой стороны, это не энциклопедическое исследование, а, скорее, руководство к практическому философствованию для геймеров. Цель авторов — раскрыть такие грани темы, которые обычно остаются без внимания. Интересно, что английский перевод главного труда Плеснера «Ступени органического и человек» вышел лишь в 2019-м, в то время как русскоязычным читателям он был знаком с 1988 года благодаря издательству «Прогресс». Чего здесь, возможно, не хватает, так это конкретных анализов игр, как сами авторы анализируют *Fallout 4*, рассматривая вход и выход из роли. Будем считать, что это задача для будущих исследователей.

Опираясь прежде всего на Сартра, Гуалени и Велла обращаются к идее «цифрового воображения» и спрашивают, способно ли оно дать нам экзистенциальную свободу. Их собственный ответ на этот вопрос положительный, но можно ли пойти еще дальше и вообразить в виртуальном мире нечто такое, что полностью отсутствует

в актуальном опыте? Здесь их ответ, скорее, отрицательный, пусть они на нем и не настаивают. Для сравнения у Очеретяного новый горизонт воображения, который открывает нам техника, может оказаться ловушкой. То, что в идеале представлялось как свобода и многообразие в воображаемых мирах, приводит к цифровому параличу и тотальной стандартизации интерфейсов [Очеретяный, 2019].

В более широком контексте медиа видеоигры и виртуальные миры часто критикуют за то, что они подменяют свободу выбора и самореализации «удобным» медиапродуктом с конечным набором сценариев. Отвечая на эту критику, Велла и Гуалени предлагают видеть в виртуальных мирах не только субъективность, но и проектуальность (projectuality); не только кем видит себя индивид, но и кем он хочет стать. Ранее, но более подробное обоснование проективности (projectivity — так в оригинале) в виртуальном мире тоже находится в четвертой главе предыдущей книги Гуалени [Gualeni 2015]. Такое понимание свободы позволяет свергнуть диктат «имплицитного игрока» и даже «имплицитного гейм-дизайнера» (концепция, которую вместе с Гуалени разрабатывает бельгийская исследовательница Неле ван де Мосселер) и реализовать в виртуальном мире собственный проект, опираясь на правила или действуя вопреки им. Впрочем, именно здесь интеллектуальный проект Гуалени и Веллы, скорее всего, не найдет понимания у той части исследователей игр, для которых принципиально важно определять игру через ее правила. Во-первых, можно ли считать игру против правил игрой? И во-вторых, а чем тогда виртуальные миры отличаются, например, от вымышленных миров литературных произведений?

271

За что авторов действительно хочется покритиковать, так это за не вполне обоснованное расширение виртуальных миров до пределов трансмедиальных вселенных в главе «Вход и выход из роли в виртуальных мирах». Авторы включают в ритуал входа в игру формирование ожиданий к ее жанру, франшизе, разработчикам и всему корпусу текстов и образов, имеющих отношение к игре в целом. Складывается впечатление, как будто ритуал входа в виртуальный мир будет неполным без тщательного или даже фанатичного знакомства с компанией-разработчиком и издателем игры, ее историей и другими играми, маркетинговыми материалами, презентациями на игровых шоу, официальным трейлером, отзывами, стримами и летсплеями. Однако ожидания к игре, сформированные внеигровыми факторами, существуют независимо от опыта самой игры, что особенно заметно, когда эти ожидания нарушаются. Многие обитатели виртуальных миров строят отношения с любимыми играми и реализуют себя именно внутри игры, а не за счет околоигровых медиа.

Хочется верить, что в по-настоящему убедительный и призывающий к самоактуализации виртуальный мир можно войти и начать игру, не употребив перед этим несколько десятков или даже сотен часов прямой и скрытой рекламы, заказного и бесплатного маркетинга. Это, впрочем, не отменяет важности исследований трансмедиальных вселенных и игровых сообществ в контексте исследований игровой культуры, а также того, как влияет на бытие-в-игре углубленное знакомство с ее системой с помощью прочих медиа. Сами авторы [р. 47] признают двусмысленность своей интерпретации и отмечают, что принимать идеи, навязанные нам сообществом, значит, согласно Сартру, жить в самообмане или нечистой совести (*mauvaise foi*), как пишет еще одна их коллега Марту Матильда Каниа, что обозначает отказ от собственной экзистенциальной свободы.

272

Гуалени и Велла неоднократно выступают вопреки мнению большинства в *game studies*: например, в целях своего исследования они объединяют игровые миры и «серьезные» цифровые симуляторы. Игры, которые подразумевают линейный прогресс игрока на пути к конкретной и однозначно определенной цели, — это лишь частный случай в их концептуализации, и более того, это скорее исключение, подтверждающее правило. Ведь, с точки зрения Сартра, игра строго по правилам представляла бы собой *mauvaise foi*, т. е. самообман. Следуя за американским философом технологий Доном Айди, Велла и Гуалени описывают наши взаимодействия с виртуальными мирами через призму «мультистабильности»: пользователи вольны наделять технологии новыми функциями и значениями, даже такими, которые противоречат замыслам их разработчиков. Впуская в виртуальный мир экзистенциально свободного игрока, мы признаем, что видеоигры не являются полностью детерминированными. Они способны удивлять и восхищать нас, мы можем видеть в них «возвышенное», переосмысливать и превосходить в них самих себя. Именно это головокружительное ощущение одновременной потери и обретения себя в игре как раз и стремятся передать нам авторы.

Библиография / References

Очеретяный К. (2019) Возвышенный игровой опыт: Что следует из кризиса интеракции? *Галактика Медиа: Журнал медиаисследований*, 46: 29–48.

— Ocheretyany K. (2019) Sublime Gaming Experience: What Follows from the Interactivity Crisis? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (4): 29–48. — in Russ.

Очеретяный К.А., Колесникова Д.А. (2018) Эпистемологические функции компьютерных игр. *Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право*, 2: 27–38.

— Ocheretyanyi K.A., Kolesnikova D.A. (2018) Epistemological functions of computer games. *Vestnik PNIPU. Cultura. Istoriia. Filosofiiia*, 2: 27-38. — in Russ.

Bolter J.D., Grusin R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA, USA: The MIT Press.

Gualeni S. (2015) *Virtual Worlds as Philosophical Tools. How to Philosophize with a Digital Hammer*, Basingstoke, Hampshire, UK: Macmillan Publishers Limited, Palgrave Macmillan.

Vella D. (2015) No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15 (1).

Рекомендация для цитирования:

Серада А.С. (2020) Экзистенциализм для геймеров. Рецензия на книгу: Gualeni S., Vella D. (2020) *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. *Социология власти*, 32 (3): 267-273.

For citations:

Serada A.S. (2020) Existentialism for Gamers. Book Review: Gualeni S., Vella D. (2020) *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. *Sociology of Power*, 32 (3): 267-273.

273

Поступила в редакцию: 19.08.2020; принята в печать: 01.09.2020

Received: 19.08.2020; Accepted for publication: 01.09.2020