

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Проект метафизики видеоигр

Ветушинский Александр Сергеевич

Студент

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский

факультет, Москва, Россия

E-mail: sanitys@mail.ru

Метафизика видеоигр – это локальная, куда более конкретная часть общей философии видеоигр. Ведь последняя, будучи сферой, в которой могут быть увидены и схвачены самые разные исследовательские стратегии и оптики, не может позволить себе поставить какую-то одну выше остальных. Поэтому какой бы интерес к видеоиграм не культивировался в рамках, например, нарратологии, людологии, медиатеории или *game studies* – все это имеет значение для философии. Метафизика же, в отличие от традиционного понимания этой дисциплины как наиболее общей, представляет собой еще одну конкретную исследовательскую стратегию, наряду с вышеперечисленными, которая также по-своему конструирует свой объект. Поэтому дело не в том, что есть видеоигры, к которым метафизика может оказаться приложимой, а в том, что сами видеоигры и есть метафизика. В данном тексте мы постараемся обрисовать контуры того, как так понятая метафизика видеоигр может быть построена.

Первый шаг, который мы должны сделать – научиться воспринимать видеоигры всерьез (это, если угодно, методологическое ограничение), так как именно это мы делать не умеем. Ведь видеоигры понимаются как то, что либо символизирует, либо метафорически передает нечто, что так или иначе отсылает к нашему миру, к нашей реальности. Приведу пример: в *Grand Theft Auto: San Andreas* можно снять проститутку; вы сигналили ей, она садится в машину, но если прокрутить камеру, то легко можно увидеть, что проститутка просто сидит рядом и никаких действий не совершает. Проинтерпретировать это как образ или метафору сексуальных отношений и будет главной ошибкой в данном случае. Потому что воспринимать видеоигры всерьез означает понимать и принимать то положение, что в мире *Grand Theft Auto: San Andreas* мы платим проституткам лишь за то, что они сидят рядом. Стратегию, которая выстраивается на таком методологическом принципе, можно назвать имманентным анализом видеоигр.

Но это только первый шаг. Ведь ясно, что мы не можем игнорировать измерение игрока, без которого игра вообще бы не игралась. Именно игрок нарушает имманентность видеоигры, являясь трансцендентным по отношению к ней. Это ставит перед нами задачу сделать второй шаг, который заключается в ответе на вопрос: являются ли видеоигры человекообразными? Мы считаем, что нет, так как человеческий опыт не является специфическим для видеоигр. Возможности, которые предоставляют нам видеоигры значительно шире, чем человеческие возможности: мы можем играть абстрактными механизмами, блоками, силами природы и так далее. Конечно, это верно только с точки зрения имманентности видеоигр, но и на уровне машин или артефактов, которые отсылают к игроку, являющемуся, как правило, человеком, все не так однозначно. Одно дело, когда мы берем джойстик от консолей типа PlayStation3, где на уровне самого тела ясно, как работать с этой машиной, какие части нашего организма какие позиции должны занимать. Но посмотрите на консоли типа NES или Atari и

вы почувствуете, что перед вами артефакты веземной цивилизации. Именно на этом, кстати говоря, и строится феноменология пришельцев Яна Богоста. Мы же ответим на этот вопрос немного иначе: видеоигры не человекоразмерны, а богоразмерны. И та позиция, которую занимает человек по отношению к видеоигре, является божественной по самой своей сути.

Дело, конечно, не в том, что это какая-то особая теология (хотя в какой-то мере это и так), а в том, что бог – это парадигмальный пример того, как функционирует любой объект. Ведь все, что мы бы не взяли – дерево, космос, человек, слово языка и так далее – все может быть обожествлено. Результатом такой оптики является вычленение двух базовых операций, релевантных по отношению к любому объекту: гипостазирование и редукция (которые применяются одновременно). Это может выглядеть так: камень – это бог, но, вместе с тем, это только камень. Аналогично и с человеком: человек занимает божественную позицию по отношению к видеоиграм, но, вместе с тем, это только человек и его положение как бога не необходимо, а случайно. В принципе, такая позиция не является большим открытием, достаточно давно существует и целый жанр, который так и называется: *god game* (*The SimCity* или *Black White*). Просто наша позиция заключается в том, что любая *game* и есть *god game*.

Третий шаг, который остается сделать, заключается в введении симметрии. Ведь на данном этапе онтологическая структура, которая у нас получилась, является ассиметричной, так как есть игрок, который занимает выделенное положение по отношению к видеоиграм, в которые он играет. Но если мы наделим те объекты, которые находятся в мире видеоигры какой-то субъектностью, это не прибавит им знания о том, что ими кто-то играет, они не будут подозревать, что есть некая инстанция, которая включает их и выключает, которая останавливает их мир, нажимая на паузу, сохраняет их в том или ином положении, время от времени переигрывая одно и то же место и так далее. Суть последнего предложения в следующем: все это можно перебросить и на наш мир. Ведь мы, как и персонажи наших игр, не можем быть уверены, что никто не играет и нами. Причем, подобно тому, как мы можем быть богами двухмерных блоков из Тетриса, точно также двухмерные блоки из Тетриса могут быть нашими богами. Продолжая же наращивать порядки по типу «есть игра и есть тот, кто в нее играет, кто, в свою очередь, тоже является персонажем игры, в которую играет кто-то другой» несложно прийти к признанию онтологического равенства между тем, что мы считаем реальным, и тем, что мы считаем фиктивным. Они либо одинаково реальны, либо одинаково фиктивны. И в этом как раз получает свое подтверждение изначальный принцип умения воспринимать видеоигры всерьез.

Конечно, все это не более чем набросок. Чтобы защитить предложенную здесь стратегию, тезисов будет явно недостаточно. Да и цель была в другом – не в том, чтобы защитить конкретную реализацию проекта, а в том, чтобы показать, что это вообще за проект и как он может реализовываться. Главное же, что здесь следует отметить (и что, надеюсь, нам удалось показать), заключается в том, что видеоигры – это не просто объект для философии, это ресурс для нее. Поэтому вопрос не в том, насколько видеоигры заслуживают или не заслуживают внимания философов, вопрос в том, как изменилась философия после появления видеоигр и как она будет меняться в будущем.