УДК 004.832.24 + 316.774:004.77

А. А. Сухов

ЦИФРОВОЕ ВИЗИОНЕРСТВО В СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Статья посвящена анализу опыта погружения в виртуальные миры современных компьютерных игр, обнаруживающего ряд специфических признаков визионерства (репрезентация эффекта тотальности; усиленная синестезия (в том числе посредством новейших сенсорных технологий, специальных контроллеров); собственная темпоральность и каузальность; восприятие потока динамично изменяющихся визуальных образов; трансформация линейного времени и пространства; трансперсональный опыт (создание «аватара»); переживание смерти и возрождения (опция save/load); диалектика беатифических и инфернальных состояний; властность виртуального мира (аддикция); связь с художественной культурой («цифровой романтизм») и традиционными искусствами), репрезентированных в цифровом пространстве. Это позволяет говорить о появлении новой, обусловленной развитием информационных технологий цифровой модификации визионерства.

К л ю ч е в ы е с л о в а: компьютерные игры, визионерство, виртуальная реальность, цифровые медиа, искусство, современная культура, технология, ролевые игры, стратегии.

Современные компьютерные игры — сложный многоплановый феномен современной культуры, яркий пример стремительного развития цифровых медиа и новейших информационных аудиовизуальных технологий. Если первые компьютерные игры были по большей части достаточно примитивными аркадами с простейшей CGA (от англ. *Color Graphics Adapter* — цветной графический адаптер, первый стандарт цветных мониторов для персонального компьютера) графикой (а то и вообще без графики, если вспомнить первые текстовые RPG (от англ. *Role-Playing Game* — ролевые игры)), то многие современные компьютерные игры (типа «Total War: Rome II» (2013), «Dragon Age 3: Inquisition» (2014) или «Fallout 4» (2015)) становятся полноценными виртуальными мирами с тысячами ярких, выразительных, постоянно меняющихся деталей, с объемным звуком, интерактивным саундтреком и в 32 000 000 цветах, превосходящих «все видимое в нормальном состоянии» [11]. Этот нетривиальный (и иногда практически тотальный) опыт погружения в цифровое пространство обнаруживает черты сходства с опытом визионерского переживания. Взаимосвязь визионерства и компьютерных игр интересна также тем, что, обладая способностью перенести игрока от тягот и забот повседневной жизни в виртуальный мир, компьютерные игры оказывают терапевтический эффект и в то же время реализуют один из «основных аппетитов души», по О. Хаксли [10, *57*] — возможность «превзойти себя, свою само-сознающую самость хотя бы на несколько мгновений» [Там же], появляющуюся как раз в ходе визионерского опыта.

Благодаря своему техническому совершенству, многообразию и жанровой дифференциации многие современные компьютерные игры врываются

© Сухов А. А., 2016

в сопредельные общественные и культурные сферы — искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации, политику, спорт (киберспорт) и даже гендерные отношения. Поэтому в методологическом отношении для полноценного осмысления всей многоплановости виртуальных миров современных компьютерных игр наиболее релевантным может быть междисциплинарный подход. В данном тексте мы подробно рассмотрим одну из интересных сторон междисциплинарного исследования современных компьютерных игр — взаимодействие игровой компьютерной виртуальной реальности и визионерства.

В методологическом плане мы исследуем указанное взаимодействие через поиск и репрезентацию специфических признаков визионерства в цифровом пространстве виртуальных миров современных компьютерных игр. Это позволит нам говорить о появлении новой синтетической модификации визионерства, которую можно будет условно назвать цифровым визионерством. Термином «цифровой» здесь обозначается медиаконтент (изображения, звуки, тексты), существующий в виде классического набора цифр (1 и 0) в двоичной системе, используемой в компьютерных системах.

Для дальнейшего исследования следует также определиться с основными терминами и прежде всего с феноменом визионерства как таковым. В целом под визионерством мы понимаем «культурную способность восприятия сверхчувственной реальности на уровне чувственной имманентности» [7]. Следует также сказать о специфической визионерской образной *предметности* [Там же, *9*]. Анализ философских эссе Олдоса Хаксли (в работах которого визионерство впервые представлено как предмет философской рефлексии), а также актуальных современных естественно-научных (С. Гроф) и неопозитивистских (Дж. Д. Льюис-Уильямс, Т. Доусон, Р. К. Сигель, М. Е. Джарвик, Д. Дронфилд и др.) исследований позволяет выявить характерные признаки визионерства: 1) многократное усиление чувственного восприятия, в первую очередь визуального; 2) совмещение инфернальных и блаженных состояний; 3) нарушение каузальных связей; 4) восприятие потока «удивительной новой информации» [2]; 5) восприятие динамично изменяющихся характерных визуальных образов — от простых геометрических фигур, ярких и запутанных узоров, самоцветов до более сложных фигур; 6) ощущение сверхъестественной значимости, несомненной бытийной достоверности; 7) трансформирование линейности времени и пространства; 8) деперсонализацию; 9) потерю воли к действию, доминанту созерцательности; 10) повышенную притягательность визионерского переживания [7, *11*].

Также на основе детального анализа работ О. Хаксли и актуальных неопозитивистских исследований можно выявить краткую теоретическую модель визионерства, включающую следующие элементы: а) «тотальность: отсутствие дистанции между визионером и созерцаемым объектом; б) целостность визионерской реальности, обеспеченную чувственной синестезией; в) парадоксальность сочетания постижимости и таинственности, знакомого и абсолютно нового; г) повышенную достоверность визионерских образов по контрасту с повседневным восприятием; д) сверхзначимость, притягательность, властность визионерской реальности» [Там же, *11–12*]. Эту теоретическую модель мы используем для анализа визионерства в виртуальных мирах современных компьютерных игр.

Перед этим анализом следует разобраться с определением феномена виртуальной реальности как такового. Широкая популярность данного термина привела к тому, что «виртуальная реальность» стала собирательным обозначением множества феноменов конца XX — начала XXI в.: телевидения, электронных коммуникаций, цифровых медиа. На данный момент не существует целостной концепции виртуальной реальности, в широком смысле она может рассматриваться как «любые измененные состояния сознания» [1, *3*]. В более узком значении виртуальная реальность понимается как вид экранного искусства или как «законченное воплощение стиля и настроений постмодернистской культуры» [Там же], а в самом узком смысле определяется как «реальность, создаваемая при непосредственном взаимодействии с компьютером» [Там же] (компьютерная виртуальная реальность). При всем многообразии систем виртуальной реальности «их объединяет производимый эффект погружения (immersion). Он заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его как “настоящее”» [Там же].

По сути, виртуальная реальность пытается *репрезентировать эффект подлинности и тотальности* медиумического визионерского опыта. Как и в случае с первоначальным визионерством-медиумизмом в религиозно-мифологических системах, виртуальная реальность стимулирует эффект чувственной достоверности, причем не только визуальной, но даже осязательной. Это реализуется, например, при использовании в ходе игрового процесса специальных новейших *сенсорных технологий*, таких как знаменитый сенсорный игровой контроллер Kinect для консоли Xbox360 и платформы PC (позволяющей пользователю взаимодействовать с компьютером через устные команды [12] и перемещения тела); контроллер Wii Remote для игровой консоли Wii компании Nintendo или сложный контроллер Hydra для платформы PC, генерирующий электромагнитное поле с радиусом в семь шагов для тактильной манипуляции с загружаемым контентом для легендарной компьютерной игры «Portal 2» (2011), состоящей из сложных физических головоломок, построенных для непосредственного изучения природы порталов (мгновенного перемещения и тем самым визионерской трансценденции линейности времени и пространства).

Кроме того, при помощи специальных сенсорных технологий и контроллеров компьютерные игры дают возможность пережить (в цифровом виде) так называемый «*трансперсональный опыт*» [2]. Этот термин (наряду с «холотропным состоянием») [3] широко использует в своих работах основатель трансперсональный психологии Станислав Гроф для обозначения визионерского переживания. В контексте разрабатываемого им современного научного парадигмального сдвига в сторону «сужения разрыва между наукой и мистицизмом» [2] С. Гроф в своих работах пытается изменить устоявшееся в обыденном сознании и научном дискурсе отношение к визионерству как некоторой «аномалии» или девиации. Многие современные компьютерные игры (в первую очередь в упомянутом ранее жанре RPG, например, в «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011) или серии игр «Fallout» (1997–2016)) предполагают наличие/создание альтер эго (своего «аватара» или «персонажа»), которым будет управлять игрок в виртуальном мире. Создание «аватара» во многих ролевых компьютерных играх предполагает формирование

детализированной виртуальной копии игрока. «Вживание» в созданного «аватара» с помощью специальных сенсорных контроллеров и достоверного интерактивного видео и звука, по сути, дает возможность «внетелесных переживаний» [3] в цифровом пространстве виртуального мира компьютерной игры. Славой Жижек предполагает, что в дальнейшем это приведет к тому, что человек в виде кода «сможет в сжатом виде уместиться на одном CD» [5]. То есть и здесь фактически речь идет о цифровой версии трансперсонального опыта.

Компьютерные виртуальные миры, как и миры визионерского переживания, обладают *собственной темпоральностью и каузальностью*: время в виртуальной реальности (как и в визионерском опыте по версии С. Грофа) обратимо, что, с учетом динамики виртуальной реальности, может приводить к нарушениям причинно-следственных связей. «Будучи результатом научных исследований и развития техники в рамках рациональной традиции, технология виртуальной реальности обнаруживает ее отрицание, противопоставляя опыт потока субъектно-объектной разорванности, доверие чувственным данным — аналитике, релятивизм — стройным иерархическим структурам» [1, *3*]. Как и визионерство, виртуальная реальность, с одной стороны, является формой *восприятия,* с другой — *конструирования*, причем эта способность оказывается культурно-детерминированной, наполненной узнаваемыми образами той иной культурной традиции (например, средневековый антураж фэнтезийных компьютерных игр).

Характерная для виртуальной реальности собственная темпоральность в компьютерных играх репрезентирована в опции save/load (сохранение/загрузка). Она представляет собой возможность заново переиграть, «пережить» ту или иную ситуацию, явление невозможное (но часто желаемое) в повседневной жизни, однако возможное в визионерском переживании (по версии С. Грофа). Благодаря этому в играх можно испытать визионерское *переживание смерти и возрождения*. Например, в серии игр «Grand Theft Auto» (1997–2013) игрок может пережить совершенно лютую смерть в жуткой автомобильной аварии на эстакаде, а потом сразу спокойно возродиться с полным набором очков виртуального здоровья.

Применительно к компьютерным играм можно говорить о визионерской *трансформации «линейного времени и пространства»* [2], так как игрок может: 1) изменить время в игре — поставить на паузу, загрузить с начала, перейти сразу к финалу, ускорить или замедлить время (например, в жанрах авиасимуляторов в играх серии «Microsoft Flight Simulator» (1982–2012) или стратегий), а в ролевых компьютерных играх упомянутой ранее серии «Fallout» можно «перемотать» время с ночи сразу на утро или наоборот; 2) изменить пространство в игре, так как размер воспринимаемых объектов может охватывать весь возможный диапазон от приближения к самым мелким до удаления до размеров карты, планеты или галактики (например, в жанре космических стратегий в серии игр «Master of Orion» (1993–2016)).

Само значение времени и пространства может существенно минимизироваться, поскольку, сосредоточившись на происходящем, игрок способен полностью «отключиться» от окружающей действительности. В этом смысле акцент смещается на характерное для визионерства *созерцание и непреодолимое желание* продлить этот нетривиальный опыт, *властность* визионерской реальности. Этот

момент не только прямо отсылает нас к соответствующему признаку визионерства, но и смыкается с этической проблематикой современных компьютерных игр, в частности с феноменом компьютерной игровой аддикции. В самых тяжелых в психоэмоциональном отношении случаях игровая компьютерная аддикция может привести к психофизическому истощению и даже к смерти, как, например, в известном случае с китайской геймершей [13] после многосуточного сеанса в игре в жанре MMOPRPG (от англ. «*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*» — массовая многопользовательская ролевая игра). Применительно к данному случаю представляется релевантной работа Д. Хэлифакс и С. Грофа «Человек перед лицом смерти», в которой указывается, что «часто случалось так, что визионерские переживания отдельных людей были настолько приятными, что ощутившие их испытывали сильное желание умереть и так навеки остаться в запредельных мирах» [4].

Поскольку визионерство является не просто статичным психофизическим явлением, но и феноменом культуры, предстающим в истории в динамично изменяющихся различных культурно-исторических модификациях (от древнейших медиумических религиозно-мифологических форм до современных), было бы интересно посмотреть, репрезентация какого исторического типа культуры в наибольшей степени актуализируется в цифровом пространстве современных компьютерных игр.

Даже при первом беглом взгляде на все многообразие видов и жанров современных компьютерных игр сразу же бросается в глаза множество популярных игр в жанре fantasy RPG (фэнтезийных ролевых игр). Широкое распространение жанра фэнтези не только в литературе, но и в экранных искусствах (в качестве примера вспомним экранизацию «The Lord of the Rings» («Властелин Колец»), получившую 12 «Оскаров», многочисленные истории о Гарри Поттере или невероятно популярный сериал «Game of Thrones» («Игра Престолов»)) привело к массовому распространению первоначально оффлайновых RPG (ролевых игр) на платформе PC (от англ. *Personal Computer* — персональный компьютер, ПК), а затем и почти к тотальному преобладанию уже не только на PC, но и почти на всех мобильных платформах (iOS, Android, Windows Phone) многочисленных фэнтэзийных игр в упомянутом ранее жанре MMOPRPG (таких как знаменитая «World of WarCraft» (1994–2014)). Сегодня игры этого жанра являются признанными лидерами продаж в онлайн-магазинах мобильных приложений для смартфонов и планшетов по всему миру. Это приводит к тому, что в этих онлайн-магазинах вообще бывает затруднительно отыскать какую-либо игру в жанре, отличном от MMOPRPG.

В культурно-историческом отношении виртуальные миры подавляющего большинства оффлайновых RPG и онлайновых MMOPRPG визуально и аудиально (посредством создания ярких сказочных образов и интерактивного драматического саундтрека) репрезентируют романтизированное Средневековье. Именно поэтому многие ролевые компьютерные игры (как, например, «The Elder Scrolls IV: Oblivion» (2006) или «Dragon Age 2» (2011)) позволяют реализовать такие притягательные романтические устремления, как «видение себя в прекрасном сказочном мире» (Новалис) [6, *106*], «обретение себя в царстве провидения

и мечты» (Л. Уланд) [9, *106*] и т. п. По сути, то, о чем грезили и что страстно желали увидеть романтики и даже некоторые средневековые мистики, сегодня репрезентируется в цифровом пространстве компьютерной виртуальной реальности. В этом смысле можно говорить о своеобразном «цифровом романтизме» современных компьютерных игр. В то же время сама компьютерная виртуальная реальность вполне в духе постмодернизма оказывается насыщенной цитатами, отсылает и к другим историческим типам культуры (например, к первобытной или античной культуре в стратегической игре «Age of Empires» (1997)).

Репрезентация романтической и медиумической (религиозно-мифологической) модификаций визионерства в виртуальных мирах современных компьютерных игр обнаруживает взаимосвязь с *художественной* модификацией визионерства. Интересным примером может быть легендарная компьютерная игра «American McGee's Alice» (2000). Созданием этой игры разработчик American McGee (Американ МакГи) не только создает виртуальное развлечение, но и (что отражено в названии) предлагает свое *авторское* видение произведения Л. Кэрролла, трансформированного в игре в фантасмагоричную визионерскую реальность (причем в достаточно характерной, например для средневекового визионерства, инфернальной форме). Примечательно также, что ряд современных западных изданий, посвященных компьютерным играм, маркируют некоторые из них как художественные и «визионерские». Например, журнал PC GAMER прямо называет игру «Deus Ex» (2000) «визионерским произведением» [12].

Вместе с тем можно отметить и обратную тенденцию — использование визуальной визионерской стилистики в современном кинематографе (который, кстати, первоначально тоже считали лишь развлечением, аттракционом). В частности, можно отметить блокбастерный фильм Д. Кэмерона «Аватар» (2009), репрезентирующий красочные «сказочные» миры в 3D (трехмерном) формате, усиливающем визуальное чувственное восприятие, с объемным звуком «Dolby Digital» и насыщенным саундтреком, что придает виртуальному миру максимальную *чувственную достоверность*, сравнимую с беатифическими (блаженными) мирами визионерского переживания. Здесь же можно отметить и активное использование в современном кинематографе компьютерных персонажей. Например, можно вспомнить неоднозначного персонажа по имени Джа-Джа Бинкс во второй (хронологически первой (1999–2005)) трилогии серии фильмов «Star Wars» или обитателей планеты Пандора в упомянутом фильме «Аватар».

Однако, по сравнению с кино, самым заметным отличием компьютерных игр от медиумической модификации визионерства является так называемая «интерактивность» — не пассивное созерцание, недеяние, но активное взаимодействие игрока с компьютерной виртуальной реальностью. В то же время порождаемая этой интерактивностью определенная свобода действий в виртуальном мире в значительной степени является мнимой, так как в действительности весь игровой процесс заранее запрограммирован разработчиками игры. Даже в ролевых играх с максимальной степенью свободы (не только в серии «Fallout», но и в легендарных «Planescape: Torment» (1999), «Baldur's Gate» (1998) или в недавней серии игр «Dragon Age» (2009–2014)) все возможные варианты развития сюжета и диалоги заранее детально прописаны [8, *258*].

В целом виртуальные миры современных компьютерных игр обнаруживают ряд специфических признаков (репрезентация эффекта тотальности и подлинности визионерства; усиленная чувственная синестезия виртуальных миров (в том числе посредством новейших сенсорных технологий, специальных контроллеров); собственная темпоральность и каузальность виртуальной реальности; трансформация линейного времени и пространства; восприятие потока новой информации, динамично изменяющихся визуальных образов; трансперсональный опыт (создание «аватара», своего «персонажа»); переживание смерти и возрождения (опция save/load); репрезентация беатифических и инфернальных состояний; повышенная притягательность, властность виртуального мира (связанная с компьютерной игровой аддикцией); связь с художественной культурой («цифровой романтизм») и традиционными искусствами), свойственных в первую очередь медиумической, религиозно-мифологической, а также художественной модификациям визионерства, однако репрезентированных в цифровом пространстве компьютерной виртуальной реальности. Это позволяет говорить о появлении новой, обусловленной развитием информационных технологий синтетической модификации визионерства, которую условно можно назвать цифровым визионерством. В итоге можно зафиксировать появление нового культурно-исторического типа визионерства в современной культуре.

---

1. *Браславский П. И.* Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX — начала XXI в. : автореф. дис. ... канд. филос. наук / Урал. гос. ун-т. Екатеринбург, 2004.

2. *Гроф С.* За пределами мозга: рождение, смерть и трансценденция в психотерапии [Электронный ресурс]. URL: http://psycho.dtn.ru/lib/beyondthebrain.htm (дата обращения: 12.02.2016).

3. *Гроф С.* Космическая игра: исследование рубежей сознания. М., 1997.

4. *Гроф С., Хэлифакс Д.* Человек перед лицом смерти [Электронный ресурс]. URL: http://www.russianmystic.narod.ru/dead.htm (дата обращения: 12.02.2016).

5. *Жижек С.* Никакого пола, пожалуйста, мы — пост-люди! [Электронный ресурс]. URL: http://www.anthropology.ru/ru/texts/translab/texts/zizec2.htm (дата обращения: 12.12.2013).

6. *Новалис.* Фрагменты // Литературные манифесты западноевропейских романтиков. М., 1980.

7. *Сухов А. А.* Феномен визионерства: культурно-исторические основания и модификации : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Екатеринбург, 2008.

8. *Сухов А. А.* Компьютерные игры и искусство (к постановке проблемы) // Границы искусства и территории культуры : сб. науч. ст. Екатеринбург, 2013.

9. *Уланд Л.* О романтическом // Литературные манифесты западноевропейских романтиков. М., 1980.

10. *Хаксли О.* Остров. Врата восприятия. Небеса и ад. Киев, 1995.

11. *Huxley A.* The Doors of Perception [Electronic resource]. URL: http:/www.maps.org/books/HuxleyA1954TheDoorsOfPerception.pdf (accessed: 12.02.2016).

12. PC GAMER. 2008. № 10(73).

13. Security lab. Китайской геймерше устроили виртуальные похороны [Electronic resource]. URL: http://www.securitylab.ru/news/241863.php (accessed: 17.04.2014).

Рукопись поступила в редакцию 19 мая 2016 г.