

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

УДК 7.06

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА В ПРОСТРАНСТВЕ КУЛЬТУРЫ

© 2010 г.

О.С. Попова

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

hylda@list.ru

Поступила в редакцию 07.05.2010

Определяется место компьютерных игр в современной культуре. Ставится вопрос о том, можно ли считать компьютерную игру видом искусства, и если можно, то на каких основаниях. В контексте традиций игровой культуры XX века делается вывод, что часть компьютерных игр можно определить как новое искусство, так как они соответствуют целям искусства. Теоретические положения иллюстрируются двумя примерами из современной медиа-индустрии – играми «Мор. Утопия» и «Тургор».

Ключевые слова: компьютерная игра, игровая культура, новый вид искусства, аллюзии, симулятор тела, симулятор души.

В начале XX столетия вряд ли кто-то расценивал только что изобретенный кинематограф как новый вид искусства. Достижения технического прогресса волновали и поражали зрителей, но не побуждали задуматься о месте кинематографа в пространстве культуры. Сейчас ситуация кардинально изменилась: есть настоящее искусство, а вот голливудские блокбастеры часто осуждаются. Компьютерные игры, завоевавшие определенное культурное пространство в начале XXI века, столь же часто критикуют за излишнее влияние на умы подрастающего поколения. Психологи предупреждают о возможном негативном влиянии игр на сознание, и в такой обстановке редко кто заговаривает о том, что компьютерная игра претендует на звание нового вида искусства.

Компьютерные игры существуют всего несколько десятилетий, но уже сейчас одна из главных проблем – их невероятное многообразие, в котором тяжело отделить зерна от плевел. От спортивных симуляторов игры проделали путь до сложнейших конструкций, требующих десятки часов, чтобы разобраться в хитросплетениях сюжета.

Но вернемся в прошлое. В 1925 году литературный критик и искусствовед Джилберт Селдес в работе «Семь живых искусств» предложил новый, радикальный на то время подход к массовой культуре. По его мнению, основным вкладом США в мировое искусство являлось «изобретение» джаза, бродвейского мюзикла,

комиксов и голливудского кино. Наиболее скептически современники Селдеса отнеслись именно к его позиции по отношению к кинематографу, поскольку считали, что он не может являться настоящим искусством, так как имеет коммерческую ориентацию, технократическое происхождение, склонность к изображению насилия и эротическим сюжетам. Селдес, в свою очередь, упорно настаивал на том, что широкая популярность кино требует переоценки его эстетических качеств. Что ж, история уже давно рассудила Селдеса и его критиков.

Отношение к компьютерным играм в последние годы столь же неоднозначно: сложилось два устойчивых мнения, согласно первому из которых игры не представляют эстетической ценности, а приверженцы второго склонны подчеркивать как эстетические достоинства игр, так и их этическую значимость.

В различных странах сам феномен компьютерной игры воспринимается по-разному: например, в Корее компьютерные игры – гордость и достояние государства, существует даже кубок президента по компьютерным играм, а лучшие геймеры популярны так же, как поп-звезды.

Во Франции министр культуры Рено Доннедьё де Вабр (Renaud Donnedieu de Vabres) признал компьютерные игры искусством в ноябре 2006 года и пообещал государственную поддержку их создателям. Как сообщает The New York Times, министр отметил в интервью,

что он хотел бы добиться таких же субсидий для разработчиков игр, какие сейчас получают киностудии.

«Люди слишком долго смотрели свысока на игры, упуская из виду их огромный творческий потенциал и культурную ценность. Если вам угодно, зовите меня министром видеоигр. Я буду этим только гордиться» [1], – заявил де Вабр.

В Германии Совет по вопросам культуры признал компьютерные игры искусством в 2008 году, и многие компьютерные игры теперь считаются художественным достоянием, а их разработчики отныне входят в состав упомянутого Совета.

Итак, предположим, что компьютерные игры – это своеобразный вид искусства, рожденный цифровой эпохой, который требует от нас изменения собственных стандартов восприятия.

Определим в первую очередь, что же такое искусство. Искусство, согласно английскому философу первой половины XX века Робину Коллингвуду, – это язык, «процесс выражения и познания эмоций посредством общей деятельности воображения» [2, с. 251].

Правда, Коллингвуд отмечает, что очень часто искусством называют то, что таковым не является, а именно: «когда эмоция вызывается ради самой себя, для получения удовольствия, ремесло, вызывающее ее, называется *развлечением*. Когда эмоции вызываются ради их практической ценности, это называется *магией*. Когда интеллектуальная деятельность стимулируется только ради того, чтобы в ней упражняться, произведение, созданное для этого, называется *головоломка*. Когда умственную деятельность возбуждают ради познания того или иного предмета, это называется *обучением*. Когда определенная практическая деятельность стимулируется как целесообразная или выгодная, это называется либо *реклама*, либо (в современном, а не устаревшем смысле) *пропаганда*. Когда такая деятельность стимулируется как справедливая, соответствующее выступление называется *проповедью*» [2, с. 41].

Произведение искусства вполне может выступать в роли развлечения, назидания, головоломки, проповеди и т. д., вовсе не переставая быть подлинным искусством, и тем самым оно вполне может быть по-настоящему полезным. Эти разнообразные типы псевдоискусства в действительности оказываются различными вариантами практического использования подлинного искусства.

Если отталкиваться от концепции Р. Коллингвуда, то любую игру вполне можно приравнять

к развлекательному искусству, он и сам упоминает об этом в своей работе: «Между игрой и искусством зачастую проводились параллели, иной раз вплоть до совершенного приравнивания¹... Если игрой называть саморазвлечение, а это делается довольно часто, то между игрой и подлинным искусством мы не обнаружим никакого существенного сходства... Однако если сравнивать игру и развлекательное искусство, станет заметно нечто большее, чем просто сходство. Эти два явления представляют собой одно и то же» [2, с. 83–84].

Главная особенность развлекательного искусства в том, что «эмоции, порождаемые развлечениями, живут своей жизнью за пределами повседневных интересов... Эмоции, порождаемые развлечением, должны иметь разрядку, как и все остальные, однако они разряжаются в рамках самого развлечения. В этом и состоит специфика развлечений» [2, с. 83].

Однако можно с уверенностью говорить, что эмоции, рожденные компьютерной игрой (да и любой игрой вообще), зачастую непосредственно влияют на формирование личности в реальном мире, и таким образом выходят за пределы игрового пространства. Компьютерная игра как деятельность может соответствовать целям искусства – выражению и познанию эмоций, хотя далеко не каждая игра может быть отнесена к искусству.

Значимость игрового начала в культуре отмечалась и философами, и писателями. Еще Ф. Шиллер высоко оценил игровые способности человека и отметил, что играющий человек счастлив, так как способен уйти на некоторое время из реальности в обстоятельства вымышленного мира, игра дает возможность освободиться от общепризнанных норм поведения, она раскрепощает и тем самым позволяет сбросить с себя груз повседневных забот и тревог. Более того, Шиллер отметил, что человечество развивается и взрослеет играя. Отголоски этих идей можно найти и у Э. Канта, и у Г. Спенсера, а в XX веке их подхватил Й. Хейзинга в своей известнейшей работе *Homo Ludens* [3]. В концепции Хейзинги игра – это культурно-историческая универсалия, общественный импульс, более старый, чем сама культура. Игра издревле заполняла жизнь и заставляла расти формы архаической культуры. Игра старше культуры, игра предшествует культуре, игра творит культуру – таков лейтмотив концепции Хейзинги. Тема игры воодушевила и испанского философа Х. Ортегу-и-Гассета [4], и писателя Германа Гессе (например, роман «Игра в бисер» [5]), а М.М. Бахтин считал, что мир игры –

реальный феномен человеческой цивилизации на всех этапах развития, что подтверждает общую установку культуры XX, а как следствие, и XXI века на игру [6].

Рассмотрим две игры, которые стоят особняком в современной медиа-индустрии и не только способны претендовать на звание произведений искусства развлекательного, но и могут быть отнесены к области искусства подлинного.

Мор (Утопия) (также встречается вариант «Мор. Утопия», название на Западе – Pathologic) – компьютерная игра, разработанная компанией Ice-Pick Lodge и изданная компанией Бука 9 июня 2005 года, получила награду «Самый нестандартный проект» на Конференции Разработчиков компьютерных Игр в 2005 году.

Действие игры разворачивается в маленьком степном городке, где люди всё ещё верят старинным преданиям и следуют традициям своих предков. На город обрушивается эпидемия страшной смертельной болезни, которую местные жители называют «Песчаной Язвой» или просто «Песчанкой». Каждый час умирают десятки людей, болезнь кажется врагом всемогущим, хитрым и, как следствие, непобедимым.

В игре три главных героя и три ключевые сюжетные линии, которые пересекаются друг с другом. Бакалавр медицинских наук Даниил Данковский, Артемий Бурах и девочка по имени Клара появляются в городе одновременно, каждый по своим личным причинам.

Линия Данковского начинается с того, что он приезжает в надежде встретиться с бессмертным человеком, Симоном Каином, успешным прожить более 150 лет, однако Симона находят убитым, и поиски страшного убийцы становятся новой целью отчаявшегося столичного учёного, изучающего смерть и жаждущего ее победить.

История гарусника² Артемия Бураха, сына местного целителя, несколько лет назад покинувшего город, чтобы отправиться учиться в университет, открывается его поспешным возвращением домой после тревожного письма отца, но Бураха не суждено застать отца в живых.

Сюжетная линия Клары начинается на кладбище: девочка приходит в сознание и не может вспомнить, кем она была раньше и как попала в город, но она чувствует в себе некую светлую силу. Ей придётся доказать всем, что она является олицетворением добра и все плохие поступки, приписываемые ей, на самом деле проистекают от её сестры-близнеца.

По сути, Данковский представляет официальную медицину, науку; Артемий Бурах – во-

площение жречества и верований степи; а Клара пытается соединить эти две линии в одну.

Сценарий, которому следует игрок, выбрав одного из персонажей, разительно отличается от двух других, каждый из героев видит ситуацию в городе по-своему, что и определяет несколько вариантов финала игры. На 12-й день игрок должен совершить выбор и попытаться спасти город или Многогранник.

Но важно даже не то, будет спасен город или Многогранник или же разрушено и то, и другое; важно некое письмо от абстрактных «всемогущих властей», которое по сценарию получает каждый из героев в день, предшествующий выбору, – в этом письме назначается встреча с «властями», в ходе которой выясняется, что нет ни города, ни Многогранника, судьбу которых должен решить игрок, есть лишь песочница, в которой играют двое детей, на время оставленные родителями, и город построен из песка, Башня – перевернутая ваза, а персонажи – куклы.

Помимо столь неожиданного и непредсказуемого финала, обращает на себя внимание ряд аллюзий:

– «Утопия» является самым известным произведением Томаса Мора;

– имя полководца, которому предназначено разрушить город или Многогранник – Александр Блок;

– фамилия Орфф (так зовут первого Инквизитора, которого ждали в городе) – это фамилия композитора, написавшего оперу «Carmina burana», а фамилия еще одного инквизитора – Карминский;

– Симон Каин живёт неправдоподобно долго, и здесь явная отсылка к библейской истории о Каине;

– один из персонажей носит имя Александр Сабуров – такое имя носил советский офицер НКВД и партизан;

– другой персонаж назван Марк Бессмертник – в отечественной истории есть очень похожий персонаж – Марк Кукольник, директор одного из столичных театров.

Эту игру называли «симулятором тела»: ведь сам город, в котором происходят события, напоминал тело быка, и постоянно подчеркивалось, что он подобен живому организму³ и существование его основано на тех же принципах, что и жизнь человека или животного.

Проект «Мор.Утопия» построен на аллюзиях, иллюзиях и скрытом смысле, и, как и во многих литературных произведениях постмодернизма, представление о действительности в этом виртуальном мире в большей степени по-

добно симулякру⁴, нежели объективному отображению.

Второй проект той же компании (Ice-Pick Lodge) – игра **Тургор**, изданная компанией «Новый Диск» в апреле 2008 года и так же получившая награду «Самый нестандартный проект» на Конференции Разработчиков компьютерных Игр.

Игра отличается своеобразным визуальным стилем и предназначена скорее для «диалога» с игроком, чем для его развлечения. Авторы игры утверждают, что настоящее произведение искусства пробуждает в зрителе (участнике) желание осмысливать увиденное и развиваться дальше, и позиционируют «Тургор» как игру–произведение искусства. Игра не является простой для освоения, несмотря на наличие в ней «режима обучения». Жёсткий лимит времени на прохождение игры, а также наличие фактора случайности заставляют игрока тщательно выстраивать тактику и стратегию действий, заранее планировать все свои шаги и далеко не всегда позволяют пройти игру именно с теми результатами, на которые рассчитывал игрок. Многие понятия в игре имеют отвлечённый характер, что позволяет рассматривать игру как метафору, описывающую душевное состояние «промежутка», творчества, прорыва души «наверх». Управление в игре сделано в виде «рисования» Цветом, на любое действие игрока тратится цвет – на разговоры, перемещения по Промежутку, на битвы с существами Промежутка.

Понятие «тургор» (латинское *turgor* – «вздутие, наполнение») связано с наполненностью Цветом (или Лимфой) до предела, когда во всем теле не остаётся клеточки, не заполненной Цветом, – в такой момент натяжение духа становится невыносимым. Тургор – это состояние, когда все сердца героя (а всего их 21) открыты и заполнены Цветом до предела, и до предела же должны быть заполнены ростки Нервы⁵, выходящие из всех Сердец.

Лимфа (и Нерва) всегда имеет цвет. Всего существует 7 Цветов: Серебро, Пурпур, Янтарь, Лазурь, Изумруд, Сирень и Золото. Лимфа/Нерва определенного Цвета, находясь в теле героя, повышает соответствующий этому Цвету параметр. Однако, тратя Нерву любого Цвета, герой изменяет окружающий его мир, Промежуток соответствующим этому Цвету образом, причем это изменение всегда оказывается невыгодным для героя.

Промежуток населен как безобидными (или, наоборот, опасными) тварями, так и существами разумными – Сестрами и Братями, первые

из которых способны управлять Цветом и вечно его жаждут, а вторые находятся на страже Цвета и ограничивают доступ к нему. Сестры и Братья никогда не поймут друг друга, их связывает не дружба и не любовь, а некое тонкое чувство, в котором сплетены забота и ненависть, взаимная потребность и страх. Братья не могут простить святотатственного бунтарства Сестер, те же видят в своих защитниках лишь жадных пожирателей цвета.

Любой Брат с легкостью убил бы вверенную ему Сестру. Но – табу. Любая Сестра не моргнув глазом убила бы Брата. Но – нет сил.

Сестры стремятся вырваться из Промежутка, это их единственное желание, Братья же уже вырвались из так называемого Кошмара, и Промежуток является для них аналогом рая.

Итак, цель игры – достичь состояния тургора и покинуть Промежуток, однако игрок может пожертвовать этой возможностью (и своей жизнью), чтобы освободить одну из Сестер, или возможен вариант, когда герой и Сестра выйдут вместе, но наиболее частый финал – «Гость стал Двойником», то есть уподобился Братьям.

В «Тургоре», как и в предыдущей игре, есть ряд аллюзий (так называемых «Пасхальных яиц»):

– в покое «Ряска» есть торчащая из грязи рука в перчатке, которая держит жёлтый сфероид из книги Говарда Лавкрафта «В Стенах Эрикса»;

– в покое Уты рядом с лодкой можно услышать стихотворение Уильяма Блейка («Предоставь меня печали...»);

– в покое «Зев» можно найти секретную локацию из игры «Мор. Утопия»;

– в покое Яни у книг на полу можно разглядеть название, среди них «Божественная комедия»;

– у книг на полках можно рассмотреть надписи на корешках – обнаруживается несколько книг некоего N.D. Bowsky, что, конечно, является намёком на главу студии-разработчика Николая Дыбовского;

– Оле позже назовёт Монголфьера Орионом, а Орион является героем в древнегреческой мифологии.

Критики назвали этот проект «симулятором души», ведь телесное, плотское и осязаемое здесь не играет большой роли: сам персонаж выглядит очень условно, его существование зависит не от физических параметров, а от Цвета; а Прорыв – это именно прорыв души «наверх».

Как и «Мор. Утопия», «Тургор» построен на аллюзиях и цитатах, причем создатели игры помещают в виртуальный мир не только цитаты

из известных литературных и мифологических источников, но и отсылают к реальной действительности и даже к своему предшествующему проекту.

Обе игры направлены не на то, чтобы бездумно пройти по линейному сюжету, но ориентированы на свободу выбора, умение принимать решения и нести за свои поступки ответственность. Оба проекта показывают игрокам, что мир вовсе не таков, каким он кажется поначалу, и даже не таков, каким представляется на второй взгляд – мир многогранен, сложен, противоречив, и существование его зависит зачастую от действий одного индивидуума, а не от объективных законов мироздания.

На примере этих двух игр можно утверждать, что компьютерные игры – не только развлечение, предназначенное для увеселения масс, но и искусство – самое новое, молодое и бурно развивающееся, ибо игры несут идеи, формируют стереотипы поведения и побуждают думать, развиваться и принимать решения.

Примечания

1. Любопытен тот факт, что работа Коллингвуда «Принципы искусства» и труд Хейзинги *Homo Ludens* вышли практически одновременно.

2. Гаруспик (лат. *haruspex*, от *hiraе* (этруск. *harus*) – кишки, внутренности и этруск. *spesio* – наблюдать) – жрец в Древней Этрурии, позже – в Древнем Риме, гадавший по внутренностям жертвенных

животных, особенно часто – печени, и толковавший явления природы (полёт птиц, гром, молнию и др.). В игре «Мор. Утопия» только гаруспики имеют священное право извлекать внутренние органы, и, учитывая, что доход города связан со скотобойнями, значимость гаруспиков велика.

3. Согласно верованиям степи, мир возник из тела быка, реки – это его кровь, земля – плоть, а растение твирь – его щетина. Такое представление о мире является исконно мифологическим, подобные воззрения обнаруживаются и в германо-скандинавской, и в китайской, и в индийской традиции.

4. Симулякр (согласно Ж. Бодрияру) – изображение без оригинала, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует.

5. Нерва — Лимфа, «пророщенная» героем сквозь собственное тело и являющаяся уже не частью мира Промежутка, а частью самого героя.

Список литературы

1. Crampton T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema // *The New York Times*, November 6, 2006.
2. Коллингвуд Р. Принципы искусства. М.: Языки русской культуры. 1999, 328 с.
3. Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997, 416 с.
4. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства. М.: Радуга, 1991. 639 с.
5. Гессе Г. Игра в бисер. СПб.: Азбука-классика, 2004. 496 с.
6. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Худож. лит. 1990. 453 с.

COMPUTER GAMES IN THE CULTURE SPACE

O.S. Potapova

The problem of determining the place of computer games in contemporary culture is discussed. The main question is whether a computer game can be considered a form of art, and what are the grounds for stating this. In the context of the 20-th century traditions of «game culture», the author concludes that only some computer games can be defined as a new art since they correspond to the very purpose of art. The theoretical statements can be illustrated by the following two examples of the modern media industry – video games «Pathologic» and «Tension» (Ice-Pick Lodge development studio).

Keywords: computer game, game culture, new type of art, allusion, body simulator, simulator of the soul.