

ГЕЙМДИЗАЙН И ОНТОЛОГИЯ НЕВОЗМОЖНОГО

С. В. Оболкина

Институт философии и права УрО РАН, Екатеринбург, Россия
obol2007@mail.ru

«Онтологический поворот» современной философии и внимание к «невозможной реальности» рассматриваются автором в качестве семиотической ситуации. Задачей исследования выступает поиск знаковой среды – посредника «невозможного». На основе представлений о презентативном языке (недискурсивных знаковых системах) и конкретно цифровой образности обсуждаются перспективы восприятия «невозможного». Автор делает предположение о прагматическом измерении данной коммуникативной ситуации: этот эффект связан с возможностью формирования новых условий понятности опыта. Аргументируется представление об онтологическом «апгрейде» посредством цифрового творчества. Продукты гейм-дизайна рассмотрены в качестве модельной ситуации контакта с «невозможной реальностью»: анализируется потенциал игровых миров в качестве «наращивания» условий понятности опыта, и на основе разработок 4D Toys и Miegakure обсуждаются онтологические ресурсы визуализаций четырехмерной пространственности, активности в условиях нелинейности и неевклидовых геометрий. Анализируются возможность «открытой онтологии» и эвристический потенциал «наращивания» трансцендентальных возможностей. Исходя из установки о первичности опыта для становления условий его понятности, рассмотрен опыт геймера-виртуоза в качестве модели ситуации «преодоления границ реальности» (т. е. физики конкретного игрового мира). Делается вывод о том, что этот опыт опровергает миф об «идеальной игре», подобно тому как глитч-арт опровергает миф об «идеальном сигнале». Искомая открытость «невозможному» связана с преодолением онтологического допущения, согласно которому можно различить «истинный» сигнал / игру / реальность, с одной стороны, и сбои / ошибки / шумы – с другой. Таким образом, данная работа призвана обратить внимание на важный прагматический аспект современной визуальной среды (на цифровую образность как таковую и более конкретно – компьютерные игры) и в итоге обосновать возможность конвергенции теоретических философских положений и практики гейм-дизайна в качестве проектов, реализующих «открытую онтологию».

Ключевые слова: онтология, «невозможное», компьютерная игра, четырехмерное пространство, геймер-виртуоз, визуальный опыт, weird-эффект.

GAME DESIGN AND THE ONTOLOGY OF THE IMPOSSIBLE

Svetlana V. Obolkina

Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy
of Sciences, Yekaterinburg, Russia
obol2007@mail.ru

In modern philosophy, the topic of “ontological turn” and “impossible reality” is relevant. The author considers this situation in a semiotic way. The object of the research is the search for a symbolic environment representing the “Impossible”. The author analyzes the specifics of the presentative language (non-discursive sign systems) and specifically digital imagery. The assumption is substantiated that the desired symbolic mediation with the “Impossible” can be found in this area. The author makes an assumption about the pragmatic effect of this communicative situation. This effect is associated with the possibility of an ontological “update”: the formation of new conditions for the intelligibility of experience. Further, the author discusses the heuristic potential of computer games as a model situation of contact with the “Impossible”. Based on the analysis of 4D Toys and Miegakure, the author proposes a sketch of the ontology of 4D-spatiality. She discusses the possibility of an “open ontology” and the heuristic potential of “building up” transcendental possibilities. At the same time, the author questions the previous understanding of “peculiarity” and “selectivity” in the knowledge of the “beyond”: the experience of a virtuoso gamer allows us to update the idea of our abilities to overcome the boundaries of reality (for a gamer, the physics of a particular game world). This refutes the myth of the “perfect game”, just as glitch art refutes the myth of the “perfect signal”. It is no longer possible to contrast “signal” and “noise”, “game” and “glitches”. Thus, the article draws attention to an important pragmatic aspect of digital images and, as a result, substantiates the possibility of convergence of theoretical philosophical positions and the practice of game design as projects implementing an “open ontology”.

Keywords: ontology, “Impossible”, computer game, four-dimensional space, virtuoso gamer, visual experience, weird effect.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-39-52

Контекст проблемы: поворот к реальности

Современная философия претендует на очередной поворот – онтологический. Мыслители критикуют установки, согласно которым реальность опосредуется человеческим сознанием (критика канти-

анской традиции), языком (критика лингвистического поворота), социальностью (критика социокультурного детерминизма) и т. д.¹ Косвенным образом доводы этого философского тренда поддерживают и многие когнитивные исследования. Современные концепции сознания все чаще обосновывают позицию, согласно которой наше восприятие и / или рациональное постижение по определению не может исчерпать всей сложности реальности.

Например, интерфейсная теория сознания Д. Хоффмана предлагает считать чувственный опыт и сознание своего рода мультимедальным пользовательским интерфейсом (MuI) между человеком (миром воспринимающим) и объективной действительностью (миром воспринимаемым). При этом основная функция сознания, обосновывает Хоффман, связана не с отражением реальности, а с ее упрощением. Исследователь считает, что наше восприятие реальности стало удобным «интерфейсом», поскольку в ходе эволюции оно деградировало и получило способность не реагировать на всю сложность реальности [Hoffman 2009].

Согласно Т. Метцингеру, физическая реальность – нечто куда более богатое и многогранное, нежели мы в состоянии даже представить. Однако сознание людей представляет собой нейробиологическую сингулярность; мы заключены в «туннель Эго». Стенки «туннеля» непроницаемы настолько, что мы не можем быть уверены не только в том, что реальность – это то, что мы воспринимаем, но даже в наличии собственного тела: «В принципе, это переживание возможно и без глаз, его мог бы получить даже лишенный тела мозг в лабораторном сосуде» [Metzinger 2009, 21].

Философия онтологического поворота не предлагает подобных пессимистических картин в отношении возможностей нашего сознания, потому что в принципе дистанцируется от разговора о нашем восприятии. Она делает акцент на реальности: «Философия должна быть реалистической, поскольку ее задача – раскрывать структуру мира как он есть; она должна быть weird, потому что такова реальность» [Харман 2019, 179]². Тем самым, явно или неявно, философия все-таки ожидает от сознания человека определенных прорывов в сторону восприятия неисчерпаемой сложности реальности. Особое значение приобретает концепт «контингентности»:

¹ В первую очередь речь идет о спекулятивном реализме (исследования К. Мейясу, объектно-ориентированная онтология Г. Хармана и др.), о «плоских» и «децентрированных» онтологиях (М. ДеЛанда, Э. Пикеринг и др.), «онтикологии» Л. Брайанта и др.

² Английское слово weird чаще всего оставляется без перевода. Тем самым переводчики подчеркивают его коннотации «пугающий», «ужасный». Не оспаривая важности такого решения, в данном случае нам ближе русское слово «странный».

«Бытие и мышление должны мыслиться как способные быть совсем другими» [Мейясу 2015, 60]. Однако внимание к вновь незнакомой реальности чревато встречаей с чем-то таким, для чего у нас нет условий понятности, что «невозможно»³. Поэтому все чаще в философии проявляется синтагма «ужаса». Подчеркивается, что «это не ноуменальный ужас, а ужас феноменологии» [Харман 2019, 184]. Таким образом, мы можем ставить вопрос о восприятии того, для чего у нас нет условий понятности.

Целью данного исследования выступает поиск знаковой системы, которая связана с репрезентацией онтологически «невозможного». Анализируя специфику этой системы, мы тем самым говорим и о перспективах расширения нашего когнитивного инструментария.

Презентативный язык и цифровая образность

Специфика языка – это всегда и определенная когнитивная техника. В своем ставшем уже классическим исследовании Сьюзен Лангер [Лангер 2000] подчеркивает значимость презентативных символических систем: изобразительного искусства, архитектуры, музыки. Ее теория, которая стремится вывести обсуждение изображения за границы концепции «авторского самовыражения», «языка эмоций», обсуждает семиотический потенциал недискурсивных знаковых систем. Делается вывод о том, что этот потенциал связан с трудной для «наших педантичных умов» идеей «узнать что-то такое, что невозможно назвать» [Лангер 2000, 207]⁴.

Зрительное фундирует умозрительное, что подчеркивают многочисленные исследования визуального мышления. «Интеллектуальное познание помогает иногда сформулировать визуальное понятие, но лишь в той степени, в какой понятия могут быть переведены в атрибуты зрительного восприятия» [Арнхейм 1974, 101]. Сегодня уже никого не нужно убеждать в важности ресурсов этого мышления как разновидности «рационального отражения существующих связей и отношений вещей, осуществляемых непосредственно

³ Концепт «невозможное» близок концепту «Имманентно Невозможное», которое использует Й. Ретев [Ретев 2016]. Данное исследование не претендует на то, чтобы предлагать решения для поставленных им вопросов, поэтому мы ограничимся лишь упоминанием о близости проблематики.

⁴ Можно добавить, что внимание к истоку разворачивания какого-то семантического процесса присутствует и в лингвистическом понимании «презентационного»: когда слово выступает поводом или темой последующего разворачивания смысла, нарратива, дискурса.

не на основе слов естественного языка, а на основе пространственно структурированных наглядных схем. Оно обладает относительной независимостью от материальных объектов, существующей практики и сложившегося чувственного опыта и осуществляет связь между абстрактным мышлением и практикой» [Жуковский, Пивоваров, Рахматуллин 1988, 32]. Поэтому можно предположить наличие корреляций между эволюцией презентативных знаковых систем и мышлением.

Однако эти корреляции далеко не всегда внушают исследователям оптимизм. Например, П. Вирильо, рассуждая о новациях в области визуальных техник и специфики зрения, делает вывод о возникающей сегодня «дислексии зрения», которая «обеспечивает любому исследованию его исходный контекст, *prime ignorance*» [Вирильо 2004, 46]. Цифровая образность воспринимается исследователем в пессимистическом ключе: «<...> приходит низшая ступень восприятия, некий синкретизм, жалкая карикатура на квазинеподвижность первых дней жизни: субстрат чувств, который существует отныне лишь как смутно очерченное целое, откуда от случая к случаю выходят какие-то формы, запахи, звуки и т. д., воспринимаемые более четко» [Вирильо 2004, 19].

Но там, где Вирильо делает вывод о деградации, можно увидеть процесс «обнуления». Мы вновь видим «плохо», потому что нужно еще только научиться новому зрению и, соответственно, умозрению. Тем более что Вирильо подчеркивает: «цифровая оптика» разрушает онтологическую однозначность. Он спрашивает: «Что такое цифровая оптика, если не статистическая оптика, способная вызывать цепь зрительных иллюзий, “рациональных иллюзий”, затрагивающих не только рассуждение, но и понимание?» [Вирильо 2004, 138]. Понимание «невозможного» как раз и требует особого рода «зрительских иллюзий», размывающих привычные образы реальности. И. Н. Инишев связывает цифровую образность с понятием «имплозии»: это «взрыв, направленный внутрь» и расширяющий это «внутреннее пространство» [Инишев 2020]. Думается, что «внутренним» оказывается как раз наша способность представлять, ставить нечто «напротив» и охватывать пониманием.

Изобразительное искусство и музыка традиционно рассматривались в качестве медиума, позволяющего человеку прикоснуться к невозможному для прямого взгляда – к трансцендентному. Поэтому важно уточнить, почему мы выделяем именно цифровую среду. Дело в специфике ожидаемого прагматического эффекта. Подчеркнем, что прагматический эффект цифровой образности не связан

с возможностью как-либо увидеть Невозможное-трансцендентное; это не ситуация «Божественного мрака». Ожидаемый прагматический эффект связан с «апгрейдом» самих *условий понятности опыта* любой реальности, в том числе невозможной.

Новизна такой знаковой системы, которая связана с цифровым творчеством, связана с возможностью сделать пространством опыта практически любую математическую идею. А математика тем и ценна, что может непротиворечиво и целостно описывать *любой* мир, необязательно реальный. При этом цифровая образность отличается от чистого воображения или его результатов в традиционных формах искусства (изобразительного или литературного) тем, что требует усилий *производства*.

«Термин “производство” [production] в соответствии с его этимологическим корнем (лат. *producere*) обозначает действие “выдвижения” какого-либо предмета в пространстве» [Гумбрехт 2006, 10], что предполагает создание определенной «тектоники» – структур стабильности этого «мира». Но чтобы обладать расширенным арсеналом условий понятности, нам требуется создать «мир», в котором мы могли бы испытывать некий опыт, а это означает создание и неких контуров «мобильности» – «механик» действия в этом мире. Поэтому главные претенденты на роль визуального (цифрового) воплощения «невозможного» – это компьютерные игры (КИ)⁵. Важное отличие КИ от других игр связано с требованием моделирования действия [Murphy 1997]. Таким образом, в КИ мы имеем среду, в значительной степени «раскрепощенную» в отношении онтологии, но при этом обладающую такой степенью «жесткости», чтобы в ней можно было действовать. В такой среде возможен опыт.

Образ как «онтологический тренажер»

В заявленном проблемном поле первыми претендентами на знаковую систему, репрезентирующую «невозможное», являются КИ, в которых игрок, к примеру, должен манипулировать 4D-объектами: это симуляции встречи с «невозможным» в виде 4D-реальности.

⁵ Под компьютерными играми будут пониматься любые цифровые игровые программы с графическим интерфейсом. Конечно, существуют компьютерные игры без элементов презентативного языка (например, текстовые игры), но сегодня они, скорее, выступают исключением. Кроме того, за границей нашего интереса остается большинство аркад. Игровой опыт в них чаще всего ограничен сферой реакций на визуальные и / или аудиальные раздражители.

В разработке Марка Тена Боша Miegakure четвертое измерение – не время, а еще одно пространственное измерение [Designing a 4D World; Miegakure 2016]. Мы видим, как в трехмерную размерность проникают фигуры 4D, и визуально это очень напоминает описываемые Г. Лавкрафтом чудовища: тянущиеся к нам «щупальца», выскакивающие из «ниоткуда» и проваливающиеся в «никуда». Невозможность уловить структуру объекта порождает когнитивный дисбаланс. Не сон, а именно усилие разума проснуться порождает «чудовищность» фигуры. Но, в отличие от произведений Лавкрафта, игрокам требуется не испугаться, а выработать некий алгоритм тривиализации (понятности) этих «чудовищ», чтобы реализовать возможность обдуманно действовать в такой реальности.

Автор этих игр вдохновлялся знаменитой «Флатландией» Э. Эббота, где описывается, как Сфера (трехмерный объект) проникает в двухмерный мир, и главный герой – Квадрат (двухмерная фигура) – учится воспринимать трехмерность, сражаясь с собственными ужасом и непониманием. Играющий в Miegakure становится этим Квадратом, но ситуация больше на одно измерение. И, подобно происходящему с Квадратом (как это описывает Эббот), визуальный опыт, постепенно трансформирующийся в понимание, имеет серьезный шанс воздействовать и на экзистенциально-психологические установки: мы уже не приписываем невозможному объекту какие-то чудовищные черты, мы вполне можем допустить, что встреча происходит с чем-то радостным. Нужно лишь не отводить глаза и оставаться открытым «ужасу».

Степень сложности проекта Miegakure высока: это 2D-проекция 3D-проекции 4D-мира. Игра все еще находится в разработке, хотя и анонсирована в 2009 году. Ранее автором была опробована подобная игровая симуляция «Коробка 4-мерных игрушек» [4D Toys]. Презентационный ролик демонстрирует, насколько важно именно *увидеть* топологические трансформации объектов. Обучая свой разум достраивать четырехмерность фигуры по видимым трехмерным элементам, мы буквально «взрачиваем» в себе новые способности декодирования сложности.

Упомянутые выше игры позволяют определенным образом *видеть* четвертое пространственное измерение – в качестве вместилища, куда «проваливаются», «отбывают» части 4D-объекта, 3D-срезы которого мы в состоянии воспринимать (фигуры на экране). Удерживая память об этом пространстве, которое можно было бы назвать пространством *ab-esse* («от»-«быть»), мы уже совершенно иначе рассматриваем ту мешанину непонятных геометрических

трансформаций, которым подвергаются фигуры: вместо weird-эффекта (эффекта пугающей странности) мы получаем flick-эффект (от «flicker» – «мелькать»). И тогда проявляется еще неуверенное, но уже вдохновляющее предположение: а что если и в жизни воспринимаемые нами пугающе-непонятные синхронизмы несвязанных ситуаций – это не разрозненные и разнесенные в пространстве и времени объекты, но лишь срезы некоей невозможной для нашего восприятия целостности? Сознание пытается уловить алгоритм этого мелькания, и рано или поздно выстраивается «невозможная» целостность. Более того, само пространство перестает быть «вместительством» – оно воспринимается как активность «распаковывания», «выталкивания» и «схлопывания», «сжатия» измерений... Это только небольшие приобретения условий понятности опыта. Так 4D-игра даже за очень небольшое время наделяет наше сознание «зародышем» нового условия понятности опыта. Во всяком случае фигуры М. К. Эшера (и других представителей имп-арта) уже перестают быть действительно «невозможными» для понимания: восприятие, даже слегка приученное к манипуляциям с четвертым измерением, позволяет видеть эти образы непротиворечивыми. Нужно ли говорить, что это – базис для многообещающе новых когнитивных ресурсов?

Существует довольно много игр, геймплей которых помещает игрока в условия «другой реальности». Например, игра HyperRogue (2016) [Smith 2017], в которой «обнуляются» наши условия понятности пространственного опыта – а именно восприятие пространства выступает важнейшим условием понимания, о чем говорится, начиная от И. Канта и вплоть до Дж. Лакоффа и новейших когнитивных исследований. Подчеркнем, что первичен *опыт* реальности, и лишь затем – понимание и высказывания о ней. К декларативным знаниям онтологии («знаю, что...») предъявляется требование выступать процедурными знаниями («знаю, как...»).

Ономазиологическому аспекту предшествуют явленность (зрительный контакт) и практика. Поэтому философии мало говорить, что нужно принять сложность / контингентность / нелинейность реальности, требуется указать на ситуацию, которая призвана или имеет шанс воздействовать на условие понятности сложного / контингентного / нелинейного. Открытая для «невозможного» онтология с необходимостью оказывается эмпирической. Точнее, союз практики геймдизайна и концептуальных откровений философии мог бы выступать в качестве таковой. Это существенно отличается как от описанных Кантом упражнений воображения в догматиче-

ской метафизике, так и, например, от многообещающего моделирования вселенных «игрушечной философии» Р. Негарестани [Toy Philosophy 2019]. В КИ воображение получает «материю», из которой выстраивается мир нового опыта. Философия может его преобразовать в качестве онтологических идей, но главная работа происходит тогда, когда она идет по следам этого опыта и анализирует новые условия понятности.

И, прогнозируя становление онтологии «невозможного», важно отметить роль сообщества игроков и их коммуникативной среды. Именно там продуктивно решаются вопросы преодоления разного рода «невозможностей», а значит, это богатейшее пространство метафор и первичных концептов, что в определенном смысле выступает повторением формирования классической метафизики: древнегреческие понятия «субстанции», «материи», «сущности» и тому подобные до того, как Аристотель сделал их базовыми для своей первой философии, выступали словами обыденного языка в отношении повседневного опыта. Можно ожидать, что изначально способности номинации, скорее всего, окажутся семантической деривацией (метафорами, подобными тем, которыми мы пользовались выше), и только затем начнет выработываться категориальный аппарат новой онтологии.

Стратегии открытости

Пресекая возможное недопонимание, хотелось бы подчеркнуть: мы не утверждаем, что в пространстве КИ происходит встреча с «Невозможным». Компьютерные игры важны как *модельные ситуации* такой встречи. При этом их эвристический потенциал связан с пересмотром ряда традиционных установок относительно такой встречи.

Даже получив визуально-практические «уроки», о которых говорилось выше, мы обязаны ставить вопрос о возможности онтологии быть открытой. Ее главным концептуальным соперником выступают различные формы трансцендентализма. Неслучайно философы «онтологического поворота» так много сил уделяют «борьбе с Кантом».

К. Мейясу требует вернуться к докритической традиции, чтобы «возобновить мышление об абсолютном» [Мейясу 2015, 35], но с условием, что этот абсолют не будет ограничен требованием рациональной доказуемости (таковым абсолютом и оказывается принцип контингентности). Для спекулятивного реализма трансцендентализм

плох тем, что закрывает «доступ» к немислимому и / или невозможному.

Н. Ланд характеризует кантовскую мысль как «мысль, прирученную к аскетизму и жесткой экономии» [Ланд 2020, 109], что как бы делает ее непреодолимым барьером для всякой попытки обрести «роскошь» выхода за пределы здравого смысла, привычного опыта и сложившихся обстоятельств.

Но вряд ли даже Кант столь ригористичен. В конце концов мы можем подхватить предложенную великим мыслителем мысль в отношении исследований трансцендентного: «Любознательным людям, которые так настойчиво стараются хоть что-нибудь узнать о том мире, можно дать простой, но совершенно естественный совет: терпеливо дожидаться, пока они не попадут туда» [Кант 1964, 355]. Приняв совет Канта всерьез (разделяя при этом его тонкую иронию), мы почти обязаны дополнить: если под трансцендентным мы будем подразумевать не Божественную реальность, но некую странную и невозможную для нас, то запреты трансцендентализма теряют актуальность, как только мы в нее попадем. Поэтому еще раз отметим роль современной визуально-технологической ситуации: КИ позволяют «попасть» в разные, в том числе «невозможные», миры. Не просто представлять, воображать, фантазировать, а иметь в этих «невозможных реальностях» опыт активности.

Конечно, стоит добавить: КИ, наверное, первые в числе новых медиа, которые вносят много разрушительных тенденций для привычного нам облика культуры. И, конечно, большие проекты гейм-дизайна не заинтересованы в создании действительно странных миров, поскольку для таких игр трудно ожидать коммерческого успеха. Это вполне объяснимо: как показывают нейрокогнитивные исследования, мозг сводит всякую сложную информацию к уже известному и отработанному до автоматизма, поскольку формировать понимание нового энергозатратно (строительство новых нейронных связей как перенастройка вегетативных функций, выделение нейромедиаторов и т. п.). Но все же именно игра представляет собой огромный ресурс заинтересованности, превосходящий заинтересованность мозга в экономии ресурсов. Именно игра дарит искомую открытость сознания.

Поэтому сегодня уже складывается целый жанр «странных» КИ. Например, культовой становится *AntiChamber* (2013) – своего рода тренажер разгадывания парадоксов нелинейности и испытаний непредсказуемым поведением объектов. Комментарии игроков показывают, что действовать в условиях этого игрового мира означает

«расшатывать» прежние условия понятности опыта [Antichamber 2013]. Множатся некоммерческие проекты геймдизайна: например, концептуальные манифесты Notgames, «Манифест производственно-ориентированного исследования игр» (Д. Пинчбек). Автор направления «глубокой игры» Н. Дыбовский говорит: «Мне очень хочется сделать игру о горизонтах интеллекта. О том, как может меняться и расширяться человеческое сознание» [Дыбовский 2014]. Но если мы допускаем коммуникативную ситуацию с участием «невозможного», наивно полагать, что, оставаясь прежним, можно принять подобную онтологическую открытость.

Сама по себе установка культивирования «особых способностей» для выхода за границы возможного не может считаться чем-то новым. Фигура гностика-пневматика, «духовного гуру» и тому подобного – назовем их условно «избранные» – это довольно привычные модусы понимания «особости». Такой «избранный» уже как бы пребывает в трансцендентном измерении, невозможном для «простых смертных».

КИ как модельная ситуации онтологической открытости подрывает это привычное понимание «избранности». Во-первых, способность выхода на «трансцендентный уровень» в КИ означала бы выход игрока на уровень кода⁶. Такая возможность у игроков действительно есть: это способность вмешиваться в код с помощью сторонних программ. Но в отношении данной практики всегда существует сомнение: остается ли игра в этом случае игрой, а опыт игрока – игровым? Оказывается ли такой игрок «гуру»?

Практика КИ предлагает другую фигуру «избранности». И хотя вряд ли это прозвучит академически-пристойно (если учесть, с какими серьезными культурными проблемами связан образ человека, поглощенного КИ), приходится настаивать: геймер-виртуоз⁷ и его «запредельная» игра позволяют нам обновить представление о способностях к преодолению границ реальности – способности к своего рода «онтологическому саботажу».

В отвлеченном режиме игровой опыт предполагает полное содружество игрока и правил игры; игрок соучаствует геймплею. Однако на практике потребность игрока соблюсти все «изгибы» нарратива и не искать возможности «срезать углы» прохождения игры – это как раз редкость. Игроки, не отменяя договоренностей,

⁶ Вариантом такого понимания выступает и культовый образ Нео из трилогии «Матрицы»: он представляет собой гностическую интерпретацию избранности, но со всеми атрибутами цифровой реальности.

⁷ Под геймером подразумевается человек, достаточно часто и активно играющий в компьютерные игры, чтобы обладать в них собственными тактиками.

создающих игру как таковую (правила), пребывают в поиске возможности не подчиниться базисным основаниям того мира, с которым имеют дело. Сознательно или «ощупью» они находят «слабые места» игровой реальности, которые позволили бы реализовывать невозможное в пределах этой реальности. Многие элементы игровых стратегий были изобретены геймерами⁸. Можно сказать, что правила игры для геймера – это лишь выделенные направления в некой стихии чистых возможностей. То есть геймер допускает больше степеней свободы для той реальности, с которой имеет дело, нежели это допускают сами создатели игры⁹. Таким образом, в условия понятности опыта, которыми располагает геймер, входит уверенность в «неокончателности» и «открытости» той реальности, в которой он действует¹⁰.

Во-вторых, геймер-виртуоз, выступая, несомненно, «гуру», разрывает с прежним представлением «избранности», опровергая миф об «идеальной игре», или «идеальном сигнале». Для геймера не имеет смысла допущение, согласно которому можно различить собственно Игру и ее сбои (шумы, помехи, баги и тому подобное), – ведь он как раз использует многие из этих сбоев в качестве элемента «интенсификации» игры. Сбои, баги могут активно использоваться геймером в качестве игровых ресурсов, поэтому для него в конкретной игровой реальности просто не существует прежнего (платоновского) понимания онтологической границы между «подлинной реальностью» и «ошибками воплощения».

Глич-арт – направление в искусстве, где в качестве произведения используется эффект ошибок в цифровом и аналоговом воспроизведении, – проблематизирует это опровержение явно и зримо. В работе Э. В. Жагун-Линник дается не только собственно эстетический, но и философский анализ различения сигнала и шума: «За счет постоянного ограждения человека от ошибок и шумов, например в электронных устройствах, пользователь получает ограниченное число заданных опций и не имеет возможности оценить, что для него является “сигналом”, а что “шумом”» [Жагун-Линник 2017, 145]. Возникающая проблематизация разделения некой реальности на «идеальный сигнал» и «шумы» может представлять интерес

⁸ Например, элемент, получивший название rocket jump, или ставший уже классическим «хук под фонтан», примененный на International 2013 (Dota 2).

⁹ Отсюда ставшая уже обычной забота геймдизайнеров: вносить в свой продукт изменения с учетом обнаруженных геймерами «незаконных» и «невозможных» с точки зрения механики игры тактических ходов.

¹⁰ Описываемая «открытость» превосходит возможности игр с открытым миром и так называемых «свободных игр» (с открытым исходным кодом).

в качестве открытого визуально-когнитивного измерения игры, а также «открытой онтологии» как таковой.

Таким образом, возможности цифровой образности – это серьезный ресурс для создания знаковых систем, выступающих посредником «невозможного», в первую очередь – в виде компьютерных игр, которые могут выступать моделью-праксисом, дополняющим теоретические изыскания в области современной онтологии. Эта знаковая среда не выступает прямой репрезентацией «невозможного», но может выступать пространством такого опыта, который дает шанс проявиться новым условиям понятности и тем самым позволить оформиться новому когнитивному инструментарию.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Арнхейм 1974 – *Арнхейм Р.* Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В. Н. Самохина. М.: Прогресс, 1974.
- Вирильо 2004 – *Вирильо П.* Машина зрения / пер. с фр. А. В. Шестакова. СПб.: Наука, 2004.
- Гумбрехт 2006 – *Гумбрехт Х. У.* Производство присутствия: чего не может передать значение: пер. с англ. М.: Новое литературное обозрение, 2006.
- Жагун-Линник 2017 – *Жагун-Линник Э. В.* Осмысление эстетического в глитч-арте // *Артикульт.* 2017. № 27 (3). С. 144–150.
- Жуковский, Пивоваров, Рахматуллин 1988 – *Жуковский В. И., Пивоваров Д. В., Рахматуллин Р. Ю.* Визуальное мышление в структуре научного познания. Красноярск: Изд-во Краснояр. ун-та, 1988.
- Инишев 2020 – *Инишев И. Н.* Распределенная образность: имагинативные практики современной культуры // *Праксема. Проблемы визуальной семиотики.* 2020. № 1 (23). С. 31–46.
- Кант 1964 – *Кант И.* Грезы духовидца, проясненные грезами метафизика // *Кант И. Собрание сочинений* / ред. А. В. Гулыга; пер. с нем. Б. А. Фохта. М.: Мысль, 1964. Т. 2
- Лангер 2000 – *Лангер С.* Философия в новом ключе: исследование символики, разума, ритуала и искусства / пер. С. П. Евтушенко; общ. ред. и послесл. В. П. Шестакова. М.: Республика, 2000.
- Ланд 2020 – *Ланд Н.* Сочинения: в 6 т. / пер. с англ. Д. Хамис и др. Пермь: Гиле Пресс, 2020. Т. 1: Дух и зубы.
- Мейясу 2015 – *Мейясу К.* После конечности: эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2015.

- Регев 2016 – *Регев Й.* Невозможное и совпадение: о революционной ситуации в философии / пер. с иврита М. Макаровского; пер. с англ. П. Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2016.
- Харман 2019 – *Харман Г.* Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // *Логос*. 2019. Т. 29, № 5. С. 177–202.
- Antichamber 2013 – Antichamber – иллюзорная реальность. URL: <http://gameadvisor.ru/2013/02/18/antichamber-иллюзорная-реальность/> (дата обращения: 30.08.2020).
- Hoffman 2009 – *Hoffman D. D.* The interface theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction // *Object Categorization: Computer and Human Vision Perspectives* / S. Dickinson, M. Tarr, A. Leonardis, B. Schiele (eds.). Cambridge: Cambridge University Press, 2009. P. 148–265.
- Metzinger 1997 – *Metzinger T.* The Ego Tunnel. New York: Basic Books, 2009.
- Miegakure 2016 – Miegakure. Как проходить сквозь стены используя 4-е измерение? URL: https://yandex.ru/video/preview?text=Miegakure%20обзор&path=wizard&parent-reqid=1596603720874388-1167219774177253904700283-production-app-host-sas-web-yp-155&wiz_type=vital&filmId=10796950891420962746 (дата обращения: 30.08.2020).
- Murray 1997 – *Murray J.* Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997.
- Smith 2017 – *Smith A.* HyperRogue, the non-Euclidean roguelike, is a mind-melting masterpiece. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/09/28/hyperrogue-non-euclidean-roguelike/> (accessed: 30.08.2020).

Материал поступил в редакцию 05.09.2020

Материал поступил в редакцию после рецензирования 03.02.2022