

ИГРАЮЩИЕ С ЧЕЛОВЕКОМ

Священный ритуал и праздничное состязание — вот две постоянно и повсюду возобновляющиеся формы, внутри которых культура вырастает, как игра в игре.

Й. Хейзинга



Наталья Маркова,
руководитель
научно-
практического
центра Института
социально-
экономических
проблем
населения
РАН

Игра в игре

Игры были спутницами человечества с момента его возникновения. Спортивные состязания: борьба, бег, игра в мяч; бабки, где игральными костями служили косточки животных; петушиные или собачьи бои; шашки и шахматы — вот любимые занятия людей на протяжении столетий. Театр, родившийся из сельских праздников в честь Диониса в Древней Греции, цирк и гладиаторские сражения в античном Риме — аналоги этих игровых действий — прослеживаются в мировой истории у разных народов. «Хлеба и зрелищ!» — вот грозный клич черни, заставлявший трепетать античных царей.

Учёные предполагают, что происхождение многих мифов также имеет игровую основу. Например, легенда о страшном чудовище Минотавре, обитавшем в лабиринте, могла родиться под воздействием Минойского культа быка. Во время празднеств царь Миноса надевал маску священного быка. Изображения лабриса, двустороннего топора, второго священного символа, украшавшего дворец, послужили появлению слова «лабиринт» (план дворца имел множество комнат с запутанными ходами).

Одним из самых загадочных ритуалов минойцев были игры с быком. На хорошо сохранившейся фреске (2000 г. до н.э.) изображён фрагмент такого ритуала. Атлетического вида человек, находящийся справа от зрителей, раскинул руки, чтобы поймать прыгающего через быка юношу. Слева готовится к прыжку другой. Судя по изображению, это происходило так: несколько молодых людей по очереди подбегали к быку и, схватив его за рога, вскакивали ему на спину. Совершив акробатический кульбит, они спрыгивали на землю. Есть ли смысл и цели этой древней игры? Испанская коррида — современный отзвук древних ритуалов.

Так что же такое игра? Учёные сходятся в том, что это хотя и не всегда понятное, но чрезвычайно важное и необходимое действие. Попробуем в какой-то мере соединить и перебрать все противоречивые объяснения исследователей.

Итак, игра: даёт выход излишней энергии; направляет вредные побуждения в безопасное русло; заставляет подчиняться инстинкту подражания; тренирует полезные для реальной жизни качества; удовлетворяет врождённую потребность самореализации; позволяет без ущерба для общества главенствовать способным и сильным; разрушает монотонность бытия; выполняет в игровой параллельной реальности невыполнимые в жизни желания; осуществляет коммуникацию — общение между людьми.

Во второй половине XX в. появились абсолютно новые технологические возможности для осуществления игры. **Игра развернулась в качественно ином измерении, не всегда безопасном для человека.**

Игровое пространство

Пристегните ремни, уважаемые пассажиры!

Мы направляемся в особую страну, которая абсолютно неизвестна и вместе с тем знакома каждому. Она не обозначена на географических картах, но её реальность неоспорима. Наш перелёт — в игровое пространство, в страну компьютерных игр. Вместо путеше-



дителя мы воспользуемся книгой Йохана Хейзинги «Ното Ludus» — «Человек играющий». Автор, написавший её в 1938 г., знал об играх всё. Он утверждал: «Любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, будь то материально или только идеально, преднамеренно или как бы само собой подразумеваемая».

Игровое пространство, материализовавшееся в культурном мире XX столетия, было создано титаническими усилиями технических наук, хотя и направлено к совершенно иным, чаще всего военным и разрушительным целям. Никому из учёных, физиков и математиков, и в голову бы не пришло, что их открытия будут использованы для создания детских игрушек! Тем не менее это произошло.

И детей, и взрослых как магнитом потянуло к светящемуся экрану, а там заплескались моря, выросли замки, в замках появились герои и принцессы. Злые силы заколдовали дороги. Зловеще заплясали скелеты. Далеко превзойдя в ловкости неуклюжие НЛЮ, залетали маленькие феи, и где-то в Лос-Анджелесе кровавый убийца Дюк Нукем вытащил свой двенадцатизарядный пистолет и со страшным скрежетом передёрнул затвор.

Манящий игровой мир живёт по своим законам, можно в любой момент вступить в него и, пользуясь самыми простыми приёмами, изменить многое...

Немного истории

Ещё Платон в своей книге «Республика» (360 г. до н.э.) описывал завораживающую игру теней на стенах пещеры. В XV в. Леонардо да Винчи поместил изображение в камеру-обскуру (тёмную комнату). Её принцип действия был открыт китайцами в VIII в. Свет, проходя сквозь маленькое отверстие в оконных ставнях, отбрасывает на стену комнаты перевёрнутое изображение наружного пейзажа. Желание поймать игру тени впервые стало целью создания прибора. Идея была подхвачена и развита другими изобретателями.

Проецирование движущихся картинок, представления с «волшебным фонарём» подготовили пришествие кинематографа. В 1895 г. первая в мире комическая лента братьев Люмьер «Полиный поливальщик» веселила парижскую публику. На первом сеансе присутствовал иллюзионист Жорж Мельес, впоследствии ставший известным создателем фильмов ужасов и научной фантастики.

Началась эра воспроизводства и создания параллельной реальности.

В том же звёздном 1895 г. появились и другие значительные изобретения: немец Пауль Нипков запатентовал вращающийся перфорированный диск, производивший разложение изображения на элементы; Маркони в Италии и Попов в России создали беспроводный телеграф. Забрехала заря телевидения. И в 1931 г. в США ученик петербургского профессора Розинга Заворыкин создал иконоскоп, положивший начало современной системе телевидения.

Если ценители игры теней стремились к максимально точному копированию реального мира, то математики грезили скоро-

стью. Однако целое столетие отделяет первый программируемый компьютер — аналитическую машину Чарльза Бэббиджа (1834) — от начала выпуска корпорацией International Business Machines массовых вычислителей IBM-601 (1935).

В 1935 г. кинематограф набирал силу: изображение сделалось чётче, разбитые клавиши фортепьяно сменил громкий звук, появился цвет, экран стал широкоформатным. Но у него обозначился конкурент: телевидение делало первые шаги. В 1963 г. две трети американцев стали называть его главным средством информации о внутренних и внешних событиях.

Пытаясь вернуть в залы публику, кинематограф переходит на широкоэкранную систему. Первоначально она применялась для обучения авиационных стрелков во Вторую мировую войну. В кино широкое изображение (в шесть раз крупнее стандартного) создавалось благодаря съёмке каждого эпизода тремя кинокамерами, установленными в трёх разных точках. Публика, как бы помещённая в центр действий, оказывалась в гуще событий.

Между тем программисты приближали эру идеальной скорости. В 1945 г. был собран ENIAC — самый мощный ламповый компьютер своего времени. Хотя рабочая частота компьютера не превышала 100 кГц (несколько сот операций в секунду), он весил более 70 тонн. В 1947 г. сотрудники лаборатории BELL создали первый транзистор, а в 1949 г. родился первый язык программирования — Short Code. Затем последовательно появились: интегральная микросхема, а на её основе первая компьютерная игрушка — SpaceWar (два кораблика передвигались по экрану и стреляли друг в друга снарядами). Наконец совместились игра теней и скорость счётного устройства: в 1971 г. был создан первый четырёхзарядный микропроцессор Intel-4004, работающий со скоростью 60 000 операций в секунду!

1973 год вошёл в историю созданием образца первого персонального компьютера фирмой Хегох. На экране возник персонаж детского телесериала «Улица Сезам» Коржик. В 1986 г. рождается технология мульти-



медиа: на компьютере Amiga демонстрируется первый компьютерный анимационный ролик со звуковыми эффектами. **Человек получил возможность вмешиваться и исправлять мир по своему усмотрению!**

История мультимедиа шла по следам истории кинематографа, лихорадочно приближаясь к реальности. Экран дисплея начинает воспроизводить тонкие переливы естественного цвета; появляется первая стереофоническая музыкальная карта — и звук доносит малейшие шорохи и нюансы; компания 3dfx выпускает набор микросхем Voodoo, который лёг в основу первых ускорителей трёхмерной графики для домашних ПК. Компьютеры стали показывать объёмное кино. В целях достижения ещё большей иллюзии появились первые очки и шлемы «виртуальной реальности» для домашних ПК. Наконец, в 1998 г. произошла «трёхмерная революция»: на рынок были вброшены около десятка новых моделей трёхмерных ускорителей, интегрированных в обычные видеокарты. Компьютер стал творить параллельный мир.

Что ждёт человечество на пути постоянного воспроизводства параллельной реальности? Голоскопические театры, где виртуальные актёры повинуются малейшим движениям игроков? Мгновенное овеществление мысли? Самое поразительное, что всё это возможно.

Порядок игры

«И тут мы опять открываем для себя новую, ещё более положительную черту игры: она творит порядок, она есть порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, имеет непреложный характер», — пишет в своей книге Й. Хейзинга. Рассмотрим особенности, типы и виды компьютерной игры.

Драматургия. Добротная драматургическая история, своего рода «легенда» игры так или иначе присутствует сейчас во всех жанрах. Без сюжетной завязки, без плотной фабульной оболочки и хорошо прописанных характеров персонажей смысл многих игр свёлся бы к элементарной паре «злодей — убей» (стимул — реакция).

В большей части современных игр предлагаемые обстоятельства записаны в виде цветных видеороликов, где актёры разыгрывают ключевые, важные для игры сцены (завязка, кульминация, развязка). Проиграв красивую завязку, программа меняет картинку на изображение похуже, напоминающее кукольный фильм («Diablo», «Red Alert»).

Если в кино и литературе жанры различаются в соответствии с чувствами, которые транслируют произведения искусства (трагедия, комедия, драма), то в игровой стихии жанр — это действия, которые необходимо произвести игроку, то есть порядок игры.

Трёхмерные приключения, 3D Action (стрелялки). Случалось ли вам, читатель, оказавшись в мрачном подземелье, отстреливаться от Восставших из ада или поражать Назойливых инопланетян на улицах пустынного города? Если вы хотите испытать острые ощущения, ваш путь — в пространство трёхмерных приключений. Игра сразу даёт понять, что стоит заезваться — и вам крышка. Включённый инстинкт самосохранения превращает дальнейшие действия в «пинг-понг». Пинг — инопланетянин возникает из-за поворота, понг — ваш лазер заставляет его разлететься в кусочки. Пинг-понг, пинг-понг...

С точки зрения психологии — всё просто: враг, угрожающий вашей безопасности, является стимулом, пробуждающим чувство страха. Воображение включает древние механизмы защиты. Всплеск адреналина подсказывает ответную реакцию: щелчок мыши — устранение угрозы. Страх подгоняет, а ваша вера в предлагаемые обстоятельства, хорошо обозначенные художником и сценаристом, делает вас виртуальным убийцей. Таков порядок игры.

В игре Half-Life, возможно, впервые, удалось и преамбулу, и само игровое действие выдержать в одном ключе. Персонажи и их движения напоминают хороший кукольный фильм, где интерьеры и предметы приближены к природе, насколько это возможно. Создателями игры избрана тактика длительного включения в действие. Маленький вагон бесконечно долго едет по подземному тоннелю и игрок вместе с персонажем наблюдает довольно реалистичные виды из окна, интерьеры соседних лабораторий, а поворачивая виртуальный руль, — стены и потолок тоннеля. Такой приём позволяет достичь гипнотического включения в игру и максимальной идентификации с персонажем — Физиком, спускающимся в секретную подземную лабораторию. Учёный опаздывает к началу сложного опыта. Неожиданный сбой приводит к катастрофе. Земное измерение совмещается с потусторонним, шестым измерением, и в лаборатории появляется множество неприятных и зловещих существ. И тут начинается (вы уже догадались?)... конечно же, «пинг-понг».

Но это ещё не всё. Неожиданно выясняется, что случившееся — козни Пентагона. Герою предоставлено право решать, останется ли он прозябать в шестом измерении или перейдёт на службу к правительству, замышляющему гибель человечества. К чести юных игроков, как нам рассказывали, многие отказываются переходить на сторону Пентагона, предпочитая гибель в другом измерении.



Во второй части игры, без какого-либо уведомления, вы работаете на правительство...

Из истории: 3D Action, или трёхмерная «стрелялка», появилась в маленькой фирме id Software и вначале была плоской, двухмерной. Игра не обладала необходимым объёмом и пространством. Однако огромная популярность у покупателей быстро принесла славу об игровой новинке по свету. Игры начала 90-х — Wolfenstein-3D, Doom и Doom-2 — приобрели необыкновенную известность. Настоящую трёхмерность этот жанр обрёл с появлением революционной игры Quake (1996). Изображение максимально приблизилось к реальности.

Аркады. Маленький игровой человечек по мановению вашей руки двигается вправо, влево, подпрыгивает и приседает. Вы становитесь его властелином, но это только так кажется. Через минуту, когда человечек уже полностью овладеет вами, вы сами это поймёте. Но поздно, идентификация уже произошла. И вот вы обречены бежать по неудобной балке, уворачиваясь от блоков и пытаться поймать нелепый крюк подъёмного крана. Для избавления понадобится пройти через массу препятствий на нескольких уровнях. Таков порядок игры. Но всё это — ловушки, тупики, скрытые капканы — преодолимо, когда на верхнем уровне вас ждёт прекрасная принцесса. Чудно поведя глазами, она, как салютом, разразится целым каскадом сердец, приветствуя победителя под стерильную мелодичную музыку. Апофеоз счастья — в психологии это называется положительным подкреплением, — заставит вас вновь и вновь карабкаться по неудобным балкам. Конечное дело, вы — раб игры.

Из истории: Игры в жанре adventure / arcade с момента создания сразу стали популярны среди пользователей ПК. Простота, нетребовательность к компьютерным наворотам, персонажи, вызывающие симпатию, были способны привязать к экрану и вполне взрослого человека. Классикой среди игр adventure / arcade считаются: Lost vikings, Принц Персии, EarthwormJim, LBA, TombRaider.

Квесты. Насыщенная фабула, крепкий сюжет и ещё раз сюжет! Он подхватывает игрока и несёт сквозь преграды и препятствия. Образно говоря, каждое ружьё, висящее на игровой сцене, должно выстрелить. Обрывок старой газеты в углу комнаты окажется картой острова сокровищ, гипсовая ваза у входа в вокзал — дверь в древнюю египетскую пирамиду. Необходимо рассмотреть предметы, всё потрогать, перебрать десятки их комбинаций. Игровое действие напоминает решение сложных шарад. Только тогда может открыться верный путь. Таков порядок игры.

Вот наш старый знакомый Индиана Джонс ищет Атлантиду. Похищена бесценная статуэтка из таинственной древней страны. Свой волчий оскал показал агент Третьего рейха Клаус Керн. Джонс узнал его по фотографии в паспорте, забытом спецагентом. Ваш выбор диалога (от миролюбивого до самого агрессивного) строит дальнейший ход действия. Например, следующий диалог между охранником и Индианой неминуемо приведёт к потасовке:

— Пропусти меня, Дарвиновский кошмар!

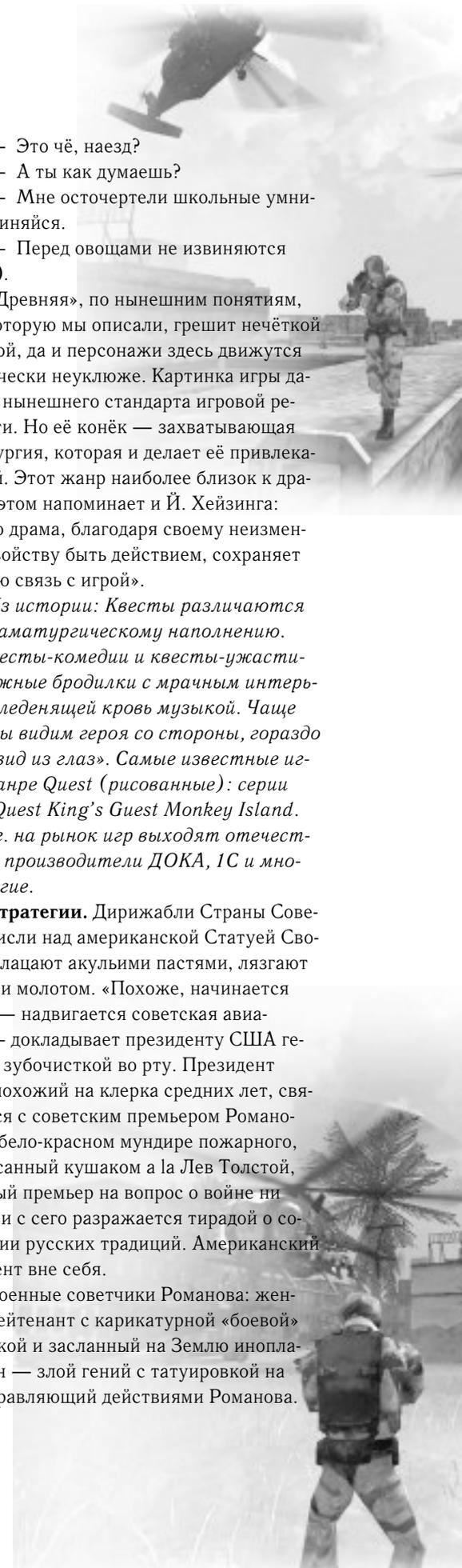
— Это чё, наезд?
— А ты как думаешь?
— Мне осточертели школьные умники. Извиняйся.
— Перед овощами не извиняются (драка).

«Древняя», по нынешним понятиям, игра, которую мы описали, грешит нечёткой графикой, да и персонажи здесь движутся механически неуклюже. Картинка игры далека от нынешнего стандарта игровой реальности. Но её конёк — захватывающая драматургия, которая и делает её привлекательной. Этот жанр наиболее близок к драме. Об этом напоминает и Й. Хейзинга: «Только драма, благодаря своему неизменному свойству быть действием, сохраняет прочную связь с игрой».

Из истории: Квесты различаются и по драматургическому наполнению. Это квесты-комедии и квесты-ужасстики, сложные бродилки с мрачным интерьером и леденящей кровь музыкой. Чаще всего мы видим героя со стороны, гораздо реже «вид из глаз». Самые известные игры в жанре Quest (рисованные): серии Space Quest King's Quest Monkey Island. С 1997г. на рынок игр выходят отечественные производители ДОКА, IC и многие другие.

Стратегии. Дирижабли Страны Советов зависли над американской Статуей Свободы. Клацают акульими пастями, лязгают серпом и молотом. «Похоже, начинается война, — надвигается советская авиация», — докладывает президенту США генерал с зубочисткой во рту. Президент США, похожий на клерка средних лет, связывается с советским премьером Романовым. В бело-красном мундире пожарного, подпоясанный кушаком а la Лев Толстой, дородный премьер на вопрос о войне ни с того ни с сего разражается тирадой о соблюдении русских традиций. Американский президент вне себя.

Военные советчики Романова: женщина-лейтенант с карикатурной «боевой» выправкой и засланный на Землю инопланетянин — злой гений с татуировкой на лбу, управляющий действиями Романова.





Президент США сообщает командующему армии о нападении. Крупный план: Статуя Свободы с оторванной головой. Такова легенда игры, записанная на видеоролик.

Далее — русские солдаты захватывают военные объекты США. Если вы играете на стороне американского президента, то противостоите им. Так же как и в других играх-стратегиях, вам предоставлены ресурсы (золото, полезные ископаемые), при помощи которых вы должны создать армию и разгромить противника. Вы должны строить заводы, укрепления и казармы, создавать новые армейские подразделения, передовые отряды войск. От ваших мудрости и ловкости зависит победа целой страны. Вам надо правильно распорядиться ресурсами, создать передовую военную технику и уничтожить врага. Меняются декорации, персонажи, исторические эпохи, но порядок игры в стратегиях остаётся неизменным.

Игры on line

Незадолго до 1995 г. в России появилось подобие одной из самых старых многопользовательской игры — Play By E-Mail, или РВЕМ Galaxy — бесплатная некоммерческая игра. Суть её в следующем. Существует сеть специальных серверов, каждый из которых поддерживает одну Галактику, в которой несколько звёздных систем. Информация о самых отдалённых уголках этой Вселенной — на домашней страничке игры. На каждом ходу в Галактике совершается несчётное множество событий. Игрок в неделю делает всего два хода, которые заключаются в письменных распоряжениях кораблям, колониям, дипломатическим миссиям, и получает ответную почту, на обработку которой уходят многие часы. Этим объясняется небольшое количество ходов в неделю. Всё это время вы можете свободно обмениваться письмами с вашим соседом, заключать договора и альянсы.

Вы, игрок, — владелец трёх планет. Ваша цель — распространить влияние подопечной расы на Галактику. Добиться победы вы можете, выжигая всё на своём пути

орудиями космических кораблей либо хитростью и дипломатией, обманывая врагов и помогая друзьям. Когда человек попадает в такой широкий круг общения, то он получает возможность общаться на новом, необычном для него уровне. Инопланетяне, мутанты, прекрасные дамы, герои космических трасс, монстры-насекомые, космочудовища — вот от имени кого и будет вестись двойная жизнь игроков. Виртуальный маскарад затягивает. Вспомним Й. Хейзингу: «Она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы... вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчёркивающие своё отличие от прочего мира всевозможной маскировкой».

Игрок утверждает в своей роли, ежедневно выписывая всё новые и новые предлагаемые обстоятельства. Воображение работает непрерывно. В ответ на ваши, вначале робкие, повеления начинают приходить письма, петиции, рабские просьбы, отписки, угрозы и любовные письма, чёткие доклады об исполнении приказов. **Постепенно этот виртуальный мир становится вашей второй параллельной жизнью.** Здесь вы, как и в реальной жизни, несёте ответственность за свои поступки. Но как много вы тут можете! Читаем у Й. Хейзинги: «Переодеваясь или надевая маску, человек играет другое существо. Он и есть это другое существо! Детский испуг, бурный восторг, священный ритуал и мистическое претворение неразлучно сопутствуют всему, что есть маска и переодевание».

Сервер посещают около четырёх тысяч человек, более тысячи одновременно. Однако у вашего возможного круга общения есть пределы. Начинает не хватать времени на поддержание связи с уже состоявшимися знакомыми. Однажды войдя в вашу жизнь, игра занимает всё время. Даже в самых больших виртуальных социумах за год персональный состав обновляется как минимум на 50–60%. Средний срок участия в игре — 1,5–2 года.

Главное содержание ваших действий в Galaxy — экономика, война и дипломатия. Начнём с экономики. Вокруг — целая вереница планет, и вы должны колонизировать и развивать их. От размера планеты зависит количество населения, которое сможет на этой планете прокормиться, и, следовательно, объём производства. За каждый ход население увеличивается на 8%. Как быть? Продолжать развиваться на своей планете или расширять владения? *Война предусмотрена и желательна.* Космические флоты истребляют друг друга до победного конца. Если вы — победитель, то обязаны при помощи своих кораблей истребить популяцию поверженных планет. Чем больше игроков вы убили, тем лучше, — выше рейтинг.

Убитый по обыкновению возвращается к жизни и опять вступает в игру. Весёленькое занятие — умирать и воскресать снова.

Вам пишут письма, но никто из игроков не знает вашего настоящего имени. Если вы совершите предосудительный поступок, например предательство, вас начнут игнорировать и не замечать. Возможно, бывшие союзники организуют заговор. Однако никто



и никогда не узнает, кто вы и как на самом деле выглядите. Обратимся опять к Й. Хейзинге: «Личность героя остаётся неузнанной. Он не узнан от того, что прячет свою сущность или сам её не ведаёт, от того, что может менять свой облик, преображаться. Словом, герой выступает в маске, переодетым, окружённым тайной».

Союзы обычно заключаются ближе к концу партии. Тогда и организуются устойчивые группы со своим игровым сленгом, личными связями и групповой солидарностью. То, что в игре называется «дипломатией», в обыденной жизни — коварство или двурушничество. Убийства можно совершать походя. Ведя в бой свои Космические корабли, игрок нисколько не озабочен судьбой мирного населения чужих планет или даже своих собственных космолётчиков. Победа нужна любой ценой. Бомбардировке подвергаются поверхности гигантских площадей. Количество убитых должно было бы исчисляться миллиардами. Поэтому торжество зла особенно удручает.

Герой

Фигура героя — ключевая для понимания смысла любой культуры. Именно герой задаёт моральный тон в обществе. Действиям героев подражают, это своеобразные отливочные формы. Их облик, манеры, психический склад перенимают целые поколения. Й. Хейзинга пишет: «Задание герою должно быть необычайно трудным, по виду невыполнимым. Оно чаще всего связано с вызовом или исполнением желания, с испытанием мастерства, обетом или обещанием. Нетрудно заметить, что все эти мотивы возвращают нас в сферу игры агона [соревнования]».

Вот, например, Дюк Нукем — атлетически сложенный мускулистый блондин. В синих джинсах с подтяжками, в тяжёлых, с железным носком, ботинках «скинхэд», надев чёрные очки, он летит перед вами над игровым полем. Его спина, распирающая красную майку, и реактивный рюкзак за спиной — это вы. Ваши действия недвусмысленно обозначены эпизодами: «Расплавление Лос-Анджелеса», «Лунный апокалипсис», «Шрапнельный город». Психический склад героя вырисовывается из названий уровней сложности, которые можно задать в игре: «Проще пареной репы», «Давайте побуйствуем», «Приди и возьми», «Чёрт, я крут!».

Игра, собственно, относится к классу «злодей — убей» и насыщена своеобразным юмором, характеризующим этот персонаж. Вот образцы: подстрелить монстра, сидящего на унитазе; помочиться между очередными убийствами, смачно комментируя процесс облегчения; разбить унитаз ногой в кованом ботинке; перевернуть урну; посшибать выстрелами из базуки фонари и деревья.

Расстреливая разлетающихся в клочья инопланетян, Дюк Нукем с неподражаемым добродушием приговаривает: «Лицо, задница — какая разница!»

Что касается кульминаций, венчающих героические действия, то герой:

1. Мастерским выстрелом вышибает мозги агонизирующему монстру.

2. Отрывает голову поверженному врагу и справляет нужду (акт дефекации) прямо на оторванную голову. Во время процесса чувствует себя вполне комфортно, читает газетку и насвистывает.

3. Приканчивает одноглазого монстра-босса и ловко вышибает ему глаз ногой. Глаз вылетает в ворота-вилку для регби, в связи с чем герой каламбурит: «Игра окончена!»

Интересные отношения складываются у Дюка Нукема с противоположным полом. Обычно во всех мифах, легендах и сказках Герой защищает (освобождает, спасает) существо женского пола. Здесь — другие правила. Девушек в игре целые стаи, но, к сожалению, они захвачены инопланетными силами. Некоторые из них, опутанные паутиной, сидят в инкубаторских коконах, другие разгуливают по игровым галереям и коридорам. Все они обнажены, прекрасны, молоды. Специалист по рекламе определит эти образы как ярко выраженные сексуальные стимулы. Такой стимул вызывает чувства приязни, физиологического притяжения. Но в программу игры заложено: *девушек надо убивать, иначе не будет хорошего счёта*. «Убей меня», — умоляют сами девушки. Убить девушку в коконе, убить девушку-бэби, убивать девушек, пленённых инопланетянами, — вот что откладывается в сознании игрока. То есть сознание тренируется *убивать* половое чувство.

Жуткое рычание нового монстра, заставляющее увлечённого игрока подскакивать, сопровождает каждое убийство. Неожиданный рык приближающегося врага — стимул страха. Задумаемся о последствиях холостой работы рефлексов. На улице — в реальной жизни — ему не хватает оружия, к которому он привык в игре. Эти незащищённость и постоянное затаённое ожидание появления монстров заставляет игрока торопиться домой, к компьютеру.

Объединение страха и полового возбуждения даёт другой эффект. Теперь половое возбуждение будет ассоциироваться со страхом, а страх — с половым возбуждением. В обыденной жизни это сказывается как робость, избегание близких отношений. Модель полового поведения, рекомендуе-





мая Героем, демонстрируется в победной кульминации, когда Дюка Нукема страстным и хриплым голосом призывает профессиональная любовница: «Вернись ко мне, Дюк! Я покажу тебе кое-что». Далее следуют недвусмысленные звуки, сопровождающие половое действие, и возгласы, выражающие полное удовольствие героя. Диалог не случайно происходит *за кадром*. Сексуально обуславливаются именно хриплый голос и грубая речь жрицы любви. Женщин с подобным голосом невозможно показывать на экране. Лучшее место для них — служба «Секс по телефону».

Возможно, теперь идеальной женщиной для кого-то из игроков станет уродливая проститутка с хриплым голосом. **Таковы психические последствия специальных воздействий.** И вот, когда вы вдруг осознали манипуляцию, злой ледяной сквозняк пронзает вас и возникает догадка: а не плутуют ли те, другие игроки, создающие порядок игры и играющие со стороны компьютера? И кто, собственно, со мной играет? Программы? Компьютеры?

Играющие с человеком

Й. Хейзинга утверждает: «Плутующий игрок... не портит игры. Он делает вид, что соблюдает правила, играет вместе со всеми, покуда его не ловят на плутовстве».

На самом деле происходит следующее. **Каждое техническое средство, едва оперившись, начинает служить идеологии.** Мировую известность приобрела кинопропаганда Вертова, Эйзенштейна, Пудовкина, появившаяся в большевистской России после революции 1917 года. Кино сталинского времени с его развесёлыми «Кубанскими казаками» и комедиями Александра тоже было предельно идеологично, транслируя идеи счастья в разорённой стране. Страна стремилась к индустриализации, и герои экрана были активными участниками этого процесса. Без предварительного просмотра, а часто и правки Сталина, ни один фильм не выходил на экран. Появившееся в 50-е годы XX в. советское телевидение изначально также работало на иде-

ологию. Главной линией нашего телеэкрана была тогда линия «разъяснения политики партии».

Кинематограф Адольфа Гитлера отражал другие идеалы. Германия готовилась к войне. Герои придворного режиссёра Ленни Рифеншталь — арийцы — как бы высечены из гранита, это непреклонные воины и атлеты. Кино Третьего рейха получило подкрепление в виде первой немецкой телесети. В 1935 г. начались регулярные передачи берлинского телецентра, в связи с чем министр почт направил Гитлеру телеграмму: «Наша цель, мой фюрер, состоит в том, чтобы донести всей Германии Ваше слово. Придёт время, когда с помощью национал-социалистского телевидения Ваш образ, мой фюрер, глубоко тронет немецкие сердца».

Трудно представить, что проверенное историей *правило поглощения технологии идеологией* могло бы не коснуться мультимедиа. И действительно, обнаруживается стройное идеологическое здание, невидимое из-за особой мимикрии к окружающей среде. Только на первый взгляд кажется, что в играх царит полная неразбериха. Хочешь — за красных играй, хочешь — за белых. Хочешь — будь вежлив, а можно и подражаться. Врать нехорошо, но ложь — средство для достижения целей. Поэтому врать нужно, а иногда — просто необходимо, так как другим способом цели игры не достичь. Иногда наркотики приносят неприятности, но в основном это — хорошее средство заработать и обеспечить семью. Кроме того, потребляя наркотик, игрок резко повышает уровень игровых возможностей. Что касается нецензурных выражений, то тексты некоторых игр не содержат нецензурных выражений, однако нецензурная речь — норма многих игр.

Вместе с социально одобренными способами достижения целей игра, вооружённая *идеологией без идеологии*, предлагает другие способы, противоречащие закону и морали. Всё, на что культура накладывает запрет, здесь разрешается. Смысл подавляющего числа игр — убийство. Лги, предавай, прелюбодействуй, сотвори кумира, укради — таковы ценностные установки невидимой идеологии, стремительно распространяющейся в новом глобальном мире.

Идеологии различных человеческих сообществ всегда были примером целесообразности. Ценности, объединявшие высшие и низшие классы, делали жизнь такого общества продуктивной и, возможно, более безопасной. И что теперь? Назвав вседозволенность — жестокость, насилие, преступления, сексуальные девиации — свободой, *идеология без идеологии* замахнулась на существование самого общества: незримо сокращается население.

Важное звено невидимой идеологии — мультимедийные игры. **Игрок, включённый в игру, по многу раз проделывает то, что в реальной жизни наказывается как преступление.** Он учится действовать от имени весьма сомнительного героя. Ему навязывается образ разрушителя или полового гиганта, он мысленно тренируется в разбое, воровстве, грабежах и насилии. В виртуальном мире познаются логика и важные подробности действия. Закрепляя нужное поведение, на рефлексии воздействуют стимулы, разнообразно представленные в мультимедийном пространстве.





Работает проверенная аксиома: поведение определяет установки, установки — поведение. Немецкому национал-социализму и не снилась такая пропаганда.

Когда, наконец, плутующий игрок пойман за руку, мы с горечью понимаем, что правила бесстыдно нарушены и что игра — удобный предлог и средство своеобразной штамповки мозгов. Но теперь-то нам просто необходимо понять, где кончается игра и начинается манипуляция. **Из трёх миллионов счастливых обладателей компьютеров в России разные исследователи отмечают в среднем от 5 до 14% игроков, поражённых компьютерной зависимостью.** За один день игрок может просидеть за компьютером от 5 до 18 часов. Продолжительность времени, проведённого за игрой, составляет от 20 до 50 часов в неделю. То есть время, отведённое игре, превосходит время, необходимое для работы при полноценном восьмичасовом рабочем дне! От ста пятидесяти до четырёхсот тысяч молодых людей в стране не в состоянии оторваться от светящегося экрана. Их не отпускают невидимые партнёры, играющие с человеком.

Позвольте, да игра ли это? «Игра есть некое излишество. Потребность в ней лишь тогда бывает насущной, когда возникает желание играть. Во всякое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает в свободное время», — так считал Й. Хейзинга. А что происходит на самом деле?!

Конец игре. Да здравствует игра!

В 2002 г. в крупнейшей ежегодной выставке «Е3 Ехро-2002» приняли участие около 400 игровых компаний со всего мира. Было представлено более 1000 новых игр. Игровая индустрия переживает сегодня бурное развитие. Её ежегодные прибыли превосходят прибыли голливудской киноиндустрии, мало того, они, оказывается, тесно взаимосвязаны. Игры становятся фильмами, фильмы — играми, и продюсеры всё охотней включают подобную возможность в изначальный кинопроект. Среди игр, оказавшихся на конкурсе, в большинстве (28,4%) были представлены Action (стрелялками), 16,7% были спортивными и автосимуляторами, 12,1% — приключенческими, 10,9% — играми для детей и только 6,0% — обучающими программами. Стоит ли говорить, что их заманчивое для молодёжи наполнение по-прежнему опасно воздействует на сознание. Однако всякому мошенничеству рано или поздно приходит конец. Невидимые игроки обозначаются, сети развязываются и тогда — конец игре!

Что, я позволила себе чересчур смелое высказывание? По крайней мере, миллион голов медленно поворачиваются от компьютера в мою сторону и одновременно беззвучно выдыхают: «Как?»

А затем, уже гораздо громче и эмоциональнее: «Как?!» Я предвижу разъярённые толпы молодых людей, потрясающих кулаками зелёных геймеров, с трудом оторванных от соски с любимым ядом, и клан солидарных родителей, заботящихся (как они полагают) о детском интеллектуальном развитии.

Я вижу суровые, недоумевающие лица прогрессивных чиновников из Российского Комитета по физкультуре, первого в мире серьёзного ведомства, включившего новую дисциплину в «государственные программы физического воспитания населения» и рекомендовавшего компьютерный спорт для развития в Российской Федерации.

Как бы то ни было, конец этой игры предопределён. «Игра начинается и в определённый момент заканчивается», — как написал Й. Хейзинга. Начинается другая игра. Профессиональные сообщества и общественные организации рано или поздно начнут распространять информацию об опасности, исходящей от манипулятивных игр. Родители обязательно узнают об игровых капканах и ямах. Будут опубликованы списки опасных игр с подробным указанием механизмов воздействия и подстерегающих игрока последствий. **Взрослые образованные люди научатся быстро распознавать манипуляции.** Эта информация станет достоянием широкого общественного мнения. И опасные игры *перестанут* покупать для детей. Их будут покупать для себя взрослые инфантильные клерки. Какая-нибудь юркая и пронырливая фирма или, наоборот, фирма-гигант разработает и поставит на поток безопасные игры для детей, причём товар будет запатентован и сертифицирован. На него будет бешеный спрос. Уверяю вас, кроме опасных стимулов, привлекающих к игре, есть много другого, так же захватывающе интересного и безопасного. А ведь этим сейчас совсем не пользуются. Тогда фирмы, пытающиеся всучить опасный товар, разорятся и либо совсем уйдут с рынка, либо будут вынуждены перейти на другой стандарт. И наша страна заиграет в свою игру. **НО**