

С. В. Тихонова,

кандидат философских наук, доцент кафедры рекламного менеджмента и связей с общественностью Саратовского государственного социально-экономического университета.

Тема докторской диссертации: «Социальная мифология в коммуникационном пространстве глобализирующегося социума».

Сфера научных интересов: проблемы глобализации современных обществ, процессы институализации, социальная мифология информационного общества, культурная антропология Интернета.

e-mail: segedasv@yandex.ru

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ СОЦИАЛЬНОГО ФЕНОМЕНА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Аннотация: *Статья посвящена компьютерной игре как феномену современного социального мифотворчества. Автор рассматривает сращение компьютерной игры, концентрирующей универсалии архаической мифологии, с многопользовательскими средами как основу специфического вида социальной коммуникации и предпосылку для новых форм мифотворчества.*

Ключевые слова: *социальная мифология, мифотворчество, социальная коммуникация.*

На сегодняшний день компьютерные игры являются, скорее, маргинальной темой для гуманитарных наук, нежели объектом исследования. Данному явлению исследователи обычно уделяют внимание как фактору специфической аддикции, уводящей некоторых людей (преимущественно подростков) из социального измерения в виртуальное либо как явлению массовой культуры. Однако даже такой ракурс проблемы имплицитно свидетельствует о том, что компьютерные игры как минимум являются современным элементом механизма социализации, а значит, влияют на социальное поведение и активность индивидов. Если учесть, что в сетевом информационном обществе меняются принципы социальной организации в сторону размывания сложных иерархических систем и приоритета личной инициативы в совместной деятельности, то равнодушные социальной философии к данному феномену оказывается неоправданным.

Кроме того, стихийность и аморфность мира компьютерной игры весьма иллюзорна. Бывшие и нынешние игроки не только обладают специфическим опытом конструирования собственной и коллективной идентичности, они вовлечены в особый сегмент массовой индустрии, косвенным показателем социальной значимости которого является экономическая эффективность. Горнила конкуренции проходит далеко не каждый продукт, что объясняется не столько личными вкусами и пристрастиями, сколько наличными социальными тенденциями, особое место среди которых занимает ремифологизация массового сознания.

«Мифологизирование оказывается ведущей чертой мышления современного человека, пребывание в сфере мифов – характерной особенностью его жизни»¹. Однако рассмотрение современной социальной мифологии сталкивается со следующей проблемой: существующая теория мифа опирается на исследования архаических обществ. Ее проблематично применить к нынешним условиям в силу имплицитного допущения о том, что «настоящий» миф — это миф сакральный. С развитием государства, религии и науки он профанизируется, отправляется в маргиналии социального бытия и принимает форму атавистических верований и реликтовых предрассудков, не побежденных просвещенческим светом Разума. С другой стороны, на протяжении XX века исследователи единогласно утверждали, что массовое общество однозначно мифологизировано именно в силу своей рационалистичности: ratio сциентизма не может не отметить провала своих проектов (достижения абсолютной истины, антропо- и социостроительство). Горечь разочарования требует компенсации, а узкий позитивизм — преодоления.

Отличия современного социального мифа от мифа сакрального заключаются в следующем. Во-первых, акцидентальным характером его сакрального статуса (некоторые современные мифы могут приобретать статус священных в рамках конкретных социальных групп или институтов). Во-вторых, принципиально новыми технологиями мифотворчества, понимаемого как коммуникационный процесс, включающий создание, восприятие и повторение мифа. В-третьих, маргинальным статусом по сравнению с другими формами общественного сознания.

В противоположность мифологии архаических обществ, социальная мифология современного общества может быть рассмотрена как совокупность мифов и мифологем, редко имеющая систематизированный характер. Точнее, более корректным представляется тезис о существовании разрозненных мифологий, мифов и мифологем, циркулирующих в коммуникативных потоках современного общества как в качестве элементов различных идеологий и мировоззрений, так и в качестве относительно самостоятельных явлений. Таким образом, некоторые из современных мифов из них являются отголоском синкретич-

ной мифологии древности, некоторые – продуктом сознательного конструирования, мифотворчества, некоторые объединяют две предыдущие стратегии.

В рамках настоящей статьи мы попытаемся выяснить, какую мифологию возвращают компьютерные игры и что с ней происходит после возвращения.

Технологически компьютерная игра состоит из двух компонентов – так называемого «графического движка» и «игрового мира». Первый представляет собой программу, направленную на создание у игрока эффекта присутствия в виртуальном мире. Компьютерная графика создается с таким расчетом, чтобы человек мог воспринимать «картинку» на мониторе как объемное пространство, в котором он перемещается и совершает определенные действия.

Технологии трехмерных изображений и мультимедийные возможности компьютера позволяют пользователю на часы погружаться в искусственный мир и непосредственно действовать в нем с помощью специальных сенсорных устройств, связывающих его движения с аудиовизуальными эффектами и заменяющих зрительные, слуховые, осязательные и моторные ощущения на соответствующие имитации. Последние носят комплексный характер, обеспечивающий высокую степень реализма переживаемых субъективно событий. Разумеется, она может существенно варьироваться в зависимости от характеристик программного обеспечения, технических параметров компьютера, таланта сценариста, гейм-дизайнеров и т.п.

Существенную роль на вовлечение в компьютерную игру, ее восприятие и мотивацию участия оказывает «игровой мир», характеристики которого определяет сам вид игры. Е. Лебедева выделяет следующие распространенные виды компьютерных игр: экшны (от англ. action – действие), ролевые игры, симуляторы (в том числе и моделирующие повседневную жизнь), стратегии, квесты (от англ. to quest – искать), игры, изобретенные раньше компьютера (шахматы, карты), различные обучающие игры для детей, а также электронные игры, реализованные в виде специальных устройств («Тетрис», тамагочи)².

Если пристрастие к карточным играм, например, определяется азартом и риском (сложно представить себе игрока, лишённого психических патологий, и при этом отождествляющего себя с картами или указателем мыши), то для других видов компьютерных игр характерна иная ситуация. Здесь игровой мир не имитирует реально существующие объекты (игровой стол, карты и тому подобное), подменяя их изображениями. Его содержанием оказывается то, что не существует в объективной реальности.

Графический движок с помощью графики, звука и анимации обеспечивает ощущение достоверности происходящего в игре на физиологическом уровне, активизируя деятельность органов чувств. Однако восприятия и их комплексы не могут превратиться в «мир» без смыслового и событийного контекста. Действия в условиях мультимедийной среды станут действиями в условиях

другого мира, только при наличии определенных закономерностей, играющих ограничительную роль для поступков игрока, а также цели и средств ее достижения. Мир должен быть упорядочен «до» вхождения в него пользователя, благодаря чему к нему можно будет адаптироваться, изучать его и покорять. Иначе говоря, нужен яркий и убедительный миф, превращающий двигающиеся картинки в мини-Вселенную.

В первую очередь это относится к играм, в которых действия происходят от первого лица (ролевые компьютерные игры, экшны). Организация их игровых миров опирается на мифологический опыт конструирования времени, пространства, пути героя, характера и вида встречаемых им персонажей. Рассмотрим все эти элементы подробнее.

Время. С точки зрения периода время игры, подобно мифологическому, выключено из истории и представляет собой этап рождения или воссоздания космического порядка силами героя. Это или далекое прошлое, или постапокалиптическое будущее, или мифическое «давным давно, когда...» (*once upon a time*). Важнейшей характеристикой такой эпохи является возможность взаимодействия с существами, не встречающимися «по эту сторону» (богами, мертвыми, чудовищами, инопланетянами) с целью восстановления мирового порядка.

Направленность времени в компьютерных играх также соотносится с мифологическим временем. Хотя игра предполагает линейное направление от начала к концу, ее время потенциально циклично. Игрок движется через серии этапов (победа над противником, обнаружение и применение определенного объекта, разгадывание загадки, восстановление сил – порядок и частоты произвольны) в темпоральном отрезке от начала до конца уровня. Конец одного уровня оказывается началом следующего, пока не будет пройден финальный, завершающийся победой. Проигрыш как бы отбрасывает игрока назад, к началу уровня или моменту сохранения игры, серии этапов замыкаются в повторяющиеся циклы до окончательной победы. Впрочем, победитель также может замкнуть цикл и начать игру заново.

Переход от уровня к уровню также характеризуется сопряженностью с мифологическим временем: «миф в своей заключительной части фиксирует скачкообразный переход из одной пространственно-временной системы в другую, от единичности событий мифологических к повторяемости профанных»³. Межуровневый переход накладывает эталонный, предусмотренный разработчиком вариант прохождения уровня на индивидуальный вариант игрока, включающий комбинации успехов и проигрышей и начинает Новое время следующего уровня.

Пространство. Топология пространства игр строится по мифологическому принципу противопоставления своего и чужого. «Своими» являются места начала и финала игры, зоны безопасности (лагерь, шатер и тому подобное), где

игроку не угрожают хтонические силы и где можно восстановить «боеспособность». Впрочем, «своя» территория может быть вынесена разработчиками за рамки игры ради большего напряжения. Тогда игра оказывается сплошным Диким полем, где покой может только сниться. Характер места, его маркированность в качестве чужого определяет и характер населения – людям в царстве хаоса делать нечего. Если среди всевозможной нечисти и появляются человеческие индивидуумы, их социальный статус всегда оказывается маргинальным.

Как и положено пространству мифа, территории игры неоднородны, качественно отличаются друг от друга благодаря наличию объектов или персонажей (аналоги помощников волшебных сказок, представляющих собой, согласно В. Я. Проппу, рудименты тотемических предков-животных), позволяющих игроку преобразовывать виртуальный мир. Разумеется, магия в компьютерных играх всегда носит инструментальный характер: игрок может воздействовать на персонажей и объекты в обход установленных «обычных» правил, то есть «сверхъестественно», с помощью особых объектов и манипуляций. Название объекта и его графическое изображение – телепортёр, ковер-самолет, серый волк – не имеет особого значения, поскольку его сутью является выполнение конкретной функции преодоления препятствия. При этом от игрока часто не требуется даже достижения определенного игрового статуса, предполагающего достижение/обретение «магических» навыков и способностей.

Разнородность территорий игры определяет специфику возможных/обязательных событий, происходящих в их границах. Но все они направлены на упорядочение хаоса, и неважно, в какой форме («зачистка», освоение, перестройка) оно осуществляется. Игрок, почти ритуально повторяя космогонию, присваивает территорию игры, творя ее заново. Поэтому, как отмечает Г. Петрусь, начало пути героя (компьютерной игры – С. Т.) – центр святости; по мере удаления от Центра Хаоса все возрастает, с каждым новым уровнем монстры становятся все свирепее, а победа дается все труднее⁴.

Характерным свойством пространства компьютерной игры является его многоуровневость. Высший уровень всегда соотносится с последним кругом ада, обеспечивая возрастание психических и, в меньшей степени, физических затрат играющего, поскольку расхожие представления о погружении в виртуальность как чистом странствии души не освобождают игрока от вполне конкретной мышечной работы (по мнению И. В. Бурлакова, компьютерные игры чаще всего представляют собой тяжелую и упорную работу⁵). В итоге игрок оказывается не развлекающимся, а живущим в игре субъектом.

Путь героя. Путь героя, вокруг которого строится сюжет игры, так или иначе реализует мифологические универсалии инициаций (тайна рождения, отлучение, испытание, обретение помощников и магических атрибутов, инициация). Первые две редуцированы, игры предлагают либо готового героя, с которым

игрок отождествляет себя, либо дают возможность конструировать его самостоятельно из заданных параметров (пол, раса, возраст, способности, специальность, внешность).

Построив свое виртуальное тело («Я?»), игрок начинает свой путь, содержанием которого оказываются комбинации остальных универсалий. В результате игры, несмотря на графические различия, субъективно переживаются одинаково: герой-одиночка в запутанном лабиринте уничтожает чудовищ⁷.

Важным элементом пути героя оказывается частая игровая смерть героя, гарантировано «временная» и неправильная (поскольку является результатом ошибочных действий игрока). Идея «правильной» героической смерти, как, впрочем, и идея мирной естественной смерти, в игре в принципе абсурдна. Поскольку игрок, вступая в игру, оказывается «на том свете» мира мертвых, умереть он уже не может – по законам мифологии он и так магически мертв. Но поражение остается для него по-прежнему реальной угрозой прекращения действия⁸. «Игровая смерть» всегда сопряжена с фактом проигрыша, поэтому более жестока и неотвратима: умолять программу бесполезно, дипломатия бессмысленна. Можно преодолеть смертельную задачу в новом матче, но продолжить начатое действие, «войдя» в него, нельзя. Поэтому проигрыш и смерть вызывают такую досаду, чем стимулируют возвращение в игру. Однако в отличие от героя мифов субъект игры не ограничен одной жизнью⁹.

Игровая смерть, разумеется, не приносит игроку физических страданий, но может переживаться весьма эмоционально и потому выступает элементом обучения. Она обязательно несет потерю игрового статуса и даже частое сохранение игры (которое, кстати, требует «выхода» из игрового мира и потому неприятно) меняет немного – мотивация на возвращение в игру возрастает. В итоге «умирание» позволяет накопить необходимый опыт и в конце концов пройти лабиринт Минотавра.

Путь героя предполагает накопление количественных характеристик игрового статуса, связанных с истреблением монстров, преодолением препятствия и тому подобное, что обеспечивает изменение характеристик качественных – переходов на другой уровень, неизбежно сопряженных с повышением статуса.

Особенности пути определяются также в зависимости от того, какую стратегию развития персонажа выберет игрок. Обычно (как для компьютерных игр, так и для архаической мифологии) речь идет о двух стратегиях: воина или мага (шамана). Впрочем, со временем компьютерные игры стали предлагать собственные, основанные на литературе жанра фэнтези, вариации второй стратегии. К ним относятся классы персонажей, косвенно связанные с магией. Это, например, паладины (обладающие, как правило, возможностью лечения, а также обнаружения зла), жрецы (имеющие свои наборы заклинаний и свободные от некоторых ограничений магов), клирики (от жрецов отличаются

специализацией по лечению/воскрешению) и колдуны (осуществляющие элементарные заклинания при помощи подручных средств).

В целом магическая стратегия используется игроками реже. Тем не менее в играх предусмотрена система каст магов, а также принадлежность к разным школам или направлениям магии, магические книги с заклинаниями, соответствующими специализации владельцев, предметы, наделенные магической силой (правда, как упоминалось выше, далеко не требующие от своего владельца «магических» способностей), а также некоторые специфические ограничители, как, например, ограничение на количество заклинаний для мага текущего уровня или необходимость длительное время запоминать заклинание перед его применением.

Инструментальность компьютерной магии все чаще воспринимается игроками как недостаток игры, поскольку не дает «переживать» магический статус. Карьера воина более прозрачна, поскольку дает возможность довольно адекватно (Quake III, например) почувствовать упоение боем. Власть над стихиями и строем мироздания не менее заманчива. Но осуществить ее в виртуальном мире, пожалуй, не проще, чем в реальности¹⁰, поскольку технологически нельзя воссоздать нечто (в нашем случае – мистический опыт магического искусства), неопределимое с помощью рациональных методов познания.

Финалом пути является победа. Выражается она в покорении мира, обретении бессмертия, магического объекта, похищенного субъекта (принцессы), освобождении от чудовищ и, самое главное, в исчерпании мира игры. Статус игрока на выходе максимально высок, на входе – минимален.

Встречаемые персонажи. Как упоминалось выше, чужая земля компьютерной игры может быть населена только враждебными монстрами. Сам вид таких существ должен не оставлять сомнений в их чудовищности и опасности. На первый взгляд, компьютерные игры абсолютно всеядны в отношении своего населения. «Их миры населяют ожившие мертвецы и мечущие огненные шары демоны, механические упыри, отсасывающие кровь и гигантские пауки с пулеметом под брюхом, акулы и человек-танк».¹¹ Однако «рекрутинг» монстров идет по трем направлениям. Во-первых, заимствование персонажей из культурной традиции. Разнообразие заимствованных существ и их названий из мифологических и художественных произведений ограничивается наиболее привычными для массовой культуры героями. Они узнаваемы и относительно предсказуемы – драконы летают и испепеляют, вампиры «обескровливают», лишая сил, колдуны доставляют неприятности заклятьями, Джек-потрошитель следует своему призванию.

Во-вторых, использование бионических форм тела. Чаще всего используют тела морских животных и насекомых, увеличенные в размере и способные действовать в нехарактерной для них среде (например, воздушной вместо вод-

ной). Таковы Head crab и Ichthyosaur из Half-Life. Иногда используются не тела, а отдельные органы (Tentaculat – инопланетный фиолетовый мозг в UFO II)¹².

В-третьих, добавление к человеческому телу механических устройств, совмещение человека и машины, человека и оружия.

Получаемое в итоге многообразие действующих лиц заставляет игрока при различении живых и неживых объектов ориентироваться на движение. Живым воспринимается то, что движется как живое. Движущейся объект потенциально опасен, а потому бестиарий игры должен быть уничтожен. Надо отметить, что встреча с монстрами происходит в соответствующей обстановке. Темное подземелье, тревожные звуки и мрачная музыка создают ощущение опасности до «контакта».

Базовые элементы игровых миров не просто напоминают архаические мифы. Они делают возможной жизнь в другом, пусть квази-социальном, пространстве, по другим законам. С помощью рассмотренных приемов организации мира компьютерной игры ее территория оказывается для игрока местом оживления мифа. Игра возможна только в случае принятия ее правил, любые попытки демифологизирующей критики в момент игровых действий приведут к проигрышу. Результатом рассуждений на тему несуществования орков, киборгов или других монстров во время их атаки станет монитор, залитый несуществующей кровью alter-ego.

Разумеется, не для всех жанров компьютерных игр характерна последовательная реализация принципов архаической мифологии, свойственная играм-экшнам. Однако так или иначе мифологические мотивы могут эксплуатироваться везде. Квесты («MYST», «Кирандия», «Фантазмагория», «Пророк и убийца», созданный по сценарию П. Коэлья, «Колобки») заимствуют персонажей и реалии мифологий.

Стратегии («Герои меча и мании», «WarCraft», «StarCraft», «Эпоха Империй», «Эпоха Мифологий», «The SimSity», «Цивилизация»...) предлагают более изощренный вариант. Включая в свои игровые миры те или иные мифологические реалии, они опираются на мифологему всемогущего искусного божества, которым игрок может стать. Иначе говоря, эти игры позволяют индивиду примерить роль демиурга и ощутить, как трудно быть богом. Например, игра «Цивилизация», которую можно рассматривать как уникальную иллюстрацию формационного подхода к историческому процессу, строится на допущении возможности трансисторического существа, управляющего развитием конкретной цивилизации. По логике игры, демиург ведет богоизбранный народ к мировому господству и процветанию в ущерб конкурентам.

Разновидности игры-симуляций, имитирующих повседневную жизнь («The SIMS», «The SIMS 2»), опираются на мифологию обыденности. Игрок управляет одним или несколькими человечками («симами»), которые должны ходить на

работу, обустроить свое жилище, строить взаимоотношения с другими симами. Если персонажи не устроены в жизни, если их мечты и стремления не реализовываются, они будут грустить и страдать. Фактически, развитие сюжетов строится на мифах о том, какой должна быть человеческая жизнь.

Рассмотрение мифотворческих практик на примере компьютерных игр будет неполным, если остановиться только на их содержании. Необходимо также обращение к субъектам данного мифотворческого процесса. Компьютерные игры являются коммерческим продуктом, товаром. Любая популярная игра находится в производстве не один год. Разработчик должен не только обеспечить потребителю привлекательный интерфейс и захватывающее содержание, но и предугадать изменение массовых компьютеров (наиболее типичные на планируемый период технические параметры). Если это удастся, то игра использует все возможности наиболее массовых в данный момент компьютеров и не требует от игроков больших вложений в машинное обновление. Ошибка приведет к снижению тиража и потере денег, так как игра будет выглядеть примитивной по сравнению с конкурирующими аналогами. Неверное развитие игрового мира также снизит конкурентные преимущества. Таким образом, развитие игры определяется треугольником производитель – техника – потребители.

Определение потенциальной технической базы дополняется обращениям к пожеланиям пользователей, определяемым с помощью маркетинговых исследований. Мода на игровые миры определяется общим контекстом соотношения авангарда и мейнстрима массовой культуры и становится важным фактором трансформации мифологии игрового мира. Мифы игр оживают после жесткой борьбы и естественного отбора. Таким образом, к явным субъектам игрового мифотворчества (разработчик) присоединяются дополнительные (потребители) и косвенные (субъекты других мифотворческих практик).

Однако такое распределение ролей, вероятно, окажется недолгим. За последние десять лет компьютерные игры эволюционировали в сторону ухода от лабиринта для одиночки. Это стало возможным благодаря появлению сначала сетевых (локальных) игр, а затем и многопользовательских сред. Локальные игры сделали возможным появление врагов, наделенных свободной волей, и командных игр, так сказать, отголосков коллективных инициаций. Многопользовательские среды сделали игры такими же непредсказуемыми и уникальными, как сама жизнь.

«Словарь прикладной интернетики» определяет многопользовательскую среду как компьютерную программу, создающую текстовую среду, в которой пользователь может практиковать различные типы поведения (например, ролевую игру)¹³. Согласно «Визуальному словарю», многопользовательская среда, выступая разновидностью телеконференций, по существу является рас-

ширяемой самими пользователями виртуальной реальностью, доступ к которой имеет множество участников. Примечательно, что возникла многопользовательская среда как сетевая приключенческая игра в стиле «фэнтези»¹⁴.

Сочетание компьютерной игры с многопользовательской средой, характерное для многих современных игр, позволяет пользователям играть друг с другом через Интернет или локальную сеть, либо стать абонентом одного из многочисленных игровых серверов, открытых в Интернете. Возможно также размещение в Интернете и собственного игрового сервера, куда могут быть приглашены любые лица для совместного проведения досуга.

Миры компьютерных игр вбираются в Интернет и становятся его привычным содержанием. Игровые фрагменты Интернета доступны многим миллионам людей, при этом смыслом их «визитов» не всегда является собственно игра.

Компьютерные игры на базе многопользовательских сред (Глобальные Многопользовательские Игры – Massive Multiplayer Online Games, MMOGs) строятся не только на более или менее совместных действиях участников, но и коммуникации между ними. Игроки могут обмениваться сообщениями во время игры, передаваемых по принципу чата, и после нее – на форумах игровых серверов. Медиа-среда игры превращается в средство самовыражения игрока и, одновременно, в способ коммуникации. Даже перестав собственно играть, люди могут длительное время общаться на околоигровые темы в новом игровом пространстве, посещать форумы, узнавать новости, поддерживать контакты и т.п.

Основой игры, таким образом, оказывается коммуникация. Укладываясь в рамки сетевой революции, многопользовательские среды приводят к «сращению» виртуального и реально социального. Уход в виртуальность становится более мягким, предоставляя индивиду большое количество альтернативных социальных связей.

А. Насонов так охарактеризовал процесс «социализации» игровых миров: «Из игровых пространств, основанных на современных информационных технологиях, они превратились в полнофункциональные мини-сообщества со своими внутренними экономическими и социальными системами»¹⁵. Общее число участников подобных проектов во всем мире демонстрирует экспоненциальный рост (статистические исследования рынка и аудитории MMOG можно обнаружить на <http://www.mmogchart.com>). Опираясь на информацию крупнейшего индустриального Интернет-сайта Gamasutra, Насонов отмечает 30% рост (с 2004 по 2006 гг.) подписчиков различных Интернет-игр в одном только Китае, количество которых на январь 2006 г. достигло 26,3 млн. человек. Социальные отношения в MMOG тесно переплетены с экономическими – виртуальные объекты игр («золотые монеты», «волшебные палочки», «боевые мечи», «доспехи» и «фотонные двигатели») превращаются в товары, которые покупаются и продаются на крупнейших Интернет-аукционах за реальные

деньги. Порождаемый играми товароборот исчисляется сотнями миллионов долларов США.

Поскольку запросы игроков оказываются все более изощренными и непредсказуемыми, MMOG развиваются в сторону синтеза традиционных компьютерных жанров. Активные действия игрока (войны и освоения) сопровождаются квестами различной степени сложности. На основе опыта игр-симуляций прорабатывается бытовая жизнь героев, к которой традиционные экшн-игры довольно равнодушны, внедряются элементы социального поведения героев. Вообще говоря, социальная жизнь игр усложняется – различные расы наделяются специфическим языком, появляются правила взаимодействия с конкретным классом существ, что усложняет игру, но делает ее весьма правдоподобной¹⁶.

Займствования из сферы стратегий позволяют игрокам создавать и развивать элементы игрового мира, поскольку MMOG дают возможность вести целенаправленную деятельность за счет долгосрочного сохранения ее результатов – «возвращаясь» в игру, индивид обнаруживает в ее виртуальном мире изменения, произошедшие в результате действий других игроков.

Кроме того, MMOG требует более четкой проработки пути героя. Определение «цели» игры (например, обретение божественной природы и/или бессмертия) предполагает яркого различия достигаемых промежуточных игровых статусов и соответствующих им возможных действий, а достижение «цели» игры не связано с ее окончанием.

Массовый характер MMOG и их социальность делает виртуальный игровой мир альтернативным – в его пределах можно «существовать» немалую часть жизни без стойких изменений в психике, поскольку игрок интегрирован в человеческое сообщество. Но это только одна сторона медали: «интернетизация» мобильных телефонов влечет за собой новую волну «компьютерно-телефонных» игр, в которых нет жесткого разделения социального и виртуального миров.

Современный мобильный телефон заключает в себе виртуальный мир, «который всегда с тобой» и при этом выполняет функцию интегратора различных уровней социального пространства. С его помощью любой желающий может стать «присутствующим отсутствуя», когда живой собеседник временно игнорируется при телефонном сигнале. Причем взаимодействие через указанное устройство крайне многопланово: «живой разговор», обмен SMS-сообщениями, игровое взаимодействие и т.п. Виртуальная реальность перестает быть миром, скрытым внутри компьютера, в который людям приходится «уходить». Она дробится в реальности социальной, встраиваясь в ее пласты, а не затягивает их в себя. Фактически речь идет об информатизации не только приватного, но и публичного пространства, стирающей между ними границы независимо от местонахождения человека. Г. Рейнгольд обозначил эту ситуацию сле-

дующим образом: «Соединяя осязаемые предметы и места нашего обитания с Интернетом, портативные средства связи превращаются в натальные дистанционно управляемые устройства физического мира»¹⁷.

Вместе с ними мифология захватывает повседневность. И она не исчерпывается только архаическими универсалиями. В. Ю. Михайлин определяет структуру архаического сознания как револьверную: переход в другой магический статус обеспечивает молниеносное переключение на принципиально иную линию поведения: «При переходе в иную пространственно-магическую зону происходит моментальное переключение на иной поведенческий код, нивелирующий семантику определенной среды и, в свою очередь, адекватный расставленным в ней «культурным маркерам»¹⁸.

Собственно, мобильно-компьютерные игровые миры делают возможным похожий молниеносный переход к другим условиям и правилам поведения мифологического характера. Правда, «револьвером» теперь оказывается не ритуал, а наличие технического устройства.

Мифологии игровых миров оказываются револьверными: молниеносно разворачиваясь, они вступают в свои права. При этом они не слишком претендуют на человека, не соприкасающегося с ними здесь и сейчас. Вот почему выход из виртуальной среды порождает не столько ощущение свободы, сколько ностальгию.

Современный человек на собственном опыте осваивает скачки к разным мифологическим системам, каждая из которых в момент действия в ней воспринимается как единственно реальной. Р. Костер в своих тезисах о недостатках многопользовательских онлайн-игр обозначил эту ситуацию следующим образом: «Параллельные вселенные – в порядке вещей»¹⁹.

В итоге фрагментация и рекомбинация различных мифологических комплексов, активизирующихся в различных условиях и ситуациях, небывало возрастает. Согласно Р. Барту, «современный миф дискретен... миф как таковой исчезает, зато остается еще более коварное мифическое»²⁰. Интерактивность и априорное наличие обратной связи для пользователей ставит под вопрос традиционную пассивность аудитории мифотворческого процесса. Ее представители не только могут дополнять/корректировать передаваемые мифы и их элементы. Они свободны в выборе конкретных мифологических миров, могут определять время пребывания и соучастников в них по собственному усмотрению. Сама возможность межмифологических перемещений и жизни в мифе все чаще воспринимается как естественная и ценностно окрашенная, а потому она с неизбежностью покидает территорию всемирной паутины.

Таким прорывом виртуального мифа в реальность офлайна является, например, феномен флэшмоба. Флэшмоб (от англ. flashmob – «квспышка толпы», «мгновенная толпа»; первый случай зафиксирован в 2003 г.) реализует глав-

ный потенциал сетевой коммуникации — принципиальную возможность для любого количества людей договориться о синхронном совершении любых заранее согласованных действий и обладает ярко выраженным игровым потенциалом. На практике флэшмоб выражается в кратковременной синхронизации бессмысленных действий большого количества людей в конкретном месте. Толпа неожиданно появляется в заранее установленной точке в заданное время. Участники акции совершают предварительно определенное действие, а потом быстро расходятся. Флэшмоб не преследует никаких целей, проводится для получения удовольствия.

Как форма мифотворчества он направлен на создание особой социальной ситуации, связывающей воедино риск и абсурд. Массовая акция, лишённая всякого смысла, позволяет ее участнику покинуть рутину повседневности безнаказанно, то есть без каких-либо реальных изменений собственной жизни. На краткий период система распределения социальных ролей рассыпается как картонный домик, человек оказывается в созданном им пространстве неопределённости, где можно пережить ощущение власти над возможностями и свободой. Это пространство, вполне способное стать генератором анархии и хаоса, безболезненно сворачивается в силу краткосрочности акции. С другой стороны, зрители флэшмоба попадают в трясину абсурда, поскольку бессмысленность происходящего разрушает представление о социальной реальности.

Таким образом, мифология компьютерных игр трансформируется в мифологию социального действия. Она использует в качестве «строительного материала» не столько слова и визуальные образы, сколько социальные отношения и реальных людей, перекраивая социум в мир «по индивидуальным заказам».

Литература:

¹ Самохвалова В. И. Язык масскульты и современная мифология // Массовая культура и массовое искусство. «За» и «против». М., 2003. С. 160.

² Лебедева Е. Человек играющий // Столичные новости. № 40 (377). С. 24.

³ Неклюдов С. Ю. Структура и функции мифа // Мифы и мифология в современной России. М., 2000. С. 24.

⁴ Петрусь Г. Агрессия в компьютерных играх // <http://psy-games.narod.ru/pheno/ag.htm>

⁵ См.: Бурлаков И. В. Номо gamer. Психология компьютерных игр. М., 2000.

⁶ Раса в этом случае трактуется крайне широко и включает в себя разные «биологические» виды и их разновидности: обитатели разных планет, эльфы, орки, киборги...

⁷ Бурлаков И. В. Указ. соч. С. 50.

⁸ «Процесс умирания прост и нагляден: ракурс плавно меняется, персонаж теряет возможность двигаться, виртуальный мир виден с позиции лежащего человека... Чтобы «ожить», достаточно нажать клавишу «Пробел». Игрок окажется живым и невредимым в точке входа на «уровень» (Бурлаков И. В. Указ. соч. С. 72).

⁹ И. В. Бурлаков приводит следующий ответ пятилетнего ребенка на вопрос матери о том, боится ли он Терминатора: «Это зависит от того, сколько у меня жизней и какое вооружение» (Бурлаков И. В. Указ. соч. С. 46).

¹⁰ См. подробнее: Артемьев К. Магия в играх или Сделайте нам красиво! // Игромания. 2002. №5(56). С. 17.

¹¹ Бурлаков И. В. Указ. соч. С. 73.

¹² Подробнее см.: Кабанов М. Монстры как они есть // <http://www.homepc.ru/offline/2000/43/4058>

¹³ Словарь прикладной интернетки / Нехаев С.А., Кривошеин Н.В., Андреев И.Л., Яскевич Я.С.// <http://www.rol.ru/files/dict/internet/index.htm>

¹⁴ Визуальный словарь//<http://jur.vslovar.org.ru/15767.html>

¹⁵ Насонов А. От role-playing к gold farming // <http://keepers.ru/forum/index.php?showtopic=10343>

¹⁶ Например, проект «Mythica» Microsoft Games (www.mythica.com)

¹⁷ Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция. М., 2006. С. 8.

¹⁸ Михайлин В. Ю. Страхи и неуместность // Теоретический альманах Res cogitans # 1. Саратов, 2005. С. 81.

¹⁹ Сущность MMOG: взгляд создателя // http://www.presentation.ru/news/news_14_03_06_14.html

²⁰ Барт Р. Мифологии. М., 2000. С. 233-234.