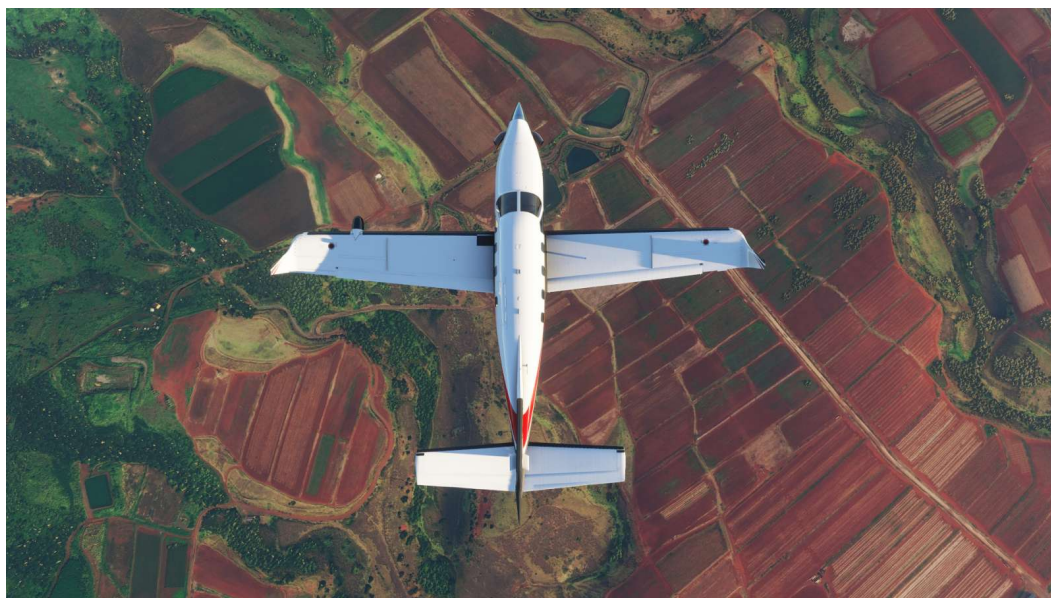


# Александр Ветушинский

## Голоса (навстречу другим институтам).

### Выпуск 30



Кадр из игры Microsoft Flight Simulator (2020)

От пост-эскапизма к метаэскапизму:

как видеоигры возвращают реальность

О видеоигровых медиа все еще продолжают говорить так, как если бы они были исключительно эскапистскими. Как будто бы единственное их предназначение сводилось к тому, чтобы давать виртуальное прибежище всем тем, кто больше не может выносить гнет реальности. И хотя эскапистские видеоигры благополучно существуют, в мировой игровой культуре уже более десяти лет доминирует пост-эскапизм. Видеоигры перестали быть средством побега из реальности и стали, напротив, инструментом ее дополнительного осмысления и более глубокого освоения. Сегодня они не боятся ставить острые политические и социальные вопросы, критикуют идеологии, деконструируют стереотипы, выступают за гибкость мышления и инклюзивность. Однако пост-эскапизм – это далеко не все. Пандемия помогла нам понять, что игровые платформы – наши нечеловеческие друзья, компаньоны, благодаря которым мы можем сохранить себя, свое окружение и привычный мир. Чтобы ухватить эту новую сторону видеоигр, можно использовать термин «метаэскапизм». Как и в случае с

метамодернизмом, со стороны взирающим на противостояние модерна и пост-модерна, метаэскапизм занимает внешнюю позицию по отношению к эскапизму и пост-эскапизму. Иными словами, метаэскапизм – это такой эскапизм, который по самой своей природе является анти-эскапистским.

### Эскапистские видеоигры

Называть видеоигры эскапистскими сегодня можно разве что по инерции. Но если вернуться к началу видеоигровой истории, то можно заметить, что повод для такой характеристики дали сами видеоигры. Дело в том, что как только в них стали появляться первые – на тот момент еще довольно примитивные – истории, их действие, как правило, помещалось в фэнтезийный и фантастический сеттинг. Это были истории, вполне сознательно открывающие двери в иные миры, пронизанные магией и сверхъестественными способностями. Игры эскапистские как по форме, так и по содержанию. Adventure (1979), Super Mario Bros. (1985) или The Legend of Zelda (1986) – примеры именно таких игр.

Конечно, со временем видеоигры менялись. Однако даже в 1990-е годы, когда уже явным образом наметился запрос на реализм (речь не только о трехмерных полигональных играх типа тех, что были доступны со времен первой PlayStation, но и об играх поколения Sega Genesis, в которых все чаще встречались персонажи, телесными пропорциями напоминающие живых людей), виртуальные миры все еще оставались эскапистскими, старались сделать так, чтобы игрок хотя бы на время забывал о своей реальности. Задача осмысления реальности, рефлексии над ней не ставилась. Такие игры не просто не желали менять реальность, они даже не собирались ее объяснить.

### Апология эскапизма

В современном мире принято считать, что эскапизм – это очень плохо. Мол, если человек бежит от реальности, то вовсе не потому, что с реальностью что-то не так, но лишь потому, что не так что-то с ним. Он слишком слаб и труслив, не может взять на себя ответственность, не готов встретить трудности лицом к лицу. В итоге он прячется в грезах и фантазиях, с

головой уходя в виртуальный мир, где все, как часто думают, дается легко и незаслуженно.

На деле эскапизм – куда более сложное явление. И науку, и религию, и искусство можно рассматривать как убежища от тягот и несовершенств реальности. Более того, и культура в целом легко трактуется как форма эскапизма, то есть как бегство от природы с ее несправедливостью и беззаконием. И хотя полное выпадение из реальности ничем хорошим обернуться не может, важно понимать, что эскапизм сигнализирует не только о слабости тех, кто не способен принять реальность, но и о несовершенстве самой реальности, которая, стоит признаться, не так уж хороша. И действительно, если бы у окружающей действительности не было никакой альтернативы, нам бы просто неоткуда было бы черпать силы, чтобы нормально в ней существовать. Лишь вырываясь на время из цепких лап реального мира, освобождаясь от него, мы можем получить необходимый заряд энергии, чтобы вновь в него вернуться.

### Введение в пост-эскапизм

Хотя критика эскапизма часто оказывается поверхностной, эскапистские видеоигры все равно существенно ограничены в своих возможностях. Конечно, они могут повлиять на нас – но не способны повлиять на реальность, которую они в лучшем случае (если речь о предельно реалистичных играх) могут воспроизвести. Объяснять вселенную и тем более пытаться ее изменить – это уже прерогатива пост-эскапистских видеоигр. Суть пост-эскапизма заключается в том, что видеоигры больше не могут оставаться в стороне от ключевых проблем современности: классового неравенства, загрязнения окружающей среды, сексизма, расизма, видового шовинизма, гомо- и ксенофобии и так далее. Иными словами, пост-эскапизм охватывает не только явления типа серьезных игр (созданных для решения образовательных, военных, деловых и прочих неигровых задач) или геймификации (то есть применения игровых приемов для повышения общей мотивации у сотрудников, клиентов, учеников или пациентов), но и наиболее привычную область игр, созданных для развлечения. Deus Ex: Human Revolution (2011), Metal Gear Solid

V: The Phantom Pain (2015) или Last of Us: Part II (2020) – лишь небольшой список высокобюджетных игр-блокбастеров, затрагивающих такие серьезные темы, как размывание границ человеческого, пыточные лагеря или принятие другого.

При этом ключевую роль в пост-эскапистском движении играют все-таки игры, выпущенные независимыми студиями и разработчиками. Окончательное наступление пост-эскапизма по времени совпадает с инди-революцией, пришедшейся на вторую половину 2000-х годов. Речь идет о революции в среде разработчиков, благодаря которой возможность авторского, личного высказывания через видеоигровую форму получили те, кто прежде был такой возможности лишен. В результате игры стали куда разнообразнее, они зазвучали голосами самых разных сообществ и групп, сделались инструментом социальной и политической критики, научились говорить о недовольстве капиталистическим порядком, сделались рупором угнетенных и принялись объяснять, каким образом локальные, безопасные на первый взгляд действия приводят к глобальным, порой катастрофическим последствиям.

Пост-эскапистские видеоигры

Как уже было сказано, пост-эскапизм сегодня пронизывает игровую культуру в целом. Однако в качестве примеров уместнее рассмотреть не ряд высокобюджетных AAA-проектов, а, напротив, несколько максимально простых, компактных и притом крайне полемичных независимых видеоигр (поскольку крупные проекты вполне сознательно стремятся вобрать в себя все, глубокий, социально-значимый посыл в них порой меркнет на фоне развлекательного, разностороннего геймплея с навороченной графикой). Примеры эти нужны, чтобы стало окончательно ясно: видеоигры обладают собственными выразительными средствами, отличающими их от литературы и кино и создающими почву для критических высказываний совершенно нового типа. Взять, например, игру Гонсало Фраски September 12th: A Toy World (2003). Уже из названия ясно, что игра отсылает к тому, что случилось с миром после трагедии 9/11. Игроку предлагается принять участие в войне с террором. Все здесь

предельно просто и, главное, очевидно: игрок управляет прицелом (значит, надо по кому-то стрелять); по городу, выполненному в арабском стиле, бегают как вооруженные люди в черной одежде (террористы), так и невооруженные в синем (мирные жители). По первым стрелять нужно, вторых, естественно, лучше не задевать. Но самое интересное начинается дальше. Дело в том, что каждый «выстрел» — это на деле взрыв. У него приличная зона поражения, поэтому, как бы хорошо игрок ни прицеливался, помимо террористов всегда гибнут и мирные жители (не говоря уже о городской инфраструктуре). Перезаряжая оружие, игрок вынужден наблюдать за происходящим на экране. И дело не только в том, что он видит (тела жертв и разрушенные здания), но еще и в том, что слышит. К каждому убитому мирному жителю подбегают другие жители и начинают его оплакивать, воздействуя заодно и на игрока. И если поначалу еще можно убеждать себя, что на пути к избавлению мира от террористической угрозы придется идти на какие-то жертвы, со временем становится ясно, что все гораздо сложнее. Ведь после каждого акта оплакивания мирные жители встают и превращаются в террористов. То есть еще мгновение назад убивать их было нельзя, а теперь – вроде бы необходимо. Получается, главный убийца здесь – сам игрок. Именно он виноват в том, что террористов становится только больше. Подобная стратегия борьбы с терроризмом, утверждает Фраска, в корне неверна. Единственное правильное решение, которое оставляет игроку автор, – выйти из игры. Только так можно остановить этот цикл бесконечного насилия.

Сходным образом, но уже применительно к другой сфере, поступает автор *Papers, Please* (2013) Лукас Поуп в своей более ранней игре *The Republica Times* (2012). Здесь предлагается примерить на себя роль главного редактора газеты при диктатуре. Газету, вполне ожидаемо, начинают использовать для повышения лояльности граждан к новому режиму. Задача игрока – убедить население, что ничего страшного не произошло, отбирая подходящие для публикации новости из специальной бегущей строки с информацией. Нужно решать, какую новость сделать главной, а что просто расположить на

титульной странице. Наряду с совершенно бессмысленными сообщениями об успехах нового режима появляются шокирующие известия о пытках, похищениях людей и убийствах. Но стоит только начать публиковать такие материалы, как игра завершается поражением (а значит, близкие игрока, оказавшиеся в заложниках у системы, обречены на смерть). Единственная выигрышная стратегия – замалчивать правду о происходящем в стране. По сути, здесь показано, как именно работает механизм цензуры.

Еще один яркий пример – игра *The Migrant Trail* (2014), сделанная на студии *Gigantic Mechanic*. Это социальный (даже документальный) проект, описывающий попытки в поисках лучшей жизни нелегально проникнуть на территорию США через пустыню Сонора. В игре два режима. Первый позволяет примерить на себя роль мигранта. У героя совсем немного средств (это последние деньги, полученные в подарок от родителей), и на них нужно купить все необходимое: лекарства, воду, еду. С этим запасом предстоит отправиться в путь через пустыню. Двигаться нужно группой; задача – не умереть от обезвоживания и голода (к сожалению, даже сегодня в пустыне Сонора такое все еще случается) или от неожиданных проблем со здоровьем, а также не попасться полиции, патрулирующей пустыню (и не подвергнуться депортации). Это сложный режим – игра на выживание. То и дело у кого-то из группы начинаются проблемы; приходится решать, оставить человека умирать в пустыне либо поделиться медикаментами, водой и пойти на дополнительный риск. Уже этот режим позволяет взглянуть на ситуацию с совершенно неожиданного ракурса. Но парадокс игры в том, что во втором режиме предлагается сыграть за полицейских. Все переворачивается: теперь мы не жертвы, мы – охотники, хищники, у которых нет проблем ни с едой, ни с питьем, ни со здоровьем. Нужно только ездить по пустыне и выслеживать нелегалов (в прямом смысле – по оставленным следам). В итоге игра ошарашивает самой несоизмеримостью двух перспектив. Быть хорошим полицейским означает ловить людей, нарушающих закон. Безусловно, они нарушают закон не ради забавы. Однако, какие бы веские у них ни были причины,

все это не идет в расчет по аризонскую сторону границы.

Главное во всех перечисленных примерах: игрок обретает новое знание посредством собственного, личного опыта. Именно поэтому пост-эскапистские игры вовсе не уводят нас от реальности, но глубже окунают в нее. В конце концов, та реальность, которая нам доступна, всегда принципиально ограничена. Видеоигры же, в отличие от телепередач или журналистских текстов, расширяют возможные границы нашего опыта, позволяя оказаться там, где иначе нас не могло бы быть, и узнать (причем как бы изнутри, осмысляя причинно-следственные связи из собственной перспективы) то, чего в противном случае мы бы никогда не узнали.

### Метаэскапизм

Пандемия обнажила многие проблемы современного цифрового мира. И экран действительно спас нас, дав возможность общаться с окружающими в отсутствие прямой коммуникации, стало очевидно, что его недостаточно, чтобы компенсировать ощущение живого общения. Казалось бы, раньше он вполне справлялся с задачей. Но вот в чем дело: справлялся лишь в качестве дополнения к телесному взаимодействию людей, разделяющих место или пространство. Люди все-таки не сводимы к интеллекту или разуму. Мы вовсе не бесплотные духи, предающиеся общению. Мы – это наши тела. Нам мало видеть друг друга, нам мало слышать друг друга. Нам надо дышать одним воздухом, быть в-месте. Именно здесь парадоксальным образом о себе напомнили видеоигры. Конечно, было бы некорректно считать, что во время пандемии видеоигры спасли нас от нас же самих (в конце концов, играют пока еще далеко не все). В то же время странно было бы игнорировать тот факт, что именно видеоигры помогли многим справиться с периодом, когда сама привычная реальность оказалась отменена, предала себя. В долгих месяцах изоляции, оторванности людей друг от друга, опустошении городов было что-то ирреальное, ненастоящее. И чуть ли единственным способом полноценного возвращения в реальность стал уход из нее (в смысле возвращения в реальность, которая давно стала частью нас, за счет ухода из

той новой реальности, которая еще не обрела соответствующего статуса).

Именно такую ситуацию и предлагается считать метаэскапизмом. Ведь если эскапистские видеоигры позволяли забыть на время о реальности, погрузившись в виртуальные миры, а пост-эскапистские видеоигры позволяли в реальность вернуться (за счет виртуальных взаимодействий более глубоко ее осмысляя и осваивая), то метаэскапистские видеоигры уводят нас от реальности с целью вернуть в нее. То есть метаэскапизм – это точка, где соединяются эскапизм с пост-эскапизмом, и метаэскапистскими в этом смысле вполне могут быть названы не только *Animal Crossing: New Horizons* (2020), но и, например, *Death Stranding* (2019)). По сути, метаэскапистскими сегодня оказываются и вполне эскапистские видеоигры.

Дело в том, что реализм видеоигр касается не только визуального или аудиального реализма, но и реализма опыта, реализма переживаний. Именно поэтому целый ряд совершенно не реалистических с эстетической точки зрения видеоигр оказывается достаточно реалистичен на уровне отображения тех процессов, с которыми мы через игру знакомимся. И вот что важно: даже если мир, с которым мы взаимодействуем, ненастоящий, вымышленный, – наш опыт, допустим, спасения этого выдуманного мира вполне реален. И именно этот опыт остается с нами даже после завершения игры. Отсюда – огромное значение видеоигр для современного мира. Именно за их счет мы продолжаем посещать самые разные места, рассматриваем самые разные ландшафты любуемся рассветами и закатами, управляем самолетами и при помощи специальной техники погружаемся в глубины океана. И вот удивительный факт: после долгих перемещений в игровых мирах, после коммуникации с игровыми и неигровыми персонажами в игровом окружении возникает реальное чувство физического перемещения и физического контакта. И пусть на самом деле никто не путешествовал, сам приобретенный опыт позволяет принять окружающую действительность, сохраняя эмоциональное и психическое



здоровье.

Главное отличие видеоигр от многих других современных медиа, также старавшихся компенсировать нехватку перемещений и живого взаимодействия с людьми, заключается именно в целостности переживания. Это не просто переключение картинок, воздействующих исключительно на зрение, не просто запуск аудиодорожек, воздействующих на слух. Это телесное обживание новых территорий, позволяющее соприкоснуться с чем-то большим, нежели ты сам. Оно оказывается гораздо ближе к реальности, чем и многое из того, что нам пришлось в последнее время пережить.