

РЕЦЕНЗИИ

УДК 39

DOI: 10.17223/2312461X/29/15

ЭДИП ВСЕГДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ФИВЫ: ВИДЕОИГРЫ ПРОТИВ ПОЛИТИЧЕСКОГО¹

Mitchell Liam. Ludopolitics
Videogames against Control.
John Hunt Publishing, 2018. 341 p.
ISBN 9781785354885



Монография «Лудополитика: видеоигры против контроля» – это результат недавнего проекта канадского исследователя культуры, профессора Лиам Митчелла. Основным фокусом работы было исследование цифровой технокультуры как, с одной стороны, испытывающей влияние, и, следовательно, являющейся определенным представлением современного состояния культуры, так и, с другой стороны, инструментом его переоформления². В таком контексте Митчелл предлагает по-

¹ Публикуется в соответствии с планом научно-исследовательских работ Института этнологии и антропологии РАН.

² Проще, онтологически это можно представить следующим образом: цифровые технологии являются фактором взаимообуславливания специфического модуса бытийности, который, следуя за Феликсом Гваттари, можно представить как отношения молекулярного и молярного в системах комплексности: молекулярные элементы выпадают из существующих систем референциональности для того, чтобы посредством хаоти-

нятие *лудополитики*: игра представляется не только как часть характерного состояния технокультуры (фантазии власти и контроля), но и его критика в рамках не столько политической теории или философии, сколько в области прямого праксиса: здесь лудополитика говорит о важности непосредственного опыта, или конкретных способах, какими игроки и геймдизайнеры критикуют современный технокультурный момент, играя с и против желания контролировать. Такие способы критики редко принимают, сознательно или намеренно, политическую форму.

Книга состоит из пяти глав, посвященных последовательно (лудо)политическим механизмам собственно игры (глава 1 «Контролируя политическое»), геймдизайна (глава 2 «(гейм)Дизайн против контроля») и метаигровых практик (глава 4 «Игра против контроля» и глава 5 «Покемон играет с Twitch»); и в том числе одной «интермедии», посвященной подробному исследованию кейса игры «Bastion» (глава 3).

Для Митчелла цифровизация – это ответ человека на тревогу перед непредсказуемостью будущего и последующее желание это будущее контролировать (р. 7). Аналогичным образом устроена и видеоигра: в «Лудополитике» это закрытая система, идеальная и предсказуемая, способ сбежать из непредсказуемого мира, и, следовательно, не только набор представлений о существующем мире, но и представление того, каким человек хочет его видеть. Отсюда в качестве основной задачи исследования видеоигр Митчелл называет выделение способов переплетения современных культурных и политических феноменов вокруг стремления к достижению и возвышению технологического контроля (р. 2). Вместе с тем желание абсолютного контроля является невозможным, и, следовательно, игра является скорее фантазийным удовлетворением фрустрированной потребности. Реализовать свои невозможные желания игроку позволяют фантазии власти (*power fantasies*) (р. 27). Тем не менее признать невозможность такого желания будет все равно что для ребенка признать кастрированность матери: как необходимость избежать собственной кастрационной тревоги подталкивает фетишиста к отказу от апроприации собственной фалличности и продолжению наслаждения в материнском фаллосе (Lacan, Granoff 1956), так и необходимость избежать фрустрации и последующего ресентимента подталкивает игрока к исследованию все новых «идеальных и познаваемых

зации и создания множества аутоконсистентных систем с бесконечным потенциалом новых связываний оформить новые экзистенциальные ландшафты, где характер молярного и молекулярного взаимообусловлен: «...технологии, которые испытали влияние определенной модальности бытия далее сами влияют на такую модальность... часы в центре монастыря оформляют поведение людей в пределах зоны слышимости; они создают определенную конструкцию, способствующую определенным моделям поведения, при этом исключаящую прочие» (Mitchell 2018: 13).

миров» игры (р. 17). В качестве «симптома» желания знать, контролировать, расколдовать неизвестное – следует отметить, довольно первертного – Митчелл приводит, например: так называемый комплиционистский геймплей (р. 111).

Именно в таком контексте существует то, что Митчелл называет лудополитикой:

провокативный потенциал игры бросить вызов своим игрокам, выводя их в пространство неопределенности и ответственности, или пространства, где их способность контроля над миром ставится под вопрос <...> В этом контексте все игры – даже те, что, кажется, не затрагивают политические или этические темы – имеют определенный политический или этический потенциал; даже те, что кажутся таковыми в нарративном плане, могут не реализовать такой потенциал в своей механической форме (р. 59) (здесь и далее перевод с английского мой. – *Ин.М.*).

Наиболее очевидная инстанция лудополитики – это геймдизайн (разработка концепции и механик игры), причем, как подчеркивает Митчелл, критический потенциал геймдизайна будет наиболее эффективен в виде аффективной критики контролируемости людей и вещей в мире, компрометирующий ощущение контроля «в лоб», привлекая, таким образом, внимание к факту и мере собственного контроля игрока (р. 111–112). Менее очевидными выглядят лудополитические механизмы метаигровых практик (таких как трайфлинг, спойлспорт, читерство, спидраны и пр.¹). Митчелл указывает, что такие практики направлены на критику тотализирующего аспекта цифрового пространства: они ставят под вопрос границы хейзенгианской игры, тестируют ее, отрицают, но одновременно они же и способствуют ее воспроизводству (нарушение правил – или *spoilsports* – само становятся правилом) (р. 145). Интересной кажется попытка такой практики, как *tool-assisted speedrun* («спидран» с привлечением стороннего аппаратного и программного обеспечения), противопоставить «идеальному контролю» фантазии власти «театр» тотального контроля над игрой в качестве эстетического варианта политизации:

Практики TAS [*tool-assisted speedrun*], возможно, преследуют цель отчуждения контроля от игр и консолей – его привычных инстанций – но: 1) они используют свое относительное господство неконвенциональным для игры образом, часто не вписывающимся в нормальные каналы игры; 2) их тотальный контроль является эксплицитно неутилитарным, хотя контроль обычно связан с эффективностью и преднамеренностью; 3) они следуют принципам межличностной этики сотрудни-

¹ «Трайфлеры признают правила, но не цели; читеры признают цели, но не правила; игроки признают как правила, так и цели, спойлспорт не признает ни того, ни другого» (Suits 2014: 51).

чества и цитирования, которая обнаруживает агентность в межличностных отношениях и истории, нежели в полномостном индивиде (p. 200).

Игры за контроль

В сухом остатке идея Митчелла концентрируется вокруг двух концептов – власти и удовольствия – и отношению между ними (как сам автор, кажется, артикулирует это:

[в видеоигровых практиках] мы можем увидеть критику разных вариантов темы контроля (власти), формы критики, укорененной в и нацеленной на удовольствие (fun) (p. 215)).

Такая «оптика» закономерно влечет за собой эдипализацию исследуемого феномена – видеоигровых практик как особой формы поведения (или, ближе к аппарату Митчелла, праксиса) – и, следовательно, предполагает локализацию видеоигровой субъектности (игрока, дизайнера, трайфлера, да и самой игры) в рамках символического порядка. Вероятно, этим и спровоцировано ощущение некоторого противоречия между постулируемым предметом спекуляции (игра как форма аффективного праксиса) и используемым инструментарием в [текстуальном] **прочтении** (sic!) феномена игры: «реперными точками», проносимыми через всю книгу, для Митчелла становятся такие концепты, как мифопоэз (mythopoiesis), алгоритм Голуэя и метафора Хейзинги.

В то время как конвенциональный невротический вариант (пост)эдипального функционирования подразумевает динамику закона / правила (Митчелл обращается к хейзингианской модели игры как строгого порядка), с одной стороны, и фантазийной трансгрессии – с другой, видеоигровая субъектность у Митчелла на самом деле следует другому пути, схожему с моделью перверсии (до-символический феномен), как ее видел Жак Лакан. Место трансгрессии здесь занимает отрицание – именно об отрицании кастрации говорит Митчелл, описывая «фантазийное удовлетворение потребности» в попытке избежать фрустрации и ressentiment – а «фантазия власти» (по Митчеллу, одна из основных определяющих характеристик видеоигры) становится фетишистской фантазией о наслаждении в материнском фаллосе (архаическая абсолютная власть).

Таким образом, субверсивный или эмансипаторный потенциал некоторых рассматриваемых Митчеллом практик, обращаясь к «факту и мере контроля игрока» (кастрации), будет едва ли успешнее попыток указать перверту на факт кастрации. Сам же механизм, который Митчелл называет лудополитикой, будет во многом схож с фрейдовским механизмом отрицания в своем «диалектическом аспекте». Так, лудополитика некоторых метаигровых практик, как, например, трайфлинга,

на самом деле оказывается самым обыкновенным диалектическим воспроизводством через отрицание. Интерпретация Митчеллом трайфлинга (игнорирование цели игры, для того чтобы исследовать ее возможности) как амбивалентной лудополитической практики, демонстрирующей одновременно и объективность игровых правил, и их оспариваемость, скорее является примером фрейдовского механизма отрицания (disavowal) как «полумеры, поскольку отрицанию всегда будет предшествовать признание» (Freud 1940: 203).

Игры против политики

Такую сложную цепочку – от символического «эдипального» до до-символического пре-эдипального – можно, заимствуя это из жаргона IT-специалистов, назвать «костылем». Я предполагаю, что необходимость такого «костыля» вызвана игнорированием одного факта, который, тем не менее, Митчелл неоднократно самостоятельно эксплицирует в тексте. Выстраивая собственную идею на хейзингианских позициях (игра=символический порядок), Митчелл неосознанно здесь и там артикулирует винникотианскую концепцию игры как досимволического пространства, где правят бал аффективный опыт, интересубъективные механизмы отражения, проекции и интернализации (Winnicott 1971):

Игра генеративна и непредсказуема, даже в рамках строго определенных правил – даже, возможно, особенно в них (p. 218).

Говоря о том, что видеоигра неспособна предоставить опыт отношения (p. 28), Митчелл игнорирует механизмы игры (play) как формы человеческого поведения. Как указывает британский психоаналитик Дональд Винникотт, удовольствие от игры основывается на ее способности к снятию внутреннего напряжения посредством помещения игрока в до-символическое пространство, где с человека снимается необходимость смыслопроизводства (to make sense), которая заставляет индивида психологически защищаться (Winnicott 1971)¹. Процесс игры по Винникотту можно определить как аффективное, досимволическое (до-смысловое) пространство. В процессе индивидуации, т.е. формирования независимого Эго и отделения себя от Матери, ребенок создает так называемые переходные объекты (*transitional objects*), не вполне относящиеся ни к внутренним, ни к внешним объектам. В значительной степени пространство игры повторяет ключевые характеристики переходного объекта: игра происходит на пересечении нашего внутреннего мира и внешней реальности; она разворачивается не строго в нашем воображении, но и не вполне во внешнем мире, а в том переходном пространстве, где наше

¹ Дональд Винникотт в своей теории интерпретирует психологические защиты как процесс смыслопроизводства (to make sense) (Winnicott 1971: 70).

воображение способно формировать внешний мир без ощущения излишнего затруднения, давления или тревоги (Ibid.).

Дональд Винникотт указывает на центральную роль игры в объединении и интеграции личности человека: поскольку созидательная сила человеческой психики проистекает не столько из формы и порядка, сколько из хаоса бессознательного (Winnicott 1971: 64), опыт игры как «нецеленаправленного состояния» (*non-purposive state*) (71) открывает пространство доверия и расслабления, где человеку не нужно вовлекать себя в постоянное болезненное смыслопроизводство, т.е. защищать себя. Таким образом, появляется место для подлинно свободных ассоциативных процессов, позволяющих интегрировать собственное Эго.

Однако такой процесс становится невозможным без другой, последующей стадии: созидательная творческая деятельность не приведет к интегрированному ощущению себя, если нецеленаправленный импульс, его бессмыслие, его не-символическое поведение, не будет принят – в терминологии Винникотта «отражены» (*reflected back*) – контрагентом игры. И если в классической перспективе таким актором выступает партнер по игре (друг, взрослый и др.), то в видео-игре сама игра берет на себя его функции: на это указывают некоторые неконвенциональные стратегии взаимодействия с игрой, когда игрок действует в рамках модели поведения, которую игра не предусматривает. То есть игрок выходит за пределы любых правил игры. К таким моделям можно отнести например так называемый геноцид – игровую модель, где игрок вне зависимости от предложенной разработчиками цели игры, ставит целью уничтожить всех персонажей и, при условии отсутствия в игре технических возможностей для такой модели взаимодействия, найти пути их обхода. Ключевым моментом здесь является продолжение игры: несмотря на нарушение игровой механики, игровое пространство не рушится, игра продолжается не сломавшись (сюда можно отнести и рассматриваемые Митчеллом метаигровые практики). Возможность такой модели взаимодействия наделяет видеоигру моментом того самого «отражения» – она способна принять бессмыслие игрока (что может быть более бессмысленным, чем уничтожить все живое, пренебрегая целями игры?) и, таким образом, создать пространство, свободное от психологических защит. Удовольствие от игры – это ощущение до-символического аффективного пространства; возможность существовать не как комплекс психологических защит, но как чистое выражение собственного бытия, собственной жизни (я есть, я живой, я существую в качестве Себя) (Winnicott 1971: 76), которое, однако, артикулируется только посредством общего пространства, обеспеченного зеркалом-другим.

Таким образом, эмансипаторный или критический, созидательный потенциал игры предшествует политическому. Неоднократно подчеркиваемое Митчеллом допущение, что лудополитические элементы игры редко принимают эксплицитно политическую форму, вероятно,

можно отнести к общей «болезни» нашей профессии; подобно тому, как подросток смеется над выражением «кончить школу», исследователь культуры занимается принудительным «вчитыванием» внеположного контекста – в данном случае политического – в предмет собственных изысканий. Бессознательно развивая репрессивную логику позднего капитализма, лишаящую субъекта свободы не желать (Žižek 2007: 93–94), Митчелл отказывает игре в свободе быть не-политической.

Книга Митчелла аккумулирует значительный массив разнопланового материала, изобилует множеством интересных наблюдений, однако избранная автором общая рамка часто заставляет его игнорировать многие из них либо создавать целую систему допущений. Книга «Лудополитика: видеоигры против контроля» заслуживает прочтения, но, я бы сказал, самого внимательного, каковое поможет отделить «зерна» оригинальной мысли автора от высказывающих здесь и там «плевел» «герменевтики канона» – канона игровой и политической теории.

Литература

- Freud S. An outline of psychoanalysis // Standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud. London: Hogarth Press, 1940. Vol. 23. P. 144–207.
 Lacan J., Granoff W. Fetishism: the Symbolic, the Imaginary and the Real // *Perversions: Psychodynamics and Therapy*. N.Y., MY: Gramercy Books, 1956. P. 265–276.
 Mitchell L. *Ludopolitics: Videogames Against Control*. John Hunt Publishing, 2018.
 Winnicott D.W. *Playing and reality*. London: Tavistock, 1971.
 Suits B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 2014.
 Žižek S. *How to read Lacan*. New York, London: W.W. NORTON & COMPANY, 2007.

Мартынов Иннокентий Алексеевич
 Институт этнологии и антропологии РАН

Рецензия поступила в редакцию 10 мая 2020 г.

Martynov Innokentiy A.

Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia

OEDIPUS ALWAYS RETURNS TO THEBES: VIDEOGAMES AGAINST THE POLITICAL*

Review of Mitchell Liam. *Ludopolitics Videogames against Control*. John Hunt Publishing, 2018. 341 p. ISBN 9781785354885

DOI: 10.17223/2312461X/29/15

*The review is published as part of the Research Plan of the Institute of Ethnology and Anthropology (Russian Academy of Sciences, Moscow).

References

- Freud S. An outline of psychoanalysis. In: *Standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud, volume 23*. London: Hogarth Press, 1940, pp. 144–207.
 Lacan J., Granoff W. Fetishism: the Symbolic, the Imaginary and the Real. In: *Perversions: Psychodynamics and Therapy*. New York MY: Gramercy Books, 1956, pp. 265–276.
 Mitchell L. *Ludopolitics: Videogames Against Control*. John Hunt Publishing, 2018.
 Winnicott D.W. *Playing and reality*. London: Tavistock, 1971.
 Suits B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 2014.
 Žižek S. *How to read Lacan*. New York, London: W.W. NORTON & COMPANY, 2007.