

КАНТ, ВИДЕОИГРЫ И КОНЕЦ ВООБРАЖЕНИЯ

Осевой идеей доклада является утрата потребности в способности воображения из-за современных видеоигр, отличных сверхреалистичной графикой. Вследствие значимой роли видеоигр в современной культуре их эффекты и последствия приобретают всеобщий характер. На основе эмпирического материала, представленного комментариями игроков, будет осуществлён анализ обозначенной симптоматики лишения активной роли воображения.

Ключевые слова: анализ, Бодрийяр, видеоигры, воображение, современность.

D.A. Kechaev,
Samara University

KANT, VIDEOGAMES AND THE END OF THE IMAGINATION

The main idea of the report is the loss of the need for the ability to imagine because of today's videogames, which excel in ultra-realistic graphics. Videogames are now the most influential media product, leaving cinema long behind. Because of their significant role in contemporary culture, the effects of videogames are becoming universal. On the basis of the empirical material represented by the players' comments we will analyze the indicated symptomatology of the deprivation of the active role of the imagination.

Keywords: analysis, Baudrillard, contemporaneity, imagination, videogames.

В «Критике способности суждения» Иммануил Кант осуществил синтез между выявленной им познавательной сферой («Критика чистого разума») и её практическим регулятивом («Критика практического разума»): между способностью познания и способностью желания.

Главной отличительной чертой разумного существа по Канту является *продуктивная способность воображения*. Именно воображение, согласно Канту, *свободно* прилагает рассудок к многообразию чувственных данных. Откуда (из свободы *от законосообразного* конструирования объекта) и обратная сторона воображения – предрассудки и иллюзии разума, а также

его по самой природе неизбежные притязания на познание вещей в себе.

Связь познавательной и моральной способностей, таким образом, находят своё единение в чувственной способности. Рассудок соединяется с разумом посредством чувства. Воображение синтезирует хаос феноменальной данности с категорийной схемой благодаря суждению, отправляющемуся от общего эстетического чувства – «естественного интереса разума к прекрасному».

Воображение, таким образом, является (1) соединением между феноменальным и ноуменальным порядками, а также (2), ввиду своей независимости от объекта (аффектирующей вещи в себе), несёт в себе исток творческой свободы.

На заре становления 3D-графики в видеоиграх и в её зените (90-ые – 00-ые) визуальным образцом для игроков были так называемые пререндеренные видеоролики (заранее отрисованные внутриигровые сцены, являвшиеся как бы нарративными «швами» между геймплеем и призванные показать то, как вселенная игры должна выглядеть *в действительности* – в воображении художников и дизайнеров видеоигры).

Современные видеоигры стали «бесшовными» (серия Uncharted от Naughty Dog достигла пика в стирании границ между геймплеем и повествованием). Графически *видеоигры утратили свой бывший дуализм*: разделение на то, как игра выглядит в реальности игрового действия (собственно графика самой игры) и как видеоигра выглядит в замысле разработчиков (пререндеренные кат-сцены). Наличие пререндеренных роликов почти во всех видеоиграх *ушедшей эпохи* свидетельствовало о признании самими создателями видеоигр визуальной неполноценности графики в реальном времени.

Текущая мощь видеоускорителей 3D графики позволила разработчикам видеоигр достичь такого уровня отображения в реальном времени, что потребность в пререндеренных роликах окончательно отпала. Качество графики в современных видеоиграх крайне трудно отличить от пререндеренной графики в старых играх. Разрешение текстур, динамическое освещение и тени, микрочастицы, отображение огня, воды и их физически правдоподобного поведения, изображение тканей и волос – всё это сегодня достигло феноменального уровня отображения в реальном времени (например, см. Ratchet & Clank: Rift Apart). *Сверхреалистичная графика в современных видеоиграх упразднила потребность в добавлении пререндеренных кат-сцен.*

Сегодня коммерчески успешная тенденция визуального обновления

старых хитовых видеоигр (вплоть до спорадичной интерпретации дизайна локаций и персонажей) путём подгонки к текущему графическому стандарту дала игровому сообществу эмпирический материал для сравнения того, как оригинал такой-то видеоигры выглядел и воспринимался тогда, а как сейчас, в свежей оболочке ремейка.

Так, на одном известном YouTube-канале под обзором недавно вышедшего ремейка Resident Evil 4 (культовая игра от Capcom) пользователь под ником jordanwhite352 оставил следующий комментарий: «Разница между боем с Эль-Гиганте на GameCube и боем Эль-Гиганте в современной версии реализована просто совершенно мастерски (за что респект создателям). Всё это выглядит так, что вот смотришь на игру, какой она была на самом деле тогда, а затем на современный ремейк – и как будто именно так оригинал запечатлелся в памяти». На том же ресурсе уже к обзору Mafia Definitive Edition (ремейк 2020 года оригинальной Mafia: The City of Lost Heaven, вышедшей в 2002 году) пользователь под ником holodust1466 оставляет аналогичный предыдущему комментарий: «Действительно хорошие визуальные эффекты... именно так мой мозг сквозь туман времени вспоминает оригинальную "Мафию"».

Под обзором Crisis Core: Final Fantasy 7 Reunion (ремастер оригинальной Crisis Core, выпущенной в 2007 г. на PSP) пользователь Im_Behind_You заключает: «Вот это я называю ремастером. <...> Crisis Core Reunion – это именно то, каким я помню Crisis Core в те времена».

К ремейку культовой игры Shadow of the Colossus (оригинальная игра вышла в 2005 году на платформе PS2, а ремейк – в 2018-ом на PS4) на том же ресурсе пользователь @Antonio-yq8uo оставляет комментарий, в котором он предполагает, что именно такую визуальную оболочку в идеале представлял ведущий дизайнер игры Фумито Уэда: «Игра выглядит потрясающе, и я думаю, что именно так Уэда представлял графику игры, когда создавал ее на PS2».

Удачные визуальные переосмысления культовых видеоигр находят один повторяющийся из раза в раз весьма симптоматичный отклик, смысл которого сводится к следующему: то, как выглядит ремейк такой-то видеоигры сейчас на экране монитора, так выглядел оригинал тогда *в воображении*. Ранее откровенно бедная визуализация игровых 3D-миров провоцировала активное участие игрока, обогащавшего всегда неприглядную реальность до уровня, ограниченного лишь его фантазией. Воображение самого игрока компенсировало недостаточность визуальной презентации. Игрок сам

(каждый по-своему) достраивал визуализацию внутриигрового мира – творчески инвестировался в игру, придавая ей персональное значение.

Как ни парадоксально, но ранее явно скудная специфика видеоигр (собственно, их «видео-» – часть) делала их куда более ценным культурным артефактом. По причине своей визуальной «неполноценности» видеоигры давали мощные импульсы воображению игрока для продуктивной творческой работы и «Кое-что исчезло: суверенное различие между одним и другим, то, что составляло шарм абстракции» [2, с. 6]. Визуальная же полнота (сверхреалистичность отображения игровых миров, не нуждающаяся в дополнениях внешними средствами), напротив, узурпировала активность способности воображения у игрока.

Сверхдетализация объектов, колоссальное разрешение текстур, гиперреалистичная физика сложных объектов внутриигровых миров обрекли игрока на реакционное воспроизводство правил игры и конформное подчинение внутренней логике этого визуально более изобильного, чем сама реальность мира. Современные видеоигры, наполненные визуальной информацией, лишили себя смысла, который им придавала продуктивная способность воображения игроков. Игроки, ранее проявлявшие активное сотворчество в визуальном конструировании, стали пассивными зрителями графически избыточнодетерминированных миров.

Из-за сверхреалистичной графики в современных видеоиграх (уже давно не нуждающихся в дополнительной пререндеренных кат-сцен) стихийно исключает потребность в воображении игрока (в деле визуальной доработки некогда графически неполноценных 3D-миров). Поскольку (1-ая посылка) связующей (рассудок и разум) способностью человека является способность воображения (И. Кант); и видеоигры (2-ая посылка) сегодня являются господствующим по своему влиянию и охвату медиапродуктом; то (вывод) диагностированное положение дел свидетельствует о фундаментальной утрате: драматическая атрофия воображения.

Список литературы:

1. Кант И. Критика способности суждения. М.: АСТ, 2020, 449 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. 240 с.
3. Делёз Ж. Эмпиризм и субъективность. Критическая философия Канта. Бергсонизм. Спиноза. М.: ПЕР СЭ, 2001. 480 с.