

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i1/232>

Педагогическая функция фантастики в цифровой культуре

Т.А. Балакирева

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Balakireva_tanya@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена исследованию функциональных особенностей фантастического дискурса в цифровой культуре. Анализируется контекстуализация геймера в сюжет фантастической игры с тем, чтобы показать процесс взаимодействия субъекта культуры с неизвестным, с феноменом фантастического в фантастическом произведении, с фантастическим допущением. Проводится теоретическое исследование интеграции субъекта культуры в фантастический дискурс, которое иллюстрируется на примере из индустрии компьютерных игр, компьютерной игре приключенческого жанра «Сибирь» (Syberia). Одним из первых фантастических допущений в данном произведении является условие одушевленности антропоморфного, роботизированного автомата. На протяжении неспешного разворачивания сюжета игры геймер смиряется с необходимостью данного допущения и взаимодействует уже в новых, ирреальных для реальности его бытования обстоятельствах. Исследование, основываясь на работах С. Кьеркегора и Э. Тоффлера, показывает, что человек вынужден испытывать постоянный страх перед неизвестностью будущего. С этим страхом произведения фантастического дискурса и обучают его взаимодействовать. На основании произведенного анализа приводится вывод о том, что педагогическая функция фантастики заключается в формировании специфической компетенции у современного субъекта культуры по взаимодействию с неизвестным, потенциально возможным, по подготовке его к событиям будущего.

Ключевые слова: фантастика, фантастическое допущение, компьютерные игры, цифровая культура, педагогическая функция, обучение.

Современная массовая культура перманентно наполняется новыми образами. Таковой характер наполнения обусловлен сущностной трансформацией способов передачи информации. Цифровизация коммуникации коренным образом меняет способы восприятия и передачи информации. В таких условиях субъекты культуры научаются воспринимать несоизмеримо больший объем информации, чем было ранее, до возникновения и глобального распространения Интернета. В условиях цифровой экономики спрос продолжает рождать предложение: поскольку социум воспринимает более массивный объем информации, возникает необходимость в постоянном производстве информации. Это, в свою очередь, провоцирует возникновение новых информационных поводов, феномен хайпа, феномен хейта [2] и т.д. Представляется, что некоторые из этих инфоповодов не слишком содержательно наполнены, их существование связано лишь с потребностью постоянно поставлять информационный продукт. В такой социокультурной обстановке неизбежно возникает перенасыщенность и усталость социума от информации [1].

Развлекательный контент, к которому обращаются в этом случае пользователи, становится отдушиной и способом релаксации. Здесь о себе напоминают литература и кинематограф, существовавшие еще до возникновения Интернета; дополнением, а в некоторых случаях и преимущественно привлекающей к себе внимание, становится индустрия компьютерных игр. Сюжеты, преподносимые аудитории через указанные медиа, изобилуют фантастическими элементами, что, в свою очередь, сообщает нам об интересе общества к сверхъестественному и необъяснимому или к непознанному. Вопрос о генезисе этого интереса сопряжен с функциональным воздействием фантастического контента на субъект культуры, исследование которого и предполагается в настоящей статье.

В качестве гипотезы настоящего исследования предполагается утверждение о том, что фэнтези и научная фантастика в цифровой культуре репрезентируются в литературе, кинематографе и компьютерных играх с целью осуществления педагогической функции. Она заключается в формировании у субъекта культуры стойкого отношения к восприятию нового, неизведанного, непознанного. Сначала нами будет проведен анализ интеграции неизведанного, преподносимого в произведениях фантастики, в общую канву сюжетики для иллюстрации процесса взаимодействия героев и фантастических феноменов. Затем будет произведено исследование вопроса отношения субъекта культуры к будущему, принципиально непознаваемому, а лишь прогнозируемому. Далее будет приведено уточнение изменения отношения субъекта культуры к событиям будущего в условиях цифровизации, и выявлены отличительные особенности предыдущего этапа развития культуры. В конечном счете, будет сделан вывод о конкретном контексте работы педагогической функции фантастического дискурса в цифровой культуре.

1. Фантастическое в фантастике: опыт интеграции в контекст. Теория

В начале нашего исследования необходимо уточнить некоторые определения ключевых понятий. Фантастика рассматривается как жанр изобразительного искусства, отличительной особенностью которого является введение в повествование элемента необычайного, так называемого фантастического допущения. В этом ключе и приводят свою дефиницию братья Стругацкие: «фантастика есть отрасль литературы, подчиняющаяся всем общелитературным законам и требованиям, рассматривающая общие литературные проблемы, но характеризующаяся специфическим литературным приемом — введением элемента необычайного» [6]. Мы же дополняем данное определение словосочетанием «фантастическое допущение» (объяснение данного термина [5]), введение которого обуславливается необходимостью более жесткого разграничения понятий. В данном исследовании фантастическое допущение — это прием в изобразительном искусстве, привносящий в произведение элемент необычайного, не имеющего референта в действительности. Необходимость данного словосочетания при дефиниции фантастики основывается так же и на семантическом значении самого слова допущение, ибо оно позволяет как затронуть условное наклонение фантастических повествований, так и учитывать прогностическую функцию. Фантастика же как элемент цифровой культуры в самом широком рассмотрении делится на научную и фэнтези. Различие при таком, во многом, условном делении усматривается в природе фантастически допущенного: в случае, если условием универсума предполагается необъяснимое(ые) явление(я) иррационального характера (например, призраки, магия или другие сверхъестественные способности, существование единорогов или кентавров), мы имеем фэнтези-произведение, а тогда, когда напрямую указывается на научное открытие того, что в нашей с вами реальности еще не существует, говорится о научной фантастике.

Итак, в теоретическом плане мы предполагаем, что контекстуализация читателя (в случае литературы), зрителя (в случае кинематографа) или геймера (в случае компьютерной игры) предполагается посредством описания универсума, который в некоторых случаях достаточно близок к привычному ему, а в других — более далек. То есть восприятие субъекта привычно располагается в описываемом мире, поскольку какие-то его особенности ему уже знакомы. Затем в повествование неизбежно (поскольку мы внутри жанра) вводится нечто, что восприятию незнакомо. В процессе развития сюжета субъект примиряется с этим неизвестным, постепенно узнавая какие-то его особенности, таким образом, делая его более привычным для себя.

2. Фантастическое в фантастике: опыт интеграции в контекст. Практика

В практическом аспекте, проиллюстрируем контекстуализацию на примере серии компьютерных игр под названием «Сибирь» (Syberia). Это игра приключенческого жанра, сюжет которой имеет в своем содержании некоторое количество фантастических допущений. Ее выбор для исследования объясняется тем, что завязка и развязка сюжета разворачивается без временных петель, линейно. Геймер попадает в сюжет, когда главная героиня Кейт Уокер, американский адвокат, приезжает для заключения сделки по продаже фабрики механических игрушек в альпийский город Валадилена (рис. 1), где на момент ее прибытия происходят похороны якобы единственного собственника.



Рис. 1. Рекламная брошюра города Валадилена

Кейт начинает расследование по поиску других собственников. В процессе расследования решаются логические головоломки, связанные с механическими свойствами тех или иных объектов, которые выступают для геймера в качестве знакомых элементов. Затем, в ходе решения некоторых задач выясняется, что механические игрушки, производимые фабрикой (рис. 2) — это не конечная цель их изобретателя, Ганса Форальберга.

Ганс, наследник фабрики, преуспел в создании автоматов — заводных роботизированных конструкций, обладающих подобием духовности (рис. 3). Первоначально Кейт, за которую совершает действия геймер, не верит в эту духовность, поскольку она родом из нашего с вами универсума, в котором наличие души — прерогатива человека. В данном случае именно духовность автоматов, некоторые из которых даже антропоморфны, становится первым научно-фантастическим допущением.



Рис. 2. Фабрика механических игрушек Форальбергов

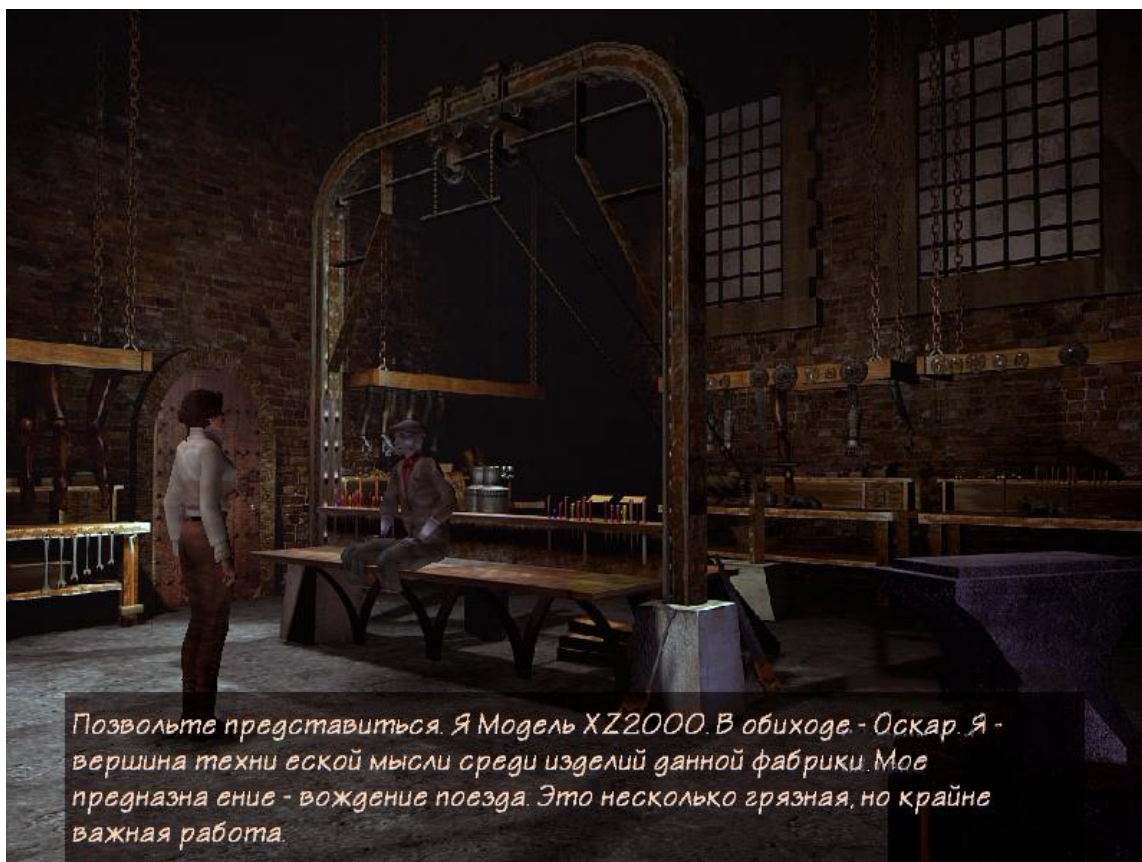


Рис. 3. Первая встреча Кейт Уокер с антропоморфным одушевленным автоматом.

Далее в повествование вносятся другие допущения, в рамках которых, это, первое, уже не выглядит слишком условным. Безусловно, геймер, начавший играть в эту компьютерную игру, знает, в рамках какого жанра она существует; однако новое, неизвестное и неизведанное ставит его в тупик, одновременно и пугая, и заинтересовывая. Механистическая вселенная Бенуа Сокаля, созданная в описываемой игре, постепенно, без рывков и излишней торопливости знакомит со своими особенностями, а значит, делает их привычными. Именно неторопливость повествования, базирующаяся на отличительной особенности гейм-плея *point-and-click* квеста (наведение курсора на определенную область графического интерфейса, при этом нажатие клавиши мыши провоцирует какое-либо взаимодействие), когда геймер в силу скорости собственных размышлений, поскольку ведет исследование, следует по игровому полю, наиболее четко иллюстрирует для нас процесс знакомства и принятия фантастического допущения. Прежде чем прямолинейно заявлять об одушевленности автоматов, автор предлагает нам исследовать мир похожий на наш, в котором мы совершаем привычные нам действия: Кейт перемещается в пространстве Валадилены в поисках предметов, помогающих ей решать головоломки, закономерным развитием которых является самостоятельная досборка одушевленного антропоморфного автомата, который становится спутником главной героини на протяжении дальнейшего развития событий.

Интерес, который испытывает геймер, связан с его ожиданиями, ведь дальнейшее развитие сюжета опирается на принятие этого первого научно-фантастического допущения. Когда принятие совершено (результатом принятия является выбор в пользу продолжения игры), геймер смиряется с существованием того, чего нет в его собственном реальном универсуме — одушевленного автомата, как в нашем примере. А значит, он, прогнозируя дальнейшее развитие сюжета, дает этому механизму разрешение существовать рядом с собой в процессе игры, и сам приспособливается к бытованию в условиях существования в рамках такого допущения. Описанный нами пример демонстрирует более плавную вариацию интегрирования геймера в контекст игры, обусловленную ее характером: квест не подразумевает моментальных реакций, он лишь постепенно формирует в сознании логико-семантическую цепочку, позволяя решать задачи последовательно. Другую динамику показывают игры жанра шутер — сюжетная линия выстраивается таким образом, что приходится моментально реагировать на происходящее и приспособливаться к мгновенному развитию событий путем достаточно категоричных решений. Однако анализ игровой индустрии на предмет скорости взаимодействий не является предметом нашего исследования. Наиболее важным выводом, который нам позволяет произвести исследование достаточно медленной интеграции геймера в контекст игры «Сибирь», на данном этапе является формирование четкого механизма принятия, происходящего благодаря заинтересованности в развитии сюжета. Чужеродное, неизведанное, а поэтому и пугающее, становится понятнее в процессе принятия геймером основных характеристик универсума игры.

3. Страх будущего?

Будущее предстает перед субъектом культуры как приоткрытая дверь: она и интересует, и отпугивает перспективами. Он не может оставить эту дверь в таком состоянии вопреки законам физики. Время неумолимо движется вперед, оставляя произошедшее в прошлом и располагая перспективы в будущем. А субъект культуры проживает свою жизнь линейно, неизбежно открывая дверь и входя в нее. Находясь у двери, он испытывает двойственные чувства: интерес раскрывает позитивное любопытство, а страх консервативно блокирует развитие действий. Неизвестность будущего является первопричиной этих ощущений. Этот процесс синонимичен происходящему при чтении произведения: читатель в собственной линейной реальности приступает к познанию реальности произведения, каким бы в нем ни было течение времени. Он и интересуется развитием событий сюжета, и одновременно боится как расставания с героями книги в ее конце, так и того, что сюжетные повороты могут с ними сделать. На эту аналогию указывает в своём автобиографическом и теоретико-литературоведческом исследовании С. Кинг «Пляска смерти» [3]. Он пишет, что задача автора фантастического произведения состоит в том, чтобы как можно интенсивнее нагнетать ощущения читателя, находящегося перед приоткрытой дверью, посылая ему из-за нее звуки, описывая запахи, таким образом вовлекая в универсум произведения. Отдавая главенство читателю, С. Кинг констатирует его приоритет в выборе «читать — не читать», что так же синонимично отношению субъекта культуры к будущему: его можно и не

жить. Однако, коль скоро пишется данное исследование и коль скоро оно читается, необходимо исследовать опцию выбора в пользу жизни. Что же делает с субъектом культуры страх будущего?

Варианты ответа на данный вопрос давались на протяжении развития широко спектра гуманитарных наук. С. Кьеркегор, как один из исследователей феномена страха, отмечает, что тот возникает, когда ничто воздействует на человека. Допуская существование невинного человека, безгрешного, иными словами, и предполагая вовлечение его в течение жизни в борьбу, следовательно, и совершение выбора, влекущего за собой последствия, С. Кьеркегор противопоставляет такому существованию ничто, которое не случилось, но влияет на чувства человека. Автор трактует страх как «определение грезящего духа», как действительность свободы или как возможность для возможности [4, с. 59]. В таком понимании для нашего исследования важным представляется акцент на степени реальности предмета страха. Тогда безотчетный страх основывается на том, что еще не случилось, на ничто, на ирреальности возможных последствий. С. Кьеркегор даже приводит крайне синонимичное логике нашего анализа утверждение: «Наблюдения за детьми позволяют обозначить этот страх как жадное стремление к приключениям, к ужасному, к загадочному» [4, с. 60]. Здесь мы проводим аналогию со взрослым, заинтересованным фантастическими произведениями, его интерес продолжает основываться на инфантильном стремлении к участию в сюжете какого-либо приключенческого повествования. Получается, что интрига страха будущего относительно чувств субъекта культуры раскрывается в детском любопытстве по отношению к неизведанному.

Элвин Тоффлер пятьдесят лет назад написал свою монографию «Шок будущего» [7], посвященную изучению реакции субъекта культуры на изменения, которые несет за собой будущее. Автор отмечает, что носитель какой-либо культуры неизбежно сталкивается как со страхом перед другой культурой (шок культуры), так и со страхом перед событиями будущего (шок будущего). «Шок будущего — это феномен времени, продукт сильно ускоряющегося темпа перемен в обществе. Он возникает в результате наложения новой культуры на старую. Это шок культуры в собственном обществе. Но его воздействие гораздо хуже. Ибо большинство участников Корпуса мира (фактически большинство путешественников) знают, что культура, из которой они вышли, останется на прежнем месте, когда они вернутся. Жертва шока будущего этого не знает» [7, с. 23]. Высказанное полвека назад не теряет своей актуальности и в настоящем. Неизвестность будущего становится главным триггером современности. Заметное глазу Э. Тоффлера, ускорение течения времени в цифровой культуре становится еще быстрее, так как растет скорость передачи информации. Возникновение электронной почты, Интернета, мессенджеров рождает информационную перегруженность, которая так же не дает уверенности при прогнозировании событийного ряда. Цифровая реальность современного субъекта культуры еще более усугубляет ощущение нестабильности, изменчивости будущего.

Изменчивость будущего напрямую зависит от действий субъекта и их последствий. Действия, которые предлагает субъекту цифровая реальность обрамлены интерфейсами цифровых медиа, предлагающих поставить лайк или репост. Законодательство, неизбежно запаздывая за трансформациями технологий, встраивает новые регламенты существования в картину мира, мировоззрение субъекта, продолжая стимулировать страх перед будущим. В этом будущем как культурном концепте заключается все, что имеет возможность произойти: и стопроцентно вероятное, и минимально. Как раз в последней вариации — в минимально вероятном — и располагаются фантастические события. Вопрос о соотношении событий вероятного и невероятного будущего входит в сферу интереса математиков, специализирующихся на теории вероятности. Однако степень готовности субъекта культуры к этим событиям — это ответственность цифровой экономики: ожидания формируются как благодаря художественному восприятию, так и благодаря информированности о событиях, происходящих в современности.

4. Выводы

Фантастический дискурс и его популярность как раз и основываются на том, что субъекту современной культуры требуется специфическая компетенция, связанная с взаимодействием с потенциально невозможным. Иными словами, произведения фантастики обучают читателя, зрителя или геймера взаимодействию с тем, что еще не произошло и может в принципе не произойти, потому что это ничто, то есть то, что еще не произошло, а находится в потенции.

Фантастика в художественной культуре, таким образом, научает справляться со страхом будущего, степень реальности событий которого разная. Год назад никто не мог бы и подумать, что человечество будет вынуждено укрываться от пандемии, спасаясь от риска быть зараженным новым вирусом, вакцину от которого пока не изобрели. И степень вероятности такого развития событий не могла быть просчитана, о чем нам говорит экономический кризис, разворачивающийся в связи с последствиями генетической мутации одного единственного вируса. В этом контексте некоторые футурологические произведения авторов фантастики становятся этапом подготовки социума к событиям будущего, такие как, например, фантастический художественный фильм режиссера Стивена Содерберга «Заражение» («Contagion»). Этот фильм, снятый за девять лет до пандемии, рассказывает нам историю достаточно быстрого распространения респираторного вируса, возникшего и мутировавшего в Азиатском регионе, передающегося воздушно-капельным путем, вызывающего проблемы с дыханием и стремительно убивающего организм.

Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ № 20-013-00865 «Социокультурная функция образования в России: философская аналитика».

Литература

- [1] Анашкина Н.А., Моторина Е.И. Инфоксикация: причины и следствия. // Творчество молодых: дизайн, реклама, информационные технологии. Сборник трудов XIII Международной научно-практической конференции студентов и аспирантов. 2014. С. 44-46.
- [2] Ефанов А.А. Хайпономика как драйвер информационно-коммуникационных отношений. // Философия и культура информационного общества Тезисы докладов Седьмой международной научно-практической конференции. В 2-х частях. 2019. С. 32-33.
- [3] Кинг С. Пляска смерти. М.: ООО Издательство «АСТ», 2001. 512 С.
- [4] Кьеркегор С. Понятие страха. М.: Академический проект, 2014. 224 С.
- [5] Олди Г.Л. Мастер-класс. Генри Лайон Олди. Фантастическое допущение // Мир фантастики. — февраль 2008. № 54. URL: <https://www.mirf.ru/book/chto-takoe-fantasticheskoe-dopuschenie> (дата обращения 08.05.2020).
- [6] Стругацкий А.Н.; Стругацкий Б.Н. Фантастика – литература. Из материалов дискуссии, состоявшейся в январе 1965 года в ленинградском Доме детской книги. URL: <http://www.rusf.ru/abs/books/publ04.htm> (дата обращения 08.05.2020).
- [7] Тоффлер Э. Шок будущего: Пер. с англ. — М.: «Издательство АСТ», 2002. 557 С.

Pedagogical Function of Speculative Fiction in Digital Culture

T.A. Balakireva

Saint-Petersburg State University, Russia

Abstract. Following article is about researching of pedagogical function of speculative discourse in modern digital culture. The process of gamer's contextualisation into the university of computer game's fantastic nature is analysed in order to show the interaction between human and speculative hypothesis. The process was illustrated on the example of computer game called Syberia. Based on conducted analyses there was made a conclusion that explains the manifestation of the pedagogical function of speculative fiction. It is deduced that the main goal of speculative fiction in modern digital culture is in teaching human to cooperate with the fear of future and prepare him or her to meeting with the unknown.

Keywords: speculative fiction, speculative hypothesis computer games, digital culture, pedagogical function, teaching

The article was funded by Russian Foundation for Basic Research (RFBR) according to the research project № 20-013-00865.

References

- [1] Anashkina N.A., Motorina E.I. (2014). Infoksikatsiia: prichiny i sledstviia.[The Infoksication: Causes and Consequences] // Tvorchestvo molodykh: dizain, reklama, informatsionnye tekhnologii. Cbornik trudov XIII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii studentov i aspirantov [Youth Creativity: Design, Advertisement, Information Technologies. Scientific Conference Abstracts of Students and Postgraduate Students]. P. 44-46.
- [2] Efanov, A.A. (2019). Khaiponomika kak draiver informatsionno-kommunikatsionnykh otnoshenii [Hyponomics as a Driver of Information and Communication relations]. Filosofii i kultura informatsionnogo obshchestva Tezisy dokladov Sedmoi mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. V 2-kh chastiakh [Philosophy and Culture in Information Society. Scientific Conference Abstracts of the Seventh International Scientific Conference in two Parts]. P. 32-33.
- [3] King, S. (2001). Pliaska smerti [Death Macabre]. Moscow. «AST» Publ. 512 p.
- [4] Kerkegor, S. (2014). Poniatie strakha. Moscow. Akademicheskii proekt Publ. 224 p.
- [5] Oldi, G.L. (2008) Master-klass. Genri Laion Oldi. Fantasticheskoe dopushchenie [Workshop. Henry Lion Oldi: Speculative Hypothesis]. Mir fantastiki [World of Speculative Fiction]. № 54. Available at: <https://www.mirf.ru/book/chto-takoe-fantasticheskoe-dopuschenie>. (accessed date: 08/05/2020).
- [6] Strugatskii, A.N., Strugatskii, B.N. (1965). Fantastika – literatura. Iz materialov diskussii, sostoivsheisia v ianvare 1965 goda v leningradskom Dome detskoii knigi. [Speculative Fiction is a Literature. From Materials of the Discussion happened in Leningrad’s House of Children’s Book in January, 1965]. Available at: <http://www.rusf.ru/abs/books/publ04.htm> (accessed date: 08/05/2020).
- [7] Toffler, E. (2002). Shok budushchego [Future Shock]. Moscow. «AST» Publ. 557 p.