

Философия Гераклита в серии видеоигр «Dark Souls»

Научный руководитель – Дмитриев Вячеслав Евгеньевич

Стуликов Никита Денисович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философской антропологии, Москва, Россия

E-mail: loikarin@ya.ru

«Вечность есть играющее дитя, которое расставляет шашки: царство (над миром) принадлежит ребенку»

(Гераклит, 52 фрагмент)

В докладе я хочу предложить траекторию прохождения серии видеоигр «Dark Souls» под руководством мерцающей философии Гераклита. Выступление я хочу основывать на своём исследовании, опубликованном в интернет-журнале «Демагог», под названием «Угрюмый дух» [2]. «Dark Souls» и другие игры студии «From Software» удивительно удачно служат примером реальности идей философа. Я ограничусь экспликацией нескольких аспектов:

1. Огонь.

«[Мир] есть и будет вечно живым огнём, мерами вспыхивающим и мерами угасающим» (30 фрагмент). Философ придумал вообразить огонь первоначалом сущего в целом. Так и чудное путешествие героя в игрокосме «Dark Souls» локализовано вдоль костров. Тем самым происходит освоение чужбины и реализуется возможность возвращения. Костёр является домашним уютом путешественника и позволяет открывать глубокие метагеймплейные возможности. Однако “отдых” производит мировой пожар. Тогда мир сгорает и заново возникает из пепла; побеждённые противники снова занимают собственные позиции чтобы прервать разупорядочивающий ход путника. *«Недостаток огня есть образование мира, избыток огня есть мировой пожар»* (65 фрагмент).

2. Тёмная душа и скрытое.

Исчерпанная тайна — пепел, пламя не щадит секретов. Ключевые элементы, будь то скрытые механики или сюжетообразующие узлы, искусно спрятаны разработчиками (даже за “иллюзорными стенами”). Поэтому «Dark Souls» — это игра в прятки. Правда, можно пройти игру и без подозрений. *«От людей скрыто то, что они делают бодрствуя, точно так же как они свои сны забывают»* (1 фрагмент). Бодрствующий герой внимателен к игровым обстоятельствам, когда складывает историю из розных свидетельств. Он должен внимательно относиться к архитектурной специфике и замечать расположение функциональных объектов [3]. То есть охота к открытию сокрытого. *«Я исследовал самого себя»* (101 фрагмент). Последовательное логическое изречение требует возобновляться снова и снова, ведь *«в одну реку нельзя войти дважды»* (91 фрагмент). Исток изречения тёмнен. Эта лишняя темнота соединяет онтологические уровни видеоигрового объекта. Душа героя «Dark Souls» темна буквально. Здесь основные препятствия - “gaps”, зазоры: “между переживанием игры, между пониманием игровых механик и между представлением имплицитного игрового объекта целиком” [4].

Современники зовут Гераклита “тёмным” мыслителем. Мартин Хайдеггер поясняет: “мышление, не перестающее сообразовываться с именно так постигаемым “тёмным” [скрытым], само с необходимостью является таким же, то есть тёмным” [5]. Игрок — это душа

игрокосма. Он запускает машинерию и оживляет аватар. Темнота человеческой души кажется достоверным источником лабиринта механик компьютерной игры. Иными словами, эта основа конституирует переживание фундаментальных тупиков игрокосма. Душа содержит иммерсивный мировой пожар.

3. Смерть и сны.

«Когда человек умер (и погас свет его очей), он (однако) жив и ночью зажигает себе свет. Когда (человек) спит (и свет очей его погас), он близок к состоянию смерти; бодрствуя (же), человек соприкасается с состоянием сна» (26 фрагмент). Если NPC не снятся сны, они напоминают мне спросонья разбуженных. В игрокосмах, созданных студией «From Software» (здесь я имею в виду «Dark Souls» и «Bloodborne») мягкое деление сна и яви тает, и спящие будят мёртвых во сне, и мёртвые умирают. Макабрический геймдизайн «Dark Souls», будто жар мирового пожара, посмертно выкидывает человека в окно загрузки. Тогда игрокосм становится целиком понятен, чтобы снова возродиться пропитанным горючей тайной; локацию приходится перепроходить, опыт детерминирует новизну: *«в одну реку нельзя войти дважды»* (91 фрагмент). Тогда мудрость игрока — одухотворённость будущего прохождения прошлым опытом. Герой «Dark Souls» - нежить. Погибнув, та «теряет человеческую форму»: её жизнеспособность ссыхается, и она окончательно гаснет, когда игрок перестаёт играть.

Человеческие мысли Гераклит называет “детскими играми” (70 фрагмент).

Источники и литература

- 1) Фрагменты Гераклита (Перевод А. О. Маковельского)
- 2) Стуликов Н. Угрюмый дух // Демагог. 24.10.2020. URL: <https://teletype.in/@demagog/2wtMHTynK>
- 3) Battey T. Ambiguity in Narrative Design // Gamasutra. 24.10.2020. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/TomBattey/20140512/217515/Ambiguity_in_Narrative_De
- 4) Vella D. No mastery without mystery. Dark Souls and the Ludic Sublime // Game studies. 24.10.2020. URL: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>
- 5) Хайдеггер М. Гераклит // Владимир Даль. 2011