

8. Хайдеггер М. Основные понятия метафизики. — СПб.: Владимир Даль, 2013.
9. Сартр Ж.-П. Тошнота. — СПб.: Азбука-классика, 2006.
10. Свендсен Л. Философия скуки. — М.: Прогресс-Традиция, 2003.
11. Don Irvine. Online Media Consumption Continues to Grow At the Expense of Newspapers // Accuracy in Media. Oct., 2012 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.aim.org/don-irvine-blog/online-media-consumption-continues-to-grow-at-the-expense-of-newspapers-2/>

УДК 008(076.6)

ББК 71.0

А.И. ПОЖАРОВ

СОВРЕМЕННАЯ ПОСТАПОКАЛИПТИКА КАК ФОРМА СУЩЕСТВОВАНИЯ ЭСХАТОЛОГИЧЕСКОГО МИФА НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «S.T.A.L.K.E.R.»

Рассматривается феномен «постапокалиптики» — современной формы существования эсхатологического мифа в массовой культуре. Автор анализирует структуру мифа на примере компьютерной игры и приходит к выводу, что современная культура, бесконечно тиражируя различные варианты гибели вселенной, не в состоянии дать ответ, каким должен быть изменившийся мир, прошедший через череду апокалиптических катастроф.

Ключевые слова: эсхатология, посткультура, миф, массовая культура, компьютерные игры, постапокалиптика.

Современная индустрия компьютерных игр уделяет большое внимание разработкам, действие в которых происходит в постапокалиптической вселенной. Наиболее успешная в финансовом смысле игра, разработанная отечественными производителями, — «S.T.A.L.K.E.R.», сюжет и декорации которой отсылают к известному фильму Андрея Тарковского, снятому по мотивам книги братьев Стругацких «Пикник на обочине».

Надо отметить, что вселенная «Сталкера» наиболее сложна с точки зрения взаимодействия влияний, формировавших сюжет. К чисто литературным и кинематографическим истокам причудливым образом привились мифы и страхи, так сильно потрясшие позднее советское общество в связи с аварией на Чернобыльской АЭС. Авария ретроспективно воспринимается многими как провозвестник глобальной катастрофы — крушения СССР, которое в неомифологическом сознании отражается как начало крушения миропорядка и явление вселенского хаоса.

Интересна также дальнейшая судьба этой игровой вселенной: будучи порождением кинематографического произведения, основанного на произведении литературном, игра в настоящее время стала источником своей новой литературной вселенной: только официально изданная книжная серия «S.T.A.L.K.E.R.» на февраль 2014 года составляет 118 книг, включающих романы, повести и сборники рассказов, не считая огромного объема непро-

фессиональной «фанфикшн» литературы. В Интернете существует несколько глобальных порталов, посвященных вселенной «S.T.A.L.K.E.R.» [1], распространяются многочисленные любительские фильмы [2]. В ближайшем будущем планируется реализовать игровую вселенную в полнометражном художественном фильме.

Сюжет игры разворачивается в параллельной реальности, в которой 12 апреля 2006 года в 14:33 происходит второй взрыв на территории той самой Чернобыльской АЭС. Этот взрыв становится причиной появления так называемой Зоны — места, внутри которого появляются разнообразные аномальные явления. Не в силах разгадать причину, вызвавшую второй взрыв, правительство Украины принимает решение огородить территорию, подвергшуюся непонятному воздействию, сплошными военными кордонами. Однако спустя некоторое время в обществе начинает распространяться информация, что на территории Зоны в результате неясного воздействия на земную природу и продукты человеческой деятельности появляются артефакты, имеющие уникальные свойства. Людей, проникающих на эту территорию в поисках артефактов, называют сталкерами. Также Зона привлекает всевозможный криминалитет — торговцев оружием, преступников, скрывающихся от правосудия и создающих внутри Зоны и вокруг нее сложное преступное сообщество с непонятными принципами существования.

Один из самых отчаянных сталкеров, Стрелок, согласно предыстории, предпринимает удачную попытку добраться в некий участок Зоны, который называется «Исполнителем желаний»: он, по слухам, может одарить любого всемогуществом и победой над смертью. По легенде, это Монолит — кристалл, предположительно внеземного происхождения, породивший Зону и управляющий всеми ее проявлениями.

Жанр игры — «шутер» (стрелялка) от первого лица, в котором герой, внезапно очнувшийся в грузовике, выезжающем из Зоны, получает от игрового мира лаконичное предписание «убить Стрелка», то есть человека, который может разрушить сложившееся равновесие. В начале игры герой страдает от полной амнезии и не помнит даже собственного имени, поэтому другие сталкеры из-за татуировки «S.T.A.L.K.E.R.» на руке дают ему прозвище «Меченый». Весь дальнейший игровой процесс посвящен преодолению препятствий с все возрастающей сложностью и, в конечном итоге, направлен на проникновение в центр Зоны к Монолиту и на ликвидацию Стрелка.

По мере разворачивания игры выясняется, что второй взрыв был вызван необдуманными действиями ученых, выбравших зону Чернобыльской АЭС для проведения новых рискованных экспериментов с целью выяснения потенциала человека. Загадочный «Исполнитель желаний» оказывается всего лишь голограммой, ловушкой, подстроенной учеными для нейтрализации желающих прервать этот эксперимент, а Стрелком — сам главный герой, которому искусственный интеллект всемогущего компьютера вследствие ошибки дает задание уничтожить самого себя. Завершение игрового процесса происходит после разрушения лаборатории — центра разработок, грозящих уничтожением всему миру.

В игровом процессе реализованы все основные элементы современных постапокалиптических сюжетов, являющихся частью мифа о существовании человека после глобальной катастрофы, который, в свою очередь, представляет собой часть архетипического эсхатологического мифа.

Во всех эсхатологических мифах вычленяются четыре основных структурных блока, последовательно расположенных друг за другом, но и повторяющихся всегда «по кругу», являя собой циклы (за исключением христианской эсхатологии). Буквалистическое понимание линейности времени в современной массовой культуре заставляет забыть о сакральном времени в сочетании его с профанным и расположить все события большого Апокалипсиса в виде четырехчленной линейной схемы. В этой схеме события происходят независимо друг от друга и от предшествующей человеческой истории либо объясняются относительно простыми физическими закономерностями.

- В первом структурном блоке описывается, как мир погружается в хаос, упадок виден во всех сферах человеческого существования, на земле царит всеобщее падение нравов и развращение, торжество

порока. Обычными архетипическими образами первого блока являются нашествие чудовищ, война, голод, природные аномалии и катастрофы, десакрализация и осквернение сакральных мест. В игре «S.T.A.L.K.E.R.» эти образы локализованы в ограниченном периметре Зоны, но сама Зона является порождением поврежденной человеческой природы.

- Второй блок посвящен утверждению, что человечество разделено на две неравные части — малое стадо праведников и большинство грешников, участь первых в преддверии катастрофы ужасна, но будет благой, а вторые торжествуют, но будут наказаны. Безусловно, в описываемой игре в роли праведных можно представить сталкеров, а в роли грешников — бесконечное количество противостоящих им фигур враждебного мира Зоны.
- Третьим, центральным пунктом эсхатологического мифа становится описание Последней Битвы как события, завершающего мировую историю и придающего ей смысл. В случае постапокалиптических сюжетов Последняя Битва отнесена за рамки разворачивающегося повествования — игроку предлагается поверить в то, что апокалиптическое событие произошло, приняв изменившуюся реальность как единственную безальтернативную форму существования человечества.
- Четвертый и последний элемент мифа — преобразование нынешнего мира через огненное очищение, возрождение в новом качестве и создание нового, справедливого мира на новых условиях.

Игра «S.T.A.L.K.E.R.» предлагает пользователю погружение в последний структурный блок эсхатологического мифа, следующий за Последней Битвой и представленный событиями, происходящими непосредственно за разворачиванием мессиологического сюжета и гибелью «ветхой земли», называемый также постапокалиптическим. Постапокалиптикой в современной медиаккультуре принято называть произведения, описывающие существование человечества или его части, пережившими глобальную катастрофу. Вселенная «S.T.A.L.K.E.R.» стоит особняком среди большого количества аналогичных игровых и литературных миров, потому что описывает относительно локальную катастрофу, но при этом имеет все признаки, характерные для образов постапокалиптического мира.

На примере компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.» наблюдатель вновь сталкивается с тем, что современная культура, тиражируя бесчисленное количество возможностей гибели вселенной и склонная видеть в любом событии предзнаменование скорой гибели человечества, не в состоянии дать ответ на вопрос, каким должен стать мир, прошедший через череду апокалиптических катастроф.

В мировой истории традиционно присутствовали представления о светлом образе будущего, которые вышли из хилиастических иудейских представлений и, смешавшись с архаическими мифологическими представлениями о возвращении Золотого века, вылились в многочисленные хилиастические социальные движения. С ростом секуляризационных процессов из хилиасти-

ческих представлений о грядущем справедливом мироустройстве, существующем в условиях неизменной природы и неизменного человека, родились сначала утопии, а затем и социалистические проекты: «хилиазм забывает Христа-Распятого и хочет перескочить через искупление в чувственное тысячелетнее царство Христово, на старой еще земле, под старым еще небом. Социализм и есть секуляризованный, оторванный от своих религиозных корней хилиазм. Утопия социального земного рая, земного совершенства и земного блаженства, земной абсолютности и есть забвение Христа-Распятого, нежелание разделить с ним Голгофу, отхождение от тайны искупления» [3, с. 289].

В начале XX века в условиях разворачивающейся научно-технической революции и активных социальных преобразований роль дисциплины, формирующей в массовом сознании позитивный образ будущего, наряду с государственной пропагандой перешла также к жанру научной фантастики. В задачу автора статьи не входит описание многообразия жанров научной фантастики, но нельзя не отметить тенденцию, согласно которой позитивные представления о будущем в художественных произведениях менялись в соответствии с философскими и социально-политическими футурологическими представлениями.

Если в научно-фантастической литературе или кинематографе середины XX века (в особенности это относится к советской фантастике) делались попытки футурологического осмысления оптимистических сценариев развития цивилизации, создания образов человека будущего, общественного устройства или изменившейся природы, то с ростом постмодернистской разочарованности в массовой культуре даже в образах будущего, находящегося на взлете технологического развития, продолжают действовать люди, неотличимые от современников авторов, их создававших.

Природа же и социальное устройство общества на планете Татуин из популярнейшей научно-фантастической киносаги «Звездные войны» ничем не отличаются от природы и социального устройства современного африканского полукриминального государства вроде Сомали. Просто ряд социальных противоречий и расовое разнообразие выражены чуть более гипертрофированно, чем в реальности. Поэтому можно утверждать, что тексты современной массовой культуры, описывающие будущее, в своем абсолютном большинстве показывают только последствия апокалиптических катастроф. Как правило, на момент начала действия в постапокалиптическом мире уже достигнуто равновесное состояние, мир хотя и ужасен и агрессивен, но, по сути, стабилен. В современной постапокалиптике, как и в классических апокалиптических культурных текстах, относящихся к христианской культурной парадигме, представлена такая же жанровая классификация по причинам, вызвавшим произошедшую катастрофу, только сама катастрофа описывается обычно как уже произошедшая. Вместе с тем нередко произведения культуры, эксплуатирующие эсхатологическую тема-

тику, сочетают в себе как саму картину апокалиптической катастрофы, так и описание условий жизни человеческой цивилизации после нее. Здесь явлены уже знакомые причины возникновения катастрофы:

- мировая (ядерная) война,
- вторжение инопланетян,
- пандемия,
- появление ископаемых чудовищ,
- безответственные научные эксперименты с катастрофическими последствиями (в частности, восстание искусственного интеллекта) и проч.

Надо сказать, что образ антагониста в современных произведениях поп-культуры стал часто смыкаться с образом ученого, чаще всего — безумного или одержимого. Это один из самых знаковых современных образов злодеев, поскольку для массового сознания на протяжении XX века стала очевидной и осознаваемой губительность безответственных экспериментов и степень личной ответственности людей, планирующих и осуществляющих масштабные опыты над природой и человеком. Подобный антагонист в произведении культуры отсылает к христианскому архетипическому образу второго зверя, сподвижника Антихриста из Откровения, который «и огонь низводит с неба на землю» (13:11—15). Этот персонаж, развивающийся в фаустовских средневековых переосмыслениях традиционного архаического образа как темный колдун, алхимик, знающийся с нечистым, претерпевает трансформацию через позитивистско-прогрессистский образ чудаковатого ученого Жюль Верна, инспирированный позитивным хилиастическим восприятием прогресса в XIX веке, к образу безумца, осознанно или неосознанно несущего гибель и разрушение человечеству и планете. Разочарование в идее технократического миллениаризма, в возможности облагодетельствовать весь мир, опираясь на достижения только научно-технического прогресса, получает все большее распространение, и темпы наступления этого разочарования зависят лишь от степени осмысления цивилизационного базиса: Жюль Верн успел разочароваться при жизни в созданном им образе ученого-преобразователя природы, и такие последние романы писателя, как «Вверх дном» (1889), «Флаг родины» (1896), «Властелин мира» (1904) показывают ученого, посвятившего свои интеллектуальные силы достижению господства. В современной поп-культуре, начиная от комиксовой и заканчивая крупными медиажанрами, образ ученого-одиночки или исследователя, состоящего на службе у корпорации, служит персонифицированным отображением второго зверя из книги Апокалипсиса или самого Антихриста, в зависимости от того, какое место в общественной иерархии или конкретном сюжете он занимает.

Мало того, наделение антагониста апокалиптическими чертами Антихриста или его слуги с необходимостью приводит к появлению протагониста, несущего черты мессиологического персонажа. Именно на него возлагается ответственность не только за свою судьбу или за жизнь близких, но и за все человечество в целом.

В сюжетной завязке в постапокалиптическом равновесии наступает сбой, и начинает разворачиваться трехчастный сюжет:

- сначала Человечество (или его часть) оказывается перед угрозой некоего катастрофического события;
- затем Герой или группа героев находят способ ценой невероятных усилий или самопожертвования спасти Человечество или его часть от гибели;
- и, наконец, спасенное Человечество (или его часть) продолжает свое существование на прежних основаниях.

Однако при этом испытания, через которые проходят герои, зачастую вполне позволяют идентифицировать их с героическими или инициационными сюжетами, например в рассматриваемом случае компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.» — с сюжетами о поисках Грааля. Таким образом, можно предположить, что эсхатологические образы используются в современной постапокалиптике исключительно в качестве иллюстративной функции и как способ придания сюжету максимальной выразительности.

Какие тезисы могут подтвердить, что современная постапокалиптика в произведениях массовой культуры и в общественном сознании не несет функций заключительного структурного блока эсхатологического сюжета?

Прежде всего, вселенская катастрофа при ее полном внешнем соответствии эсхатологическому архетипу далеко не всегда рассматривается как кара человечеству за грехи и следствие его порочности, а зачастую возникает спонтанно, и в результате цепи катастроф гибнут невинные.

Кроме того, обретение победы не рассматривается как результат присутствия сверхъестественных сил, но является результатом целенаправленной деятельности героев по преодолению трудностей, что, несмотря на глобальность возможной угрозы, позволяет отнести эти сюжеты к героическим, а не к мессиологическим.

Также отсутствует идея Страшного суда, Воскресения и воздаяния.

И, наконец, в результате апокалиптических событий не происходит преображения человечества или глобального преображения Универсума. Если же подобное преображение произошло до начала разворачивания сюжета, то статичность мира с окончанием действия остается непоколебленной или изменения локализованы. Иногда эти изменения, как и сама апокалиптическая катастрофа, происходят только в воображении героев. Так, в нашем случае в одном из финалов игры, после осуществления последней миссии — разрушения секретной лаборатории, вся игровая реальность «S.T.A.L.K.E.R.» оказывается галлюцинацией главного героя, а мир продолжает свое существование.

Но на что тогда направлена современная постапокалиптика? Представляется, что вышеуказанные особенности указывают на то, что современное восприятие конца истории больше характерно для архаической культуры с циклическим восприятием времени, нежели для тради-

ционной европейской парадигмы с линейным временем, основанной на христианском эсхатологическом архетипе. В современной поп-культуре момент разрушения мира всегда смыкается с моментом начала построения нового, очищенного от ошибок прошлого, но, тем не менее, построенного на тех же принципах и теми же людьми, что и канувший. Будущее рисуется как возвращение к истокам, и неслучайно в произведениях постапокалиптики актуализируется героический миф: возвращение к «героической эпохе» для носителя западной культуры есть отсыл к Золотому веку.

Избавление от сложных форм культуры и возвращение к естественной простоте становится символом обновления мироздания и восстановления порядка первоотворения. Поэтому в кинематографе для хеппи-эндов с их классическим кадром уходящей в закат пары и характерен знакомый еще со времен протоиндоевропейского эсхатологического мифа образ происхождения нового человечества от двух выживших людей.

Декларируемые и одобряемые в современном обществе нравственные качества — стремление к абсолютной свободе в отличие от христианского смирения, к гедонизму в отличие от христианской аскезы, к упрощению и конкретизации целей в отличие от сложности и неоднозначности христианской этики — находят отражение в произведениях постапокалиптической культуры. Отождествляя себя с протагонистом, массовый пользователь обретает свободу от обусловленных традиционной культурой стереотипов поведения и получает ничем не ограниченные возможности. (Стоит отметить, что очень часто люди рассматривают игровую вселенную шутеров как место, в котором можно, отбросив все моральные нормы и будучи гарантированно защищенными от ответственности, дать волю скрытым желаниям, вплоть до страсти к убийству, восстанавливая справедливость собственными силами и в силу собственного разума.) Основная идея, которая овладевает пользователем, — это отождествление себя с мессиологическим персонажем и, таким образом, переосмысление идеи Страшного суда, выход из поля личной ответственности в поле сверхчеловеческой демиургической свободы.

Кроме этого, возможность «проиграть» один из сценариев поведения в условиях неминуемого наступления апокалипсиса дает пользователю иллюзию достоверного знания о будущем, что в условиях мифологического сознания не требует критической оценки и воспринимается как истина.

Но в то же время картина, нарисованная в произведениях постапокалиптики, не полностью соответствует и архаическому восприятию катастрофизма как точки, завершающей космический цикл и служащей началом нового цикла. В классической циклической модели события будущего цикла будут повторять события прошлого.

В современной же интерпретации новый цикл будет похож на старый, происходить на той же земле, но все же не окажется идентичным ему, и эти циклы никогда не за-

кончатся. Вместо определенности будущего как точки, за которой ничего нет, или как точного повторения прошлого современное массовое сознание получило дурную бесконечность многообразия вариантов будущего, ни один из которых, в силу бесконечности временной линии, не может быть воспринят как истинный, близкий к реальным прогнозам футурологов.

В настоящее время о любом артефакте массовой культуры можно сказать, что он является однодневкой, одним среди многих, а потому его относительная ценность как культурного явления ничтожна. Бесконечность вариантов повторения одного и того же сюжета, даже восходящего к высоким образцам, приводит к бесконечной интерпретации одного и того же утверждения, а значит, делает невозможным постижение истины. Неслучайно одна и та же идея, подвергаясь незначительной трансформации, продолжает циклически тиражироваться и в мире «S.T.A.L.K.E.R.»: от книги Стругацких 1972 года, через фильм Тарковского — в компьютерную вселенную и вновь в книжную серию.

Нескончаемое рекомбинирование сюжета христианского апокалиптического события имело своим следствием то обстоятельство, что в современном массовом сознании событие Апокалипсиса приобрело еще одну важную характеристику, а именно поливариантность. Осознание возможности гибели человечества от множества причин привело к тому, что из массового сознания исчез единый образ конца света. Гибель Универсума стала тиражироваться в разных проекциях, ранее цельное описание Апокалипсиса как последовательности катастрофических образов уступило место плюралистической картине многообразия возможностей, каждая из которых равноценно вероятна. Это также находит отражение в том, что сейчас принято определять как реализованную эсхатологию: любое событие может быть истолковано как примета последних дней, любое следствие из него может привести к концу света.

Но равноценность причин возникновения катастрофы снова приносит в массовое сознание неуверенность в определенности будущего, и тогда способом разрешения этой напряженности оказывается внедрение в декорации апокалиптической катастрофы героического сюжета. Это делает Апокалипсис преодолимым. Таким образом, постоянное присутствие бесконечного количества возможностей апокалиптической угрозы порождает поиск бесчисленного количества способов ее нейтрализации.

В этом заключается смысл постоянного повторения экранизаций фильмов-катастроф, компьютерных игр и произведений литературы в жанре постапокалиптики, отличающихся лишь незначительными сюжетными изменениями, — для массового сознания они приобретают значение описания потенциального способа спасения

от вселенской катастрофы, сценария, следуя которому пользователь может обрести спасение.

Однако неограниченная тиражируемость и повторяемость сюжетов и неизменная победа условного протагониста создают у реципиента некий виртуальный опыт проживания апокалиптической ситуации, опыт сродни жизненному, но получаемый в гораздо менее травмирующей атмосфере кинозала или игровой вселенной, что создает иллюзию возможности разрешения любой, даже самой безнадежной ситуации собственными силами. Таким образом, следуя принципу карнавализации, современный человек склонен переносить свои апокалиптические переживания в предметы культуры, избывая эсхатологические страхи в игровой плоскости.

Резюмируя вышесказанное, можно говорить о принципиально новой модели Апокалипсиса.

Если апокалиптический миф, разворачивавшийся в христианской парадигме, предусматривал завершение земного существования человечества как конечной фазы глобального плана Всевышнего, а апокалиптический миф в религиозно-философских системах с циклическим восприятием времени уничтожал мир лишь по причине того, что его время закончено, то современный Апокалипсис, будучи лишен смысловой наполненности, а потому невыносимо мучительный, непременно должен быть преодолен в человеческом сознании, пускай даже посредством многократно повторенной реализации в воображаемом или хорошо смоделированном игровом или кинематографическом мире. «Наш Апокалипсис не реальный, а виртуальный, — пишет Жан Бодрийар. — И он не в будущем, а имеет место здесь и теперь. Это избавляет нас от всякой будущей катастрофы и от всякой ответственности на сей счет» (цит по: [4, с. 9]). Однако многократное тиражирование катастрофических образов с героическими сюжетами не только не осуществляет дереализацию эсхатологического страха, но увеличивает ощущение одиночества и брошенности человека. Если апокалиптическая катастрофа преодолевается силами человечества, то человечеству не на кого больше рассчитывать, кроме как на самое себя, и каждому человеку неоткуда ждать помощи.

Список литературы

1. Энциклопедия по S.T.A.L.K.E.R. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.stalker-epos.com/>
2. СТАЛКЕР, фильм. ИНТЕРПРЕТАЦИЯ по мотивам игры [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=D8azxVUNCEU>
3. Бердяев Н.А. Философия неравенства. — М.: Институт русской цивилизации, 2012.
4. Зенкин В.С. Жан Бодрийар: время симулякров // Бодрийар Жан. Символический обмен и смерть. — М.: Добросвет, 2000.