

## УДК 1:304.444:355.01

**В.М. КОРАБЛЬОВА** (кандидат філософських наук, доцент, докторант кафедри філософії гуманітарних наук філософського факультету) Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ  
E-mail: valery.korabljova@gmail.com; valery\_kv@ukr.net.

**СУЧАСНА ВІЙНА: ВІРТУАЛЬНА ГРА ЧИ ТРАВМА РЕАЛЬНОГО?**

*Розглядається війна як віртуальна подія, що розігрується на екрані телевізора та підпорядковується новій логіці каузальності: наслідок випереджає причину. Доводиться зміщення акцентів із ефективності на ефективність військових дій. Висвітлюється амбівалентний характер сучасної війни: її умовність, видовищність, сприйняття «як кіно» – для не залучених безпосередньо – та її гіперреальний характер як травматичної зустрічі з надто реальним, що руйнує звичний віртуалізований соціальний світ – для безпосередніх учасників.*

**Ключові слова:** віртуальна війна, медіатизація війни, військово-розважальний комплекс, не-мирний мир, репрезентація.

Сучасний період в історії людства істотно маркований воєнною тематикою: з одного боку, кількість і масштабність військових конфліктів набирають обертів, з іншого – обговорюється не-мирний характер сучасного стану миру. ХХ століття репрезентувало дві світові війни, небачені за своїми масштабами та наслідками, період так званої «холодної війни» та наступний етап не менш «холодного» миру. Резонанс локальних конфліктів і можливість третьої світової війни звучать рефреном в розмаїтих дискурсах. Початок третього тисячоліття позначився потужним сплеском воєнних дій на Близькому Сході (Єгипет, Лівія, Пакистан тощо). Окремо варто відзначити проголошену «війну війні», коли під гаслом попередження військових конфліктів міжнародними організаціями (Рада безпеки ООН) та окремими країнами (США) проводяться так звані «миротворчі операції», що за своїм характером не відрізняються від воєнних дій. Усе це створює потребу теоретичної рефлексії зазначених феноменів, що може бути здійснено із застосуванням різноманітних методологічних програм і розмаїтою галузевою акцентуацією.

Евристичним в даному контексті видається дослідження специфіки сучасних воєн не лише через їх протиставлення локальним конфліктам модерного та до-модерного суспільства, але й через протиставлення світовим війнам минулого століття, що й постає **метою** даного дослідження. Методологічно значущою в даному контексті є діалектична пара уявне – реальне, що уможливорює введення воєнної тематики у віртуальний дискурс із відповідними імплікаціями.

Проблема війни та миру – в силу своєї злободенності та безпосередньої актуальності – здавна широко обговорюється мислителями різної фахової приналежності. У філософії відбувається зсув від ідеї війни як аномального бажання людини поза суспільством (Аристотель) до ідеї війни як смислового стрижня історії (М. Бердяєв, Дж. Фуллер). Окремо варто

відзначити низку сучасних теорій геополітичного штибу (С. Гантінгтон, К. Гаусгофер, О. Дугін, Дж. Кіффе, Г. Маккіндер та ін.), що прагнуть пояснювати неминучість воєн через нерівномірність геополітичного ландшафту, так звані «цивілізаційні злами», що провокують боротьбу націй за «життєвий простір». Разом із тим, відбувається монополізація військової тематики конкретними дискурсами прикладного штибу (соціологічним, політологічним тощо), натомість, потенціал філософського аналізу в даній царині видається недостатньо реалізованим. З іншого боку, дотичним до тематики дослідження є постмодерністський дискурс віртуального, симульованого та гіперреального, методологічно центрований бодріярівською концепцією симулякрів. Видається евристичним аплікація останнього на площину воєнної проблематики, при цьому розгляд війни як віртуалу є генетичним продовженням розгляду війни як гри у культурфілософських побудовах Й. Гейзінга та Е. Фінка. Війни завжди сприймалися як значні історичні події, як вторгнення грубої реальності у звичну повсякденність. Спочатку війна була точкою біфуркації – подією, здатною змінити реальність. При цьому вона була локалізованою, мала чітко визначений соціальний та географічний топос. Розвиток зброї і військових технологій призвели до відчуження, дистанціювання і невизначеності: жертва стала анонімною, простір – необмеженим, сенс події – незрозумілим. Тому війна стала потребувати репрезентації, опису та пояснення. Поступово репрезентація стала випереджати і підміняти собою реальні бойові дії.

Поль Віріліо зауважує, що поле битви – це насамперед поле зорового сприйняття [1, с. 25]. Так, син Євгена Борисовича Пастернака згадує: «Мені запам'яталася також татова розповідь, як він, сидячи в танку, ясно відчув, що обмеженість поля зору через оглядові щілини робить людину сміливою та рішучою – вона бачить тільки те, до чого прагне. Батько порівнював це зі сміливістю лицарів, змушених дивитися через забрало» [2, с. 466]. Тому спосіб ведення військових дій безпосередньо пов'язаний з методами спостереження. Те, що в англійській мові дієслово *to shoot* позначає одночасно стріляти та фотографувати, знімати фільм – не випадково. Згідно П. Віріліо, дві світові війни ХХ століття радикально змінили спосіб ведення бойових дій. До цього основою для ведення війни були карти. Використання важкої артилерії позбавило ландшафт такої властивості, як незмінність. Статичні карти не могли адекватно описувати лінію фронту, яка стала рухомою завдяки військовій техніці. Радіозв'язок розширив поле бою, стало неможливим охопити його безпосереднім спостереженням. У гвинтівку з'явилися оптичні приціли, а літаки почали використовуватися для аерозйомки.

Неможливість безпосереднього сприйняття робить війну ще менш зрозумілою і – водночас – збільшує важливість її репрезентації. Це добре ілюструє уривок з «Війни і миру»: «Наполеон, стоячи на кургані, дивився в трубу, і в маленьке коло труби він бачив дим і людей, іноді своїх, іноді російських, та де було те, що він бачив, він не знав, коли дивився знову простим оком. Зрідка він зупинявся, прислухався до пострілів і вдивлявся в

поле битви. Не тільки з того місця внизу, де він стояв, не тільки з кургану, на якому стояли тепер деякі його генерали, а й із самих флешів, на яких знаходилися разом і поперемінно то росіяни, то французи, мертві, поранені й живі, перелякані чи збожеволілі солдати, не можна було зрозуміти того, що робилося на цьому місці. Протягом кількох годин на цьому місці серед невгамовної стрілянини, рушничної та гарматної, з'являлися то одні російські, то одні французькі, то піхотні, то кавалерійські солдати; з'являлися, падали, стріляли, зіштовхувались, не знаючи, що робити один з одним, кричали і бігли назад» [3, Т. 3, 4.2, XXXIII]. Ситуація загострювалася в міру того, як збільшувалися дальність дії, руйнівна міць і смертоносна сила озброєнь. Поле бою ставало все більш розрядженим, порожнім, а противники все менше вступали в безпосередній контакт один з одним. Смертельна небезпека перестала бути персоніфікованою. Вогнепальна зброя, пізніше – військова авіація, хімічна зброя і зброя масового ураження привели до того, що смертоносним став сам простір. Поле бою стає нереальним (або – протореальним), незважаючи на близькість до «ультимативної реальності, бінарного факту смерті» [4, с. 194].

Парадоксально, але учасник війни знає про неї найменше. Лев Толстой чудово змалював це в «Севастопольських оповіданнях»: «... Висовуючись з амбразури, щоб подивитися на ворога, ви нічого не побачите, а якщо побачите, то дуже здивуєтеся, що цей білий кам'янистий вал, який так близько від вас і на якому спалахують білі димки, цей-то білий вал і є ворог – він, як кажуть солдати і матроси» [5, с. 100]. Саме тому «війна стала третім виміром кіно» [6, с. 85]. Конотації між війною і кіно стали настільки стійкими, що, коли в березні 2002 р. з'явилися чутки про підготовку США до воєнних дій в Іраку, сайт «The Onion» опублікував фейлетон у формі звіту про прес-конференцію міністра оборони США Дональда Рамсфельда (Donald Rumsfeld), в якому підніс можливу нову війну як вихід у прокат нової серії сиквела, з обговоренням спецефектів, бюджету та зірок, які беруть в ній участь [7]. Можливості сучасної репрезентації військових дій світ зміг оцінити під час війни в Перській затоці (1991). Це була перша війна в прямому ефірі, перший приклад війни сучасного типу – **віртуальної війни**, якої не існувало б як події без телебачення. Ця війна була оформлена за допомогою телевізійної трансляції. Для обивателів війна на екрані була реальніша, ніж для безпосередніх учасників боїв в аравійських пустелях. Перші знали про події більше. Але якщо все, що люди знають про війну – гра променів у катодній трубці, чи була вона насправді? Жан Бодріяр припускає, що – ні: «У нашому страху перед реальністю, перед тим, що дуже реальне, ми створили гігантський симулякр» [цит. за: 4, с. 196].

Боснійський конфлікт продовжив зазначену тенденцію: «Війна в Боснії ... не була подією. ... Це був застій, «страйк подій» ... [Це] означає, що робочу силу історії залишили без роботи. ... Засоби інформації повинні зайнятися виробництвом подій, так само, як капітал зайнятий виробництвом робочої сили. Це парадоксальне скасування всіх наших класичних перспектив. Подія, вироблена засобами інформації, більше не має ніякого

Сучасна війна: віртуальна гра чи травма реального?

історичного значення. Вона більше не має форми політичного пояснення. Єдине пояснення, ще збереглося, – це візуальне пояснення засобами інформації. Подія стає віртуальною» [8]. Трансляція війни стала одночасно вечірнім сімейним шоу та звітом перед платниками податків про цільове використання коштів. Однак репрезентація не обов'язково переказує хід бойових дій, слідує за війною. Репрезентація цілком може йти попереду. Як зазначає П. Віріліо, вже перші військові кінодокументалісти були «не просто свідками, вони випереджали події» [1, с. 25]. При індустріалізованому способі ведення війни, «репрезентація подій випереджала факти, образ починав домінувати над об'єктом, час – над простором, зображення оволодівало тим, що воно зображувало, образи війни ставали війною» [6]. «Автентичну» війну стало так само марно шукати на полі бою, як «автентичну» версію фільму – на знімальному майданчику.

Виникає питання, чи потрібна справжня війна, щоб створити війну віртуальну? У березневому номері журналу «Ітоги» за 1998 рік «зустрілися» два матеріали: «Багдадське перемир'я» Аркадія Орлова та огляд кінострічок Берлінського кінофестивалю Юрія Гладільщікова [9]. «Перекличку» між ними можна вважати наскільки кумедною, настільки й моторошною. Стаття про стан справ навколо Іраку повідомляла про своєрідний «фальстарт»: «Два мільйони американців вже пережили початок війни з Іраком. Щонайменше стільки телеглядачів, які володіють супутниковими антенами-«тарілками», могли 20 лютого побачити на своїх екранах випуски новин, де повідомлялося, що бомбардування вже почалося. Виявилось, що в ефір випадково пішли «заготовки», які про всяк випадок були підібрані для очікуваних репортажів телекомпанією Сі-Бі-Ес і повинні були переганятися для перевірки сигналу по внутрішньому оптоволоконному кабелю з нью-йоркської студії у Вашингтонську. Хтось натиснув не ту клавішу, але, слава Богу, помилку швидко помітили» [9]. Неймовірно, але в той самий день американському режисерові Баррі Левінсону (Barry Levinson) присудили приз на берлінському фестивалі за фільм «Коли хвіст виляє собакою» (Wag The Dog). За рік до скандалу Клінтон-Левінськи Баррі Левінсон зняв комедійний проект про сексуальний скандал із президентом США. Щоб відвернути суспільну увагу від конфузу, команда президента вирішує влаштувати віртуальну війну з Албанією. Слоган фільму: «Комедія про правду, справедливість та інші спецефекти». Сама поява фільму, а також той факт, що він передбачив ситуацію із сексуальними звинуваченнями Клінтона та Іраком, цілком відповідає **новій логіці і новій каузальності: наслідок випереджає причину**.

Після 11 вересня 2001 р. у нас є в розпорядженні нові приклади переплетення війни та медіа. Весь світ міг спостерігати крах Всесвітнього торгового центру в Нью-Йорку в прямому ефірі. Жертви теракту цілком могли спостерігати близьку смерть по телевізору. Багато мешканців Нью-Йорка дізналися про подію, що сталася зовсім близько, тільки завдяки телевізору. Це цілком природно, тому що перша реакція сучасного міського жителя на гучні звуки на вулиці – увімкнути телевізор. Страшні кадри,

Корабльова В.М., 2012

повторені сотні разів: подія відбивається і милується собою в мільйонах телевізійних екранів. Теракт 11 вересня відразу виявив свій зв'язок із медіа: так драматично прораховано, добре поставлено, стільки раз розіграно в кіно, так символічно значуще. Отже, війна не вичерпується стріляниною, вибухами, атаками і відступами, за цим завжди повинно щось стояти. Вона потребує репрезентації, як фільм – монтажу. Необхідне переоформлення, виразна артикуляція, відповідний темп і розстановка акцентів для того, щоб факти війни стали подіями. Ще один момент робить завдання відтворити, заново уявити військові дії важливим. Це – цінність бойового досвіду. Сапер помиляється один раз, у солдата може не бути шансу виправити помилку і наступного разу зробити щось по-іншому. Важко в навчанні – легко в бою, тому у військовій практиці завжди були важливі ігри. Потішні загони молодого Петра стали основою російської армії. Досвід полководця дорожчий від будь-якого іншого, адже він вимірюється людськими життями, а це – додатковий стимул розіграти війну.

Опис, зображення, репрезентація війни відігравали велику роль в людській культурі. Війна завжди була однією з основних тем літератури. Формування самостійного батального жанру живопису припадає на Новий час, але зображення битв відомі в мистецтві з найдавніших часів. Діорами та панорами – ранні техніки занурення глядача у простір події – цікавилися виключно масштабними битвами. Кіно принесло нові можливості та нові проблеми. Сьогодні в розпорядженні є телебачення і тривимірна комп'ютерна графіка. Однак технологія не просто репрезентує реальний світ. У кінцевому підсумку «засіб передачі сам стає повідомленням» (М. Маклюен), техніка репрезентації починає підкоряти собі передані факти. Те, що сучасні війни розігруються не лише на полі бою, а й на екрані телевізора, підтверджує цитата зі статті, опублікованої напередодні нової війни в Афганістані: «Це повинна бути не тільки ефективна, а й ефектна війна, хроніка якої буде здатна затьмарити кадри палаючого Мангетена і відновити зганьблену гордість нації» [10].

Однак не лише війна віртуалізується внаслідок розвитку техніки та технологій, зв'язок війни та віртуалу є більш складним і варіативним. Скажімо, Тім Лемуар, простеживши за розвитком великих проектів в області комп'ютерної графіки, зробив висновок про **виникнення військово-розважального комплексу** [11]. Ідеться не просто про перетікання військових грошей в компанію, що займаються розробкою ігрових приставок, про міграцію ключових фігур в галузі комп'ютерної графіки між оборонними і розважальними проектами, не про масштабні рекламні ролики NASA (як можна витлумачити, приміром, фільм «Армагедон»). Кооперація військових і розробників комп'ютерних ігор в галузі віртуальної реальності настільки тісна, що в цьому переплетенні складно розрізнити напрями взаємних впливів, визначити ведучого й веденого.

Існує безліч «військових» комп'ютерних ігор: «стрілялки», симулятори, стратегії. Велику питому вагу ігор, заснованих на агресії, можна пояснювати по-різному. Одна з причин полягає в тому, що більшість

Сучасна війна: віртуальна гра чи травма реального?

ігрових симуляторів – це адаптовані військові тренажери, що дається взнаки при аналізі набору стандартних ефектів комерційно доступних пакетів 3D-графіки: зазвичай там присутні найрізноманітніші вибухи, широкий арсенал різноманітної зброї тощо. Шеррі Теркл в результаті своїх досліджень дійшла висновку, що для багатьох користувачів Інтернету реальне життя – «це всього лише ще одне вікно на екрані комп'ютера» [12, 13]. З посиланням на британську *Gardian* Бенджамін Вулі наводить захоплені відгуки льотчиків, які бомбили Ірак 1991 року. Серед них повторюється один знаковий: «Це було наче кіно!» [4, 191]. Неодноразово бомбуючи Ірак у кабінах льотних тренажерів, ці льотчики сприймали бойове завдання як розвагу, різновид гри. Кіно передбачило і цю ситуацію. Двадцять років тому, у 1983 році, на екрани вийшли «Військові ігри» (*War Games*, реж. Дж. Бедгам). У фільмі підліток Девід за допомогою домашнього комп'ютера та модему підключається, як йому здається, до сервера компанії, що розробляє комп'ютерні ігри. Насправді він увійшов до комп'ютерної системи управління ракетами з ядерними боєголовками в штаті Колорадо. Коли Девід починає з комп'ютером гру під назвою «Глобальна термоядерна війна», військові приймають це за атаку противника і оголошують повну бойову готовність, збираючись завдати удар у відповідь. У фільму гарний слоган: *Is it a game, or is it real?* (Це гра чи це по-справжньому?)

Цікаво відзначити, що не тільки військові програми стають основою ігрових, але й навпаки. Гра *DOOM II* була адаптована для тренування особового складу корпусу морської піхоти США: монстри були замінені противниками-людьми, набір озброєнь став відповідати штатним, а карти відбивали плани реальних будівель. В офіційних документах зазначалося, що використання комп'ютерних ігор повинне служити «розвитку здатності приймати рішення в бойовій обстановці» [11, 323-324]. Гра *Falcon 4.0* стала першим ігровим симулятором, що був адаптований для військових тренувань (а не навпаки) [11, 326]. Злиття військового комплексу та індустрії розваг було організаційно оформлено в ICT, Institute For Creative Technologies, який відкрився 18 серпня 1999 р. при Університеті Південної Каліфорнії (*University of Southern California*). Мета ICT – створення більш досконалих військових інтерактивних «систем набуття досвіду» за рахунок використання багатого досвіду Голівуду зі створення сценаріїв, дійових осіб та спецефектів. Визначено такі напрями досліджень ICT: фотореалістична комп'ютерна графіка, імерсивний звук, штучний інтелект і модулі поведінки аватарів [13].

**Висновки.** Театр військових дій, як будь-який інший, потребує репетицій і глядачів. Тому війні завжди була потрібна репрезентація: для осмислення, наділення значенням, тренування. Проте з часом можливості репрезентації розширювалися, так що сьогодні вона прийшла не просто до випередження, але до підміни зображуваних подій. У наші дні ми можемо спостерігати нові ефекти: порушення каузальних зв'язків, логіки реального, розмивання межі між реальним і репрезентованим. Стає все складніше провести межу між грою і війною – на рівні технології, у сприйнятті

спостерігачів та учасників. Цікава ситуація: індустрія розваг постачає технології, ідеї і навіть ідеологію військовим.

Деякі автори стверджують, що віртуалізація, витіснення агресії і деструкції в сфері чистої репрезентації нарешті скасують реальні війни, і бойові дії стануть виключно об'єктом моделювання. Вихід локальних війн і міжнародних конфліктів буде вирішуватися шляхом розігрування, симуляції війни [див., напр.: 14]. Подібні висновки видаються надто оптимістичними, їхня прогностична сила спростовується сучасними світовими подіями. Можна стверджувати, що сучасні війни розігруються не стільки на полі бою, скільки на екрані телевізора. Тому сьогодні війна повинна бути не просто ефективною, а й ефектною. Головний бойовий ресурс ХХІ століття – не озброєння і військова стратегія, а інформація і доступ до ЗМІ. Якщо подія не відбувається в ЗМІ – вона «не відбулася», і навпаки: симулятивна реальність на екрані телевізора для глядача важливіша й реальніша за територіально віддалені невідомі баталії. «Автентичну» війну так само марно шукати на полі бою, як «автентичну» версію фільму – на знімальному майданчику. Реальні події – наразі не більше, ніж «сировина» для монтажу (й то не обов'язково – за наявності гарної фантазії та техніки). Ідеальна війна ХХІ ст. – це крах веж Всесвітнього торгового центру в Нью-Йорку: це видовишно, сконцентровано в часі та просторі, символічно і яскраво. Симптоматично не тільки те, що ця подія попередньо кілька разів розігрувалася в голлівудських блокбастерах, але й те, що людьми, особисто не заторкнутими цими подіями, воно сприймається так само – як кіно. Сучасна культура являє собою віртуальний простір симулякрів, в якому люди постають об'єктами маніпуляції, а війна – екранною подією, здатною розважати, лякати й виробляти інші необхідні ефекти. Ось тільки несподівана залученість мирного жителя – вчорашнього глядача в реальні військові дії «по той бік екрану» стає травматичною подією зустрічі з реальним.

#### Список літератури:

1. Virilio P. Politics of the Very Worst: an Interview by Philippe Petit / Trans. by M. Cavaliere; Ed. by S. Lotringer. – New York: Semiotext(e), 1999. – 83 p.
2. Существованья ткань сквозная. Борис Пастернак. Переписка с Евгенией Пастернак. – М: Новое литературное обозрение, 1998. – 592 с.
3. Толстой Л.Н. Война и мир // Толстой Л.Н. Собрание сочинений : В 12 т. – М.: Правда, 1984. – Т. 3-6.
4. Woolley B. Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality. – Oxford, Cambridge: Blackwell, 1992. – 274 p.
5. Толстой Л.Н. Севастополь в декабре месяце // Толстой Л.Н. Собрание сочинений : В 12 т. – М.: Правда, 1984. – Т. 2. – С. 95-112.
6. Virilio P. War and Cinema: the Logistics of Perception / Trans. P. Camiller. – London, New York: Verso, 1989. – 200 p.
7. Military Promises 'Huge Numbers' For Gulf War II: The Vengeance [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.theonion.com/onion3809/gulf\\_war\\_2.html](http://www.theonion.com/onion3809/gulf_war_2.html).
8. Бодрийяр Ж. В Тени Тысячелетия, или Приостановка Года 2000. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.enot.ru/enotl/2ctheorv.html> - 05.05.2003.
9. Итоги. – 1998. – 3 марта.
10. Одноколенко О. Война шестого поколения // Итоги. – 2001. – 25 сентября.

11. Lenoir T. All but War is Simulation: The Military-Entertainment Complex // Configurations. – 2000. – № 8. – P. 289-335.
12. Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. – New York, London, Toronto et al.: Simon & Schuster, 1995. – 347 p.
13. Institute For Creative Technologies [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www,ict,usc.edu/>
14. Бодрийяр Ж. Войны в заливе не было // Художественный журнал. – 1994. – № 3. – С. 10-16.

### **В.Н.КОРАБЛЁВА**

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченка, Киев  
E-mail: valery.korabljova@gmail.com; valery\_kvkn@ukr.net

### **СОВРЕМЕННАЯ ВОЙНА: ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРА ИЛИ ТРАВМА РЕАЛЬНОГО?**

Рассматривается война как виртуальное событие, которое разыгрывается на экране телевизора и подчиняется новой логике каузальности: следствие опережает причину. Доказывается смещение акцентов с эффективности на эффектность военных действий. Освещается амбивалентный характер современной войны: ее условность, зрелищность, восприятие «как кино» – для не вовлеченных непосредственно – и ее гиперреальный характер как травматической встречи со слишком реальным, разрушающим привычный виртуализированный социальный мир – для непосредственных участников.

**Ключевые слова:** виртуальная война, медиатизация войны, военно-развлекательный комплекс, не-мирный мир, репрезентация.

### **V. KORABLJOVA**

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченка, Киев  
E-mail: valery.korabljova@gmail.com; valery\_kvkn@ukr.net

### **A MODERN WAR: A VIRTUAL GAME OR A TRAUMA WITH REAL?**

A war as a virtual event being played on a TV screen is considered. It is proved that it subordinates to the new logic of causality: a consequence is ahead of the cause. Nowadays the criteria to a war are shifted from efficiency to impressiveness. The ambivalent nature of a modern war is highlighted: on the one hand, it is conditional, impressive, and perceived "as a movie" by people not directly involved, and on the other hand it is hyper-real, a traumatic meeting with a "too real" which destroys the usual social virtualized world – for people directly involved.

**Key words:** virtual war, mediatization of war, the military-entertainment complex, non-peaceful peace, representation.

*Стаття надійшла до редколегії 09.10.12  
Прийнята до друку 14.10.12*