ДЭВИД МАЧИН И ТЕО ВАН ЛЁВЕН

ДИСКУРСЫ ВОЙНЫ

(Опубликовано: Machin D. and Van Leewen T. Discourses of war // Global media discourses. NY: Routledge, 2007. PP. 74-104)

Военные компьютерные игры: развлечение и пропаганда

В 2001 году американская индустрия компьютерных игр, наконец, превзошла Голливуд по объему финансового оборота. В результате стремительного роста на 43% (9.4 миллиарда долларов США), индустрия компьютерных игр приобрела масштаб, позволяющий назвать ее самым крупным вложением США в глобальную медиакультуру. Как и другие американские медиа, индустрия компьютерных игр включает в себя пропаганду наряду с развлечениями. Этот союз приобретает наиболее очевидный характер в случае с военными компьютерными играми, многие из которых разрабатываются в тесном сотрудничестве с американскими военными и основаны на реальных военных конфликтах, в которых США принимали участие, в особенности конфликтах на Ближнем Востоке.

Марк Лонг, Директор компании «Зомби Продакшнз», разработавшей игры серии «Дельта Форс» для девелопера программного обеспечения, компании «Новалоджик», рассказал нам в интервью, что его компания тесно сотрудничала с бывшими сотрудниками подразделения «Дельта» и спецназа в целях получения детальной информации для игр и даже «генерировала карты местности на основе рассекреченных снимков министерства обороны». Компания «Новалоджик» сотрудничает с военными и в других отраслях. Одно из подразделений компании создает военные программы – симуляторы для воздушных и наземных операций, сотрудничая с Центром подготовки и анализа командных доктрин армии США, а также с компанией «Локхид Мартин Системз», для которой она создает программы-симуляторы для военной авиации. Определенный процент от полученных доходов компания перечисляет на счет Фонда ветеранов специальных подразделений, средства которого идут на оплату обучения детей сотрудников спецподразделений, погибших во время службы.

Подобные тесные связи существуют и между голливудскими компаниями и военными. Ридли Скотт, режиссер фильма «Падение черного ястреба», о котором также пойдет речь в данной работе, рассказал в интервью компании CNN, что Пентагон «очень пристально следил за ходом подготовки фильма» коль скоро «по большому счету то, что ты делаешь, представляет собой попытку представить военных в надлежащем свете». В результате, как отметил режиссер, «нам пришлось договариваться с военными чиновниками практически по

поводу каждой страницы сценария» (Peterson, 2002).

Игры, подобные «Дельта Форс: Падение черного ястреба» продаются сегодня по всему миру, зачастую подвергаясь пиратскому копированию, попадают в такие страны как Китай, Вьетнам и, разумеется, на Ближний Восток, где дети из Ливана, Иордании и других ближневосточных стран получают возможность «убивать» исламских террористов из своей собственной страны. Возможно, неслучайно арабские разработчики компьютерных игр рассматривают данную ситуацию как пропагандистскую и стремятся к разработке своих собственных компьютерных игр, представляющих эти события в иной проекции. В Ливане, в 2001 году, под эгидой организации «Хезболла», была создана компьютерная игра «Спецназ» по мотивам «Дельта Форс». Эта игра предоставляла возможность принять участие в сражении на стороне бойцов исламского сопротивления, уничтожающих израильских коммандос и стремящихся отвоевать захваченные израильтянами источники, принадлежащие селениям в южном Ливане. Создатели игры ставили цель «бросить вызов пропагандируемому западом стереотипу, рассматривающему арабов и мусульман как террористов, а также рассказать молодежи о сопротивлении» (Karouny, 2003). Организации «Хезболла» потребовалось два года, чтобы при поддержке своего отдела военной информации создать игру. По словам ее дизайнеров, игра демонстрировала «монолитность движения сопротивления в его борьбе с оккупацией» и предлагала каждому игроку стать «соратником и разделить победу».

В результате развития своей политики в отношении игровой индустрии, а также в результате других действий информационного характера, «Хезболла» приобрела огромную популярность в арабском мире и стала примером борьбы против «Нового западного колониализма». (Dallal, 2001) Особым уважением «Хезболла» пользуется в молодежной среде. Сама по себе игра стала примером впечатляющего успеха во многом благодаря тем препятствиям, которые пришлось преодолеть инициаторам ее создания. Поскольку американские конгломераты контролируют сети дистрибуции и лицензирования, дизайнерам игры пришлось «создавать арабскую игровую индустрию на пустом месте». Международные компании-девелоперы, издатели и дистрибьюторы отказались от участия в распространении игры, в связи с чем ее создателям пришлось положиться главным образом на Интернет и СМИ, подконтрольные «Хезболле».

В настоящей статье мы исследуем дискурсы войны, лежащее в основе рассматриваемых игр: вначале мы обсудим «Падение черного ястреба», а затем сравним «Спецназ» «Хезболлы» с американской «Дельта Форс». Однако для того, чтобы понять, как игра и фильм «Падение черного ястреба» отражают американское нашествие в Сомали 1992 года, мы вначале обратимся к контексту.

США и Сомали

В конце семидесятых годов в Эфиопии произошел государственный переворот, в результате которого пал проамериканский режим императора Селассие и страна стала на рельсы марксизма-ленинизма. В качестве своего

ответа, американцы прекратили оказание экономической помощи Эфиопии и поддержали авторитарный режим Саида Барре в соседнем Сомали. В период с конца семидесятых до начала девяностых годов под патронажем США Саид Барре осуществлял систематическое подавление гражданских прав, в результате которого погибли тысячи сомалийцев. В частности, смертная казнь присуждалась за принадлежность к любой политической организации в стране. В начале восьмидесятых армия Барре вторглась в Огаден – сопредельную эфиопскую территорию, населенную этническими сомалийцами. Американское правительство пригрозило приостановкой военной помощи, если Барре не выведет свои войска с захваченной территории. Однако, когда в результате военного вмешательства Москвы, сомалийские войска вместе с сотнями тысяч беженцев, были отброшены за пределы государственной границы, администрация Рейгана увеличила поставки оружия. Всего в период с 1980 по 1989 год объем военной помощи, оказанной Сомали со стороны США в денежном эквиваленте составил 400 миллионов долларов, кроме того, Сомали получили еще 200 миллионов от Саудовской Аравии, которые также были затрачены на покупку вооружений.

Между тем, политика Барре, направленная на осуществление контроля над всей территорией страны, приобретала все более жестокий характер. Международные гуманитарные организации обвинили его в геноциде против оппозиционных кланов (в Сомали все население представлено пятью кланами). Помимо вооруженного насилия подконтрольные ему группы отравляли колодцы, истребляли скот и подвергали города ковровым бомбардировкам. Всего в этот период было убито около 60 000 человек (Africa Watch, 1990; Schraeder, 1990). К началу девяностых годов столкновения переросли в гражданскую войну, в которой расстрелы мирных жителей на улицах стали обычным делом, а мародерство превратилось в единственную форму заработка. Вместо пищи страна заполнилась автоматическим оружием и гранатометами. По информации фонда ЮНИСЕФ (UNICEF, 1989) во время всеобщего голода и повальной бедности, Барре продолжал расходовать пятую часть государственных доходов на военные нужды. Страна катилась прямиком к катастрофе. К несчастию для Сомали холодная война завершилась, и Америка готовилась к войне в Персидском Заливе. Сомали потеряла стратегическое значение для США и американцы ушли. На следующий год голод в стране стал причиной смерти порядка семи миллионов людей. В прессе широко обсуждалось мнение о том, что если бы США не финансировали режим Барре, повальный голод не стал бы ужасающей реальностью (Shalom, 1993).

Несмотря на то, что поначалу американский конгресс не выразил желания оказывать дополнительную помощь сомалийцам (Lewis, 1992), позже в том же году США направили в Сомали своих специалистов по оказанию помощи стране. Предполагалось, что само оказание помощи потребует наличия дружественных сил внутри самой страны. Так американцы пришли к соглашению с Али Махди, который активно выступал против генерала Фараха Аддида в Могадишо (Post et al., 1992; Perlez, 1992a, 1992b). Планировалось организовать переброску военного контингента и сбрасывание гуманитарной

помощи с военных вертолетов. Против планов американцев выступил Красный Крест, который к тому времени уже провел работу с лидерами кланов по созданию сетей распределения гуманитарной помощи. Специалисты Красного Креста высказывали опасения, что присутствие военных может дестабилизировать и без того накаленную обстановку (Perlez, 1992c). Несмотря на возражения, американцы занялись переброской военного контингента и транспорта. Красный Крест, тем временем, продолжал работу с лидерами конфликтующих кланов, несмотря на то, что американское военное присутствие вызвало активную миграцию населения и, по мнению некоторых, сильно ухудшило ситуацию – существуют свидетельства о том, что положение в неоккупированных американцами районах было более спокойным (Maren, 1994). Ко времени, когда самый страшный голод уже миновал (Perlez, 1992d), Буш решил перебросить армейские части в Сомали.

Когда американские спецподразделения прибыли в Сомали, Красный Крест через статьи в прессе высказал мнение о необходимости срочной переброски войск в наиболее пострадавшие районы во избежание дальнейших жертв. Вместо этого морские пехотинцы осуществили эффектную, но не нужную высадку на амфибиях и прибыли в наиболее пострадавшие районы лишь спустя неделю (Waller, 1992). Новостные видеоролики, демонстрирующие раздачу продуктов американскими военными, были сняты заранее в более спокойных районах (Shalom, 1993). Вполне возможно, что операция «Возвращение надежды» послужила лишь для ухудшения и нарушения шаткой стабильности, достигнутой между лидерами кланов и Красным Крестом, а также стала причиной паники среди некоторых лидеров кланов, которые посчитали, что Америка воюет против них (что в особенности касалось Айдида, важность которого США, похоже, сильно преувеличили) (Sciolino, 1993).

Операция «Возвращение надежды» продемонстрировала, что скороспелые решения, такие как сбрасывание пищи с вертолетов и военная оккупация не могут заменить комплексной долгосрочной работы. Сегодня Сомали продолжает находиться в хаосе. По сообщениям международных гуманитарных агентств, полмиллиона людей систематически голодают, многие тысячи лишены своих жилищ. В то же время по информации фонда «Медицина без границ» объем международной помощи Сомали сократился на 90% с 1990-х.

Документальные подтверждения

Одновременно и игра, и фильм «Падение Черного Ястреба» демонстрируют документальные факты, привязывающие их к реальным событиям вышеописанного американского нашествия в Сомали. Игра открывается кратким фильмом с использованием новостной кинохроники и повествования в документальном стиле, эксплицитно оправдывающего войну. По версии комментатора Айдид помешал попыткам миротворцев ООН осуществить доставку гуманитарной помощи и отряд спецназа «Дельта Форс» был отправлен с целью захватить Айдида, «захватить тирана», защитить слабых миротворцев ООН и дать им возможность осуществить доставку продуктов.

Визуальный ряд демонстрирует крупным планом американского солдата и улыбающегося сомалийского мальчика (кадр 11) а также серию кадров, демонстрирующих боевые навыки элитных подразделений спецназа (кадры 20-27) в сопровождении эмоциональной музыки. Целесообразно далее привести полную транскрипцию всей последовательности:

1.«Новаложжик представляет»	Грустная эмоциональная музыка в восточном стиле
2. Кадр: Пыльная улица Могадишо, камера движется вперед. Заголовок: 1991	Музыка продолжается. Голос за кадром: «Сомали страдает от многолетнего голода и бесконечной войны...
3. Кадр: Женщина наполняет тарелки из общего котла	...между кланами»
4. Кадр: Женщина идет по пустынной сельской дороге с корзиной в руке	Голос за кадром: «общее количество погибших превысило 300 000 человек
5. Кадр: Женщина стоит в центре двора в окружении детей. В руках у нее две тарелки с едой, она вынуждена выбирать кого из них ей накормить	Музыка
6.Кадр: Толпа людей идет по улице в направлении камеры	Голос за кадром: «центральное правительство не работает»
7. Камера планирует рядом с военным самолетом на взлетной полосе. Заголовок: «19 декабря 1992».	Голос за кадром: «Горная дивизия десятой американской армии отправляется...
8. Кадр: два американских солдата, один несет в руках мешок с рисом, другой – автомат, камера двигается из стороны в сторону в такт их шагу	...в регион в рамках международных миротворческих сил»
9. Кадр: мешки с рисом перегружаются с корабля на грузовик	Музыка
10. Кадр: два сомалийских грузчика несут мешки с рисом по сходням	Музыка
11. Кадр: американский солдат и улыбающийся сомалийский мальчик. Крупный план.	Музыка
12. Кадр: Айдид, обращающийся к толпе. Заголовок: 5 июня 1993	Голос за кадром: «Мохаммед Фарах Айдид, генерал клана «Хабр Гадир» устраивает нападение
13. Кадр: Сомалийцы, бегущие к прикрытию. Крупный план	...на гуманитарный конвой ООН, в ходе которого гибнут
14. Кадр: боевик клана в маске с оружием, сидящий на куче мешков с рисом	24 пакистанских солдата...
15. Кадр: боевик, потрясающий ручной реактивной установкой	...в ответ на ...
16. Кадр: боевик с автоматом	...продолжающуюся угрозу со стороны клана «Хабр Гадир»...
17. Кадр: боевик с пулеметом, установленным на крыше машины. Машина движется	...отряд рейнджеров...
18. Кадр: боевик на машине машет рукой	...входит в Могадишо...

19. Кадр: боевик на машине машет рукой	...с единственной целью – захватить Айдида»
20. Кадр: вертолет «Черный ястреб» летит над пустыней. Заголовок: 26 августа 1993	Музыка
21. Кадр: два американских солдата врываются в дверь	Музыка
22. Кадр: два американских солдата припавших к земле на улице, подают сигналы друг другу	Музыка
23. Боковой кадр: группа солдат, целящихся из автоматов	Музыка
24. Кадр: двое солдат целятся из оружия из положения лежа	Голос за кадром: «группа состоит...
25. Кадр: двое солдат бегут вперед	...из армейских рейнджеров и...
26. Кадр: солдаты перебегают через улицу в направлении здания	...членов Первой Специальной группы...
27a. Кадр: Военный хаммер движется в направлении камеры. Камера поднимается вверх	...быстрого реагирования «Дельта», элитного подразделения спецназа также называемого
27b Кадр: пролетающий над головой вертолет «Черный ястреб»	...Дельта Форс».

В фильме «Падение черного ястреба» также присутствует предисловие, выполненное в документальном стиле, однако здесь используются реконструированные, а не реальные съемки. Монохромные фотографии обеспечивают эффект «документальности», в то время как титры заменяют голос за кадром, рассказывающий историю. Скорбная музыка, сопровождающая фотографии жертв голода создает удручающее ощущение, ее сменяет энергичный бой барабанов в тот момент, когда в кадре показывается первый «Черный ястреб». История в титрах практически идентична документальному предисловию в игре. Вновь авторы нивелируют роль Красного Креста в переговорах с сомалийскими кланами. Впрочем, на фотографиях мы видим старый грузовик с флагом Красного Креста (Кадр №7), а позднее видим этот же флаг на развалинах какого-то здания на заднем плане. Очевидно, Красный Крест позиционируется как организация, неспособная бороться с голодом и хаосом в стране. Несмотря на то, что кадры демонстрируют результаты голода, зрителям не объясняют, как и почему он возник.

Рассмотрим этот отрывок фильма более подробно по кадрам:

1. Титры на заднем плане: «Основано на реальных событиях». Печальная музыка, прерываемая звуками порывов ветра.
2. Титры на заднем плане: «Лишь мертвые видели конец войны». Платон.
3. Монохромные черно-белые фотографии. Камера идет по песку со спины мы видим сомалийца, который закутывает труп в мешковину. Слышно пение в восточном стиле.
4. Кадр: труп, закутанный в мешковину, привязан к креслу. На заднем плане виден сидящий у костра сомалиец.

5. Дальний план: грузовик на пыльной дороге движется в направлении камеры. Титры: «Сомали, восточная Африка, 1992».
6. Титры на заднем плане: «Многолетняя война между враждующими кланами стала причиной голода в библейском масштабе».
7. Дальний план: Древнего вида грузовик с развивающимся флагом Красного креста с сомалийцем в кузове. Камера отходит назад, открывая на дальнем плане женщину, катающую телегу и мужчину, заматывающего мертвеца в мешковину. Титры: «300 000 мирных жителей умерли от голода».
8. Титры на заднем плане: «Мохаммед Фарах Айдид, самый могущественный из полевых командиров управляет столицей Могадишо».
9. Средний план: двое сомалийцев несут завернутый труп к грузовику. Камера следует за ними. Титры: «Он захватил международные поставки продовольствия и контролирует порты. Голод стал его оружием». Пение прекращается и следует музыка.
10. Средний план: белый человек в белой рубашке поит из кружки сомалийца. Камера следует за ним. Он отходит, камера отъезжает в сторону, открывая вид мертвых тел. Титры: «Мир не остается в стороне. При поддержке морских пехотинцев США удается обеспечить порядок и доставить пищу голодающим». Камера продолжает двигаться, открывая вид все новых и новых трупов. Титры: «В апреле 1993 Айдид, дождавшись ухода американских сил, объявляет войну против оставшихся миротворцев ООН».
11. Титры на заднем плане: «В июне боевики Айдида напали и убили 24 пакистанских солдата и стали охотиться за американскими сотрудниками миссии.
12. Средний план: сомалиец, сидящий у огня и апатично глядящий перед собой. На заднем плане виднеется ветхое здание с флагом Красного Креста. Камера обходит его и показывает женщину, сидящую рядом и также апатично смотрящую перед собой.
13. Титры на заднем плане: «В конце августа специальные подразделения армии США «Дельта Форс», Армейские рейнджеры и сто шестидесятый специальный авиационный полк были переброшены в Могадишо с заданием ликвидировать Айдида и восстановить порядок. Шум летящего вертолета перекрывает звучащую музыку.
14. Камера отходит назад через окно в здание, открывая вид на стоящую в углу кровать и на город вдалеке. Титры: «Изначально планировалось, что миссия займет три недели, однако спустя шесть недель задача не была выполнена, и Вашингтон потерял терпение». Шум винтов вертолета усиливается.
15. Заголовок на заднем плане: «Падение черного ястреба». Музыка сменяется. Звучит энергичный барабанный бой сквозь шум вертолетов.
16. Полноцветный широкоформатный кадр: Вертолет в воздухе, летящий над городом. Титры: «Суббота, второе октября 1993».
17. Кадр: крупный план главного героя Сандерсена (Джош Хартнет),

смотрящего на вид, открывающийся из окна вертолета (далее следует сцена нападения на ооновские грузовики с продовольствием. Сцена заканчивается крупным планом лидера нападающих боевиков, жестом угрожающим летящему вертолету).

По окончании документального предисловия стиль повествования меняется на художественный или игровой. Диалог между двумя героями фильма выражает переход – переход, который в той или иной форме будет также испытан зрителями фильма или участниками игры:

Солдат А: Думаешь, нам следовало прилетать сюда?

Солдат Б: Знаешь что я думаю? Это совершенно без разницы, что я думаю. Как только первая пуля просвистит мимо твоей головы, политика и вся остальная чепуха вылетит из твоей головы.

Между тем, ощущение перехода у зрителей фильма, разумеется, отличается от того, что испытывают пользователи компьютерной игры. Кинозритель испытывает субъективное воздействие и в воображении идентифицирует себя с героями фильма. Далее мы продемонстрируем, что бойцы спецназа - это не просто красивые голливудские актеры, но и люди, которые позиционируются в фильме как яркие индивидуальности. Режиссер уделяет время тому, чтобы продемонстрировать, что каждый из них – человек, у которого есть прошлое, есть близкие, которые ждут его дома, есть чувства и индивидуальные черты характера. Особенно ярко демонстрируются их эмоции в минуты, когда гибнет кто-либо из их боевых товарищей. Зритель переживает войну с ними и через них. Война же обращается в этом фильме к зрителю своим страшным лицом. Солдаты получают страшные ранения и умирают ужасной смертью. Война - это ад.

В игре пользователям дается возможность компенсаторного, опосредованного участия в войне. Воспринимая видеоряд поверх дула своего оружия, игроки участвуют не в эмоциональных переживаниях, но в активных действиях, вызывающих приток адреналина. Иными словами, если фильм эксплуатирует эмоции зрителей с пропагандистскими целями, то игра эксплуатирует естественные пути достижения удовольствия через координированные действия игрока в ходе развития сценария. Цель при этом у игры и у фильма одна и та же. И хотя враги иногда хрипят и задыхаются, получив смертельное ранение, в целом на экране компьютера мы видим гораздо меньше крови, чем на телеэкране.

Репрезентация участников

В этой части работы мы вновь прибегнем к анализу «социальных акторов», предложенному Тео Ван Левеном (van Leeuwen, 1996, 2000a). Целью анализа является обсуждение того, как репрезентируются основные участники конфликта – американские солдаты, Айдид, Хабр Гедир, боевики и гражданское население. Вначале мы предложим несколько новых категорий в теории «социальных акторов».

Исключение

Многие истории умышленно исключают участников реальных событий, что оказывает значительное влияние на изображение ситуации в целом. Так, в фильме и в игре «Падение черного ястреба» упускается тот факт, что сомалийцы принадлежат к одному из пяти кланов. В фильме речь идет лишь об одном клане под руководством деспотичного лидера. Все остальные сомалийцы представлены как «гражданские лица». Помимо этого за пределами внимания авторов остается также роль Красного Креста (за исключением краткого упоминания в документальном введении к фильму).

Индивидуализация и коллективизация

Участники событий могут быть репрезентированы как субъекты (индивидуализация) и как группы (коллективизация). Данный прием также позволяет изображать события предвзято.

На уровне языка (лингвистически) изображение участников событий в контексте группы (коллективизация) обычно выражается с помощью множественного числа или существительных со значением «группа людей» (например клан, боевики). Визуально коллективизация передается посредством видеоряда, содержащего группы, толпы людей. Отдельные члены таких групп подвергаются «гомогенизации» посредством сходства в одежде, позах, действиях. (См. кадр 5.1.)



5.1. Группа спецназовцев из предисловия к игре «Падение черного ястреба» (Black Hawk Down © Revolution Studios Distribution Company LLC and Jerru Bruckheimer Inc. All rights reserved. Courtesy of Columbia Pictures).

Индивидуализация лингвистически выражается посредством имен существительных в единственном числе. Визуальный ряд фокусируется на отдельных субъектах. В этом случае большое значение имеет масштаб – дальнее расстояние стирает индивидуальные черты, фокусировка на элементах внешности, подчеркивающих какую-либо принадлежность, позволяет соотнести субъекта с общностью террористов, как это происходит в компьютерной игре (см 5.2.)

Американские солдаты изначально изображаются как коллектив и в игре и в фильме - лингвистически (через такие термины как «контингент из 20 000 морских пехотинцев», «спецподразделения рейнджеров» и т.д.) и визуально (через групповые кадры, такие как, например, 5.1). В фильме герои подвергаются также и индивидуализации, впрочем, ее форма отличается от классических боевиков с Чаком Норрисом о героях-одиночках. Цель индивидуализации – придание героям человеческих черт, позиционирование их как людей с индивидуальными чертами характера, талантами и навыками, семьями и т.д. Вместе с тем, как только начинается действие, мы вновь видим героев вместе, собранных в единую команду. Очевидно, героям необходимо быть одновременно и личностями (для того, чтобы мы имели возможность симпатизировать им), и членами команды, поскольку, как мы увидим позже, командный дух является одним из сущностных аспектов военного дискурса спецподразделений.



5.2. Типичный террорист из игры «Падение черного ястреба».

В компьютерной игре сразу за вступлением следует команда от третьего лица, адресованная лично игроку (например, «Защищать конвой и обеспечить

эскорт до места назначения»). При этом игрок видит картинку так, как если бы он являлся реальным участником событий. Однако и здесь подчеркивается командный характер происходящего. Даже в режиме одиночного игрока осуществляется постоянный диалог с невидимым голосом, который командует, предупреждает об опасности, ободряет и т.д.

Образ врага также коллективизирован, однако сделано это с другой целью – враги не имеют значение как личности, они – лишь пестрая толпа повстанцев. Впрочем, Айдид всегда позиционируется индивидуально – как в игре, так и в фильме с помощью лингвистических и визуальных средств (см. 5.3.). Однако, в игре Айдид появляется лишь в самом начале, после чего враг превращается в анонимную деперсонализованную толпу. Учитывая наличие у врага лидера-тирана, стоило бы ожидать, что у американцев мы увидим идеализированного лидера-героя, однако этого не происходит. Война позиционируется как работа для команды профессионалов. В результате, в фильме роль военного командования принижена, а в игре она нивелирована полностью.



5.3. Демонизированное изображение Айдида из фильма «Падение черного ястреба»

Гражданские лица изначально выполняют роль статистов, лиц в толпе. В фильме можно найти лишь несколько эмоциональных моментов, когда гражданских можно наблюдать индивидуально – по большей части они показаны издалека и не имеют никаких персональных черт. Эта ситуация похожа на «профессиональный вестерн» в котором, в отличие от классического вестерна, «общество», защищаемое героями населяет задний план, становясь чем-то вроде декораций на заднике сцены (Wright, 1975). То же относится и к группе, которую якобы призваны защищать спецназовцы – миротворцам ООН, которые позиционируются слабыми и неспособными защищать себя. На первом плане мы наблюдаем то, как элитные спецназовцы борются с

повстанцами с присущими им навыками, исключительной координацией и, главное, командным духом и готовностью стоять друг за друга. Как говорит один из героев в фильме: «Они не поймут, зачем мы это сделали. Они не поймут, что все это ради того, кто стоит рядом с тобой – вот и все».

Имена и заголовки

У кого есть имя, а кто остается анонимным? Это также может иметь значение для анализа. В «Падении черного ястреба» схема ясна. Американские солдаты и Айдид обладают именами как в фильме, так и в предисловии к игре. Все сомалийцы остаются членами безымянной толпы.

Категоризация

(…) Мы можем задать вопрос: «кто из участников и каким образом подвергается категоризации». Наиболее релевантными для данной работы типами лингвистической категоризации следует считать классификацию (репрезентация путем референций к некоторым воображаемым сущностным характеристикам героев) и функционализацию (репрезентация путем демонстрации определенных действий, выполняемых героями). Визуальная категоризация (…) бывает двух типов: «культурная» и «биологическая» (возможно также их комбинированное сочетание). Культурная категоризация реализуется посредством стандартных атрибутов одежды, прически, украшений и т.д. Биологическая категоризация реализуется посредством стереотипных физических характеристик.

Как в игре, так и в фильме американские солдаты систематически подвергаются функционализации – лингвистически (через термины «элитные подразделения», «спецназ») и визуально (посредством демонстрации солдатской атрибутики). В игре они также являются предметом биологической категоризации посредством визуального ряда, передающего военную выправку, волевые подбородки и развитую мускулатуру. В документальном предисловии Айдид также категоризируется посредством терминов «лидер боевиков» и «военачальник». Демонизированный лидер боевиков, который расстреливает гражданских в ходе операции Красного Креста по доставке гуманитарной помощи (не ясно сам ли это Айдид или один из его приспешников) также категоризируется биологически – крепкий чернокожий мужчина, который полностью соответствует традиционным расистским стереотипам (см. Nederveen Pieterse, 1992)

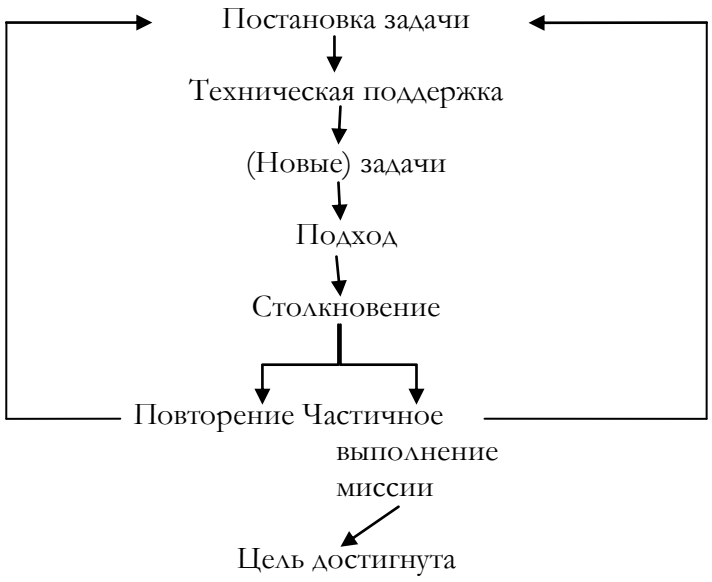
Хотя представители боевиков наделяются лингвистически функционализируются, их визуальная категоризация характеризуется не наличием определенных атрибутов, а, скорее, их отсутствием по сравнению с солдатами регулярной армии. Визуально они отличаются от гражданских лиц (стариков, детей, женщин), одетых в традиционные одежды, за счет наличия элементов западной одежды. Вероятно, это подчеркивает их «чуждость» данному месту. С другой стороны, от американских солдат их отличает, прежде всего, бедность их одежды, снаряжения, а также отсутствие строевой дисциплины, которое превращает их в пеструю, неорганизованную толпу. Эти

виды различий играют важную роль в дискурсной стратегии оправдания войны. Как отметил Колин Пауэлл в отношении иракской войны, «на нас напала не армия, а группы боевиков, которые не являются иракским народом» (Le Monde, 2003). Следовательно, представительская функция целиком перекладывается на гражданских лиц, ради которых и идут боевые действия, впрочем, как в игре, так и в фильме им уготована второстепенная роль. Именно их позиционируют как «настоящих» сомалийцев, которые в лучшие времена, несомненно, формировали бы местный колорит и развлекали туристов.

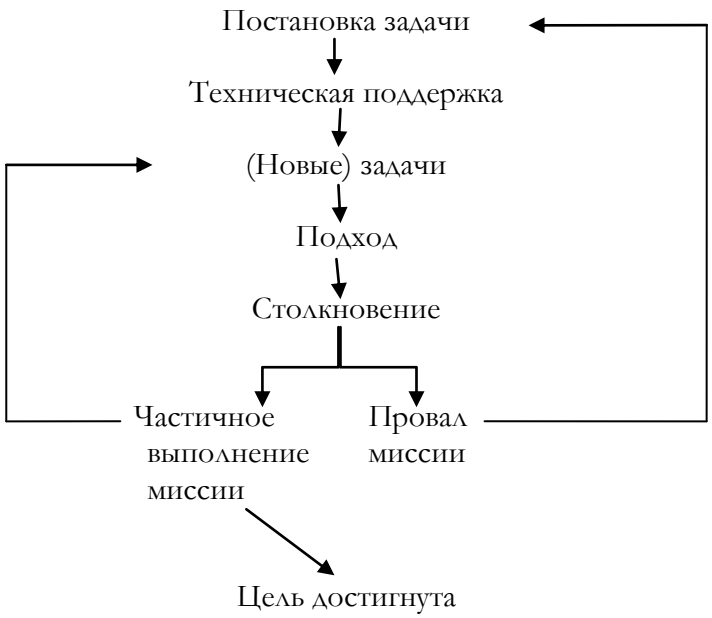
Дискурс спецопераций

Дискурсная схема, вокруг которой формируется концепция войны в игре и фильме, отличается от дискурсной схемы, которую мы рассматривали в четвертой главе. В данном случае мы имеем дело с «квестовой» (*от quest – поиск – прим. перев.*) схемой, в рамках которой участники преследуют заданную цель, встречают различные препятствия на пути и преодолевают их с помощью каких-либо инструментов и технологий. Подобная схема напоминает «профессиональный вестерн», описанный Райтом (Wright, 1975). Она включает команду видавших виды мужчин, «делающих свою работу», защищая слабое «общество» и полагаясь на выдающиеся профессиональные качества. При этом «профессиональный вестерн» всегда подчеркивает, что взаимосвязь между участниками такой группы всегда имеет большую мотивирующую силу, нежели их связь с тем сообществом, которое они защищают. Удивительным образом именно президент Рейган, завоевавший славу, как актер фильмов в жанре «вестерн» сыграл ключевую роль в переводе художественного сценария на арену реальной войны, о чем речь пойдет далее.

На графиках 5.4 и 5.5 отражена базовая схема фильма и игры. Рассмотрим обе схемы более подробно.



5.4. Дискурсивная схема спецоперации (фильм)



5.5. Дискурсивная схема спецоперации (игра)

Постановка задачи

Спецоперация всегда характеризуется наличием четкой очерченной цели, будь то спасение заложников, захват (или ликвидация) определенных лиц, уничтожение каких-либо зданий и т.д. Обычно постановка задачи производится в форме краткого инструктажа. В фильме постановка задачи показана в сцене, в которой генерал Гаррисон объясняет солдатам их миссию и демонстрирует карты и фотографии «человека, которого мы ищем». Предлагается детальный сценарий операции: «15.45 Форс Дельта окружает здание, захват в 15.46. Выход…», солдатам напоминают «правила захвата»: «Помните, что вы будете находиться в абсолютно враждебном окружении. Помните правила: никто не стреляет до тех пор, пока в него не выстрелят…».

В игре инструкция высвечивается на специальном экране:

Миссия 1

Поломка в Марке
Дата: 16 февраля 1993г., время 15.30
Место: Село Марка, долина Джубба

Ситуация:

Конвой ООН с продуктами на борту застрял из-за поломки в долине к северу от села Марка. Предполагается, что боевики постараются напасть на конвой и захватить груз. Вас доставят на «Хаммере» к месту их дислокации. Ваша задача – защищать конвой и обеспечить эскорт до места назначения.

Техническая поддержка

«Техническая поддержка» относится к области средств технического обеспечения операции и является одним из важнейших элементов дискурса. В фильме этот элемент реализован в сцене, в которой солдаты упаковывают и подготавливают свое оружие, в игре имеется меню, в котором игрокам предоставлена возможность выбрать «главное оружие» и «второстепенное оружие», а также какие-либо «аксессуары» (например ручную гранату).

Задачи

Сама операция подразделяется на несколько этапов, каждый из которых имеет свои задачи (Цель-Подход-Захват-Результат). Помещение задач в скобки отражает повторяемость, при которой каждая из задач может быть поставлена бесчисленное количество раз. Решение каждой задачи вносит вклад в выполнение общей миссии операции. В фильме новая задача может исходить от противника (например, сбитый вертолет требует пересмотра плана действий, возникновения новой цели и новой директивы командования: «я приказываю наземным силам выдвинуться и обеспечить периметр вокруг места катастрофы»). Таким образом, кинофильм демонстрирует особого рода повествовательную ситуативность, в то время как игра имеет более эпизодический и процедурный характер – все, на что способен враг, это убить вас, после чего придется начинать игру с самого начала (впрочем, некоторые создатели игр делают робкие попытки придать врагу некоторые навыки стратегического планирования).

Подход

Подход осуществляется путем переноса героев к месту столкновения (например перестрелки).

Столкновение

Столкновение репрезентируется перестрелками, захватами помещений, освобождением заложников или иными формами действий, соотносящихся с ключевыми элементами операций.

Повторение \частичное выполнение миссии \выполнение миссии

Столкновение может приводить к достижениям очередной задачи операции или выполнению миссии в целом. В одном случае за выполненной задачей следует постановка новой задачи, в другом случае операция в целом достигает или не достигает успеха. В фильме выполнение (невыполнение) миссии ведет к постановке новых задач с целью достичь превосходства над противником, в игре выполнение миссии ведет к перезагрузке игры с самого начала.

Ключевой элемент дискурса – особые качества бойцов спецподразделения: боевые навыки, военные ноу-хау, командная сплоченность. Особо подчеркиваются также скорость, исключительная точность в начале, ходе операции, а также начале и завершении силовых действий спецназа. В

свою очередь противник позиционируется как неорганизованная жертва деспотичного военачальника, тирана и супертеррориста. Отмечается его плохая экипировка и недисциплинированность по сравнению с американскими солдатами.

Происхождение дискурса спецопераций лежит корнями в истории карательных операций в целом и в рейгановской доктрине молниеносных эффективных операций и созданию подразделений «Дельта форс» в частности. Спецназ в частности и элитные солдаты в общем не представляют собой новое явление. Уже во Второй Мировой Войне они активно использовались для организации партизанской войны за линией фронта противника. Широко известны, например, британские парашютно-десантные части SAS, хотя их общий вклад в победу сравнительно невелик. Бойцы подразделений SAS позиционировались как герои, готовые рискнуть все ради выполнения самых невероятных миссий (Newsinger, 1997). После окончания Второй Мировой Войны, когда на смену Лиге Наций пришла ООН, странам стало сложнее предпринимать военные действия за пределами своих границ. Однако войны на этом не завершились. В 50-60х годах США выполняли секретные операции в основном в странах Латинской Америки с целью свержения режимов с использованием опыта и технологий, приобретенных в ходе карательных и партизанских операций. Подразделения американского спецназа «Зеленые береты» и «Морские львы» создавались именно с этими целями. В большинстве случаев маленькие группы американских спецназовцев использовались для осуществления подготовки боевых групп из местного населения. На протяжение шестидесятых годов карательные войны держались в секрете не только от простых американцев, но и, по некоторым данным, от самого президента. За это время наработанные навыки превратились в своего рода науку, реализованную в инструкциях, доступ к которым можно получить, например, в президентской библиотеке Кеннеди. Так, например, документ под грифом «Министерство обороны США. Операции против нерегулярных частей» FM 31-15 (Май 1961: 6-7) предлагает следующие стратегии: (а) встречные нападения, (б) атака, (в) защита, (г) засады, (д) операции преследования, (е) перехваты, (ж) террористические операции. В том же документе рассматриваются следующие процедуры: убийства с целью запугивания, бомбардировки, вооруженные ограбления, пытки и нанесение увечий, похищения, провокация инцидентов, репрессии и удержание заложников, поджоги, организация наводнений, подрывы, использование химических и биологических средств, саботаж, убийство, вымогательства, шантаж, воровство, подделка документов, подготовка гражданских лиц для свершения террористических атак.

В инструкции от 1969 года под названием «Гражданские операции» FM 41-10 читаем:

«*Убийство вождя селения или сборщика налогов может послужить повстанцам несколькими способами. Во-первых, такое убийство демонстрирует их силу и способность*

убивать избранных ими лиц, что может убедить окружающих в том, что безопасность следует искать именно у повстанцев. Во-вторых, каждое подобное действие ослабляет правительство… В-третьих, оно вселяет страх в других правительственных функционеров… Массовый террор позволяет продемонстрировать слабость правительства, его неспособность защищать свой народ».

Уже в шестидесятых годах американская общественность была хорошо знакома с идеей различного рода злодеев, строящих вражеские планы в разных уголках света. Уже Кеннеди говорил о том, что мировая безопасность подвергается медленной коррозии на периферии, что является делом рук террористов и диверсантов (Barber and Neale Ronning, 1963:31). Он говорил: «по всему миру нас окружают заговоры, цель которых – укрепить силы и расширить сферу влияния наших врагов» (McConnell, 20001). В свое время этот дискурс стал второй натурой американской политической мысли и привел к оправданию таких действий как операция «Возвращение надежды» или «Национальной стратегии по борьбе с терроризмом», которая была выпущена администрацией президента Буша после событий 11 сентября. Именно последний документ формирует видение миропорядка, основанное на необходимости строго следить за «врагами свободы».

В семидесятых годах президент Картер сделал попытку поставить права человека в центр американской международной политики. В его «Дополнении к Правам человека» от 1974 в «Акте о международной поддержке» от 1961 года (секция 502б) указывалось, что Америка не должна была оказывать международную помощь тем странам, где нарушаются права человека. Между тем последующие события позволили позиционировать политику Картера как проявленную слабость. Его неспособность разрешить ситуацию с заложниками в Иране в 1980 году позволила Рональду Рейгану объявить о том, что Америка должна снова стать сильной перед лицом мировой угрозы и начать активно финансировать военный бюджет, значительная часть которого пошла на развитие спецназа (помимо тех колоссальных средств, которые были затрачены на развитие ядерного оружия). Рейган планировал заменить интенсивные войны (наподобие войны во Вьетнаме) на неинтенсивные войны в таких странах, как Афганистан, Ангола, Чад и Никарагуа, в которых значительная роль отводилась спецподразделениям. В апреле 1984 года он подписал Директиву номер 138 о национальной безопасности, в которой санкционировались превентивные атаки на террористов – термин, под которым на сегодняшний день принято рассматривать одновременно и политических противников, и наркодельцов, и различного рода доморощенных психопатов.

И все же карательные меры не стали распространенной практикой и не получили всеобщее одобрение до тех пор, пока серия событий, начиная со взрывов в американских посольствах в Ливане и Кувейте и заканчивая терактами 11 сентября, не привели к смерти сотен американцев (McClintock, 2002). Чем ответили США? Обновленной риторикой «сильной Америки», созданием специальных подразделений типа «Дельта Форс» для превентивных атак на террористов. В своей приветственной речи республиканцам Рейган

провозгласил: «Я расцениваю мое избрание лидером Республиканской партии как возвращение к политике сохранения мира и свободы во всем мире. Эта нация вновь будет в силах выполнить эту задачу» (www.rightwingnews.com/speeches/destiny.php).

Сегодня мы уже привыкли к мысли о том, что подобное положение дел в мире является нормальным и приемлемым. США не только продает оружие и знания о методах ведения карательных операций по всему миру, они также продают дискурсы, которые лежат в основе этой игры и служат для ее оправдания. Однако настоящие войны не всегда происходят так, как описано выше. Так, например, дискурс может исключать или принижать роль бомбардировок и человеческих жертв, к которым они приводят. Мы уже увидели, что роль спецслужб не обязательно так велика, как мы привыкли верить, и что принцип «быстрого вмешательства» далеко не всегда работает так, как надо. Что касается злодейских замыслов «повстанцев» и боевиков, то Марен (Maren, 1994) отмечает, что когда он вернулся в Сомали некоторое время спустя, он обнаружил, что в районах, где проходили самые ожесточенные бои, бывшие боевики занимались земледелием и торговали друг с другом. Он пришел к выводу, что мир может восстановиться в том случае, если будет исключено иностранное вмешательство подобное тому, которое осуществляли США при поддержке режима Баре.

Символическое закрепление в игре Хезболлы

Мы увидели, что американские компьютерные военные игры предваряются документальными или квази-документальными сведениями, которые направлены на увязку игры с реальными историческими событиями. Как отмечает создатель игры «Дельта Форс» Марк Лонг, это позволяет создать «нарративные рамки» и «сформировать особый опыт». Приведем другой пример подобного введения, на этот раз из игры «Дельта Форс»:

Шрифт на экране: «Новалоджик представляет)	Сквозь звуки печати на компьютерной клавиатуре слышны далекие удары
Карта Африки (Спутник), увеличение на территории Судана	Звучит музыка: бой военных барабанов и унылые звуки горнов
Две пересекающиеся линии, указывающие широту и долготу, сходятся на Судане	Голос: «Джентльмены, доложите ваше местонахождение».
Шрифт на экране: 05: 00 плато Джабал Абиад, Судан. Цель: уничтожить груз с оружием террористов.	Голос: «Сэр, 3103 с оружием на борту только что приземлился в Судане на дозаправку. Мы ожидаем указаний»
Аэродром с диспетчерской башней, охранники и заправляющийся самолет	Голос: «канистра, доложите ваше местонахождение?». «Мы у цели, ожидаем приказа». «У вас две минуты до возвращения патруля».
Солдат смотрит вправо от центра. Он надевает шлем с системой ночного видения и указывает рукой вперед.	Голос: «Выходим, вы слышали команду…»

Вид из-за плеча бегущего солдата. Еще трое солдат бегут позади.	«…вперед»
Три солдата с системами ночного видения бегут в направлении камеры в свете огней вертолета	Тихий шум вертолета. Музыка продолжает звучать фоном, напряжение нарастает с печальными звуками горнов
Солдат перерезает горло охраннику. Еще двое солдат бегут к нему	Хрип. Голос: «Игра шесть. Укус змеи. Периметр чист».
Снайпер, лежащий в кустах, целящийся из ружья	Голос: «Отставить, у нас охранник у двери отсека»
Охранник в прицеле оружия снайпера	Голос: «Вас понял. Я им займусь».
Палец, нажимающий на курок	Музыка
Охранник в прицеле оружия. Падает замертво.	Тихий резкий звук выстрела. Попадание. Вздох. Голос: «Все чисто».
Отсек самолета. Входит солдат, за ним следуют еще двое солдат прикрытия	Голос: «Прикройте меня. Быстрее, у нас гости.»
Рука на кнопке взрывного устройства	Голос: «Одну секунду…есть».Музыка звучит в триумфальном крещендо – бой барабанов, медь, снова медь.
Солдаты бегут прочь от взорвавшегося самолета	Неясные звуки выстрелов и взрывов. Музыка затихает
В отблесках взрыва возникает заголовок «Дельта Форс»	«План шесть, канистра, цель уничтожена, Уууху! Молодцы ребята, черная вдова уже на пути».

Хотя действия происходят в Судане, визуальная картинка не специфицирует расположение. По сути, действие могло бы происходить где угодно. Особо подчеркиваются три элемента: навыки солдат и превосходство их оружия, индивидуальность и командная сплоченность бойцов и ощущение приключения. Голос за кадром формирует ощущение жесткой машиноподобной организации и нечеловеческой эффективности, с которой работает, например, снайпер, с холодным профессионализмом совершающий убийство. Точность и четкость превалируют в действиях, в свою очередь, их последовательность подчеркивает уровень технологии (например, глушители и приборы ночного видения). И в то же время подчеркиваются человеческие черты солдат. Диалог подчеркивает их сплоченность и навыки командной работы, их лица показаны крупным планом, в то время как их противники показаны издалека. Наконец сценарий характеризуется ощущением приключения: в завершение действий один из солдат кричит: «Уууху!», когда цель взрывается. Все это напоминает классические повествования Голливуда. Как отмечает Бордуелл (Bordwell, 1985: 157), «использование характероцентричной причинности и реализация действия в терминах поставленной задачи являются классическими признаками канонизированного голливудского формата». Иными словами, данный сценарий прибегает к хорошо известным и давно отточенным приемам голливудских нарративов для того, чтобы зритель идентифицировал себя с бойцами спецназа. Далее, сравним рассмотренную игру с игрой организации Хезболла «Спецназ» (Special Force).

Сверкающая звезда появляется в левом углу, освещая планету Земля, летящую к центру экрана к алмазному логотипу «Хезболла». Золотая надпись под логотипом: «Хезболла повсюду» Ниже сверкающим голубым шрифтом надпись: «Центральный Интернет Департамент Развития и Программирования».	Торжественная, гимноподобная музыка звучит сильно, гордо и оптимистично под бой военных барабанов
Планета Земля на экране остается в центре, звезда слегка продвигается вперед, напоминая заставки телевизионных новостей; зритель помещается «в орбиту», наблюдая за происходящим как-бы из космоса.	
Картинка статична	Музыка затихает
Камера движется вниз между двумя рядами колонн, окрашенных в военный камуфляж, в освещении ярких лучей	Музыка: далекие горны и военные барабаны (ощущение надвигающихся действий)
Камера движется между двумя рядами колонн, слева появляется танк «Меркава» с большой голубого цвета звездой Давида на правом борту.	Громкий рев двигателей и гусениц движущегося танка врывается и усиливается непропорционально размерам самого танка на экране
Танк останавливается посредине ряда колонн. Крупным планом видно дуло орудия, оно практически направлено на зрителя, камера отходит назад	Звук ракеты
Величественный свет озаряет правый угол экрана, его луч летит прямо в направлении танка, видна вспышка взрыва, хотя сам танк остается цел	Звук взрыва; вновь звучит горделивый гимн под бой военных барабанов
Камера поворачивается вверх, затем отходит назад и становится видно, что одна из колонн позади танка - это логотип «Хезболлы», а все вместе колонны образуют слова «Исламское сопротивление» и «Спецназ». Танк продолжает стоять между колонн, но теперь издалека он выглядит крохотным; свет прожектора освещает слово «Спецназ».	
На пустом экране возникает логотип игры, логотип разворачивается открывая название на английском языке – слово «Спецназ» (в оригинале – два слова – Special Force – *прим. Перев.*) появляется под рисунком автомата на фоне оружейного прицела.	
Экран темнеет	Музыка затихает
Возникает адрес домашней страницы производителя графического	Звучат далекие горны и военные барабаны

дизайна, компании Genesis3D	
Возникает строка меню	

В рассмотренной части игры танк «Меркава» выступает символом израильского технического превосходства над палестинцами. До того, как танк взрывается, музыка и рассеянный магический свет, отражающийся от колонн, подчеркивают, что вскоре случится что-то очень необычное. Затем, в тот момент, когда танк уже готов выстрелить, в него врезается заряд из противотанковой ракетной установки (хотя зритель в этот момент наблюдает лишь еще один луч «небесного» света). Наконец, когда камера поворачивается вверх и отходит назад, мы видим, что танк со всех сторон окружен спецназом. Пока загружается миссия игры, на экране мы видим надпись «Мы идем». Это цитата из Корана, полная версия которой звучит «Мы идем на Иерусалим» в контексте паломничества. Однако в нашем случае фраза используется в смысле сопротивления против сионистов.

Так же как и игра «Дельта форс», игра «Спецназ» посвящена секретным операциям. Однако последняя не направлена на гуманизацию и индивидуализацию солдат-участников боевых действий. Игра «Спецназ» также не акцентирует внимание на технологиях и особых боевых навыках. В отличие от американской идеологии, идеология Хезболлы предъявляет, главным образом, самопожертвование как неотъемлемую часть исламского сопротивления. Источником силы являются не технологии, а Всевышний, присутствие которого символизируется небесным светом. Чем более сильным в технологическом плане представляется противник, тем сильнее будет воля к сопротивлению (Рис. 5.6).

В общем, представленный сюжет выглядит гораздо менее реалистично. Здесь доминируют магический свет и «нереальный» символический пейзаж (хотя в дальнейшем мы обнаруживаем значительное внимание создателей игры к деталям). Намерение авторов не соответствует стремлению к реалистичности, наоборот, сама реальность сопротивления отражается посредством метаформы повсеместного присутствия и почти невидимого вызова могущественному, самоуверенному врагу. Введение к американскому варианту игры представляется куда более реалистичным. Хотя действия сюжета не отражают реальные исторические события, внешне игра представляется более реалистичной. Реализм арабских авторов может быть по критериям реальности соотнесен с социалистическим реализмом, о котором говорит Бертольд Брехт:

Простое отражение реальности менее всего говорит нам о самой реальности. Фотографии Круппа или Всемирного Центра Охраны Окружающей Среды (GEC) практически ничего не говорят нам об этих организациях. Следовательно, что-то настоящее должно быть предварительно сконструировано и искусственно подготовлено.

(Цит. по Benjamin, 1972:24)



5.6. Меню игры «Хезболла»

Реализм американской игры, с другой стороны, является поверхностным реализмом, который мы ежедневно встречаем в неприукрашенных репортажах, информационных сообщениях с места военных действий, демонстрирующих журналистов, храбро передающих нам информацию среди взрывов и пулеметного огня. И все же, насколько правдиво эти новости говорят нам о природе и причинах событий (Carruthers, 2000)?

Различные способы репрезентации участников и окружения, дискурсы идентичностей

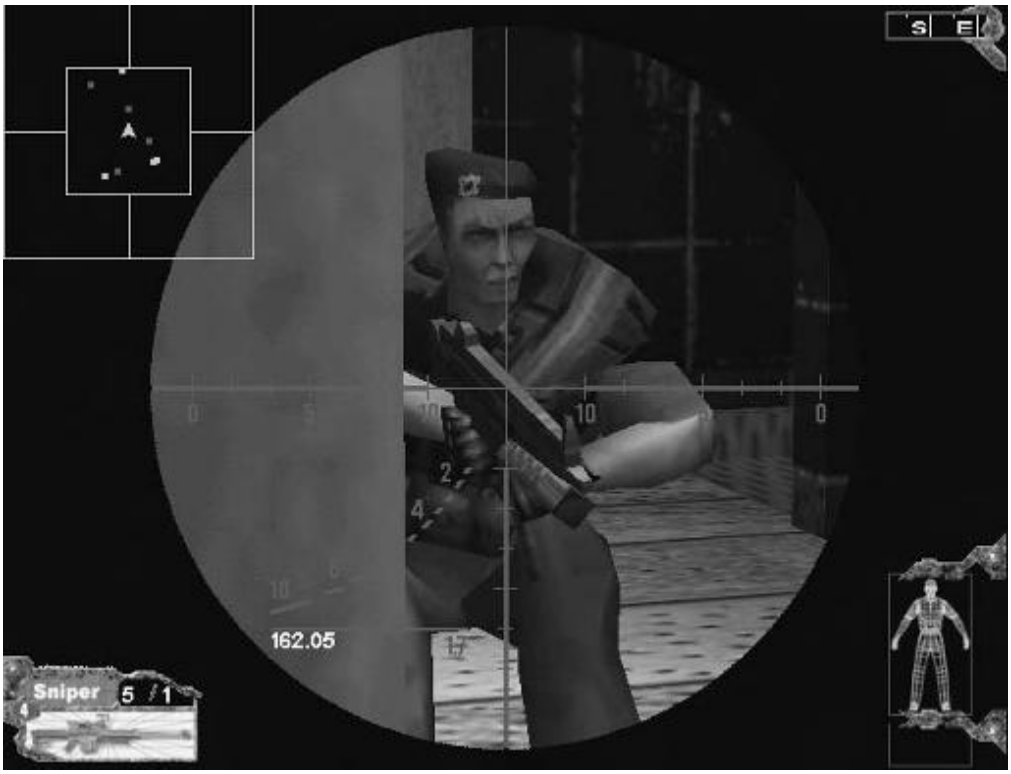
В американской игре «Дельта Форс» репрезентация основных участников осуществляется по образу и подобию игры «Падение черного ястреба». Американский спецназ репрезентируется одновременно в коллективных и индивидуальных терминах. Лингвистически репрезентация реализуется в таких терминах как «Спецназ», «ЦРУ», «Отряд Дельта», «Морская разведка». Визуальная коллективизация реализуется посредством униформы, снаряжения и действий, которые в целом одинаковы для всех солдат. Однако американские солдаты приобретают человеческие черты посредством языка, например, посредством использования прозвищ (например, «Канистра»), посредством визуальных средств отображения индивидуальных внешних характеристик (бороды, банданы, индивидуальное оружие). Исследователь Бордуэлл (Bordwell, 1995), в частности описал, каким способом голливудские фильмы передают сложные характеры героев посредством простых внешних атрибутов. Следовательно, аудитория постепенно приучается распознавать формы индивидуальных характеристик.

В свою очередь противник всегда имеет коллективную идентичность.

Лингвистически он описывается как «различные террористические группы», «отряды боевиков-террористов», а также посредством названий боевых групп (например «Рука правосудия»), которые отражают фанатизм их участников. Визуально лица и одежда противника выглядит одинаково. Один из дизайнеров игры в интервью отметил, что подобное изображение направлено на экономию времени и средств. Солдаты представляют собой «фантомы», каждый из которых может быть использован большое количество раз. Однако он не сумел ответить на вопрос о том, что если за деиндивидуализацией героев противника стоят интересы экономии, то для чего потребовалось уделять так много времени и средств на исключительно подробное изображение и детализацию оружия противника. Очевидно, за этим стоят идеологические соображения. Для дизайнеров игры «Дельта Форс» гораздо важнее было затратить время и деньги на репрезентацию технического превосходства, нежели на индивидуализацию и гуманизацию противника. В контексте пропаганды важнее позиционировать террористов как одновременно неопределенную и всеобъемлющую угрозу.

Спецназ из арабской игры, напротив, всегда изображается в контексте группы (за исключением конца игры, в котором присутствуют реальные имена и фотографии мучеников сопротивления). Лингвистически такая стратегия выражается в использовании терминов «сопротивление», «рыцари», «герои» (само наименование «Хезболла» при этом не упоминается). Визуально она реализуется посредством групповых картинок, в которых все бойцы носят бороды и одинаковую одежду. Дизайнеры избегают крупных планов за исключением логотипа игры, который демонстрирует одиночного солдата с оружием в решительной позе. В видеоролике в конце игры отдельные бойцы демонстрируются в ходе военных маневров, при этом создается ощущение солидарности, простоты и скромности, но сами бойцы все так же выглядят одинаково. Все это напоминает не классических голливудских героев-личностей, а, скорее, советских коллективных героев из фильмов 20-х годов (например, эйзенштейновского «Потемкина» 1925 года). В этих фильмах герои вместе сражаются против врагов, и победа понимается не как индивидуальная слава, а как источник грядущих социальных и политических изменений.

Враг в арабской игре также изображается в контексте группы. Лингвистически стратегия коллективизации противника реализуется в таких терминах, как «Изральтяне», «Сионистский враг», «побежденная армия», а также посредством «инструментализаций» (van Leeuwen, 1996:59), которые метонимически относятся к противнику посредством терминов, отражающих его технологию - «танки», «вертолеты», «пулеметы». Визуально все противники выглядят и двигаются одинаково (Рис. 5.7) и представлены крупным планом лишь в тот момент, когда их убивают.



5.7. Враг в игре «Хезболла»

Солдаты отряда «Дельта Форс» в американской игре подвергаются тотальной функционализации, т.е. лингвистически репрезентируются через свои функции: «солдат», «снайпер», а визуально - через присущие им технологические атрибуты (приборы ночного видения, спутниковое оборудование, рации, высокотехнологическое оружие). Все это направлено на то, чтобы подчеркнуть их исключительные способности и смертоносность. Визуально они, кроме того, классифицируются биологически – квадратные челюсти, мускулистые тела, а также культурно - посредством высокотехнологичной униформы и индивидуальных «мятежных» атрибутов (например, бандана).

Противники в игре «Дельта Форс» также *лингвистически* функционализируются, главным образом, посредством использования термина «террорист», и *визуально* классифицируются посредством изображения биологических типичных черт ближневосточных народов и таких культурных атрибутов, как бороды, черные свитеры, манера потрясать оружием, стоя при этом в неармейских позах, что резко отличает их от американских солдат со свойственной им экономичностью и эффективностью в каждом движении.

В отличие от американской игры, арабская игра не прибегает к функционализации. Солдаты арабского спецназа всегда классифицируются как «исламские» как лингвистически, так и визуально (через исламские атрибуты, такие как Коран). Вооружение играет менее важную роль. Так, например, арабские спецназовцы показаны с устаревшим оружием в руках. Многие из них держат автоматы Калашникова, хотя на самом деле боевики «Хезболла» часто используют и американские штурмовые винтовки M16s. Предполагается, что

оружие выполняет символическую функцию, и что боевики «Хезболлы» акцентируют внимание на воле к победе, а не на технологиях.

Противник в арабской игре лингвистически характеризуется как «побежденный враг». Визуальная характеристика осуществляется посредством гротескной звезды Давида на нагрудных карманах противников. В целом враги в своих масках выглядят как роботы. Когда мы наблюдаем высокотехничное оружие и приборы ночного видения у противника, у нас возникает ощущение скорее «бесчеловечности», нежели технологической мощи солдат, как это происходит в американской игре. Очевидно, что две игры совершенно по-разному демонстрируют противников, что обусловлено различной идеологией и конфликтом интересов.

То же самое относится и к репрезентации окружения. Лингвистически американская игра передает значение географических мест посредством военной терминологии – деревня, например, называется «место назначения». Подобный прием переводит восприятие обычного места с настоящими людьми и их повседневной жизнью в неспецифицированную территорию, на которой проходит военная операция. И совсем не важно, являются ли враги выходцами из Южного Ливана или из Судана. Все террористы одинаковы и также одинаковы места их расположения – это убежища террористов. Реальность окружения выброшена за пределы фокуса, так же как во многих голливудских фильмах, где основное внимание уделяется актерам и их взаимоотношениям, тогда как место, на фоне которого происходят события, не играет никакой роли. Таким образом, скрываются названия местности подобно тому, как названия крупных американских военных операций скрывают смысл самих действий. Так, например, операция «Буря в пустыне» по сути представляла собой масштабную бомбардировку и уничтожение противника, значительно уступающего по силам, операция «Возвращение надежды» в Сомали была акцией по «раскрутке» американского спецназа, за которой стояла попытка скрыть два десятилетия, в течение которых американцы снабжали страну оружием, стремясь организовать военные базы на территории Африканского Рога.

Визуально, места, в которых разворачивается игра «Дельта Форс», выглядят одинаково, будь они в Судане или в Южной Америке. Дизайнеры не осуществляют детализацию городов или дорог. Вместо этого, мы видим однообразный холмистый рельеф, лишь иногда прерываемый изображениями домов с плоскими крышами, отражающих типичный африканский, арабский или средиземноморский пейзаж.

Арабская игра совершенно иначе относится к проблеме географических мест. Здесь события разворачиваются в реально существующих местах, и они изображаются в игре в легко узнаваемых деталях. Вместо отображения очертаний Судана на карте Африки, карта Южного Ливана увеличивается, отображая детальную картину дорог вокруг отдельного места, селения Маидоун. Вначале мы видим карту Ливана, затем карту дорог вокруг селения.

Детали миссии отпечатаны красным и желтым цветом на черном фоне и соотносятся с линиями координатной сетки – прием, работающий на создание впечатления организованности и хорошей разведки, несмотря на плохое

вооружение солдат. Топография точно воспроизводит фотографии местности, с большой степенью детализации демонстрируя каменные стены зданий и каменистую возвышенность вдалеке (Рис. 5.8). В отличие от американской игры, арабская игра детализирует особенности местности, фокусируясь на деталях и «привязывая» участников к определенной географической точке. На карту поставлена судьба настоящей, реальной земли, а не воображаемого пространства, созданного для демонстрации американского героизма и братства.



5.8. Репрезентация места события в игре «Хезболла»

Обе игры отражают одни элементы в деталях, а другие – в общих чертах, и за их изображением стоят различные стратегии. В арабской игре детально изображается окружающее пространство, тогда как американская игра наибольшее внимание уделяет детализации элементов технологии. Эти различия подчеркивают те детали, которые представляются наиболее релевантными и важными создателям игры. Американские дизайнеры исходят из того, что окружение не играет значимой роли для пользователей, они лишь отмечают, что привязка игры к реальным событиям обеспечивает необходимые нарративные рамки для действия. При этом практически все географические точки, в которых действует американский спецназ, изображаются одинаково. В арабской игре, напротив, реальность событий работает не на повышение драматического эффекта; каждое место принципиально потому, что бои идут за конкретные территории и речь идет о событиях, широко освещенных в арабском кино (Khatib, 2004; Said, 1978).

Несомненно, различия между тем, как американцы и арабы позиционируют героев игры, окружение и инструменты дискурса также носят

принципиальный характер. Однако если обратиться к структуре самого действия, то мы обнаружим, что арабы пользуются абсолютно теми же дискурсными схемами, что и американцы. Например, такой элемент схемы, как постановка задачи в начале арабской игры воспроизводит формат игр «Дельта Форс» и «Падение черного ястреба»:

Селение Маидоун считается одной из передовых позиций, противостоящих сионистским врагам, это одна из стратегических точек, которые наблюдают и парализуют любые превентивные операции сионистов. Основываясь на этом, сионистский враг спланировал нападение на селение с участием армии танков и вертолетов с целью уничтожить позиции исламского сопротивления. Твоя задача – отразить нападение, организовать контрнаступление и уничтожить технику сионистского врага. Нужно напомнить им, что нападение на ливанское селение – это не безопасное предприятие.

Хотя арабская игра направлена на демонстрацию превосходства боевого духа над военной технологией, опция «выбор оружия» остается важнейшим элементом сценария. Кроме того, функция «техническая поддержка» (как и многие другие элементы игрового сценария) практически идентична той, которая имеется в игре «Падение черного ястреба». В том, как обе игры изображают участников, оружие и окружение мы видим отражение диаметрально противоположных идеологий и интересов. Однако, когда дело касается формата, обе игры реализуют один и тот же дискурс войны, дискурс, родиной которого являются США, и который так активно глобализируется сегодня.

Как мы уже отмечали, подобный формат представляет собой не нейтральную «емкость», свободную для локального идеологического наполнения. Напротив, он отражает идеологию, которая благодаря своей колоссальной экономической и технической мощи, занимает сегодня доминирующую позицию во всем мире. Арабские дизайнеры игры «Спецназ» сами много раз играли в американские военные игры, прежде чем пришли к созданию собственной игры, почувствовав, что такой формат (технология стрельбы «от первого лица», маленькие отряды спецназа, передвигающиеся сплоченными группами по территории с целью выполнения миссии) может быть эффективно использован с совершенно другими целями. В то же время, создатель другой арабской игры «Underash» признался нам в том, что его тревожит необходимость воспроизводства в игре американского игрового сценария. Он отметил, что попытался сделать акцент на последствиях мирного урегулирования конфликта с Израилем, нежели на прямом насилии.

Можем ли мы представить себе компьютерную игру, которая постепенно разрешает конфликт посредством тонкой дипломатии? Или же мы движемся к будущему в котором любые интересы потребуют наличия своих собственных спецподразделений, которые будут уничтожать злодеев, а стрельба будет единственным и неизбежным способом разрешения конфликтов?

Реалистичность и игроки

Мы уже обсуждали то, какое значение создатель игры «Дельта Форс» Марк Лонг придает важности «настоящих» деталей и элементам игровой реалистичности в стиле «посмотри и почувствуй». При этом он избегает любых коннотаций между компьютерными военными играми и настоящими войнами. Его основным критерием реалистичности является «натуралистичность» (Kress and van Leeuwen, 1996: 168). Главное это точность, «правильное понимание деталей», «привнесение реализма» и повышение сложности действия. Вот как он рассуждает об игре «Спецподразделение «Кинжал»:

Местом действия игры является весь мир. Вы будете сражаться с партизанами, террористами, армиями повстанцев и в некоторых случаях даже со спецподразделениями других стран. Образы врагов создавались на основе реальных прототипов из киберпространства для того, чтобы придать большую реалистичность игре. Кроме того, каждый враг говорит на своем родном языке. Несмотря на наши усилия максимально приблизить игру «Спецподразделение «Кинжал» к реальности, помните – это всего лишь игра. И пусть политикой занимается Министерство обороны.

Те же критерии могут быть использованы для обвинений в отсутствии реалистичности, как, например, в приведенной ниже цитате из высказывания Рода, двадцатидвухлетнего работника магазина из Уэльса (обратите внимание на «экспертную» терминологию:

*Я считаю, всё оружие, использованное в игре «AAO» (*аббревиатура от American Army Online – Американская Армия в Сети – *прим. пер.), выглядит нереалистично. Ты просто не встанешь после того, как в тебя попадут три-четыре раза. Это, нереально! И это касается всех видов оружия. Я всегда пользуюсь штурмовой винтовкой, и мне порой приходится сделать десять прямых попаданий, чтобы попасть в стоящего рядом противника. Это ерунда какая-то!*

Традиционно критерии реалистичности основаны на игровых технологиях аудиовизуального воспроизведения. Основным вопросом при этом является: «насколько то, что я вижу на экране и слышу из динамика, соотносится с тем, что я видел и слышал бы в реальной ситуации?» (Kress and van Leeuwen, 1996: 168-71). Однако для многих пользователей компьютерных игр натурализм имеет характер скорее опыта, нежели восприятия. Соответственно для них главным вопросом является: «насколько мои действия как игрока, соотносятся с настоящими действиями реального бойца спецназа?». Очевидно, что подобный критерий относит всю игровую ситуацию целиком к ощущениям игрока, к его действиям и к его наслаждениям. Отсутствие четкой привязки к конкретной географии (термины: *какое-то место, какая-то ситуация, враг*) а также придание особого значения превосходству элитного игрока/солдата, вместе с акцентуацией слабости врага отражено в следующей цитате из интервью с Полом, тридцатилетним жителем Лондона:

Да, «Дельта Форс» реалистичная игра. Тебя отправляют в какое-то место, где тебе придется участвовать в разрешении какой-либо ситуации. Враги хуже обучены и придется использовать различные хитрости, чтобы их выкурить. Ощущаешь гордость, когда миссия выполнена, а противник даже не понимает, что это ты был там.

Ван, двадцатитрехлетний студент из Китая выражает весьма сходное

мнение:

Эти игры очень реалистичны. Они очень здорово демонстрируют, что значит быть бойцом спецназа. Они показывают насколько храбрым и умным ты должен быть, чтобы одержать победу.

Критика компьютерных военных игр не всегда основана на критерии натурализма. Она также может базироваться на контрасте между дискурсом специальных операций и другими дискурсами, которым впоследствии придается статус большего соответствия с реальностью (например, дискурс «война - это ад», характерный для множества американских фильмов, включая «Падение черного ястреба»). Том, двадцатипятилетний администратор в банке, начинает свою мысль с критики компьютерных игр за то, что они не отражают «чудовищную смерть, раны, грязь и хаос». Однако позже он возвращается к «опытному натурализму» («ты ощущаешь, что ты находишься там»):

Разве это реалистично? Война – это дерьмо, на войне умирают люди. На войне ты видишь ужасную смерть, раны, грязь, хаос. Поэтому, какой уж там реализм – ты сидишь живой и чистый. И все же у тебя возникает ощущение, что ты там, особенно в более реалистичных играх. В «Чувстве долга» они просто палят в тебя со всех сторон, закидают тебя гранатами из засады, если ты попытаешься спрятаться. Вот это реализм. «Падение черного ястреба» - тоже неплохая игра.

Дискурс «война – это ад» оранизуется вокруг ответа на более общий вопрос о том, каково это быть на войне. Другие критики дискурса спецопераций сравнивают его с дискурсами, которые описывают современные войны, в которых участвуют США. Так, Фил, двадцатисемилетний американец, утверждает, что Америка занимается тем, что «мочит арабов вместо того, чтобы спасать мир от терроризма»:

Это американская пропаганда. Надо замочить кучку арабов. Но я рассматриваю это как игру. Реалистична ли она? Я бы сказал, что она отражает реальную ситуацию в мире – Америка мочит арабов.

Сходным, хотя и менее циничным образом, Маз, тридцатидвухлетний водитель такси из Великобритании, считает реалистичной арабскую игру, поскольку она отражает то, «что на самом деле произошло»: «Это отличная игра. Она отражает то, что действительно было. Надо знать правду». Когда мы спросили его: «а что насчет демонизированного врага, всей этой музыки и цветов»? Он сказал: «ну что же, это игра. В игре нельзя делать все что хочешь. Важно то, что она показывает, что мусульмане могут прогнать израильтян из своих деревень. И то, что израильтяне – монстры».

Обратим внимание на противоречия во взглядах. С одной стороны, Фил и Маз, как и многие другие игроки с которыми мы проводили интервью, считают репрезентацию войны в этих играх реалистичной и соответствующей фактам. С другой стороны, они дистанцируют себя от элементов политических репрезентаций в играх: «Это всего лишь игра». Для других игроков, опытная и политическая реальность совпадают полностью, например, для Гарри, жителя бедного Уэльского предместья:

Эти игры показывают все как есть на самом деле. Ты должен убивать арабов. Я люблю убивать арабов. Я хотел бы быть солдатом и убивать арабов. Я их ненавижу. Они

настоящие, ты можешь использовать все свое оружие, прятаться, нападать и убивать. Они слишком тупые и не могут победить. Это арабы.

Может быть, именно о таких людях, как Гарри говорил сержант американской армии Кевин Бендерман, когда после десяти лет службы и двух командировок в Ирак он подал в отставку по собственному желанию и попросил освободить его от несения воинской службы, поскольку «молодые ребята, которыми он командовал... относились к войне как к стрельбе в видеоиграх» (The Guardian, 19 March 2005: 19).

В заключение мы приведем высказывания Са, тридцатипятилетней певицы из Вьетнама. Говоря о военных фильмах, она отвергает дискурс «война - это ад» как основанный на предрассудках и концентрирующийся лишь на натурализме без способности показать причины и последствия войны:

Американские фильмы о моей стране – это простая ложь. Они показывают только страдания американцев и каких-нибудь симпатичных девиц. Вы ничего не найдете там об империализме, который привел их на эту войну.

Однако когда мы показали ей игры, она восприняла силу опыта, который эти игры передают. Несмотря на то, что многие из наших собеседников были не в состоянии воспринять и разрешить противоречие между опытной реальностью компьютерных игр и политической реальностью событий, которые они отражают, Са отметила, что реальность компьютерной игры является ложью по самой своей сути, как в отношении визуальной достоверности, так и в отношении фактических политических событий. Однако наиболее важно то, что компьютерная игра предлагает телесное вовлечение и реальное удовольствие от физической координации действий тела, направляя весь этот процесс на достижение политических целей: «Они *действительно* реалистичны. Я считаю, что это очень плохо. Дети играют в эти игры и плохо то, что у них есть возможность играть в солдат. Они ведь не понимают, что все это значит».

Перевод Е.Переверзева

Список литературы:

Africa Watch (1990) Somalia: A Government at War with its Own People: Testimonies about Killings and the Conflict in the North, London, Africa Watch.

Barber, W.F. and Neale Ronning, C. (1963) International Security and Military Power: Counterinsurgency and Civic Action in Latin America, Columbus, OH, Ohio State University Press.

Benjamin, W. (1980) 'Der Erzähler', in Illuminationen, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag.

Bordwell, D. (1985) Narration in the Fiction Film, London, Methuen.

Carruthers, S.L. (2000) The Media at War, London, Palgrave.

Dallal, J.A. (2001) 'Hizbollah's Virtual Society', Television and New Media 2: 367–72.

Karouny, M. (2003) 'Hizbollah Computer Game Recalls Israeli Battles', Reuters, 18 March, quoted from www.specialforce.net

Khatib, L. (2004) 'The Politics of Space: The Spatial Manifestations of Representing Middle Eastern Politics in American and Egyptian Cinema', Visual Communication 3: 69–91.

Kress, G. and van Leeuwen, T. (1996) Reading Images: The Grammar of Visual Design, London, Routledge.

Kress, G. and van Leeuwen, T. (2001) Multimodal Discourse – The Modes and Media of Contemporary Communication, London, Arnold.

Le Monde (2003) Semaine sanglante en Irak, available at www.LeMonde.fr

Lewis, P. (1992) 'Security Council Weighs Role in Somali Civil War', New York Times, 18 March: 9.

Machin, D. and van Leeuwen, T. (2004) 'Global Media: Generic Homogeneity and Discursive Diversity', Continuum, 18(1): 99–120.

Machin, D. and van Leeuwen, T. (2005a) 'Language Style and Lifestyle: the Case of a Global Magazine', Media, Culture and Society, 27(4): 577–600.

Machin, D. and van Leeuwen, T. (2005b) 'Computer Games as Political Discourse: The Case of Blackhawk Down', Journal of Language and Politics, 4: 119–41.

Maren, M. (1994) 'Leave Somalia Alone', New York Times, 6 July, available at www.netnomad.com/Leave_Somalia.html

Maren, M. (1994) 'Leave Somalia Alone', New York Times, 6 July, available at www.netnomad.com/Leave_Somalia.html

McClintock, M. (2002) Instruments of Statecraft: US Guerrilla Warfare, Counterinsurgency and Counterterrorism 1940–1990, New York, Pantheon.

McConnell, J. (2001) 'The Counter-terrorists at the Fletcher School: The Reagan Administration's New Terrorism Policy', Boston Review, October/November.

Nederveen Pieterse, J. (1992) White on Black – Images of Africa and Blacks in Western Popular Culture, New Haven, CT, Yale University Press.

Nederveen Pieterse, J. (1995) 'Globalization as Hybridization', in M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson (eds) Global Modernities, London, Sage, pp. 45–69.

Newsinger, J. (1997) Dangerous Men: The SAS and Popular Culture, London, Pluto.

Perlez, J. (1992a) 'Armed UN Troops Arrive in Somalia', New York Times, 15 September: 10.

Perlez, J. (1992b) 'Chaotic Somalia Starves as Strongmen Battle', New York Times, 4 October: 1.

Perlez, J. (1992c) 'US Says Airlifts Fail Somali Needy', New York Times, 31 July: 9.

Perlez, J. (1992d) 'Hungry Somalis Still Die but Crops Grow Too', New York Times, 23 October: 1.

Peterson, S. (2002) 'Black Hawk Down – Good Box Office but Bad History' available at www.telegraph.com

Post, T. (1992) 'How Do You Spell Relief?' Newsweek, 23 November: 38.

Said, E.W. (1980) The Question of Palestine, New York, Vintage Books.

Schraeder, P.J. (1990) The Horn of Africa: US Foreign Policy in an Altered Cold War Environment, Middle East Journal 46(4): 573–74.

Sciolino, E. (1993) 'Somalia Puzzle: What Is the American Strategy?', New York Times, 5 October: 3.

Shalom, S.R. (1993) 'Gravy Train: Feeding the Pentagon by Feeding Somalia' Zmagazine, February 1993, available at www.zmag.org/zmag/articles/shalomsomalia.html

UNICEF (1989) The State of the World's Children, New York, Oxford University Press.

van Leeuwen, T. (1996) 'The Representation of Social Actors', in C.R. Caldas-Coulthard and M. Coulthard (eds) Texts and Practices – Readings in Critical Discourse Analysis, London, Routledge.

van Leeuwen, T. (2000a) 'Visual Racism', in M. Reisigl and R. Wodak (eds) The Semiotics of Racism – Approaches in Critical Discourse Analysis, Vienna, Passagen Verlag.

van Leeuwen, T. (2000b) 'The Construction of Purpose in Discourse', in S. Sarangi and M. Coulthard (eds) Discourse and Social Life, London, Longman, pp. 66–82.

van Leeuwen, T. (2000c) 'Semiotics and Iconography', in T. van Leeuwen and C.Jewitt (eds) Handbook of Visual Analysis, London, Sage, pp. 92–118.

Waller, D. (1992) 'Everyone is Sniping at the Marines', Newsweek, 29 December: 39.

Wright, W. (1975) Sixguns and Society – A Structural Study of the Western, Berkeley and Los Angeles, CA, University of California Press.