

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Национальный исследовательский университет
“Высшая школа экономики”»

На правах рукописи

Шибает Максим Валерьевич

ЭСТЕТИКА ВИДЕОИГРОВОГО МЕДИУМА: ЗРИТЕЛЬСКИЙ И
ИГРОВОЙ ОПЫТ В ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЕ

РЕЗЮМЕ

диссертации на соискание учёной степени кандидата наук в области
искусства и дизайна

Научный руководитель:
доктор филологических наук
Сахно Ирина Михайловна

Москва — 2024

Оглавление

I. Общая характеристика работы	3
Актуальность темы исследования	3
Научный аппарат исследования	6
Научная новизна исследования	8
Степень разработанности темы	11
Теоретическая и методологическая основы исследования	17
Основные результаты исследования и положения, выносимые на защиту .	25
Теоретическая значимость исследования	27
Практическая значимость исследования.....	29
Апробация результатов исследования	31
II. Основное содержание работы.....	33
III. Заключение	37

I. Общая характеристика работы

Актуальность темы исследования

Актуальность заключается в малом количестве многоплановых исследований на тему визуальной эстетики и нарратива видеоигр на русском языке. Русскоязычный сегмент *game studies* преимущественно сконцентрирован вокруг философии и психологии видеоигр. Это объясняется специализацией исследователей, которые принимали участие в развитии и популяризации дисциплины в последнее десятилетие (Александр Ветушинский, Алексей Салин, Леонид Мойжес, Ольга Морозова, Максим Подвальный и др.). Данное исследование предлагает ввести в локальный дискурс современный взгляд на видеоигровой нарратив, как многогранный и уникальный феномен. Данная проблема актуальна в ситуации бурного развития индустрии компьютерных игр, а также пристального внимания к ней со стороны различных субъектов, ранее не интересовавшихся этой сферой, например, киностудий, медиакорпораций и бизнеса.

XX век породил множество новых, порой противоречивых практик, которые хоть и не сразу, но постепенно нашли свою аудиторию. Видеоарт, перформанс, различные виды цифрового искусства и ряд других направлений захватили не только воображение художников, но и внимание зрителей. Во второй половине XX века видеоигры прочно вошли в арсенал креативных индустрий и стали новым форматом современных медиа. Сегодня отрасль создает уникальный опыт, впитывающий современные тенденции и в то же время опирающийся на мощную междисциплинарную исследовательскую базу. В игровом пространстве наблюдается особый характер субъект-объектных связей: игрок становится не только исследователем виртуального мира, но и активным творцом, способным выстроить новую систему коммуникации и сеть смысловых связей. Возникают вполне закономерные вопросы. Как отличить методы повествования, основанные на интерактивном нарративе? Из каких компонентов состоит эстетика видеоигры и какие могут быть подходы к ее

изучению? Как реализовать возможности повествования через виртуальную игровую среду? Каково взаимное влияние реальности и виртуального мира? Every year, the growing potential and authority of video games are becoming more visible and attractive beyond amateurs and professionals. С каждым годом растущий потенциал и авторитет видеоигр становятся всё более заметны и привлекательны вне среды любителей и профессионалов. Наиболее повышенный интерес к новому направлению проявляют крупные, в том числе транснациональные корпорации, шоу-бизнес и представители киноиндустрии. Каждый находит для себя уникальную выгоду, которая основывается на определённом аспекте игровой индустрии. Такие компании как *Google*, *Netflix*, *Amazon* развивают собственные стриминговые и хостинговые сервисы, обращая внимания на игровую индустрию. Компании, ранее не связанные с данной сферой, такие как *Coca-Cola* и *Kellogg's*, выступают спонсорами различных проектов, в том числе инвестируют средства в развитие киберспорта. В 2014 году компания *Microsoft*, производство которой завязано вокруг программного обеспечения, приобрела компанию *Mojang AB* за 2,5 миллиардов рублей, так как последняя является разработчиком одной из самых популярных инди-игр в истории — *Minecraft*.

Рост цифровой дистрибуции влияет и на развитие жанрового разнообразия, особенно в среде независимых компьютерных игр, иначе называемых инди-играми — проектами, которые реализуются без дополнительного привлечения средств со стороны издателя небольшими группами людей, либо индивидуально. Одним из таких разработчиков является Лукас Поуп, который за последние восемь лет создал два успешных проекта, получившие высокие отзывы критиков: *Papers, Please*, которая была экранизирована режиссёрами Никитой Ордынским и Лидией Ткач, и *The Return of the Obra Dinn*, завоевавшей две премии ВАФТА в 2019 году. Помимо этого, *Minecraft* также относится к высокобюджетным инди-играми, представляя собой жанр «песочницы», в основе которого лежит возможность

терраформирования и взаимодействия с наполнением мира: текстурами, предметами и прочими компонентами. Жанры взаимодействуют между собой и происходит взаимовлияние: одна игра может принадлежать сразу к нескольким жанрам. Также игры, в силу своей интерактивности, обладают набором различных механик, которые претерпевают изменения в результате трансформации роли жанрового определения. Лучше всего это видно на примере жанра *Full Motion Video*, которым изначально обозначались проекты с использованием заранее созданных последовательных видеовставок. В интерактивном кино *Life is Strange* подобные вставки используются совместно с непосредственным управлением персонажем, а также с реализацией разных вариаций диалогов — возможностью выбора фразы, которую произнесёт герой. Подобную стратегию можно обнаружить во многих проектах, например в *Mass Effect* и *The Witcher*. Развитие жанров способствует созданию широкого разнообразия на рынке, из которого игрок способен выбрать тот проект, который, соответствует его предпочтениям и запросам. Каждый жанр имеет свои критерии, аудиторию и образцы, в связи с чем актуализируется конкуренция между разработчиками.

Исследовательский потенциал обнаруживают представители разных гуманитарных наук: социологи, культурологи, психологи, философы, тем самым отражая междисциплинарный характер видеоигр. В России в авангарде исследований выступает философия. Помимо упомянутой в начале петербургской ЛИКИ, на факультете философии, но уже в московском университете, появилась целая группа аспирантов, часть из которых в дальнейшем связали свою карьеру именно с видеоиграми. В 2013 году они запустили факультативный курс «Современная медиатеория и метафизика видеоигр». В 2014 году к ним присоединились аспиранты других направлений: религиоведы, культурологи, юристы, филологи и в результате этого будет создан Московский центр исследований видеоигр. В 2015 году журнал «Логос» посвятил *game studies* отдельный блок своего 25 тома. Авторы этого выпуска заявили о формировании этого исследовательского

направления в России.

Примерно в этот же момент наступил поворотный момент в общественном восприятии игр. Они постепенно вошли в информационное поле россиян не только через СМИ, но и через посредничество собственных детей, для которых наличие планшета стал фактически обязательным. Свою роль сыграла и пандемия, потому как изолированные люди всё больше времени стали посвящать виртуальному досугу: играм и онлайн-кинотеатрам. С появлением запроса расширялся и спрос. Параллельно процессу популяризации видеоигр в российских вузах открывались направления геймдизайна, а молодые преподаватели получали возможность вести собственные курсы на базе гуманитарных кафедр. Возникали тематические конференции, семинары, онлайн-курсы и сформировался целый ряд специалистов и любителей, которые желают стать если не первопроходцами, то хотя бы принять участие в формировании новой дисциплины.

Научный аппарат исследования

Объектом исследования являются видеоигры с комплексным построением игрового повествования и виртуального пространства.

Предметом исследования является эстетика видеоигрового медиума с точки зрения игрока/зрителя, взаимодействующего с интерактивной средой.

Цель данного исследования заключается в определении разных форматов и подходов к эстетике видеоигр сквозь призму визуального нарратива. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

— определить, в чём заключается специфика видеоигровой среды с

точки зрения трансдисциплинарного подхода;

— идентифицировать определяющие критерии, которые могут быть включены в понятие «эстетика видеоигр»;

— изучить объекты лудографии на предмет их сеттинга и специфики его репрезентации в интерактивной среде;

— определить специфику эстетики видеоигр на примере диалога с игроком;

— рассмотреть возможность анализа видеоигрового медиума с точки зрения современной теории инсталляций;

— изучить текстуальный характер видеоигрового языка как результата синтеза искусств.

Гипотеза исследования заключается в том, что эстетика видеоигр скрывает в себе значительные медиальный и научный потенциалы, что является, на наш взгляд, определяющим фактором для создания интерактивных сред, — игровых, вымышленных и цифровых, — благодаря которым новые типы виртуальных пространств смогут предлагать зрителям и игрокам по-настоящему глубокий и разнообразный визуальный и зрительский опыт. Полемической проблемой, на наш взгляд, является соотнесение эстетики видеоигр с экспонированием, кураторским и зрительским опытом в современных культурных институциях. Сопоставление оптики игрока и оптики зрителя, как эквивалентных друг другу, чаще всего заканчивается провалом. Но тем не менее, ошибка кроется в отсутствии представления о тех точках опоры, на которые кураторы могли бы ориентироваться при создании экспозиций, посвящённых видеоиграм, либо использующим их медиальные особенности, которые кроются в соединении интерактивности, иммерсивности и имманентности. Сказанное расширяет возможности исследовательских подходов и разнообразие инструментариев анализа видеоигр.

Хронологические рамки исследования охватывают период с 2007 года по настоящее время. Нижняя временная граница обусловлена условным началом переходного этапа в игровом дизайне в результате выхода первой игры научно-фантастической медиафраншизы *Mass Effect*, ставшей культовым примером нового подхода к разработке игрового нарратива, а также выход игровой приставки седьмого поколения *PlayStation 3*. Также присутствуют отсылки к более ранним проектам вне хронологических рамок в силу специфики развития видеоигровой индустрии и сторителлинга. Тем не менее, основная часть исследования посвящена более поздним проектам, а также сериям видеоигр, которые соответствуют указанной теме исследования. Популяризация в этот период кроссплатформенной среды *Unity*, появление новых версий *Unreal Engine* и активное создание студиями собственных игровых движков, позволили разработчикам использовать новые инструменты для реализации интересных концепций, что привело к увеличению количества выпускаемых продуктов, росту популярности развлекательной ниши среди пользователей всех возрастов и трансформации общественного мнения. В 2010-х годах игры всё чаще стали обсуждаться в СМИ, вызывать интерес у психологов и представителей разных дисциплин, и даже становиться темами для дискуссий и скандалов в общественном поле.

Структура диссертации определена целью и задачами, поставленными автором, и состоит из введения, историографии, 3 глав, заключения и списка источников и литературы, лудографии.

Научная новизна исследования

1. Впервые главным предметом исследования становится эстетика видеоигр;
2. Проанализирована роль визуальных кодов в игровых текстах и их взаимодействие с внутренним миром игрока. Значительное место в работе отводится не только теоретизации медиальных особенностей

видеоигр, но и анализу потенциала содержимого видеоигр. Эти исследовательские дискурсы долгое время находились вне поля зрения учёных, как в России, так и за рубежом;

3. Проведено сопоставление разножанровых игровых проектов с позиции общего сеттинга, который впервые рассматривается как определяющий фактор, формирующий набор визуальных и нарративных кодов;
4. Проведён анализ видеоигр как части виртуальной художественной культуры и способности формировать собственный язык, изучение которого представляет широкий интерес для гуманитарных наук;
5. Игровой опыт рассмотрен через совокупность трёх характеристик: имманентность, иммерсивность и интерактивность, что позволяет сформировать наиболее верное представление об игре как объекте с эстетическим содержанием;
6. Доказано, что эстетика видеоигр может быть рассмотрена как самостоятельная дисциплина, а также определены основные подходы к её изучению;
7. Обозначены два определяющих для эстетики видеоигр потенциала: научный и медиальный;
8. Выявлено, что видеоигры могут быть интерпретированы как форма медиаинсталляции и обоснована их роль для культурных институций.

На сегодняшний день видеоигры так или иначе присутствуют в жизни каждого человека, выступая в качестве самостоятельного медиума. За счёт иммерсивности и новизны, медиальность игрового пространства создаёт площадку для многочисленных дискуссий. При этом вопросы, которые обсуждаются, могут быть самыми разными. Возникают вполне справедливые вопросы: насколько перспективно изучение нового медиа в образовании, бизнесе и развлекательной индустрии? Каковы последствия воздействия игровой эстетики на настоящее и будущее человеческой

культуры? Насколько важны сегодня проблемы медиаэкологии? В связи с этим наблюдается формирование геймдизайнерской этики. Важным фактором сегодня становится и семиотический подход: структурный анализ комплексной системы семиотических знаков и «смыслов», которые продуцирует логика игры. Междисциплинарный характер исследования видеоигр изначально предполагает их рассмотрение с точки зрения не только технических, но и гуманитарных наук. При этом характер исследования будет зависеть от множества факторов: сеттинга, жанра, стилистики, истории мира, геймплея — всего того набора различий, которые и структурируют исследовательский потенциал дисциплины.

Разными могут быть не только игры, но и игроки. Личный жизненный опыт, эмоциональное состояние, комплексы, страхи и мечты — те факторы, которые конструируют особую психологию восприятия мира видеоигр в каждом отдельном случае. Даже сам подход к изучению игры может отличаться в зависимости от того, на чём конкретный исследователь решает сконцентрировать своё внимание, каковы его игровой опыт и круг интересов.

В этой связи критически важным является выбор исследовательской оптики. В Game studies можно выделить два подхода. С одной стороны, — есть игровой дизайн, то есть разработка игры. Само понятие «геймдизайнер» содержит установку на многозадачность: сюда входит построение многоуровневого пространства, архитектура игровых уровней, конструирование топоса и сеттинга виртуального мира и многое другое¹. Например, разработка игрового сценария — это не только создание общей сюжетной линии. Эта задача тесно переплетена с работой над нарративом игры как целостным продуктом, а значит ответственность распространяется и на качество побочных квестов, и на визуальный нарратив игры, и на его аудиальное оформление. Эстетика пространства, и даже дизайн игрового интерфейса способны повлиять на общее восприятие игроком всего сюжета

¹ Toftedahl, M., Engström, H. A taxonomy of game engines and the tools that drive the industry. DiGRA 2019 Conference. P. 5

игры. Согласно искусствоведу и теоретику в области мультимедийного искусства Оливеру Грау, «эстетическое переживание происходит не в ситуации, когда напротив игрока в качестве объекта присутствует некое изображение, оставляя в таком случае возможным внутреннее дистанцирование, оно формируется в искусственно созданном, полисенсорном пространстве событий, суггестивный потенциал которого вызывает сильные эмоции, не в последнюю очередь благодаря приобщающей силе музыки»². А за этой работой порою стоит как один человек, так и целая команда специалистов различной квалификации.

Степень разработанности темы

Методологическая база данной дисциплины начала формироваться в 1990-е годы. Являясь пересечением геймдизайна, программирования и нарратологии, со временем под влиянием других научных дискурсов она сложилась в отдельную дисциплину — *game studies*, или лудологию. Важным моментом в истории новой области становится 1990 год, когда доктор Ирвинг Финкель на базе Британского музея организует коллоквиум, в результате которого начинается развитие программы IBGSA (Международная ассоциация изучения настольных игр). Со временем ассоциация привлекает не только узкую прослойку исследователей, но и специалистов из разных сфер: культурологов, геймдизайнеров и искусствоведов. Тем не менее, исследования видеоигр невозможно представить как некую универсальную теорию, так как даже их объект — *ludus* (лат. игра) — не всегда является основным направлением исследования.

С момента запуска коллоквиума на формирование базы и поиск методологии для будущих исследователей ушло примерно 15 лет. В последующие годы *game studies* популяризировалась в мире

² Грау, Оливер. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. — СПб.: Эйдос. 2013. — С. 39

представителями самых разных гуманитарных дисциплин. Исследовательский потенциал выявляли социологи, культурологи, психологи и представители других гуманитарных и естественнонаучных дисциплин, тем самым отражая междисциплинарный характер видеоигр. В России в авангарде исследований выступает философия и психология. Не имея чётко сформулированной эпистемологии, эти дисциплины используют разные подходы к изучению видеоигр, что связано с исследовательской оптикой каждого специалиста. Несмотря на это, теория нарратива представляет собой гораздо более структурированный научный материал и может послужить научной матрицей для анализа специфики интерактивного сторителлинга.

Настоящая работа является главным образом исследованием эстетики видеоигр, задача которой — постичь, каким образом видеоигры, задействуя возможности трансдисциплинарности, нарративного дизайна, сторителлинга и геймплея, формируют новый формат медиа и уникальный игровой опыт. По утверждению американского философа Ти Нгуен, автора книги *Games: Agency As Art*, если художественная литература — это повествовательно-описательная форма для описания событий, изобразительное искусство — это визуальная форма, включающая осмотр и видение, музыка — это форма слушания, то игры — это практическая форма, в которой информация добывается путём взаимодействия³. И хотя язык видеоигр в первую очередь ориентируется на интерактивность и геймплей, феноменальное место в восприятии игры занимает эстетика виртуальных игровых пространств. Эстетика видеоигр — подраздел *game studies*, дисциплины с множеством лиц, не имеющей конкретного подхода к анализу объекта. Помимо эстетики видеоигр в *game studies* можно выделить следующие основные исследовательские стратегии:

1. Нарративный дизайн и нарратология — исследование и организация повествования во всех его проявлениях;

³ C. Thi Nguyen, *Games: Agency as Art*. — New York: Oxford University Press, 2020. — p. 18

2. Игровой дизайн — процесс создания формы и содержания геймплея;

3. Левел-дизайн — конструирование вовлекающих и понятных уровней, способных отвечать игровой цели;

4. История видеоигр — дисциплина, которая фокусируется на прошлом и настоящем видеоигрового медиума, его хронологии и трансформации;

5. Видеоигровая культура — изучение особенностей коммуникации и форм взаимодействия между игроками в виртуальной среде;

6. Философия видеоигр — исследование медиального характера видеоигр в контексте критических теорий и современной культуры.

Безусловно, существуют и другие направления исследования видеоигр, одним из которых и выступает эстетика видеоигр, анализу которой посвящено данное исследование. Вбирая в себя основные наработки, которые существуют в *game studies*, эстетика видеоигр фокусируется на исследовании виртуального пространства, игровой среды и коммуникации с игроком. Объектом интереса для исследователя может выступать интерактивный дизайн, трансдисциплинарные пересечения, культурные реминисценции, игровой сеттинг — все элементы, которые формируют эстетику конкретного игрового мира.

В первую очередь следует подчеркнуть, что в данной работе мы осуществляем анализ эстетики видеоигр с научно-исследовательской точки зрения, геймдизайн и игровое производство не входит в пространство нашего интереса. Установление различий между этими практиками имеет, первостепенное значение, особенно когда речь идет не об игровых правилах, а об игровых артефактах⁴. Известный исследователь игр и религиовед Леонид Мойжес справедливо замечал: «*Game studies* — не теория геймдизайна, цель этой дисциплины — изучение игр, а не их создание»⁵.

⁴ Leino, O. T. Death loop as a feature. — *Game Studies*, 12(2), 2012 — p. 14

⁵ Мойжес, Л. Изучая видеоигры: что такое Game Studies и откуда они взялись. URL:

<https://dtf.ru/games/900229-izuchaya-videogry-cto-takoe-game-studies-i-otkuda-oni-vzyalis> (дата обращения:

Этому способствует трансдисциплинарный подход к исследованию эстетики видеоигр, при котором такие дисциплины как философия, нарратология, визуальная семиотика или игровой дизайн не рассматриваются как области, обязательно пересекающиеся в пространстве одной игры. Понятие трансдисциплинарности, к которому мы апеллируем в нашем диссертационном исследовании, намного шире структуры междисциплинарности. Трансдисциплинарность – это всегда преодоление рамок традиционных дисциплин и выход в новые области знания за счет усиления классической предметной эпистемологии. Невозможно, например, взять только методы философии и психологии, чтобы объяснить, как работает игровой опыт. Взаимодействие двух дисциплин будет недостаточным, так как игровой опыт, во-первых, уникален, а во-вторых, на него влияет целое множество факторов. Иными словами, научные области пересекаются друг с другом только формально, а границы этих пересечений становятся неразличимыми. Так философия может соединяться с теологией и воплощаться в визуальной форме в формате пропагандистского плаката, который, в свою очередь, содержит отсылки, свойственные искусствоведческому и антропологическому полю. Помимо этого, в *game studies* важны и филологические, и культурологические дискурсы. Поэтому чем более тщательно продуман мир, тем больший потенциал имеет личный опыт в осмыслении этого пространства. В каждом новом случае он остаётся уникальным и формируется через три «И»:

- Имманентность — философское понятие, аргументированное представителями постструктурализма, имманентной философии и критической теории. Согласно Жилью Делёзу и Феликсу Гваттари, имманентный опыт самодостаточен и способен образовывать новые референции в виде смыслов и интерпретаций⁶. Отсылая в своей работе к Иммануилу Канту, который выделял особую роль имманентного опыта в

10.11.2021)

⁶ Делёз, Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? — Санкт-Петербург: Алетейа, 1998. — С. 182

появлении философских концептов, авторы подчёркивают, что в большей мере на развитие концепции имманентности повлиял Эдмунд Гуссерль. В его представлении, внутреннее восприятие сопровождает все акты сознания в качестве самосознания. Это значит любые предмет или явление проходят через субъективную рефлексию. Эта рефлексия основана на опыте каждого конкретного человека, подвержена имманентной временности, имеет неустойчивые и неизменные единицы⁷. Субъективизм, а в связи с ним экзистенциализм и концепция интерпретации, также разбираются в работах Ролана Барт, Мишеля Фуко, Сьюзен Зонтаг, Сёрена Кьеркегора, Жана-Поля Сартра и Альбера Камю, многие идеи которых с разных сторон отсылают к опыту личного переживания. В видеоиграх имманентность следует определять как чувственный субъективный опыт. Имманентный характер игрового опыта выводит на первый план индивидуальное прочтение, а не авторский текст, что подчёркивает определяющую роль игрока;

- Иммерсивность — характеристика среды, которая реагирует на действия игрока и создаёт иллюзорное ощущение реальности происходящего в виртуальном мире. Наличие иммерсивности предоставляет игроку возможность ощущать себя частью другой реальности;

- Интерактивность — возможность взаимодействия с игровым пространством не только при помощи периферийных устройства и факторов, — например, перчаток, шлемов виртуальной и дополненной реальности, мыши, — но и через саму виртуальную среду, которая открыта к взаимодействию с игроком.

Венгерская исследовательница Ченге Тот отмечала⁸, что настоящая интерактивность в видеоиграх проявляется не только в отношениях между игроком и игрой, но и между игроками, и между игроком и разработчиком. Хотя интерактивность и возможна лишь в процессе игры, это не означает, что интерпретация и осмысление её внутреннего содержания должны

⁷ Гуссерль Э. Картезианские размышления. — СПб.: Наука, 2001. — с. 50

⁸ Tóth, Cs. Video games in relation to art — Budapest Metropolitan University, 2020.

происходить исключительно при взаимодействии с пространством: важно лишь то, если осмысление нельзя связать с личным игровым опытом, речь о полноценном анализе идти не может. Эспен Орсет рассматривает⁹ игры как двуслойные объекты, которые состоят из механики, или игровой структуры (кода, физических, игровых правил) и семиотики, или игрового мира, под которую попадают звуковые, текстовые, визуальные и прочие содержания. Их соединение друг с другом порождает геймплей — игру как процесс. Поэтому при исследовании видеоигровой эстетики важен непосредственный визуальный контакт и взаимодействие с миром игры и его механиками. Есть понятие людозиса, которое было предложено финским исследователем видеоигр Франсом Мейре: семиозис — это порождение смысла через интерпретацию знаков и символов, которое активно разрабатывал Юрий Лотман¹⁰, а людозис — это порождение смысла через процесс взаимодействия игрой и осмысление игровых ситуаций¹¹. Если говорить об игре, как эстетическом пространстве, то будет уместно говорить о любых процессах, которые способствуют организации игры как системе, через которую игроки осуществляют рефлекслируемые взаимодействия. Исследователь видеоигр Саймон Ниденталь в 2009 году выделял¹² три параметра, характерные для эстетического направления:

1. Акцент на сенсорных явлениях, с которыми игрок сталкивается в игре (аудиальным, визуальным, тактильным, телесным);
2. Взаимодействие видеоигр с иными формами искусства;
3. Выраженное переживание во время игры: удовольствие, проявление эмоций, общительности — получение «эстетического опыта».

Важно отметить, что игры — это продукт, который первостепенно ориентирован на успешную и выгодную продажу. Подобная направленность

⁹ Aarseth, E. *Defi ne Real, Moron! Some Remarks on Game Ontologies* — in DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10, Potsdam: Potsdam University Press, 2011 — p. 59

¹⁰ Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике и топологии культуры. Том 1. — Таллин: «Александра», 1992. — с. 11-25

¹¹ Mäyrä, F. *An introduction to game studies: games in culture* — London: SAGE, 2009. — 196 p.

¹² Niedenthal, S. *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics* — DiGRA 2009 Conference — p. 2

в среде разработчиков оправдана: из-за колоссальных затрат финансовых и человеческих ресурсов большинство AAA-проектов¹³ не могут позволить себе быть провальными. Это, например, приводит к кранчам, о чём подробно в своей книге об игровой индустрии пишет Джейсон Шрейер¹⁴.

Корпус русскоязычных научных трудов на тему эстетики видеоигрового медиума невелик, но активно развивается, привлекая внимания архитекторов, искусствоведов и геймдизайнеров.

Теоретическая и методологическая основы исследования

Согласно интервью российского философа и исследователя видеоигр Александра Ветушинского¹⁵, традиционно игры исследовались в рамках старых медиа: книги, журналы, газеты и телевидение. Ситуация в корне изменилась с появлением общедоступных компьютеров. С тех пор изучение игр стало частью изучения цифровых, то есть компьютерных медиа. В начале 1990-х, игры начали изучать в рамках нарратологии, традиции которой очень сильны в европейских странах. Согласно данному подходу, культурные объекты расцениваются непосредственно как тексты: будь это фильм, телевизионная программа, скульптура или рекламный плакат — всё это особым образом построенный текст. В таком случае, реальность является текстовой и знаковой, а следовательно, может быть прочитана и интерпретирована. Игры при этом могут рассматриваться как особым образом организованный текст, в котором ключевую роль играет нарратив.

На сегодняшний день данный подход следует рассматривать лишь как один из возможных, так как в среде не только исследователей видеоигр, но и самих геймдизайнеров слишком много разногласий и различных точек зрения. Более того, в отличие от той же картины в музее, видеоигры фактически не существуют без человека, который их проходит — игрока,

¹³ Неформальный термин для обозначения видеоигр, на разработку которых был выделен высокий бюджет, соотносимый с тратами на киноблокбастеры

¹⁴ Шрейер, Дж. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии. — Москва: Бомбора, 2019. — 368 с.

¹⁵ Lenta. Наука и техника [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/> (дата обращения 22.04.20)

который также становится одним из акторов в процессе восприятия и интерпретации игры. И актер этот является не менее влиятельным, чем сам разработчик: сообщества игроков способны воздействовать на рейтинг игры, а следовательно, на доход её создателей.

Трансдисциплинарный подход, используемый как основной инструмент анализа текста игры, базируется на изучении большого корпуса материалов и источников, входящих в библиографию современного и классического искусства, философии, культурологии, теории нарратива, сравнительной мифологии, психологии, медиаведения, исследований видеоигр и игровой эстетики, социологии. Эта интегративная методология анализа нарративного дизайна и специфики сторителлинга в видеоиграх позволила расширить исследовательскую оптику, взглянуть на текст с панорамной точки зрения.

Базовой работой, которая рассматривается в ходе исследования, можно назвать труд Йохана Хёйзинги *Homo ludens*, изданный в 1938 году. Несмотря на спорную актуальность некоторых суждений, данный труд является первым значимым произведением XX века, автор которого обратил своё внимание на игру, как на культурное явление. Хёйзинга описал классификацию игровых функций следующим образом: «Игра — это борьба за что-то или показ этого что-то. Обе функции могут и объединяться, так что игра “показывает” борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других»¹⁶. Иными словами, это можно интерпретировать как активную и пассивную игру, где «борьба» — это соревнование, а «показ» — это демонстрация. Иногда эти две формы могут совмещаться, и автор приводит, по его словам, самый простой пример: ребёнок, который представляет себя принцем, тигром или кем бы то ни было. В процессе игры он испытывает сильную веру в то, что он — это объект его фантазии и соотносит себя с выдуманным «Я», но при этом в полной мере осознаёт окружающую действительность. Это один из ключевых моментов

¹⁶ Хёйзинга Й. *Homo Ludens*; Статьи по истории культуры. — М.: Прогресс – Традиция. 1997. — С. 31.

работы, который прямоком отсылает к теории интерактивного нарратива, где на первый план выходит игрок и его фантазия, а не только заданная сюжетная линия. Одной из основных идей работы можно назвать то, что игра не может быть отнесена к феноменам культуры, а скорее наоборот — культура является следствием существования игры. Хёйзинга обосновывает это тем, что игра, в своём архаическом контексте, наблюдается ещё у животных. Таким образом, можно сделать вывод, что игровая деятельность всегда была важной частью культуры — речь идёт не только о древних настольных играх, таких как кости или карты, но и об игровом характере ритуалов, пиршеств, сакральных танцев и даже спорта. Философ и социолог Роже Кайуа, в результате критического осмысления *Homo ludens* приходит к выводу, что игру, в совокупности, следует рассматривать как добровольную деятельность, источник радости и забавы, а также пишет, что «это занятие по сути своей обособленное, тщательно изолированное от остальной жизни и обычно осуществляемое в строго определенных временных и пространственных рамках»¹⁷.

В работе *In-Game: From Immersion to Incorporation*¹⁸ исследователь современных медиа Гордон Кальеха рассматривает два вида вовлечённости: иммерсивность как поглощение и иммерсивность как перенос. В его понимании, первое эквивалентно психологической вовлечённости в процесс. Подобная связь является односторонней, где игрок не способен повлиять на пространство игры, но оно на него влияет. Второй тип иммерсивности Кальеха определяет как ощущение переноса в другую реальность и подразумевает, что в данном случае игрок переносится в пространство игры с помощью игрового аватара и способен вести двустороннее взаимодействие с окружающим виртуальным миром. Иными словами, геймплей построен так, что мир реагирует на действия игрока, создавая иллюзорное ощущение реальности происходящего, что открывает возможность чувствовать себя

¹⁷ Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. — Москва: Издательство АСТ, 2022 — с. 45-46

¹⁸ Calleja, G. *In-Game: From Immersion to Incorporation*, USA, The MIT Press. 2011. — P. 23

частью другой реальности. Тем не менее, Гордон Кальеха не был первопроходцем: за несколько лет до этого тему иммерсивности в цифровом мире и видеоиграх уже рассматривали с разных сторон. Джанет Хоровиц Мюррей подразумевает под иммерсивностью опыт переноса в тщательно проработанную среду, в которой внимание реципиента поглощает вымышленная реальность, влияющая на различные способы восприятия¹⁹. Элисон Макмахан утверждает, что на подобный уровень вовлечения способны в том числе видеоигры с особой виртуальной средой²⁰. Более общей категорией иммерсивность описывает Мари-Лор Райан, определяя её как ощущение перемещения сознания в вымышленный мир²¹. Лаура Эрми и Франс Майра предлагают различать иммерсивность и различать её по триггерам восприятия (сенсорным), творческим и спровоцированным вызовами²². Ян-Ноэль Тон поддерживает эту концепцию и предлагает различать пространственную, лудическую, повествовательную и социальную иммерсивность²³.

Во второй главе диссертации анализ видеоигровой эстетики и феномена интертекста главным образом проводится на примере сеттингов антиутопии, киберпанка, магического средневековья и его пересечении со славянским фольклором. Одним из источников для анализа визуального кода антиутопий стала статья Маркуса Шульцке *The Critical Power of Virtual Dystopias*²⁴. Согласно ей, повествование в видеоиграх может выступать как площадка для социальной критики. Будучи вовлечённой средой, игровые антиутопии способны создавать миры, в которых точка зрения на

¹⁹ Murray, J. Hamlet on the Holodeck. *The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, NY: The Free Press, 1997. — P. 98

²⁰ McMahan, A. Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, 2003 — P. 68

²¹ Ryan, M.-L. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins, 2001 — P. 10

²² Ermi, L. & Mäyrä, F. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In *Proceedings of Digra 2005: Changing Views – Worlds in Play*. Retrieved September 1, 2006. URL: <http://www.gamesconference.org/digra2005/viewpaper.php?id=267&print=1> (accessed: 21.08.2023)

²³ Thon, Jan-Noël. Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept. — In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi: Lapland University Press, 2008. — P. 39.

²⁴ Schulzke, Marcus. *The Critical Power of Virtual Dystopias*. Games and Culture. 2014. — P. 1-20

антиутопические институты и идеологии способна быть транслированной эффективнее, чем в аналогичных медиа. Текст также содержит мысль, что видеоигровой нарратив в подобном сеттинге способен формировать уникальную эстетику и содержать визуально закодированную информацию. Через их изучение игрок вовлекается во внутреннее устройство мира, исследование которого способно дать ему ответ на причины подобного мироустройства.

С выбором антиутопического сеттинга возник вопрос о возможности классификации киберпанка как антиутопического повествования. Будучи тесно связанным с анархией и капитализмом, что не всегда становится объектом повествования в классических антиутопиях, где царит порядок и узаконенное равенство между людьми, киберпанк богат на визуальные коды. На окончательное решение включить киберпанк в понятие антиутопии повлиял текст Дэвида Сиды *Cyberpunk and Dystopia: Pat Cadigan's Networks*²⁵. В этой работе киберпанк отнесён ко второй волне антиутопий и является одним из идейных продолжений жанра.

Одной из главных тем, возникающих в антиутопических мирах, являются интимные отношения. Зачастую они находятся под контролем государства, либо частично табуированы, но так или иначе сексуальные отношения и самоидентификация являются важными моментами в развитии персонажей и сюжетов. Это негласное правило исходит из классических произведений-антиутопий. В них главные герои, в основном мужчины, играют по правилам мира ровно до тех пор, пока не влюбляются в женщину. Женщина выступает в роли одного из триггеров, который заставляет героя нарушать правила. Женщина, выступая на стороне оппозиции, «открывает глаза» герою на реальное положение вещей. Джейн Донаверт в своем эссе *Genre Blending and the Critical Dystopia*²⁶, обсуждая тенденцию к стиранию

²⁵ Seed, David. "Cyberpunk and Dystopia: Pat Cadigan's Networks" in *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Eds. Raffaella Baccolini and Tom Moylan. Routledge, New York, 2003. — P. 69-91

²⁶ Donawerth, Jane. "Genre Blending and the Critical Dystopia" in *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Eds. Raffaella Baccolini and Tom Moylan. Routledge, New York, 2003. — P. 29-47

границ между жанрами, отмечает, что в ряде антиутопических сюжетов важное место отводится темам инверсии половых ролей, сексуальности и создания семьи. В этой связи появляется вопрос: как подобные темы визуально представлены в видеоиграх и какова роль самоидентификации и выбора партнера?

Теоретическая база исследования была составлена из трудов отечественных и зарубежных авторов, рассматривавших различные аспекты исследования видеоигр: их философию, исторический контекст, методологию, историческую и социальную значимость. Также были изучены работы авторов, имеющих прямое отношение к геймдизайну и манифесты разработчиков видеоигр. Одним из важных исследователей является Йен Богост, который систематизировал уровни рассмотрения видеоигр и обосновал концепцию пространства возможностей: пространства коммуникации между игроком и разработчиком, существенно отличающего видеоигру от других медиа за счёт возможности игроков принимать участие в процессе²⁷.

В исследовании использован метод компаративного анализа, без которого невозможно обойтись при изучении видеоигр. Важное место играет и семиотический метод, так как визуальные и нарративные элементы видеоигр воспринимаются как коммуникационные компоненты, способные выступать в виде знаков, находить адресатов и содержать в себе языковые и культурные коды. Виртуальный нарратив — это не просто сюжет, сценарий или особенный способ ведения повествования. Его можно определить как комплексное явление, особую форму коммуникации между игроком и игрой, разработчиком, пространством и воплощенной идеей. На это явление оказывают влияние различные факторы: начиная от геймдизайна и жанра игры, заканчивая общественным мнением и иммерсивностью. Аппелляция к разным жанрам и сеттингам с целью выявления закономерностей, сходств и

²⁷ Bogost, Ian. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007. 464 p.

различий в контексте интерактивного нарратива была бы невозможна без дескриптивного анализа, который помог сопоставить различные элементы и найти точки соприкосновения и сходства. Дополнительно задача по выявлению общих и различных элементов в схожих сеттингах решена благодаря лонгитюдному методу — антиутопические сюжеты рассматриваются с точки зрения трансформации смысловых и визуальных акцентов в повествовании в течении последних десятилетий.

В работе *Columbian Nightmare: Narrative, History, and Nationalism in BioShock Infinite*²⁸ Стефан Шуберт пишет о видеоигре как об интерактивной среде, в которой игрок существует в игре, чтобы самому функционировать как текст. Это важный момент для понимания визуальных особенностей игровых миров, где повествование выстраивается не только в угоду геймплею. Большое место в виртуальном пространстве отводится и самому миру: тому, как он устроен, на какие элементы обращают внимание дизайнеры и какой диалог пространство ведет с игроком. Этот вопрос можно решить, как путём непосредственного анализа произведений из списка лудографии, так и путем проведения опросов и внимательного чтения соответствующих исследований, в которых предметом исследования становится специфика нарратива конкретного проекта.

Еще одной проблемой, требовавшей особого внимания, стали размышления о философии внутриигрового пространства и его способности к саморефлексии: не с точки зрения нейронных сетей или искусственного интеллекта, а с точки зрения понимания языковой структуры мира, как пространства, способного вовлечь игрока в коммуникацию. Это пространство, будучи конфликтным, противоречивым и способным поднимать деликатные темы, априори не может статически рассказывать линейную историю. Ведь благодаря интерактивности игрок, по сути, создаёт уникальный текст практически сам. Необходимость углубиться в этот

²⁸ Schubert, Stefan. *Columbian Nightmare: Narrative, History, and Nationalism in BioShock Infinite*. FIAR — 2018 — Vol. 11.2. — P. 44-60

вопрос была вдохновлена книгой Тома Мойлана *Scraps Of The Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*²⁹, в которой автор проводит колоссальный анализ антиутопической/утопической фабулы. Подробное рассмотрение классической антиутопии, которая, согласно автору, начинается с Эдварда Фостера и Евгения Замятина, и его дальнейших анализ современных примеров, способствовали лучшему пониманию вопроса.

Тема отчуждения лежит в основе многих антиутопических повествований, и для медиума видеоигр оказывается также актуальной. Столкновение упомянутого выше жанра киберпанка и отчуждения неизбежно поднимает вопрос трансгуманизма и его критики, а также социально-классовых различий. На несовершенство человека, ориентацию на общественное, технические модификации биологического организма также обращает внимание и Владимир Кутырёв в своей работе «Сова Минервы летает в сумерках»³⁰.

Стоит отметить, что широкий круг восточноевропейских исследователей занимается исследованием темы антиутопического общества, которое исходит не только из интереса к жанру, но и из футурофобии. Непосредственно жанр антиутопии несёт в себе мощный превентивный нарратив, который воспринимается не только как развлечение для ума, но и несёт в себе предупреждающее сообщение. Эти истории рассказывают о том, к чему приводят утопические проекты и насколько ужасной может быть диктатура, лежащая в основе большинства антиутопий. Изучению этих проблем в русской и восточноевропейской науке посвящён ряд текстов, написанных М.Черняком, И.Данилевским, Л.Денисовой, Т.Грищенко и А.Черняевой, Ю.Жадановым и целой плеядой других авторов.

²⁹ Moylan, T. *Scraps Of The Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia* (1st ed.). — NY: Routledge, 2000. — 408 p.

³⁰ Кутырёв, В.А. Сова Минервы вылетает в сумерки (Избранные философские тексты XXI века). — СПб.: Алетейя, 2018 — с. 147

Основные результаты исследования и положения, выносимые на защиту

Во введении и первой главе диссертации поясняется используемая в дальнейшем терминология, внутренняя хронология, раскрывается суть трансдисциплинарного подхода в разборе конкретных проектов, имеющих непосредственное отношение к исследованию, затрагиваются такие термины как текстуальность, интертекстуальность, метатекст, архитектоника игрового нарратива, а также даётся теоретическая матрица для понимания современных видеоигровых концепций. В процессе исследования был предложен анализ морфологии полифонического нарратива с установкой на идеи Михаила Бахтина, которой писал: «Ведь диалогические отношения – явление гораздо более широкое, чем отношения между репликами композиционно выраженного диалога, это – почти универсальное явление, пронизывающее всю человеческую речь и все отношения, и проявления человеческой жизни, вообще все, что имеет смысл и значение»³¹. Был обоснован доказательный вывод, что пространство видеоигры способно вести визуальный диалог через интерактивный нарратив. Полемичность и коммуникативный характер пространства продуцируют по-настоящему живые эмоции, что позволяет игроку не только «пройти сюжет», но и узнать нечто новое о самом себе. На примере игры *Disco Elysium* было продемонстрировано, что термин «полифонический» отражает многоголосную игровую среду или игру как метатекст — виртуальный текст, который с помощью интерактивности вовлекает игрока в повествование, вызывает сопереживание и саморефлексию.

Дополнительно видеоигры были проанализированы как форма медиаинсталляции. Здесь основным вдохновителем новой концепции организации игрового пространства послужила монография историка искусства Клэр Бишоп «Искусство инсталляции»³². По нашему убеждению,

³¹ Бахтин М. Проблемы поэтики Достоевского. Собрание сочинений в семи томах. Том VI. – Москва: Языки славянской культуры, 2002. — с. 51

³² Бишоп К. Искусство инсталляции. — М.: Ad Marginem Press. 2022 — 192 с.

трёхмерные игровые пространства имеют свою экспозиционную логику и играют ключевую роль в создании атмосферы. Так как большую часть этой атмосферы игрок ощущает посредством непосредственного контакта с виртуальным миром, опыт этот уникален и сложно поддаётся толкованию. Клэр Бишоп упоминает цитату американского художника-инсталлятора Роберта Ирвина из работы *Transparency, Reflection, Light, Space: Four Artists*, в которой он рассуждает, почему любая медиация или попытка объяснить инсталляцию не приводят к успеху: «Взаимодействие между искусством и зрителем — это непосредственный опыт, который всецело принадлежит текущему моменту, и нет никакой возможности передать его вам через какую бы то ни было вторичную систему». Игрок как непосредственный участник процесса, не только вовлечен в построение сюжета, но и считывает смыслы, сопереживает, осмысляет повествование, пропуская его через себя. В большинстве своём игроки, в силу ряда факторов, воспринимают наполнение локаций как элемент процедурной риторики. Об этом писал Йен Богост, подчеркивая факт взаимодействия между игроками и элементами мира, которые они не замечают должны образом, но испытывают при этом их влияние. Тем не менее будь то город Ханамура из игры *Overwatch 2*, являющийся собирательным образом японского городского пространства, или зацикленный коридор из невыпущенного хоррора Р.Т. — каждое из этих пространств может быть рассмотрено как полноценная виртуальная инсталляция. Видеоигры могут быть как камерными пространствами с лаконичным сюжетом, так и комплексными мирами с обилием сюжетных линий. Такие игры как *Minecraft* или *Valheim*, которые позволяют самостоятельно формировать игровое пространство, выходят на новый уровень и предоставляют игроку возможность самостоятельно конструировать виртуальный мир. С появлением способности творить игрок осуществляет акт творения в самой игре, а следовательно, конструирует собственный нарратив в вымышленном мире.

Путём расширения понятия игрового нарратива, в исследовании

ставится вопрос о функционировании интерактивного сторителлинга при соприкосновении с реальностью. Важным аспектом исследовательского внимания становится процесс взаимовлияния реального и виртуального миров и проблема интеграции виртуального мира в нашу повседневность через геймификацию и метавселенные.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Установлено, что интерактивный сторителлинг расширяет возможности видеоигры как медиума, открывая новые форматы интерпретаций в контексте метатекстуального нарратива;
2. Выявлено, что философия внутриигрового пространства является ключевым для понимания языковой структуры мира как организованного пространства, способного вовлечь игрока в диалог. Это пространство, будучи конфликтным и противоречивым априори не может рассказывать линейную историю. Ведь за счет интерактивности игрок фактически воссоздает текст самостоятельно, даже если следует логике сюжета;
3. Доказано, почему медиальный характер видеоигры не определяется принудительным дидактическим материалом, а ориентирован на рефлекссию и имманентный опыт;
4. Сформулирована гипотеза, что видеоигры могут быть интерпретированы как форма медиаинсталляции.

Теоретическая значимость исследования

Ключевой особенностью исследований видеоигр стал комплексный подход не только к теоретическому, но и к творческо-практическому процессам — он в работе обозначен как трансдисциплинарный. При нём разные области знаний от медиевистики до дизайна нарратива, не рассматриваются как пересекающиеся напрямую. Отличие от междисциплинарного состоит в том, если «меж-» содержит в себе некую

грань «между» дисциплинами, то «транс» — это нечто поверх, некое вне, где дисциплины пересекаются, но не определяют само исследование. Это значит, что невозможно взять методы антропологии и визуальной семиотики, чтобы объяснить, как работает игровой опыт — их пересечений будет недостаточно, так как опыт этот уникален и находится под влиянием множества компонентов игровой эстетики. Трансдисциплинарный подход, используемый как основной инструмент анализа текста игры, базируется на изучении большого корпуса материалов и источников, входящих в библиографию современного и классического искусства, философии, культурологии, теории нарратива, сравнительной мифологии, психологии, медиаведения, исследований видеоигр и игровой эстетики, социологии.

Помимо этого, в Game studies важную роль играют дискурсы. Поэтому чем более тщательно продуман мир, тем больший потенциал имеет личный опыт в осмыслении этого пространства. В каждом новом случае он остаётся уникальным и формируется через три «И»: имманентность, иммерсивность, и интерактивность. В связи с этим, ещё одной проблемой, требовавшей особого внимания, стал вопрос о философии внутриигрового пространства и его способности к саморефлексии. Не с точки зрения нейронных сетей или искусственного интеллекта, а с точки зрения понимания языковой структуры мира, как пространства, способного вовлечь игрока в коммуникацию. Это пространство, будучи конфликтным, противоречивым и способным поднимать деликатные темы, априори не может статически рассказывать линейную историю. Ведь благодаря интерактивности игрок, по сути, создаёт уникальный текст практически сам.

У этого мира могут быть свои визуальную и смысловые правила, которые организуются сеттингами — метанаслоение смыслов, которые лучше всего раскрывают трансдисциплинарный характер игрового сторителлинга. При дизайне интерактивного нарратива перед разработчиками стоит задача создать не просто текст, но текст, который в ряде проектов может принимать форму метатекста — виртуального текст, организованного таким образом, что

при помощи интерактивности он вовлекает игрока в повествование, вызывает сопереживание и ориентируется на рефлексивность. Сам мир компьютерной игры выступает как текст, способный иллюстрировать части собственной истории без слов. И главным отличием здесь выступает интерактивность — игрок самостоятельно передвигается по визуально насыщенному миру и принимает решения, берёт управление персонажем на себя. Так осуществляется феномен, который в работе был определён как вчитывание смыслов. Он исходит из понятия декодирования — интерпретации текста, которое приближает читателя к пониманию его составных частей. Вчитывание — это наделение текста тем смыслом, который в нём изначально не содержится. Таким образом, интерактивный сторителлинг расширяет возможности видеоигры как медиума, открывая возможность для интерпретаций за счёт метатекстуального нарратива.

Одно из первостепенных значений при исследовании эстетики видеоигр также отводится сеттингу. Три важных элемента любого сеттинга (место действия, временной промежуток и конкретная эстетическая среда) в контексте игры они чаще всего объединены общим нарративом. Например, в видеоиграх антиутопический сюжет раскрывается по-новому, в большей мере выступая в качестве сеттинга. Он ориентируется на создание визуальных конструктов. Необходимость придать виртуальному миру единый облик, который отразит мироустройство не только внешне, но и внутренне, ставит перед геймдизайнерами непростую задачу. Как вовлечь игрока в повествование и заставить сопереживать своему герою? В первую очередь, задействовав нарратив.

Практическая значимость исследования

Пребывающая в границах виртуального мира игровая среда может быть осмыслена в качестве современной формы медиаинсталляции. В подобных проектах игрок способен уделять время поиску своей идентичности внутри виртуального пространства. Перцепция игры видится

как первостепенная и настолько же определяет восприятие игры как формы искусства, как и в современных видах инсталляций: как медиа-, так и физических. Подобным образом, с точки зрения инсталляции, можно описывать многие игровые проекты. Особенно, если речь идёт об играх с определённой виртуальной средой — сеттингом. Как и к инсталляциям, относится к ним как к искусству можно только через призму зрительского опыта, который они предлагают.

Исследования виртуальной эстетики могут исходить из игровой среды, как пространства для воплощения художественных практик. Эти практики могут быть как внутриигровыми, так и выходить за рамки игрового медиума. Так появляются медиальные пересечения, в которых видеоигры сталкиваются с литературой, кино, комиксами и не только. Одним из наиболее сложно устроенных столкновений подобного типа выступает соотнесение эстетики видеоигр с процессом экспонирования, а также кураторским и зрительским опытом в современных культурных институциях. Это сказывается и на том, что видеоигры используются как выразительная форма, с которой зрителю нужно взаимодействовать, становясь игроком. Ведь эстетику видеоигр можно не только воспроизвести в виртуальном проекте, но и попробовать перенести её в реальность, выведя за рамки цифрового продукта. Подобный перенос необязателен — ведь видеоигры, будучи резидентом виртуального мира, самостоятельны сами по себе и не требуют обязательного выхода за рамки искусственной реальности. Эстетика видеоигр, подпитываемая современным трендами, искусством, образностью и культурой, остаётся перспективным направлением, запрос на которое в последующие годы будет только расти как в контексте совершенствования и доступности компьютерных возможностей, так и в рамках развития метавселенных.

Апробация результатов исследования

Публикации по теме диссертации:

Работы, опубликованные автором в журналах, индексируемых в международных базах индексации и цитирования, а также входящих в списки журналов высокого уровня НИУ ВШЭ:

Шибает М.В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2021. Том 6. № 4. С. 5-26.

Шибает М.В. Visual Codes of Dystopia in Video Games: Representation of Social Class Differences // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2023. Том 8. № 3. С. 157-174.

Шибает М.В. Disco Elysium: морфология полифонического нарратива // Артикульт. 2022. № 3 (47). С. 25-41.

Иные публикации по теме диссертации:

1. Шибает М.В. Из виртуального в реальное // Онлайн-журнал V–A–C Sreda. URL: <https://sreda.v-a-c.org/ru/read-36>

Конференции:

Основные положения и выводы диссертационного исследования освещались в следующих выступлениях автора:

1. Международная онлайн-конференция НИУ ВШЭ «Эстетика добра и зла в видеоиграх», доклад «Фэнтези постмодерна в комиксах и

- видеоиграх: сюжетная и графическая преемственность» (Москва, НИУ ВШЭ, 24 сентября 2020 г.)
2. XXVIII Международная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2021», секция «Культурная политика и управление в гуманитарной сфере», доклад «Методы партиципации и геймификации современного выставочного пространства» (Москва, МГУ, 17 апреля 2021 г.)
 3. Международная конференция НИУ ВШЭ «Теории и практики искусства и дизайна: социокультурные, экономические и политические контексты», доклад «Виртуальная графика игрового пространства: от граффити до живописи» (Москва, НИУ ВШЭ, 21 апреля 2021 г.)
 4. Ясинская (Апрельской) международная научная конференция по проблемам развития экономики и общества, секция «Креативные индустрии: перспективы развития и образовательные стратегии», медиаарт, доклад «Визуальные коды антиутопии в видеоигровой эстетике» (Москва, НИУ ВШЭ, 6 апреля 2023 г.)

II. Основное содержание работы

Это тематическое исследование основано на проблемах эстетики видеоигр в рамках междисциплинарных исследований. При изучении видеоигр как медиума важное место следует отводить личному игровому опыту, в основе которого может лежать как прохождение основного сюжета игры, так и более уникальные явления, вследствие которых могут возникать разночтения. Ими могут быть виртуальный игровой туризм, использование игрового медиа в качестве творческого метода, применение антропологических или этнографических подходов при изучении виртуальных миров и исследование феномена фиксации определённых, как философских, так и визуальных, эстетик. Виртуальный туризм основан на изучении игрового пространства вне основной сюжетной линии, создании скриншотов и визуальном исследовании пространства с целью поиска скрытых сюжетов или погружения в эстетику игры. Преимущественно такой подход применим в играх с открытыми мирами. В линейном и замкнутом пространстве ограничения геймплея не позволяют игрокам в полной мере исследовать внутренние правила, по которым существует виртуальный мир. Однако такие нарративы содержат множество скрытых смысловых подсказок, «пасхальных яиц»³³, позволяющих осмыслить философию внутриигровых пространств как через аллегории и сопоставления, так и через игровой текст.

Изучение игр в контексте визуальной культуры говорит о том, что видеоигры могут не только погружать игрока в новую для него реальность, но и выступать в роли сложно организованных повествований. Эти нарративы в значительной степени ведут диалог с окружающей игрока «реальной» реальностью. Выбор антиутопического сеттинга как игровой матрицы способствует более показательной демонстрации того, насколько разнообразной, сложной и в то же время структурированной и близкой к

³³ Термин, которым преимущественно в видеоиграх обозначают отсылку на произведение из другого медиума

человеку может быть игровая эстетика определённой темы. Фокус преимущественно на одном сеттинге обоснован тем, что без необходимой исследовательской базы и анализа внутреннего содержания различных проявлений антиутопий в повествовании было бы практически невозможно проследить единую структуру в формировании антиутопических миров и ее визуальных кодов. Попутно анализ антиутопий был предметом лонгитюдного исследования чтобы проследить, сохранились ли по мере развития жанра нарративные компоненты и элементы из произведений предыдущих эпох, и насколько идеи в этих историях сохраняют свою актуальность.

Диссертационное исследование посвящено проблеме восприятия эстетики видеоигрового медиума. Основным объектом для анализа в работе выступает интерактивная среда, в которой две оптики, — игровая и зрительская, — сталкиваются и взаимодействуют друг с другом и с окружающим виртуальным пространством. Значительное место занимает также визуально-нарративный дизайн — направление в организации среды, виртуальной или реальной, которое в той или иной форме существовало на протяжении всей человеческой истории. История искусств свидетельствует о том, что с момента появления у человека потребности в анализе и сохранении своей истории, необходимость создания соответствующих текстов, историй или мифов, была неотъемлемой частью культуры. Слово «текст» в данной работе употребляется как часть нарративной семиотики, основы которой заложены в работах Р. Барта, Ю. Кристевой, М. Фуко, У. Эко, Ю. Лотмана, Ж. Деррида — всех тех, кто стоял у истоков семиотического анализа и постструктурализма. Таким образом, любой элемент реальности может быть прочитан и интерпретирован, и, следовательно, может выступать в роли текста³⁴. Соответственно, визуально-нарративный дизайн как деятельность, которая заключается в создании семантических текстов — это более глобальное изобретение человека,

³⁴ Деррида, Ж. О грамматологии. — М: Ad Marginem, 2000. — С. 238

существующее вне рамок теории разработки видеоигр.

Сказанное определяет основные репрезентативные стратегии исследования: апелляция к эстетике видеоигр в контексте *game studies*, анализ потенциала визуальных кодов в игровых текстах. Эти исследовательские дискурсы долгое время находились вне поля зрения учёных, как в России, так и за рубежом. Видеоигры как часть виртуальной художественной культуры, тесно связаны с кинематографом, литературой и искусством в целом, но также способны формировать собственный язык, изучение которого представляет широкий интерес для гуманитарных наук. Трансдисциплинарный подход, используемый как основной инструмент анализа текста игры, базируется на изучении большого корпуса материалов и источников, входящих в библиографию современного и классического искусства, философии, культурологии, теории нарратива, сравнительной мифологии, психологии, медиаведения, исследований видеоигр и игровой эстетики, социологии. Эта интегративная методология анализа нарративного дизайна и специфики сторителлинга в видеоиграх позволила расширить исследовательскую оптику, взглянуть на текст с панорамной точки зрения.

Первая глава исследования посвящена эстетике видеоигр и определению тезауруса понятий и ключевых терминов, используемых в работе, а также исследованию их роли и места в игровом сеттинге. Отправной точкой стал анализ устройства игрового опыта и стратегии пересечения в нём текстоцентричной и визуальных основ, что определяет специфику определённых сеттингов и жанров в игровом нарративе.

Во **второй главе** исследования в центре внимания находится собственно эстетика видеоигр с точки зрения визуально-нарративной логики в конструировании игровой среды. На примере двух показательных сеттингов, — антиутопии и магического средневековья, — в которых большое значение отводится не только внешнему, но и образному, аллегорическому содержанию виртуального языка, продемонстрировано то, как сеттинг способствует созданию определённого смыслового поля.

В третьей главе актуализирован инновационный поход к игровому медиуму как к новой, виртуальной форме инсталляции путём сопоставления работы и идеи художников-инсталляторов с видеоигровыми проектами. Важнейшей частью этой главы является анализ художественного потенциала игровых пространств, возможность выхода и заимствования игровой эстетики виртуального мира в реальном и медиальном пересечениях.

III. Заключение

Исследование затрагивает три большие темы, каждая из которых может мыслиться самостоятельно, но тем не менее неразрывно объединены в работе в рамках эстетики видеоигрового медиума. Являясь определяющими, зрительская и игровая оптика соединяются в интерактивной среде в одном лице — лице конкретного игрока, дисциплины или подхода, каждый из которых будет иметь свой уникальный взгляд при столкновении с виртуальной средой. Предложенный в исследовании взгляд на эстетику видеоигр может помочь не только игровым разработчикам в создании более качественных пространств, но также и кураторам культурных институций и выставочных проектов, которые в своей работе могут брать за основу инсталляционную логику видеоигрового медиума.

За счёт расширения потенциала компьютеров целый ряд профессий перестал мыслиться только в условиях физической реальности, ведь для них открылось отдельное пространство, которое жаждет развития. В эпоху цифровизации на передовой линии встали не только интернет, но и, неожиданно, видеоигры. На сегодняшний день их потенциал не перестаёт расти, что привлекает в игровую индустрию всё больше специалистов самых разных направлений. Следствием этого стало то, что игровая индустрия, как и многие сферы деятельности человека, довольно быстро приобрела коммерциализированный характер. Первоначально этот особенный рынок идеологически был близок к масс-маркету. Например, одной из наиболее популярных тенденций на заре индустрии было копирование успешных моделей и геймплейных механик. Подобная специфика была понятна: разработчики нового продукта, достигшего к середине 80-х годов невероятной популярности, неохотно инвестировали в эксперименты. Отголоски этого тренда в индустрии существуют до сих пор: интересные механики кочуют из одной игры в другую, переосмысляются и интегрируются в сеттинги. После непродолжительного золотого века компьютерных аркадных игр, который начался в конце 70-х годов и

продлился до середины 80-х, последовал кризис рынка в 1983 году. А для индустрии наступил новый рассвет. Развитие персональных компьютеров и технологические новшества модернизировали не только видеоигры, но и всю человеческую жизнь, неотъемлемыми частями которой отныне стали игровая индустрия и технологический прорыв. Это привело и изменениям в отношении к видеоиграм со стороны разных наук — они стали обращать внимание на медиум, который до этого рассматривался только в рамках исследований других медиа и компьютеров.

В данной работе также было проанализировано представление внутреннего содержания игрового нарратива. Ответственное выполнение этой задачи курирует геймдизайнер с помощью визуальных кодов, основа которых может быть заложена не только в литературе и кино, но и в философии виртуального мира и даже самой реальности. Так в сеттинге антиутопии через связь пространства и его философии определяется совокупность ключевых проблем, актуальных для выбранного мира. Например, воплощение иллюзорной и мифической власти во всех сферах человеческой жизни или бедности как крах утопической идеи. Нарратив о власти как доминирующей силе помогает персонажам реализовать себя и закладывает психологизм ситуаций. В свою очередь, использование архитектурных решений и виртуальной графики помогает отразить внутреннюю идеологию мира через внешний облик. Игровые образы переполнены пропагандой идеологии, а замкнутый характер системы, из которой люди не могут или не хотят убежать, способствует созданию наилучшей атмосферы для поддержания неравенства: запертые в таком состоянии вызывают сочувствие, футуристические страхи и провоцируют конфликт между текстом и читателем. Черпая вдохновение из окружающего мира, авторы виртуальных пространств визуализируют темы дискриминации и классовой борьбы, используя ряд визуальных паттернов. Каждый из них представляет собой семантический код, который способен передаваться от рассказа к рассказу. Художественная реминисценция и

поиск прототипов играют в этом важную роль, ведь любое искусство — это всего лишь воспроизведение уже существующих образов. Следовательно, медиальный характер видеоигр не столько транслирует смыслы, сколько мотивирует игрока к диалогу. Это значит, что интерактивный нарратив работает не с принудительным дидактическим материалом, а с рефлексией и внутренним миром игрока.