

РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ФИЛОЛОГИИ И ИСТОРИИ
КАФЕДРА ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ И ИСТОРИЧЕСКОЙ ПОЭТИКИ
СПЕЦСЕМИНАР "ПРОБЛЕМЫ С ПОЭТИКОЙ"



ТЕЗИСЫ ДОКЛАДОВ
ВСЕРОССИЙСКОЙ НАУЧНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

ПРОБЛЕМЫ
С ПОЭТИКОЙ
ЦЕЛЕСЕР

МОСКВА – 2024

Проблемы с поэтикой видеоигр : тезисы докладов всероссийской научной конференции / сост. Е. А. Даутова, Г. А. Филиппов. – Москва, 2024. – 29 с.

Конференция состоится 7, 8, 9 ноября 2024 года (четверг, пятница, суббота) в Российском государственном гуманитарном университете (Москва, ул. Чайнова, 15, к. 7, 273 ауд.).

Конференция будет проходить очно. Для слушателей будет организована трансляция на платформе zoom. Ссылка для регистрации на конференцию: <https://problems-with-poetics.timepad.ru/event/3019137/>

Мы в социальных сетях:

https://vk.com/psp_videogames2024

Организаторы конференции:

Спецсеминар «Проблемы с поэтикой»:

https://vk.com/problems_with_poetics

https://t.me/problems_with_poetics

Кафедра теоретической и исторической поэтики РГГУ:

Миусская пл., д. 6, к. 7, каб. 278.

Тел. (495) 2506844

E-mail: kafedratisp@rggu.ru

<https://www.rsuh.ru/education/ifi/structure/department-of-theoretical-and-historical-poetics.php>

СОДЕРЖАНИЕ

ВИДЕОИГРА КАК МЕДУА И КАК ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ	6
Валерий Александрович Акимов (ВГИК). Психоанализ игры: ядро Реального в игровом опыте	6
Александра Валерьевна Никитина (ЧувГУ). Феномен интимности в видеоиграх	6
Никита Владимирович Гугучкин (РГПУ). Методологические проблемы эстетического анализа видеоигр	7
НАРРАТОЛОГИЯ ВИДЕОИГР И ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ	8
Андрей Евгеньевич Агратин (РГГУ). Философия постгуманизма в видеоигре «Stray»	8
Александра Юрьевна Лавриненко (РГГУ). Нарративные особенности видеоигры «Amnesia: Rebirth»	8
Марк Денисович Давыдов (НИУ ВШЭ, СПб). Эстетико-коммуникативная специфика повествования в видеоиграх «Alan Wake» и «Alan Wake 2»	8
ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИСТОЧНИКИ ВИДЕОИГРОВЫХ НАРРАТИВОВ	10
Арина Евгеньевна Дворцова (НИУ ВШЭ). Современный городской фольклор как элемент нарратива игровой вселенной «Метро 2033»	10
Анастасия Алексеевна Иванова (РГГУ). Роль шведского фольклора в видеоигре «Year walk»	10
Анна Дмитриевна Каширина, Софья Павловна Воробьева, София Михайловна Абрамова (ДвФУ). Сквозь огонь, воду и полимеры: о влиянии фольклора на поэтику компьютерных игр (на примере «Atomic Heart»)	10
ЖАНРЫ ВИДЕОИГР МЕЖДУ ГЕЙМПЛЕЙНЫМИ МЕХАНИКАМИ И НАРРАТИВНЫМИ ФОРМУЛАМИ	12
Валерий Викторович Иванов (РГГУ). Актуальное состояние и перспективы жанра «immersive sim»	12
Алексей Константинович Ларичев (РГГУ). Черты жанра космической оперы в видеоигре «Mass Effect 2»	12
Владимир Алексеевич Афанасьев (НИУ ВШЭ, НН). Нарративные особенности поджанра соулслайк (на примере «Elden Ring»)	12
ОСОБЕННОСТИ ПОЭТИКИ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ	13
Богдан Андреевич Филюшин (РГГУ). Поэтика и особенности устройства видеоигры «Жизнь и страдания Господина Бранте»: между визуальной новеллой и нарративной RPG	13
Илья Алексеевич Ежов (РГГУ). Металепсис игрового мира как фабульный ход в визуальных новеллах	13
Максим Эдуардович Хатов (журнал «Хлам»). Поэтика крашей и системных ошибок: развитие визуальных новелл в условиях жанровых ограничений	13
Анна Антоновна Овчинникова (РГГУ). Методы создания страха в визуальных-horror новеллах на примере видеоигры «Зайчик»	14
ГЕЙМ-ДИЗАЙН И АРХИТЕКТУРА МИРА В ВИДЕОИГРАХ	15
Анна Евгеньевна Пастухова (СПбГУ). Изометрическая графика в играх: влияние ракурса на опыт взаимодействия с игровой реальностью	15
Глеб Сергеевич Дуганов (ЕУСПб). Экскурсия в Сиродиил: компьютерная игра как туристическая практика	15

Кристина Денисовна Владимирова (В&D). Конструирование фикциональных городских пространств в видеоиграх жанра adventure	16
Виктория Сергеевна Гусельцева (В&D). Реализация механики «временных петель» в дизайне видеоигр	16
Артём Александрович Красин (РТУ МИРЭА), Ксения Олеговна Приходько (независимая исследовательница). Дискурсивность и метафорика животного мира в «Dishonored»	16
Елизавета Сергеевна Шелест (ДФУ). Стилизация древнерусского языка и культуры как системообразующая черта поэтики видеоигры «Black Book»	17
гейм-визайн и исследования игрового опыта	18
Елена Евгеньевна Андреянова (независимая исследовательница). Медленное чтение и медитация: композиционно-сюжетные особенности геймплея игры «Red Dead Redemption 2»	18
Григорий Алексеевич Щукин (РГГУ). Бей-стреляй: оружие в играх как сетевой посредник	18
Полина Валерьевна Петривляк (ИТМО). Встречают по одежке: проблема «функциональности» одежды в видеоиграх	18
Николай Михайлович Сарманов (СПбГУ). Владимир Иванович Федоров (независимый исследователь) Голый мастер: антропология отказа от кастомизации	19
Марина Сергеевна Свиридова (ТомГУ). Когнитивный аспект моделирования системы подсказок для видеоигры «Арка края»	19
Харли Викторович Гипатия (ТюмГУ). «Цирк во время чумы»: как спровоцировать погружение игрока в искусственный мир с помощью метаповествования	19
саундтрек и аудиальное пространство видеоигры	21
Павел Константинович Ляхов (РГГУ). Звуковой дизайн и музыкальное сопровождение, как инструменты повествования и геймплея в хоррор играх	21
Полина Константиновна Матвеева (РГГУ). Функция саундтрека в организации повествования в видеоигре «Ведьмак 3: Дикая Охота»	21
Паулина Вячеславовна Жильцова (НИУ ВШЭ СПб). Роль Традиционной музыки в структуре саундтрека видеоигры «The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom»	21
отдельные аспекты поэтики видеоигр	23
Глеб Игоревич Ильин (РГГУ). Глитч-арт в видеоигре «Пятно»	23
Евгения Михайловна Шотина (РГГУ). Стивенсон за Макинтошем: исторический роман и ретроэстетика в «Возвращении “Обра Динн”» Лукаса Поупа	23
Дарья Робертовна Пирус (НИУ ВШЭ). Концепция мизансцены как элемент нарративного дизайна в «Alan Wake 2»	23
Евгения Сергеевна Смыкова (РАНХиГС). Атомное путешествие: анализ художественного стиля «Atomic Heart»	24
Альбина Сергеевна Криворучко (НИУ ВШЭ СПб). «Slay the Princess»: дама больше не в беде. Искусство обмана игровых ожиданий и разрыв шаблонов	24
Кристина Александровна Карзакова (НИУ ВШЭ НН). Трансформация образа Золотого Шара из повести «Пикник на обочине» Аркадия и Бориса Стругацких в видеоигре «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля»	24
София Сергеевна Забелич (МГИМО). Исследование символики милоты персонажей игры «Kirby» через призму некооперативных игр теории игр по Нэшу и элементы коллективного бессознательного	25
память, ностальгия и утопия в игровом повествовании	26

Алексей Юрьевич Гавриленков (РГГУ). Проблема ностальгии и опыта постмодерна в игровом повествовании «Disco Elysium»	26
Татьяна Васильевна Кипяткова (ЕУСПб). Руинированное пространство как гейм-специфичный инструмент работы с прошлым (на материале постсоветских инди-видеоигр)	26
Полина Леонидовна Войцук (независимая исследовательница). «Alice: Madness Returns» Американа МакГи и травматическая память	26
Маргарита Витальевна Дойлидова (БГУ, Беларусь). «Little Goody Two Shoes»: Вуманхуд через хоррор-оптику	27
Михаил Юрьевич Федорченко (независимый исследователь). Барочные солнечные вспышки утопии: рейв-акселерация в «Disco Elysium»	27
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ НАСИЛИЯ В ВИДЕОИГРАХ И СПОСОБЫ ЕГО ИНТЕРПРЕТАЦИИ	28
Регина Рустемовна Шайфутдинова (РАНХиГС). Расовый конфликт в RPG-играх как способ репрезентации реальных социальных противоречий	28
Мария Максимовна Лукшина (РГГУ). Анализ приёмов критики насилия и потребности в нём в видеоигре «Spec Ops: The Line» (2012)	28
Ксения Анатольевна Жернова (независимый исследователь). Создавая соучастника: анализ игры «This War of Mine»	29
Дарья Юрьевна Осинцева (независимая исследовательница). Убить нельзя помиловать: сопереживание противникам-ботам в видеоиграх	29

ВАЛЕРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ АКИМОВ (ВГИК). ПСИХОАНАЛИЗ ИГРЫ: ЯДРО РЕАЛЬНОГО В ИГРОВОМ ОПЫТЕ

Суждение о том, что видеоигры – это не что иное, как способ избежать проблем и сложностей реального мира, становится всё более догматичным и потому мало отражающим актуальные нюансы психологического портрета современного геймера. Искусственные миры видеоигр уже перестали быть альтернативой реальностью – они сами по себе являются средой существования, что снимает символическую границу между фантазмом и реальностью. Фрейдовский принцип реальности уже переместился «внутри» игры, что служит симптомом обратного эскапизма – когда геймер стремится «сбежать» из игры в реальность, или, как утверждает психоаналитик Виктор Мазин в контексте сновидений, геймер пытается вырваться из игры в реальность, дабы спастись от того, чем угрожает ему игровой опыт – раскрыть в самом фантазме трещину Реального (в лакановском понимании этого термина). Видеоигры как конструкт фантазматического ощущения соблазняют не перспективой «забыться» в процессе игры, а картинами раскрытия Реального за пределами ограничивающих форм непосредственной реальности. Эскапизм в таком случае становится перманентным движением, без направлений, но с одним мотивом: приближаться к беспредметному и развоплощённому ядру Реального настолько, чтобы оно продолжало «дразнить» игрока, но ни в коем случае к нему не прикасалось.

АЛЕКСАНДРА ВАЛЕРЬЕВНА НИКУТИНА (ЧУВГУ). ФЕНОМЕН ИНТИМНОСТИ В ВИДЕОИГРАХ

Работа посвящена исследованию пространства однопользовательских видеоигр как места интимности и одиночества. В статье анализируются игры «Doom», «Minecraft», «GTA» и др. Автор рассматривает видеоигры как современные убежища для воображения, которые позволяют игрокам дистанцироваться от реальности и исследовать собственные внутренние миры. Автор ссылается на исследования Гастона Башляр и Питера Слотердайка для объяснения феномена интимности в видеоиграх. Видеоигра интимна потому, что в ней видится убежище воображаемого. Интимность предполагает одиночество, значимое для человека как событие, которое предполагает его встречу с альтернативными версиями себя. Игрок в этом отношении – одинокое существо, обернутое в оболочку героя, путешествующего в мире «морщины Внешнего» (Делёз), или того, что является нам как желаемое, но отсутствующее в пределах нормального человека. Видеоигра формирует необходимый габитус изолирования. Интимность видеоигры формируется посредством фронтального разворота игры к игроку. Революционным для видеоигр решением было совместить процессы исследования с получением откровения. Откровение – это один из самых интимных процессов; обнажение истины подчас имеет скрытый эротический характер.

Культура связывает интимность пространства с визуальными образами пещеры и дома. Домашнее пространство – это первый опыт переживания другого мира. По мере взросления мир постепенно будет обретать качество тотальности, всеобъемности. Открытие космоса в XX веке так же, как и Великие географические открытия – это и обретение наших истинных размеров: мы ничто перед лицом вечности. В этом отношении прогресс – это процесс «увеличения размеров» человека, стягивание координат. Это перекликается с внутренней потребностью в расширении горизонтов понимания, стремлением к укрощению хаоса, созданию упорядоченной картины мира. Мы извечно балансируем между уютом защищённого пространства и вызовом бескрайнего горизонта, формируя через эти ключевые образы наш путь как индивидов и представителей цивилизации одновременно. С одной стороны, видеоигра предлагает человеку практически бесконечный мир, который одновременно символизирует первозданность пещеры и потенциал дома как места безопасности и творчества. И в то же самое время игра позволяет сопротивляться бесконечному и безграничному, она вновь дает нам шанс обрести соразмерность миру. Эта двойственность отражает

вечное стремление человека к экспансии и трансценденции, а также стремление к символическому присвоению пространства, которое кажется безграничным. Пространства видеоигр существуют не только в антиномии отношений внутреннего и внешнего, но бесконечного и конечного. Бесконечности жизненного мира, ограниченного лишь смертью, противопоставляется конечность мира видеоигр, в котором смерти не существует.

НИКИТА ВЛАДИМИРОВИЧ ГУЗУЧКИН (РГПУ). МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ЭСТЕТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА ВИДЕОИГР

Эстетический опыт видеоигры не ограничивается синтезом других видов искусств (изобразительного, музыки, драмы и др.), но обладает собственной эстетической спецификой. Он формируется из включённости игрока в процесс создания конечного произведения (агентивность) и преломления составных эстетических форм (визуальность видеоигр отличается от визуальности живописи или кино). Таким образом, видеоигры требуют особой методологии эстетического анализа, который бы включал в себя всю специфику эстетического опыта видеоигр. Для начала разработки подобного метода автор использует классические эстетические теории, современные онтологические подходы и фреймворки, используемые в геймдизайне (Mechanics Dynamics Aesthetics, Design, Dynamics, Experience, теория линз Д. Шелла и др.).

Исходя из этого, новая методология анализа эстетического в видеоигре должна основываться на:

- феноменологическом анализе опыта игрока;
- целях дизайна конкретной игры;
- архетипах видов удовольствия от игры («8 types of fun» и другие классификации);
- принятии фактора агентивности, который преломляет любой опыт в игре, создавая его особую форму, свойственную только ей.

Более последовательный и фундаментальный анализ эстетики видеоигр позволит по-новому посмотреть на эстетику в целом, поскольку её специфика в видеоиграх значительно расширяет представления о границах категории «прекрасного», а также проливает свет на такие неоднозначные для эстетики медиа как хэппенинги, перформансы, иммерсивный театр и др. Помимо этого, анализ эстетики игры в целом создаёт новую перспективу и призму при анализе самого акта творческой деятельности, поскольку любая игра одновременно является актом созидания и рецепции произведения.

НАРРАТОЛОГИЯ ВИДЕОИГР И ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ

АНДРЕЙ ЕВГЕНЬЕВИЧ АГРАТИН (РГГУ). ФИЛОСОФИЯ ПОСТГУМАНИЗМА В ВИДЕОИГРЕ «STRAY»

Одна из ключевых интеллектуальных тенденций современности – пересмотр антропоцентрических представлений, проблематизация границ между человеческим и нечеловеческим. Философия постгуманизма, призванная спрогнозировать опыт жизни за пределами человеческого самосознания, находит отклик в творческих практиках. К ним следует причислить видеоигры, дающие возможность не просто запечатлеть вышеозначенный опыт, а условно испытать его. Главный герой *Stray* (2022) – бродячий кот, оказавшийся в футуристическом городе, населенном роботами. Постгуманистическая проблематика представлена в игре на нескольких уровнях: жанровом (антиутопический мир), нарративном (среди акторов истории нет ни одного человека) и, наконец, геймплеем. Животное в роли протагониста – далеко не новый игровой прием. Но обычно такой персонаж обладает антропоморфными чертами внешнего облика и поведения. В *Stray* же кот сохраняет свою видовую идентичность на протяжении всего сюжета. Собственно человеческой субъектностью обладает именно игрок, а не его виртуальный «аватар». Это разграничение остается неочевидным вплоть до финала, что порождает особый рецептивный эффект «открытия», когда игрок неожиданного для самого себя осознает наступление «конца человеческой исключительности» (Ж.-М. Шеффер).

АЛЕКСАНДРА ЮРЬЕВНА ЛАВРИНЕНКО (РГГУ). НАРРАТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВИДЕОИГРЫ «AMNESIA: REBIRTH»

Мой доклад будет посвящен нарративным особенностям survival-horror игры «Amnesia: Rebirth», которая была выпущена студией Frictional Games в 2020 году. Опираясь на текстоцентричный подход к изучению видеоигр, можно утверждать, что любая игра содержит в себе определенный нарратив. Повествование игры может двигаться по-разному, и многие исследователи пытаются выделить ряд средств, с помощью которых это происходит. И так как тема эта остается не до конца изученной, я предлагаю следующий перечень нарративных средств, которые встречаются в игре «Amnesia: Rebirth».

Опираясь на книгу С. Домша «Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games», можно выделить «пассивные» и «активно-узловые» формы повествования. К пассивным формам относятся текстовые элементы, диалоговый интерфейс и экран загрузки, а к активно-узловым – квесты, которые выполняет игрок, и вариативный финал. В своей работе хотелось бы уделить внимание и такому понятию как *environmental storytelling* (повествование через окружение), которое не сводится ни к пассивным, ни к активно-узловым формам, т.к. окружение является и частью интерфейса, и элементом, с которым может взаимодействовать игрок. Сочетание всех этих нарративных средств имеет довольно большое значение для организации сюжета и повествования игры.

МАРК ДЕНИСОВИЧ ДАВЫДОВ (НИУ ВШЭ, СПБ). ЭСТЕТИКО-КОММУНИКАТИВНАЯ СПЕЦИФИКА ПОВЕСТВОВАНИЯ В ВИДЕОИГРАХ «ALAN WAKE» И «ALAN WAKE 2»

Настоящий доклад посвящен вопросам поэтики видеоигровой серии «Alan Wake», разработанной финской студией «Remedy». Концептуальная рамка работы включает в себя интермедиальную и трансмедиальную теории, а также структурную нарратологию. В анализе особое внимание обращается на общую структуру взаимодействия игрока с пространством игры, делается риторический шаг в сторону выявления эргодических особенностей рассматриваемых видеоигр и разбирается их нарративная логика. Кроме того, предпринимается попытка проследить прагматическую логику, которой подчиняется игровой опыт в контексте обеих игр.

В этой связи утверждается, что в основе взаимодействия игрока с миром игры лежит интермедиаальный характер повествования (нарративная структура как первой, так и второй частей может быть представлена как последовательность форм ремедиации, когда в рамках повествования используется множество вложенных друг в друга эстетико-коммуникативных практик, а именно: внутриигровые видеоролики, музыкальное сопровождение, внеположные главному сюжету мини-эпизоды и т.д.), который обеспечивает вовлечение игрока в трансмедиаальное повествование данной серии. Проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, какими нарративными средствами достигается суггестивность мира игры.

АРИНА ЕВГЕНЬЕВНА ДВОРЦОВА (НИУ ВШЭ). СОВРЕМЕННЫЙ ГОРОДСКОЙ ФОЛЬКЛОР КАК ЭЛЕМЕНТ НАРРАТИВА ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ «МЕТРО 2033»

Нарратив игровой вселенной «Метро 2033» строится вокруг мифа об использовании московского метрополитена в качестве способа выживания в период так называемой «ядерной зимы». Генеалогия этого мифа берет свое начало в советской городской легенде и формах ее бытования, сохранившихся до нашего времени. Исследование рассматривает влияние прагматики современных городских легенд о московском метро на формирование нарратива игровой вселенной «Метро 2033». Специфичность игрового опыта, создаваемая за счет нахождения игрового персонажа в замкнутом туннельном пространстве, противопоставления безопасности подземного мира и опасности наземного нарративом игры, генетически связана с фольклорным полем тематических легенд (легенды о мутировавших существах в метро, легенды об инфраструктуре метро). Отдельно от общего нарратива расположен ряд вставных новелл, рассказанных неигровыми персонажами и посвященных нарушению границы между обществом человеческим и «обществом» потусторонним в туннельном пространстве, что соответствует дискурсу тематической группы легенд о «потустороннем в метро». Исследование основано в том числе и на антропологическом материале, посвященном сбору и систематизации современных городских легенд как в сетевом, так и в реальном пространстве и его отражении в игровом опыте. Этим мы предпринимаем попытку осмыслить дуальность образа московского метро в общественном сознании в контексте создания саспиенса внутри видеоигрового пространства.

АНАСТАСИЯ АЛЕКСЕЕВНА ИВАНОВА (РГГУ). РОЛЬ ШВЕДСКОГО ФОЛЬКЛОРА В ВИДЕОИГРЕ «YEAR WALK»

В своем докладе я планирую проанализировать нарратив игры «Year Walk», основанной на шведском фольклоре. В процессе исследования будут рассмотрены художественные образы, музыкальное сопровождение и уникальная форма повествования, вместе образующие трагическую историю человеческой любви. Игра имеет два уровня: мифологический и психологический. Огромную роль в понимании «Year Walk» играют подводные течения игры, открывающие правду о главном герое, скрывающуюся под уровнем мифа. Если сначала кажется, что фокус игры сосредоточен на будущем, то по мере прохождения становится понятно, что на деле герой бежит от своего темного прошлого. Это обнаруживается благодаря таким повествовательным элементам, как анимационная кат-сцена, и такой части геймплея, как чтение встроенного дневника. В своем докладе я опираюсь на работы в области шведского фольклора и мифологии, а также по теории повествования в литературе и видеоиграх.

АННА ДМИТРИЕВНА КАШИРИНА, СОФЬЯ ПАВЛОВНА ВОРОБЬЕВА, СОФИЯ МИХАЙЛОВНА АБРАМОВА (ДВФУ). СКВОЗЬ ОГОНЬ, ВОЗУ И ПОЛИМЕРЫ: О ВЛИЯНИИ ФОЛЬКЛОРА НА ПОЭТИКУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ «ATOMIC HEART»)

В докладе рассмотрено влияние фольклора на поэтику компьютерных игр посредством анализа проекта студии Mundfish «Atomic Heart». Интерес к данной теме был продиктован обнаруженной нами тенденцией в отечественных компьютерных играх взаимодействовать с фольклорной поэтикой на различных уровнях, что мы посчитали актуальным объектом для научной работы. В ходе исследования были проанализированы образы и персонажи из игры, соотносящиеся с фольклором, рассмотрена специфика «ролей» героев относительно фольклорных «правил». Помимо этого, было обращено особое внимание на организацию хронотопа игры, представленного в сюжете не только через «реальный» мир, но и через Лимбо, абстрактное и ирреальное пространство, приближенное к мифологическим представлениям о мире мёртвых. В результате исследования удалось заключить, что

фольклорные элементы и закономерности так или иначе находят своё отражение в проекте студии Mundfish, при этом наблюдаются попытки переосмыслить мифопоэтические элементы относительно мира самой игры. Удалось обнаружить, что символика и образы, задействованные в дизайне персонажей, а также их действия, влияющие на сюжет, отсылают к фундаментальным тропам фольклорной традиции, а сами герои игры выполняют функции, свойственные сказочным архетипам.

ЖАНРЫ VIDEOGAME МЕЖДУ ГЕЙМПЛЕЙНЫМИ МЕХАНИКАМИ И НАРРАТИВНЫМИ ФОРМУЛАМИ

ВАЛЕРИЙ ВИКТОРОВИЧ ИВАНОВ (РГГУ). АКТУАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ ЖАНРА «IMMERSIVE SIM»

В работе рассмотрено понятие жанра «immersive sim» и его положение в современной игровой индустрии. В качестве основы исследования определяется, можно ли называть «immersive sim» отдельным жанром игр, и что такое иммерсионный симулятор. Приводятся примеры определения специфики жанра от Уоррена Спектора и Кена Левина, как знаковых деятелей в индустрии. В ходе работы раскрываются особенности подхода в геймдизайне жанра «immersive sim» и отдельно выделяются его 4 главных неотъемлемых элемента. Также в работе поднимаются тема важности игрока как актора в устройстве жанра и проблематика проработки механик. В заключении исследования дается обоснование причины исчезновения игр по типу классических «immersive sim», дается характеристика состояния жанра на данный момент и его перспектива развития.

АЛЕКСЕЙ КОНСТАНТИНОВИЧ ЛАРИЧЕВ (РГГУ). ЧЕРТЫ ЖАНРА КОСМИЧЕСКОЙ ОПЕРЫ В VIDEOGAME «MASS EFFECT 2»

Игровая трилогия «Mass Effect» на уровне своего сеттинга является одним из ключевых представителей жанра научной фантастики в видеоигровом поле. Во-первых, в серии развиваются события огромного масштаба, соразмерного с сагой Дж. Лукаса «Звездные войны», что проявляется в разнообразии рас и планет, а также в сквозном сюжете всей трилогии. Во-вторых, игроку предоставлена возможность вершить судьбы не только отдельно взятых личностей, но и целой «галактики» и отдельных её частей. Данные факты позволяют говорить о том, что «Mass Effect» приближена к такому жанру научной фантастики, как космическая опера, что мы планируем рассмотреть на примере второй части трилогии. Выбор материала доклада обусловлен тем, что в этой части представлены последствия решений игрока в первой, и, следовательно, возникает возможность оценить их масштаб. На сюжетном уровне «Mass Effect 2» проявляются показательные формулы жанра космической оперы, такие как героический миф, мотивы спасения мира от вселенской угрозы, а также расовое и культурное разнообразие, представленное в виде персонажей-компаньонов главного героя. Таким образом, в докладе будет рассмотрена корреляция игрового процесса и особенностей жанра, т.к. если по сеттингу игра является космической оперой, то по геймплею – RPG с последствиями принятых решений.

ВЛАДИМИР АЛЕКСЕЕВИЧ АФАНАСЬЕВ (НИУ ВШЭ, НН). НАРРАТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОДЖАНРА СОУЛСЛАЙК (НА ПРИМЕРЕ «ELDEN RING»)

«Соулслайки» (souls-like) – в первую очередь те, что созданы разработчиком FromSoftware как зачинателем поджанра, – славятся особым подходом к игровому повествованию. Нарочито суггестивные диалоги, неинтуитивная квестовая система, фрагментарно подаваемая история игрового мира, минималистичность экспозиции, неоднозначность концовок, невысокое количество сюжетно значимых катсцен и ряд других решений на визуальном, аудиальном, текстовом и собственно геймплейном уровне обеспечивают ключевым образцам «соулслайков» (вопреки стереотипам об их «бессюжетности») особую нарративную глубину. Наиболее ярко этот подход проявился в игре *Elden Ring* (2022), ставшей безусловной вехой в развитии поджанра. Рассматривая отмеченные особенности на примере этой видеоигры, мы постараемся разобраться, каким образом избранные разработчиками повествовательные стратегии работают на погружение в игровой мир, встраиваясь в индивидуальный нарратив игрока. Отдельное внимание будет уделено текстовым элементам, повествованию через окружение и повествованию аудиальному как наиболее действенным, по мнению докладчика, компонентам игрового нарратива.

БОГДАН АНДРЕЕВИЧ ФИЛЮШИН (РГГУ). ПОЭТИКА И ОСОБЕННОСТИ УСТРОЙСТВА ВИДЕОИГРЫ «ЖИЗНЬ И СТРАДАНИЯ ГОСПОДИНА БРАНТЕ»: МЕЖДУ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛОЙ И НАРРАТИВНОЙ RPG

Доклад будет посвящен анализу поэтики видеоигры «Жизнь и страдания Господина Бранте» от российской студии разработчиков Sever. Эта игра органично совмещает в себе черты визуальной новеллы, так как история зачастую обрамляется свойственно этому жанру (зарисовки основных событий, портреты основных персонажей, анимированные иллюстрации т. д.), и нарративной RPG, так как присутствуют механики, свойственные ролевому жанру (например, наборы численных характеристик, которые напрямую относятся к персонажу или описывают диегетический мир). Интерфейс видеоигры стилизован под бумажную книгу, и большая часть геймплея состоит из процесса чтения, что говорит о переплетении «литературных» референций и видеоигровых механик. Например, кольцевая композиция (игра начинается с главы под названием «Конец времён», в которой как бы завершается сюжет, но потом он разворачивается ретроспективно) несёт за собой не только функцию «чтения» нарратива, но и работает на реиграбельность, важную черту любой визуальной новеллы, так как жанр подразумевает под собой вариативность развития сюжета. Подобные аспекты поэтики и устройства данной видеоигры я и планирую более подробно и развёрнуто представить в докладе.

ИЛЬЯ АЛЕКСЕЕВИЧ ЕЖОВ (РГГУ). МЕТАЛЕПСИС ИГРОВОГО МИРА КАК ФАБУЛЬНЫЙ ХОД В ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛАХ

Металепсис как прием в видеоиграх в большинстве случаев носит комический игровой характер. Данный доклад планирует проанализировать те примеры, когда попытки персонажей преодолеть границу видеоигры являются важной частью сюжета или его полноценной составляющей. Примерам будут несколько визуальных новелл с точки зрения условного разрушения границ игрового мира, а именно: AI: The Somnium Files – nirvanA Initiative и Doki Doki literature club. Анализ пройдет с позиций изучения теории виртуальной реальности и персонажа-со-творца и их репрезентации в выбранных нами визуальных новеллах. В первом случае гипотеза виртуальной реальности является конститутивным элементом сюжета, и некоторые персонажи новеллы будут пытаться найти доказательства того, что они являются персонажами игры, а также способы преодоления виртуальной реальности. Второй же является ярким примером металепсиса – персонаж узнает, что его действия предписаны, и он будет пытаться нарушить законы игрового мира, чтобы изменить свое положение в нем, вступая в прямой конфликт с автором и диалог с игроком. В качестве вывода можно сказать, что металепсис представляет собой новый взгляд на проблемы границы текста и способа ее преодоления, причем в контексте видеоигр он также соотносится с теорией интермедиальности, поскольку помимо самого текста преодолевается граница, заложенная самой игрой, хотя это и несет условный характер, поскольку данный сюжетный ход продуман разработчиками и сценаристами, а, значит, металепсис игрового мира все равно происходит в границах игры и ее текста, в нашем случае визуальной новеллы.

МАКСИМ ЭДУАРДОВИЧ ХАТОВ (ЖУРНАЛ «ЖЛАМ»). ПОЭТИКА КРАШЕЙ И СИСТЕМНЫХ ОШИБОК: РАЗВИТИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ В УСЛОВИЯХ ЖАНРОВЫХ ОГРАНИЧЕНИЙ

Жанр визуальной новеллы накладывает на разработчиков ряд значительных ограничений при создании игры за счет специфики геймплея. Взаимодействие игрока с визуальной новеллой при прохождении традиционно сводится к пролистыванию слайдов, состоящих из текста и изображений, и редким выбором одного из нескольких вариантов ответа.

Между тем, данные ограничения побуждают создательниц визуальных новелл искать альтернативные способы выстраивания геймплея. Среди таких способов, позволяющих вывести взаимодействие с игрой за рамки простого опыта чтения, – обращение к эстетике игры как программы. Оно включает в себя использование в качестве геймплейных элементов таких объектов, как системные ошибки, компьютерные файлы или учетные записи пользователей операционной системы.

В докладе будут рассмотрены жанровые особенности геймплея на примере визуальных новелл «Doki Doki Literature Club», «Milk inside a bag of milk inside a bag of milk», «Everlasting Summer» и «Saya no Ute» («Песнь Сайи»).

АННА АНТОНОВНА ОВЧИННИКОВА (РГГУ). МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ СТРАХА В ВИЗУАЛЬНЫХ-HORROR НОВЕЛЛАХ НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ «ЗАЙЧИК»

Жанр horror существует в мире видеоигр почти полвека, успев за это время обрести своими специфическими принципами конструирования страха – от уже классических элементов слешера до уникальных методов, развивающихся и видоизменяющихся в зависимости от особенностей игрового процесса.

Именно таким особенностям ужасного будет посвящена данная работа. Концептуально видеоигра представляет собой синкретический медиум, а потому при ее анализе необходимо рассматривать все доступные составляющие. В данном исследовании я бы хотела обратиться к визуальным новеллам в жанре horror и проанализировать то, как именно создается страх, а именно визуальные, звуковые, текстовые и иные составляющие. Мне кажется важным рассмотреть именно визуальную новеллу, так как именно этот игровой жанр максимально полно вмещает в себя все существующие на сегодняшний день стратегии создания ужаса. В методологической основе исследования лежит нередукционистский подход, сформулированный Яном Богостом. Выбор такого метода связан с сложносоставной и комплексной структурой видеоигры. Также мне кажется важным обратиться к термину *Stimmung*, описанного Хансом Ульрихом Гумбертом, для более полного и корректного описания психоэмоционального воздействия на игрока. В качестве материала для исследования я планирую взять игру «Зайчик». На мой взгляд, именно на ее примере можно наиболее полно рассмотреть все вышеупомянутые аспекты, избежав при этом сложностей с языковыми и культурными особенностями локализации иностранных видеоигр.

Анна Евгеньевна Пастухова (СПбГУ). Изометрическая графика в играх: влияние ракурса на опыт взаимодействия с игровой реальностью

В докладе рассматривается проблема фокализации в играх с применением изометрической графики. Вне зависимости от жанра игры игровой мир показан игроку с некоторого ракурса, но не дан во всей полноте. Такая фиксированная рамка не даёт взаимодействовать с миром игры произвольно. Взгляд ориентирован и направлен извне разработчиками для поддержания целостности повествования, что ведет к установлению дистанции между игроком и миром игры, а также иерархизирует их отношения.

Эта дистанция особенно видна в играх с изометрической графикой, где равнозначность осей создаёт эффект псевдо-3D, взгляда сквозь мир. Изучить функциональность этих ограничений можно, совместив практики *visual studies* с нарратологическим методом. Поэтому в докладе предлагается рассмотреть игровые миры, представленные в разных жанрах (визуальная новелла *Disco Elysium*, симулятор жизни *Sims*, action RPG *Diablo II*), как фокализованные пространства и проанализировать их на предмет иммерсивности, степени свободы исследования и возможностей осмотра, всеохватности и количества доступных ракурсов.

Этим исследованием я предлагаю путь к классификации и дальнейшему исследованию видеоигр не по принципу жанровой принадлежности, а по степени погружённости игрока в мир, с которым он взаимодействует. Так становится возможным обнаружить типичные паттерны взаимодействия с видеоиграми и предложить новые подходы к геймдизайну, нарратологические и визуальные.

Глеб Сергеевич Дуганов (БГУСПБ). Экскурсия в Сирию: компьютерная игра как туристическая практика

Одним из модных направлений в социальных науках 1990-х – 2000-х стал т.н. «мобильный поворот», оптика которого предлагает рассматривать социальные взаимодействия людей, опосредованные движением или, собственно, мобильностью. Идеологи «поворота» – Джон Урри, Нина Глик Шиллер, Ноэль Салазар и др. апеллируют среди прочего к тому, что мобильность является культурной ценностью, которая проявляется не только в виде физического передвижения, но и воображаемого, в том числе посредством технологий и, в нашем случае, компьютерных игр.

Настоящий доклад посвящён изучению того, что мы предлагаем называть «игровой мобильностью» (*video-game mobility*) – движению игрока в пространстве компьютерной игры посредством аватара. В качестве объекта исследования мы обращаемся к жанру РПГ (*Role-Play Game*), поскольку благодаря открытому миру он наиболее ярко позволяет игроку формировать личную ментальную карту, состоящую из ключевых мест, направлений для путешествий, внутриигровых персонажей и прочего. Подобный формат изучения мира игры мы ассоциируем с туристической поездкой, которую в настоящем контексте мы называем «игровой туризм» (*video-game tourism*), а саму игру с её многообразным ландшафтом предлагаем рассматривать как туристическую дестинацию. Учитывая обильное разнообразие игр жанра РПГ, мы решили остановиться на изучении *The Elder Scrolls IV: Oblivion* с осознанием потенциальной возможности расширения списка игр и результатов работы в дальнейшем. В целях анализа взаимодействия игрока с пространством мы обращаемся к антропологическим методам включённого наблюдения и интервьюирования, а также вводим понятие «*In-game-go-along* интервью», которое совмещает в себе интервьюирование в моменте игры.

Цель исследования – определение границ «игрового туризма», форм его проявления и препарирование его связей с процессами туристификации современного общества через изучение игрового опыта. Мы приходим к выводу о том, что применение оптики «мобильного поворота» к компьютерным играм позволяет концептуализировать онтологическое отчуждение играющего в плоскости «виртуальное – не виртуальное» и

его взаимодействие с виртуальными мирами посредством инкорпорирования в них собственных ценностей и ожиданий.

КРИСТИНА ДЕНИСОВНА ВЛАСИМИРОВА (В&D). КОНСТРУИРОВАНИЕ ФИКЦИОНАЛЬНЫХ ГОРОДСКИХ ПРОСТРАНСТВ В ВИДЕОИГРАХ ЖАНРА ADVENTURE

Как создать красивый и функциональный город? В поисках ответа на этот вопрос архитекторы и урбанисты обращаются как к практике игры (play) как таковой, так и к видеоиграм. Разработчики видеоигр, в свою очередь, прибегают к урбанистике и архитектуре для дизайна игровых пространств, и в частности – городов. Но что такое город для самой видеоигры? Зачем он нужен? В книге *Narrative as Virtual Reality* Мари Лор Райан выделяет некоторые составляющие фикциональных миров (к которым относятся и видеоигровые миры), а также обозначает, что наибольшее погружение обеспечивает чувство «знакомого». В сюжетно-ориентированных видеоиграх, где все – от инструментов дизайна фикционального мира до рекламной кампании – направлено на создание эффекта погружения, одной из задач городов становится обеспечение узнавания, того самого чувства «знакомого», ведь среднестатистическому игроку тяжело представить мир без той организации пространства, которую предлагают нам города. Существуют различные инструменты и принципы дизайна видеоигровых городов, однако все они сконцентрированы на применении в 3d-пространстве. Докладчик является разработчиком видеоигр, и на данный момент занимается дизайном города для 2D проекта в жанре *adventure*. В связи с этим данный доклад является практико-ориентированным, и его цель – определить, какими приемами пользуются разработчики для создания «живых» городов не в 3D пространстве, рассмотрев следующие 2D проекты в жанре *adventure*: *Night in the Woods* (*Infinite Fall*, 2017), *Fall of Porcupine* (*Critical Rabbit*, 2023), *Mutazione* (*Die Gute Fabrik*, 2019), *GRUNND* (*SEKTAHOUSE*, 2023), *Pentiment* (*Obsidian Entertainment*, 2022).

ВИКТОРИЯ СЕРГЕЕВНА ГУСЕЛЬЦЕВА (В&D). РЕАЛИЗАЦИЯ МЕХАНИКИ «ВРЕМЕННЫХ ПЕТЕЛЬ» В ГИЗАЙНЕ ВИДЕОИГР

В данном исследовании рассматриваются какие художественные задачи могут решать разработчики видеоигр *Outer Wilds* (2019), *Twelve minutes* (2021), *Deathloop* (2021) и *The Forgotten City* (2021) путем использования механики «временных петель». В качестве метода исследования используется анализ различных блогов разработки и интервью разработчиков, а также анализ самих видеоигр. В ходе нашего исследования были выявлены поставленные разработчиками задачи, такие как создание (1) мотивирования к самостоятельному исследованию игроком игровых локаций, (2) вариативности геймплея при повторных циклах, (3) свободного прохождения видеоигры без четкой последовательности действий. Механика временных петель способствует решению данных задач, давая игрокам возможность проходить видеоигры, экспериментируя в своих решениях. Разработчики видеоигр с подобным геймплеем поощряют прохождение повторных циклов, открывая новые пути для действий, тем самым создавая интересность повтора. Также в процессе исследования было обнаружено, что при создании временных петель, разработчики ограничивают их либо конкретными промежутками времени, либо действиями игроков.

АРТЁМ АЛЕКСАНДРОВИЧ КРАСИН (РТУ МИРЭА), КСЕНИЯ ОЛЕГОВНА ПРИХОЗЬКО (НЕЗАВИСИМАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА). ДИСКУРСИВНОСТЬ И МЕТАФОРИКА ЖИВОТНОГО МИРА В «DISHONORED»

Фауна мира *Dishonored* представляет не только декоративный элемент лора, но и напрямую связана с игровыми механиками, определяющими варианты прохождения и приближающими главного героя, Корво Аттано, а вместе с ним и игрока к «темному» или «светлому» финалу. Часть животных в игре обладает собственными моделями и поведением. Важность образов этих животных, а именно крыс, псов, миног и левиафанов, для мира игры подчеркивается и подарком от разработчиков обладателям

версии игры со всеми дополнениями: в жилище главного героя можно обнаружить «странные статуэтки», изображающие данных представителей животного мира игры.

Два метода, задействованные в работе (дискурс-анализ и анализ метафор), определяют двухчастную структуру доклада. Первая часть исследования описывает игровые механики, связанные с животными, и их влияние на опыт игрока и считываемый им нарратив. Вторая часть освещает роль животных как метафоры, отражающей идентичность героя, социальные иерархии и онтологические основы вселенной *Dishonored*. Тем не менее, обе они привязаны к единой проблеме метареференциальности, представленной Хансом-Йоахимом Бакке в статье «Саморефлексирующий симулякр: Визуальность как метакомментарий», основанной на анализе внутриигровых изображений в *Dishonored 2*.

Синтез выводов из обеих частей исследования позволяет заключить, что животные, обладающие собственными игровыми моделями, подводят игрока не только к более глубокому пониманию истории мира игры, но и отражают критику капиталистического антигуманизма и конфликт природы и человечества в мире реальном.

Елизавета Сергеевна Шелест (ДФУ). СТИЛИЗАЦИЯ УРЕВНЕРУССКОГО ЯЗЫКА И КУЛЬТУРЫ КАК СИСТЕМООБРАЗУЮЩАЯ ЧЕРТА ПОЭТИКИ ВИДЕОИГРЫ «BLACK BOOK»

Игра «Black book» реализует систему специфических средств визуального создания художественного пространства, обусловленных основными идейными концептами. Мир игры конструируется на основе представлений её создателей о языческой мифологии древних восточных славян и коми-пермяков, в частности о борьбе персонажей, обладающих магическими способностями, со злом. Образ Черной книги концептуализирует скрытое, запретное знание, которое противопоставляется содержанию христианской книжно-письменной традиции Средних веков, хотя и сближается с ней в области создания апокрифических сюжетов.

Визуальные эффекты игры удачно совмещают и выражают две идеи: книжной рукописи и магии. Это реализуется через использование в оформлении интерфейса имитации полууставного начертания букв и использования в написании слов некоторых из них, самых эффектных, но понятных для чтения (например, буквы «шта»). Однако в отличие от графики орфография церковнославянских книг не соблюдается, чтобы сохранить доступность чтения и понимания. Лексика игры также принадлежит смысловому полю славянско-угорской мифологии и языческим верованиям. Цветовая гамма самой книги указывает на принадлежность героини к «темной стороне». Если в старинных богослужебных книгах темно-коричневый цвет чернил сочетается с желтоватым фоном листов пергамента, то в игре «Black book» используется белый цвет основного шрифта на черном фоне. При этом при активизации кнопки раздела белый цвет шрифта заменяется на оранжевый, что, на наш взгляд, является еще одной отсылкой к христианской традиции создания рукописных книг, а именно – к использованию инициалей (буквиц), оформляемых кинварью.

Выполняя игровые задачи, пользователь знакомится с приметам времени, историческими реалиями и искусственно созданным миром, а эффект погружения обеспечивает специфический дизайн.

Елена Евгеньевна Янурянова (независимая исследовательница). Медленное чтение и медитация: композиционно-сюжетные особенности геймплея игры «Red Dead Redemption 2»

Игра «Red Dead Redemption 2», выпущенная компанией Rockstar Games в 2018 году, стала одним из самых удачных примеров совмещения иммерсивных игровых механик и насыщенного художественного повествования. Ориентируясь при создании интерактивного вестерна на традиции великого американского романа, разработчики создали открытый мир, позволяющий ввести в нарратив дополнительные сюжетные линии, не утяжеляющие композицию игры, а наоборот, раскрывающие и дополняющие эпическое повествование о распадающемся времени и «конце прекрасной эпохи». При этом особенностью геймдизайна «RDR 2» стала осознанная ретардация повествования (обилие внесюжетных квестов и (не)случайных встреч), позволяющая игроку/читателю узнать полную историю персонажей, их мировоззрение и мотивировку поступков только в случае смены оптики с игровой на литературную, подразумевающую медленное и осознанное «чтение» и изучение игрового мира. Следует отметить, что внешняя необязательность некоторых квестов, на первый взгляд замедляющая прохождение основного сюжета, при их невыполнении ведет к образованию нарративных пустот, а возможность редуцировать некоторые задания без ущерба для магистральной линии повествования приводит в итоге к потере существенных культурно-исторических деталей, организующих художественное пространство игры. Таким образом, медитативность геймплея становится композиционным приемом, непосредственно влияющим на восприятие идейного уровня игры.

Григорий Алексеевич Щукин (РГГУ). Бей-стреляй: оружие в играх как сетевой посредник

Существует множество разножанровых игр, в которых одним из основных используемых предметов является оружие. Его функция как геймплейной составляющей кажется очевидной: у него есть «программа действий» – реализация интенции игрока путем нанесения повреждений. Мы, однако, предполагаем, что оно может рассматриваться не только как геймплейная составляющая, но и как актер АСТ (акторно-сетевой теории), с помощью которого поддается отслеживанию траектория сети. Для достижения познавательной задачи мы ограничиваемся рассмотрением акторных связей, пересекающихся с оружием, только в игре Fallout: New Vegas, лишь упоминая в качестве иллюстрирующего материала другие серии или части игр – DmC, Fallout, Far cry и т.д. Исходя из указанного понимания, мы отмечаем, что оружие высвечивает множественные связи сети, проходящие через всю игру – от нарратива и образности до многообразия игрового опыта.

Полина Валерьевна Петривляк (ИТМО). Встречают по оежке: проблема «функциональности» оежжы в видеоиграх

Внешний вид персонажа, в частности, одежда, является одним из важнейших составляющих видеоигр: одежда не только во многом формирует мир отдельной игры, но еще и влияет на восприятие персонажей игроком. При этом, исследования одежды в видеоиграх имеют ограниченный тематический пул. В основном, можно выделить три направления: связь нарратива и одежды, пользовательская рецепция внешнего вида персонажей и анализ гендерных стереотипов относительно дизайна костюмов. Причем, неизменно, практически во всех работах прослеживается связь с одеждой и вестиментраными кодами реального мира, которой виртуальная одежда заведомо проигрывает. Мне кажется не совсем правомерным не просто сравнивать, но еще и ставить аналоговую функциональность в пример виртуальной. В видеоиграх одежда ощущается игроком иначе и имеет свою особенную «функциональность», поскольку находится внутри предельно другого по происхождению мира. Безусловно, некоторые

функции одежды сохраняются, например, коммуникативная, но работают в соответствии с законами игры. «Реалистичность», вопреки мнениям исследователей, не нарушается, а, наоборот, сохраняется, потому что отвечает специфической логике игрового пространства.

НИКОЛАЙ МИХАЙЛОВИЧ САРМАНОВ (СПБГУ). ВЛАДИМИР ИВАНОВИЧ ФЕЗОРОВ (НЕЗАВИСИМЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ) ГОЛЫЙ МАСТЕР: АНТРОПОЛОГИЯ ОТКАЗА ОТ КАСТОМИЗАЦИИ

В докладе рассматривается практика отказа игроков PvE, PvP и визуальных новелл от кастомизации игровых персонажей, а также рецепция этой практики в сюжетных играх (Dark Souls, Elden Ring, Fallout) и в геймерском контенте.

Отказ от косметических предметов, платных скинов, сезонного контента и других не влияющих на геймплей элементов является социальным жестом, направленным против элитистских тенденций геймерского сообщества и политики разработчиков. В отказе от влияющих на геймплей предметов (брони) в PvE можно также видеть антиэлитистский аспект: протест против посредственной игры с дорогим скином и утверждение личного мастерства, поэтому две эти практики рассматриваются в сопоставлении.

Поскольку косметический контент является важным источником прибыли разработчиков MMORPG, а геймерское сообщество сильно иерархизировано, отказ от кастомизации вызывает либо репрессивный, либо интеграционный ответ. В сюжетных PvE разработчики могут влиять на поведение игрока через нормы диегетического мира. В несюжетных играх ответ происходит через контент вокруг игры. Отдельно рассматривается рецепция отказа внутри эстетики мастерства, связанной с аскетизмом, в soulslike играх. Рассматривается связь с репрезентацией тела в играх. Прослеживая отказ от кастомизации через социальный, культурный и эстетический аспекты, предлагается увидеть его как анти-нарративный, сепарационный и синдикалистский жест.

МАРИНА СЕРГЕЕВНА СВИРИЗОВА (ТОМГУ). КОГНИТИВНЫЙ АСПЕКТ МОДЕЛИРОВАНИЯ СИСТЕМЫ ПОДСКАЗОК УЛЯ ВИДЕОИГРЫ «АРКА КРАЯ»

Видеоигры, в отличие от других видов искусства, позволяют игроку действовать внутри заданного разработчиками мира. Получается, разработчик создает систему, в которой игрок переживает некий игровой опыт. Игровой опыт, по определению когнитивного психолога и эксперта по UX Селии Ходент, – «это то, как игрок воспринимает и понимает игру, как взаимодействует с ней, и какие эмоции рождаются у него в процессе взаимодействия».

Позволяя игроку действовать внутри игрового мира, разработчики сталкиваются с проблемой: как игрок должен понять, что ему необходимо делать? Одним из решений является внедрение системы игровых подсказок. Игровые подсказки – это вербальные и невербальные знаки, которые дают игроку понять, как ему действовать, чтобы 1) взаимодействовать с игрой, 2) продвинуться по сюжету игры. Так как игровые подсказки призваны избегать нарушений в опыте игрока, они должны быть человекоориентированными, то есть при их разработке необходимо учитывать особенности человеческого внимания, восприятия и памяти.

В докладе будут рассмотрены практические приемы, с помощью которых мы моделируем систему подсказок в видеоигре «Арка края», стремясь учитывать когнитивную нагрузку на игрока.

ХАРЛИ ВИКТОРОВИЧ ГУПАТИЯ (ТЮМГУ). «ЦИРК ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ»: КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ ПОГРУЖЕНИЕ ИГРОКА В ИСКУССТВЕННЫЙ МИР С ПОМОЩЬЮ МЕТАПОВЕСТВОВАНИЯ

Иммерсивность, или эффект погружения, является предметом постоянных дискуссий как в сообществе гейм-дизайнеров, так и среди игроков. Одной из ключевых задач разработчиков является достижение баланса между увлекательными игровыми механиками и поддержанием относительной реалистичности игрового мира.

Иммерсивность реализуется в различных повествовательных медиа с помощью специфических методов: в литературе через детальные описания и смену точек зрения персонажей, в кино за счёт композиции кадров, в видеоиграх с помощью игровых механик. Однако истинная иммерсивность достигается посредством интеграции этих методов в общий стиль повествования.

Качество иммерсивности напрямую влияет на восприятие произведения аудиторией. Разница между поверхностным развлечением и миром, где игроки могут полностью погрузиться на длительное время, существенна. Если повествование построено таким образом, что зритель или игрок инстинктивно стремится узнать и пережить больше опыта, культурный эффект произведения значительно возрастает. Таким образом, способы достижения погружения в художественный мир представляют собой важную проблему для практики поэзии, которую видеоигры пока не смогли полностью решить. Однако есть примеры, демонстрирующие успешные подходы к этой проблеме.

Игра *Pathologic 2* предлагает уникальный способ погружения игрока в виртуальный мир через искусственное отрицание собственного существования. Использование внутриигровой механики смерти как художественного и метасюжетного приёма позволяет игроку изменять своё восприятие мира в процессе игры. Этот момент разрыва между игроком и игровым пространством создаёт эффект, при котором напоминания о том, что игрок находится в игре, интуитивно затягивают его глубже в виртуальный мир.

Pathologic 2 также применяет этот приём на нескольких уровнях, разрывая игрока от сюжета, в который он должен верить. Театральные постановки, персонажи-куклы, осознанные игровые механики и персонажи, напоминающие о том, что все события являются представлением, создают для игрока постоянный когнитивный диссонанс. Это осознание своих действий со стороны игры заставляет игрока глубже задумываться о последствиях и непреднамеренно искать способы «победить» игру, следуя её правилам.

Таким образом, *Pathologic 2* обладает уникальной способностью погружения и сюжетного повествования, отличающей её от других художественных медиа, но только пока в театре идёт новое представление.

ПАВЕЛ КОНСТАНТИНОВИЧ ЛЯХОВ (РГГУ). ЗВУКОВОЙ ДИЗАЙН И МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ. КАК ИНСТРУМЕНТЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ И ГЕЙМПЛЕЯ В ХОРРОР ИГРАХ

В хоррор играх звуковое оформление и музыка имеют огромное значение для создания атмосферы страха и напряжения. При правильном использовании они способны вызвать у игрока неподдельные чувства ужаса и беспомощности, становясь неотъемлемой частью игрового процесса и позволяя полностью погрузиться в мир страха.

В моём докладе я продемонстрирую, как грамотно подобранный звуковой дизайн и музыкальное сопровождение могут стать полноценными инструментами повествования, делая игры жанра ужасов незабываемыми и пугающими. В качестве примеров я рассмотрю игры в жанре хоррора «P.T.» (2014) и «Remothered: Tormented Fathers» (2018), чтобы проанализировать, как звуковая и музыкальная палитра этих игр создаёт особую динамику сюжета и игрового процесса.

ПОЛИНА КОНСТАНТИНОВНА МАТВЕЕВА (РГГУ). ФУНКЦИЯ САУНДТРЕКА В ОРГАНИЗАЦИИ ПОВЕСТВОВАНИЯ В ВИДЕОИГРЕ «ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА»

Доклад будет посвящен анализу взаимодействия саундтрека и игрового нарратива на примере видеоигры «Ведьмак 3: Дикая охота», изданной польской студией CD Projekt RED. В работе планируется рассмотреть связь геймплея и саунд-дизайна, включающего в себя не только классические звуковые эффекты (стук копыт, лязг оружия и т.д.), используемых для изображения реалистичности действия, но и недиететические звуковые эффекты, представленных хоровым пением при поднятии уровня игрока или завершения игрового квеста. В докладе также будут выведены и рассмотрены две основные функции саундтрека в контексте видеоигры «Ведьмак 3» – предвещать дальнейшее развитие событий (например, открывающая повествование сцена с Йеннифер и следующим за ней Геральдом, сопровождаемая треком «The Trail – Marcin Przybyłowicz») или дополнять их (композиция «The Song Of The Sword-Dancer – Percival & Marcin Przybyłowicz» во время сцен боя), где основное внимание будет сфокусировано на соотношении музыки и геймплея, а также их рецепции игроком.

ПАУЛИНА ВЯЧЕСЛАВОВНА ЖИЛЬЦОВА (НИУ ВШЭ СПб). РОЛЬ ТРАДИЦИОННОЙ МУЗЫКИ В СТРУКТУРЕ САУНДТРЕКА ВИДЕОИГРЫ «THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM»

Согласно интервью с создателями, вдохновением для оригинальной серии видеоигр от компании Nintendo «The Legend of Zelda» (Сигэру Миямото и Такаси Тэдзуки) стало европейское средневековое и жанр фэнтези. Главная особенностью проекта изначально заключалась в игровой динамике, рассчитанной на активное исследование внутриигрового мира.

В 2017-ом году и 2023-ем вышли две последние на данный момент видеоигры под названием «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» и «The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom» соответственно. В них создатели смогли добиться иллюзии открытого мира и полной игровой свободы. Такая механика требовала нового подхода к саунд-дизайну. Главным изменением в саундтреке последних двух игр серии стал переход от классической для жанра фэнтези музыки, напоминающей музыку эпохи романтизма, к более импрессионистическому и даже эмбиент звучанию. Такой подход мотивирует игроков как можно дольше оставаться в одной игровой локации для ее подробного исследования.

В большинстве случаев саундтрек, написанный композиторами-японцами, опирается на западную музыкальную традицию. Однако в структуре саундтрека есть ряд композиций, звучание которых ясно маркированы как традиционное для Японии и

Китая: заглавная тема к «The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom», тема великих драконов и две вариации темы деревни Какарико.

Таким образом, с расширением технических возможностей создатели смогли добавить в историю элементы, отсылающие к традиционной культуре. Композиторы смогли инкорпорировать в структуру саундтрека восточные музыкальные мотивы, создав разнообразный аудиальный колорит и наполнив мир Хайрула отсылками на разные культурные традиции.

ГЛЕБ ИГОРЕВИЧ ИЛЬИН (РГГУ). ГЛИТЧ-АРТ В ВИДЕОИГРЕ «ПЯТНО»

В докладе анализируется видеоигра «Пятно», созданная по мотивам повести Б. Н. и А. Н. Стругацких «Пикник на обочине». Гейм-дизайнером игры стал художник и композитор Л. А. Шварц. Игра издавалась ЮК «Наука и образование», но была выпущена крайне малым тиражом, что связано с экономическим кризисом 1998 года. Локус зоны, созданный Стругацкими в «Пикнике на обочине», адаптируется Л. А. Шварцом с использованием различных экспериментальных приёмов, в том числе обыгрывания «глитч-артефакта» («искусства ошибки, цифровых помех»). «Пятно», вероятно, является первой игрой, обращающейся к «глитч-артефакту» как к художественному приёму.

В докладе рассматриваются наиболее подходящие для характеристики глитч-арта в игре термины, анализируются способы реализации локуса «зоны» Стругацких на нарративном и эргодическом (термин Э. Орсет, подразумевающий рассмотрение лудативных аспектов игры с точки зрения нарратива) уровнях кибертекста, роль в нём глитч-артефакта и других нарушающих перфективность практик, роль установки на диегитичность и устранение лудонарративного диссонанса, даётся общая характеристика глитч-поэтике.

ЕВГЕНИЯ МИХАЙЛОВНА ШОТИНА (РГГУ). СТИВЕНСОН ЗА МАКИНТОШЕМ: ИСТОРИЧЕСКИЙ РОМАН И РЕТРОЭСТЕТИКА В «ВОЗВРАЩЕНИИ "ОБРА ДИНН"» ЛУКАСА ПОУПА

В «Возвращении “Обра Динн”» концепт старины реализуется двояко: через обращение к поэтике английского исторического романа XIX в. и через обращение к эстетике и структуре игр 80-х гг. на Macintosh Plus. В рамках этой работы мы исследуем влияние контекстуального сближения этих аспектов на нарративную стратегию «Возвращения “Обра Динн”», ее гейм-дизайн, а также позицию игрока-читателя: «...the sense of being appropriated, possessed – and narrated». Говоря об историческом романе, мы предлагаем обратиться к Р. Л. Стивенсону, в частности к приему убывания и понятиям, отрефлексированным в готических романах писателя: «проклятие», «расщепление», «наваждение», «двойник». Для понимания характера ретроэстетики в «Возвращении “Обра Динн”» мы рассматриваем игры, выпущенные на Macintosh Plus, и проекты, созданные в русле ретрогейминга.

ДАРЬЯ РОБЕРТОВНА ПИРУС (НИУ ВШЭ). КОНЦЕПЦИЯ МИЗАНСЦЕНЫ КАК ЭЛЕМЕНТ НАРРАТИВНОГО ДИЗАЙНА В «ALAN WAKE 2»

Традиционно в качестве инструментов нарративного дизайна выступают диалоги, катсцены, описания предметов и элементы окружения видеоигр. В свою очередь, мизансцена оказывается неочевидным приемом в контексте создания нарратива в интерактивном медиуме. Однако в контексте видеоигр мизансцена обретает функции эффективного инструмента нарративного дизайна, что позволяет с помощью нее не только усиливать вовлеченность игрока, но и существенно менять процесс выстраивания динамики повествования и структуру нарратива видеоигры.

Научная проблема заключается в недостаточной изученности мизансцены как средства, изменяющего структуру нарратива в видеоиграх. Для того, чтобы разрешить данный научный вопрос мы обратимся к следующим шагам. Во-первых, мы рассмотрим роль мизансцены в создании структуры повествования в Alan Wake 2 (2023) с помощью подхода, предложенного Кларой Фернандес-Вара в книге Introduction to Game Analysis. Во-вторых, мы проанализируем работу этого приема как элемент нарративного дизайна. В итоге, будут сделаны выводы об эффективности использования мизансцены в качестве инструмента нарративного дизайна в видеоиграх.

ЕВГЕНИЯ СЕРГЕЕВНА СМЫКОВА (РАНХИГС). АТОМНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ: АНАЛИЗ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СТИЛЯ «ATOMIC HEART»

Atomic Heart, захватывающая ролевая игра от команды Mundfish, выделяется своим уникальным художественным стилем, который представляет собой захватывающее сочетание сюрреализма и ретро-футуризма. В докладе представлен углубленный анализ художественного стиля игры, исследуется его влияние, эстетические принципы и культурное значение на современное восприятие эпохи

Большое внимание в докладе уделено советской архитектуре и истории как основных источников вдохновения для визуального стиля игры. Будут проанализированы такие элементы, как монументальные здания, индустриальные пейзажи и советские пропагандистские образы, чтобы показать, как они используются для создания пост-коммунистического апокалиптического сеттинга.

Также в рамках доклада рассмотрены сюрреалистические элементы игры, такие как искаженные перспективы, гротескные образы и онтологическая неопределенность. Будет исследовано, как эти элементы используются для создания чувства беспокойства, дискомфорта и дезориентации у игроков.

Наконец, в рамках исследования будет рассмотрено культурное значение художественного стиля игры. Анализируя, как игра использует и подрывает советские эстетические идеалы, как Atomic Heart комментирует политические и исторические события прошлого и настоящего.

Этот научный доклад предоставит всесторонний анализ художественного стиля Atomic Heart, исследуя его влияние, эстетические принципы и культурное значение.

АЛЬБИНА СЕРГЕЕВНА КРИВОРУЧКО (НИУ ВШЭ СПб). «SLAY THE PRINCESS»: ДАМА БОЛЬШЕ НЕ В БЕДЕ. ИСКУССТВО ОБМАНА ИГРОВЫХ ОЖИДАНИЙ И РАЗРЫВ ШАБЛОНОВ

Поэтика инди-игры «Slay the Princess» представляет собой глубокое переосмысление классического тропа «дама в беде» (damsel-in-distress) через призму концепций ненадежного рассказчика, смерти автора и теории рецепции. В отличие от канонического сюжета, где принцессе необходимо спасти, игроки сталкиваются с парадоксом: здесь задача заключается в том, чтобы от нее избавиться. Игра предлагает множество сценариев, каждый из которых формируется в зависимости от выбора игрока, что создает уникальный опыт взаимодействия с текстом новеллы. Каждый выбор создает многослойный нарратив, который исследует темы идентичности и моральной неоднозначности. «Slay the Princess» становится не просто новеллой, а интерактивным опытом с нетривиальной интерпретацией философских и филологических теорий, что заставляет игроков переосмысливать привычные для масскультуры тропы и их значение в контексте современных игровых практик. Исследование стремится проанализировать стратегии игры, имплементированные из гуманитарного дискурса, а также раскрыть модификации художественных концепций новеллы в ракурсе новаторства разработчиков.

КРИСТИНА АЛЕКСАНДРОВНА КАРЗАКОВА (НИУ ВШЭ НН). ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ЗОЛОТОГО ШАРА ИЗ ПОВЕСТИ «ПИКНИК НА ОБОЧИНЕ» АРКАДИЯ И БОРИСА СТРУГАЦКИХ В ВИДЕОИГРЕ «S.T.A.L.K.E.R.: ТЕНЬ ЧЕРНОБЫЛЯ»

Повесть «Пикник на обочине» послужила основой для создания серии компьютерных игр S.T.A.L.K.E.R., создатели которой придумали собственный мир, используя термины и концепции из книги. В игре «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» (2007) есть множество заимствованных из повести концепций: разработчики, основываясь на текстовом первоисточнике, визуально воплотили аномалии и артефакты, воссоздали территорию Зоны и обитающих там сталкеров. Однако многие элементы были либо немного изменены, либо добавлены новые. Из повести разработчики также взяли концепцию Монолита или, по-другому, «Исполнителя желаний» (в книге Золотой Шар) – устройства, которое по легенде должно исполнять любые желания. В видеоигре он выглядит как большая светящаяся прямоугольная установка, находящаяся в реакторном зале четвертого энергоблока ЧАЭС и играющая ключевую роль в сюжете игры, особенно в большинстве концовок (их в игре 7).

Рассматривая специфику соотношения литературного текста и компьютерной игры, мы постараемся показать, каким образом разработчики «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» подстраивают Золотой Шар из повести Стругацких под видеоигровую версию Зоны, трансформируя исходный образ и его культурное наполнение.

СОФИЯ СЕРГЕЕВНА ЗАБЕЛУЧ (МГИМО). ИССЛЕДОВАНИЕ СИМВОЛИКИ МИЛОТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ «KIRBY» ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ НЕКООПЕРАТИВНЫХ ИГР ТЕОРИИ ИГР ПО НЭШУ И ЭЛЕМЕНТЫ КОЛЛЕКТИВНОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

Видеоигры представляют собой не только развлечение, но и важный культурный феномен, пронизанный символикой и эмоциональными ассоциациями. Одной из таких игр является Kirby, известная своими милыми персонажами и ярким визуальным стилем. В этой работе анализируются персонажи Kirby и их действия через призму некооперативных игр и их связь с коллективным бессознательным.

Теория игр, исследующая стратегическое взаимодействие между игроками, показывает, что сотрудничество и взаимодействие формируют социальные связи, способствующие возникновению позитивных эмоций. Простой игровой процесс Kirby позволяет игрокам строить общую игровую картину, смещая фокус с соперничества на созидательство.

Конфликты в игре могут символизировать внутренние борьбы и стремления человека, и персонажи Kirby, сражаясь со злодеями, становятся символами преодоления страхов и комплексов. Их милый визуальный стиль, состоящий из ярких цветов и добродушных выражений, вместе с игривой анимацией, вызывает положительные эмоции у игроков. Мотивы дружбы и поддержки создают атмосферу позитивной борьбы со злом, позволяя игрокам устанавливать эмоциональную связь с персонажами и настраивать их на положительное восприятие игрового процесса. Милота, в контексте применения теории Нэша, становится доминирующей стратегией, способствующей формированию конструктивных игровых обстоятельств.

Исследование символики милоты персонажей игры Kirby через призму теории некооперативных игр по Нэшу и элементы коллективного бессознательного по Юнгу открывает новые горизонты понимания игрового механизма и взаимодействия с персонажами. Милота является важным элементом, формирующим эмоциональную связь между игроками и персонажами, а также влияющим на выбор стратегий в процессе игры. В рамках этой концепции можно утверждать, что милота не только привлекает игроков, но и создает мощный инструмент для управления динамикой игрового процесса, повышая его привлекательность и взаимодействие на разных уровнях.

ПАМЯТЬ, НОСТАЛЬГИЯ И УТОПИЯ В ИГРОВОМ ПОВЕСТВОВАНИИ

АЛЕКСЕЙ ЮРЬЕВИЧ ГАВРИЛЕНКОВ (РГГУ). ПРОБЛЕМА НОСТАЛЬГИИ И ОПЫТА ПОСТМОДЕРНА В ИГРОВОМ ПОВЕСТВОВАНИИ «DISCO ELYSIUM»

Вышедшая в 2019 году изометрическая ролевая игра Disco Elysium от индустрии эстонских разработчиков под названием «ZA/UM» практически сразу после своего релиза привлекла к себе большое внимание, обретя широкую популярность в русскоязычном игровом сегменте. Этот проект поднимает несвойственные для детективного жанра темы противостояния политических идеологий, социального и расового неравенства, а также роли личности в историческом процессе и исторической травмы. Строго говоря, он в полной мере не является детективной новеллой по своему содержанию. Однако, в рамках рассматриваемой нами проблематики нас интересует другой аспект этого произведения. Игра поднимает тему ностальгии и опыта постмодерна, как отражения социальной действительности. В ходе ее прохождения от лица главного героя мы сталкиваемся с образами недавнего и далекого прошлого, подданными с помощью различных нарративных приемов и содержащих в себе различную аффективную окраску. Мы постараемся рассмотреть репрезентации этих тем в ролевой игре через призму подхода знаменитого американского исследователя Фредерика Джеймисона и ряда других видных авторов, обращающихся к теме ностальгии и проблеме исторической памяти в феноменах массовой культуры.

ТАТЬЯНА ВАСИЛЬЕВНА КИПЯТКОВА (ВУСПБ). РУИНИРОВАННОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ГЕЙМ-СПЕЦИФИЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАБОТЫ С ПРОШЛЫМ (НА МАТЕРИАЛЕ ПОСТСОВЕТСКИХ ИГР В ВИДЕОИГР)

При работе с цифровым пространством, в частности видеоиграми, возникает проблема понимания руин и руинизации как эстетических явлений. Очевидно, цифровые руины в классическом понимании¹ не могут появиться сами по себе, от воздействия природных сил и/или времени, то есть быть «истинными» руинами, о которых писали теоретики прошлого. А значит, они необходимо несут определенное значение, зачастую выходящее за пределы базового антуража или общего настроения игры.

На первый план выходит коммуникативная функция, работающая сразу со стороны и автора (геймдизайнера), и реципиента (игрока).

Для осмысления специфичности руин в видеоиграх я ввожу понятие руинированного пространства. Руинирование пространства – это процесс намеренного разложения некоего локуса, которое имеет более тотальное значение, чем руинирование объекта: оно затрагивает всё попадающее в радиус его действия, вне зависимости от того принадлежит ли оно ему исконно или нет. Руинирование служит как просто символом духовного, эмоционального и экзистенциального упадка, так и инструментом процедурного донесения этих идей кризисности до реципиента, поскольку он, попадая в это пространство, сам становится затронут этим разложением.

Через руинизацию пространства может происходить своеобразная проработка болезненных мест коллективной памяти. Например, распада СССР и его последствий, что можно увидеть в играх, созданных за последние 20 лет независимыми разработчиками с постсоветского пространства.

ПОЛИНА ЛЕОНИДОВНА ВОЙЦУК (НЕЗАВИСИМАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА). «ALICE: MADNESS RETURNS» АМЕРИКАНА МАКГУ И ТРАВМАТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Статья посвящена исследованию темы травмы, памяти и восстановления в видеоигре «Alice: Madness Returns», созданной по мотивам «Алисы в Стране чудес»

¹ Как часть авторского замысла; в противоположность самопроизвольным цифровым руинам.

Льюиса Кэрролла. Я утверждаю, что данная игра использует Страну чудес как метафору фрагментарности памяти и борьбы за восстановление после травматического опыта. В ней делается особый упор на то, как структура повествования и механика игр усиливают ее сюжет и поднимаемые в ней темы. Например, использование бутылок с надписью «Выпей меня» в качестве необходимого средства доступа к реальным воспоминаниям – символ-перевертыш по сравнению с оригинальным произведением Кэрролла, в которой бутылка является необходимым средством для доступа в Страну чудес, в то время как звук и анимация бьющегося стекла при использовании – намек на то, как воспоминания могут быть искажены и фрагментированы в ответ на травму. Аналогичным образом, анимированные кат-сцены, которые обеспечивают контекст и предысторию травматичных переживаний Алисы Лидделл, являются эффективным способом передать сложность ее эмоционального состояния. Помимо дизайнерских и технологических решений в игре примечателен образ главной героини, которая показана как сложная и многогранная фигура, чьи переживания одновременно глубоко личные, но с тем самым и универсальные.

МАРГАРИТА ВИТАЛЬЕВНА ДОЙЛЮОВА (БГУ, БЕЛАРУСЬ). «LITTLE GOODY TWO SHOES»: ВУМАНХУД ЧЕРЕЗ ХОРРОР-ОПТИКУ

В русском языке есть ряд слов для описания различных аспектов женского опыта: девичество, замужество, девственность, материнство, менопауза, женскость. Все они связаны либо с браком, либо с физиологией и возможностью продолжения рода. В нашем исследовании мы будем придерживаться более широкого понятия вуманхуд (womanhood).

Цель статьи – проанализировать концепт вуманхуда в RPG хоррор-адвенчуре Little Goody Two Shoes – истории о сестринстве и прохождении ведьминской инициации. Исследуя данные темы, мы производим концептогенез понятия. Для этого используется терминологический аппарат социокультурной медиа-археологии и гендерных исследований. Вуманхуд позиционируется как взгляд на женский опыт «изнутри» и противопоставляется взгляду «извне» – гендерным стереотипам.

Исследование осуществляется с применением хоррор-оптики. Мы понимаем её как инструмент, который позволяет посредством анализа существующих в обществе запретов и страхов рассмотреть его в синхроническом срезе.

МИХАИЛ ЮРЬЕВИЧ ФЕЗОРЧЕНКО (НЕЗАВИСИМЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ). БАРОЧНЫЕ СОЛНЕЧНЫЕ ВСПЫШКИ УТОПИИ: РЕЙВ-АКСЕЛЕРАЦИЯ В «DISCO ELYSIUM»

«Disco Elysium» является комплексным произведением о революционной надежде, зависимостях, грузе прошлого и ускользающего будущего, ситуационистски дрейфующего по улицам города Ревашоля. Возможность невозможного в мире игры репрезентируется не только встречей с фантастическими событиями и созданиями, но и когда (в рамках одного из побочных заданий), главному герою необходимо помочь группе рейверов превратить заброшенную церковь в трансгрессивную площадку (музыкальной) свободы. Анодическая танцевальная музыка – это ответ рейверов на тотализирующий порядок режима моралистов, они считают, что она достаточно трансгрессивна, достаточно хардкорна, чтобы разрушить этот порядок и вызвать единство мира.

В докладе я собираюсь проанализировать политико-философский проект рейверов «Disco Elysium» через феномен рейв-сопротивления в его переосмыслении отношения к политическому протесту, технике, демократизации доступа к медиа и к свободным пространствам в рамках сосуществования различных сообществ. Поможет мне в этом Марк Фишер, который в статье о рейве и его влиянии на искусство и культуру говорит о рейве как о барочном солнечном ударе, который через уникальные формы выражения становится решающим фактором для понимания границ, через которые клубная культура, и, в частности, рейвы, определяют характер новых линий сопротивления и напоминают нам, что утопия (всё ещё) существует.

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ НАСИЛИЯ В ВИДЕОИГРАХ И СПОСОБЫ ЕГО ИНТЕРПРЕТАЦИИ

РЕГИНА РУСТЕВНА ШАЙФУТДИНОВА (РАНХИГС). РАСОВЫЙ КОНФЛИКТ В CRPG-ИГРАХ КАК СПОСОБ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ РЕАЛЬНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ПРОТИВОРЕЧИЙ

В данном докладе предложена теория о том, что межрасовые конфликты, изображаемые в CRPG, могут выполнять социально-критическую функцию, репрезентируя межэтнические и межклассовые конфликты в реальном мире. В числе рассматриваемых игр – Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, серии Shadowrun и Dragon Age; помимо них будут кратко упомянуты несколько других проектов.

Марксистское понимание искусства как одной из форм общественного сознания предполагает, в числе прочего, акцент на репрезентируемых социальных отношениях. Воплощаемые в произведениях искусства миры так или иначе имеют референтом мир реальный. В виду этого можно говорить о том, что искусство перерабатывает существующие общественные отношения, погружая их в контекст вымышленных ситуаций и подчас целых воображаемых миров

По Беньямину, современное искусство ориентировано на воспроизводимость продукта и широкой аудитории в качестве его потребителей. Для нарратива это означает освещение актуальных общественных проблем, волнующих массы людей, в разных художественных формах. Один из способов репрезентации конфликтов в видеоиграх – их выражение в конфликтах между вымышленными расами. Помимо литературных качеств изображаемого конфликта, антагонизм фантастических рас в CRPG позволяет обтекаемо критиковать существующую в реальном мире расовую проблему посредством ее перенесения на вымышленные расы. Однако изображение расовых притеснений в RPG не всегда является политическим сообщением. Иногда оно может репрезентировать не текущие общественные проблемы, а ту или иную историческую ситуацию с разными целями.

Таким образом, демонстрируемые в нарративе видеоигры разногласия между представителями разных рас могут отражать не только симметричные им в реальном мире межэтнические конфликты, но и более широкую проблему социального неравенства.

МАРИЯ МАКСИМОВНА ЛУКШИНА (РГГУ). АНАЛИЗ ПРИЁМОВ КРИТИКИ НАСИЛИЯ И ПОТРЕБНОСТИ В НЁМ В ВИДЕОИГРЕ «SPEC OPS: THE LINE» (2012)

В докладе рассматривается, какие приёмы используют создатели игры для критики насилия. В отличие от других антивоенных произведений разных медиа, создатели этой игры подвергают критике не только насилие в реальной жизни (милитаризм), но и потребность игрока в его проживании в виртуальном пространстве.

Основным приёмом критики является интегрирование игрока в историю. Его ник в Steam или имя пользователя компьютера отражается в титрах в качестве специального гостя. Тем самым игрок становится соавтором истории и несёт ответственность за причиняемое насилие и военные преступления. По ходу игры ему предоставляется выбор через геймплей, при этом игроку никак об этом не сигнализируют. Персонажи произносят осуждающие реплики, смотря в камеру. Игрок сливается со своим героем, например, через галлюцинации, которые видят только они, но не другие персонажи.

Критика милитаризма представлена более привычными приёмами. Война показана без лоска, военные преступления не ведут к победе. Интересной деталью являются реплики о личном, например семье, NPC, которых герой под контролем игрока должен убить.

КСЕНИЯ АНАТОЛЬЕВНА ЖЕРНОВА (НЕЗАВИСИМЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ). СОЗДАВАЯ СОУЧАСТНИКА: АНАЛИЗ ИГРЫ «THIS WAR OF MINE»

Сикарт, один из самых активных исследователей игровой этики, предлагает рассматривать игры – как моральные объекты, а игроков – как рефлексивных этических существ. «Процесс игры может быть моральным актом», как пишет Сикарт, и опыт такой игры – будет моральным опытом. Взяв за основу эту теоретическую рамку, я рассмотрю, как игры могут создавать *опыт соучастия*, который я предлагаю понимать как разновидность морального опыта.

Для этого я проведу анализ игры «This War of Mine», чтобы разобраться, как именно игра делает игрока соучастником. Игра стремится передать опыт войны с гражданской перспективой – геймплейно это симулятор выживания, нарративно игрок контролирует группу мирных жителей в осажденном городе. Еды и лекарств всегда не хватает, и игрок вынужден сталкиваться с другими NPC-группами гражданских, с целью торговли или, что чаще, получения силой их припасов. Чтобы сконструировать заявленный опыт, игра ставит игрока перед разнообразными моральными дилеммами: «украсть чужие припасы ради выживания своей группы?», «убить другого мирного жителя, защищающего свой дом от меня?», «где будет граница допустимого?».

Таким образом, игра целенаправленно сталкивает игрока с невозможными выборами, заставляя его снова и снова решать проблему вагонетки. Не-свобода игрока, заявленная Орсетом, становится тут художественным приемом, вынуждая игрока быть соучастником аморальных действий.

ДАРЬЯ ЮРЬЕВНА ОСИНЦЕВА (НЕЗАВИСИМАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА). УБИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ ПРОТИВНИКАМ-БОТАМ В ВИДЕОИГРАХ

Дискурс о насилии в видеоиграх продолжается уже очень долгое время среди многих ученых из самых разных научных сфер. Обвинения в сторону видеоигр появляются из-за большого количества насилия в сторону видеоигровых персонажей: они выступают препятствиями, и поэтому часто перед игроком стоит цель их устранить (в большинстве случаев – убить). Чаще всего этот процесс для игрока воспринимается автоматизированно и неосознанно, как стрельба по мишеням в тире. Но иногда разработчики выводят игроков из состояния потока, персонифицируя противников – присваивая им человеческие черты, чтобы неигровые персонажи вызвали больше сопереживания, а их убийство вызвало у игрока дискомфорт. В рамках данного исследования была проведена серия игровых сессий с последующими интервью об игровом опыте респондентов. Всего в исследовании участие приняли 7 респондентов, играли в 2 видеоигры: The Last of Us Part II и Far Cry 6. Дальнейший анализ интервью проводился с применением тематического анализа, были выявлены черты, по которым игроки персонифицировали видеоигровых противников, а также как описывали свои эмоции по время определенных игровых эпизодов.



Научное издание

Проблемы с поэтикой видеоигр

Тезисы докладов
всероссийской научной конференции

Составление и верстка: Е. А. Даутова
Редакторы: Е. А. Даутова, Г. А. Филиппов
Дизайн обложки: Е. А. Даутова