

Кафедра теоретической и исторической поэтики РГГУ
×
Спецсеминар «Проблемы с поэтикой»



"ПРОБЛЕМЫ С ПОЭТИКОЙ ВИДЕОИЗР"
ВСЕРОССИЙСКАЯ НАУЧНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

ПРОГРАММА

Москва, 7–9 ноября 2024 г.

7 НОЯБРЯ, ЧЕТВЕРГ

ВИДЕОИГРА КАК ТЕМА И КАК ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ

12:00–13:00

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Алексей Евгеньевич Масалов, Михаил Ильич Постников

Валерий Александрович Акимов (ВГИК) Психоанализ игры: ядро Реального в игровом опыте

Александра Валерьевна Никитина (ЧувГУ) Феномен интимности в видеоиграх (*online*)

Никита Владимирович Гугучкин (РГПУ) Методологические проблемы эстетического анализа видеоигр (*online*)

Перерыв (13:00–13:20)

НАРРАТОЛОГИЯ ВИДЕОИГР И ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ

13:20–14:20

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Алексей Евгеньевич Масалов, Михаил Ильич Постников

Андрей Евгеньевич Агратин (РГГУ) Философия постгуманизма в видеоигре Stray

Александра Юрьевна Лавриненко (РГГУ) Нарративные особенности видеоигры «Amnesia: Rebirth»

Марк Денисович Давыдов (НИУ ВШЭ, СПб) Эстетико-коммуникативная специфика повествования в видеоиграх «Alan Wake» и «Alan Wake 2»

Обед (14:20–15:00)

ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИСТОЧНИКИ ВИДЕОИГРОВЫХ НАРРАТИВОВ

15:00–16:00

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Алексей Евгеньевич Масалов, Михаил Ильич Постников

Арина Евгеньевна Дворцова (НИУ ВШЭ) Современный городской фольклор как элемент нарратива игровой вселенной «Метро 2033»

Анастасия Алексеевна Иванова (РГГУ) Роль шведского фольклора в видеоигре «Year walk»

Анна Дмитриевна Каширина, Софья Павловна Воробьева, София Михайловна Абрамова (ДФУ) Сквозь огонь, воду и полимеры: о влиянии фольклора на поэтику компьютерных игр (на примере «Atomic Heart») (*online*)

Перерыв (16:00–16:20)

жанры видеоигр между геймплейными механиками и нарративными формулами

16:20–17:20

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Нелля Константиновна Лосевская, Григорий Алексеевич Филиппов

Валерий Викторович Иванов (РГГУ) Актуальное состояние и перспективы жанра «immersive sim»

Алексей Константинович Ларичев (РГГУ) Черты жанра космической оперы в видеоигре «Mass Effect 2»

Владимир Алексеевич Афанасьев (НИУ ВШЭ, НН) Нарративные особенности поджанра соулслайк (на примере «Elden Ring») (*online*)

Перерыв (17:20–17:40)

особенности поэтики визуальной новеллы

17:40–19:00

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Нелля Константиновна Лосевская, Григорий Алексеевич Филиппов

Богдан Андреевич Филюшин (РГГУ) Поэтика и особенности устройства видеоигры «Жизнь и страдания Господина Бранте»: между визуальной новеллой и нарративной RPG

Илья Алексеевич Ежов (РГГУ) Металепсис игрового мира как фабульный ход в визуальных новеллах

Максим Эдуардович Хатов (журнал «Хлам») Поэтика крашей и системных ошибок: развитие визуальных новелл в условиях жанровых ограничений

Анна Антоновна Овчинникова (РГГУ) Методы создания страха в визуальных-horror новеллах на примере видеоигры «Зайчик»

8 НОЯБРЯ, ПЯТНИЦА

гейм-дизайн и архитектура мира в видеоиграх

12:00–14:00

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Александра Юрьевна Лавриненко, Карина Эдуардовна Разухина

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

Глеб Сергеевич Дуганов (ЕУСПб) Экскурсия в Сиродиил: компьютерная игра как туристическая практика

Кристина Денисовна Владимирова (В&Д) Конструирование фикциональных городских пространств в видеоиграх жанра adventure

Виктория Сергеевна Гусельцева (В&Д) Реализация механики «временных петель» в дизайне видеоигр

Артём Александрович Красин (РТУ МИРЭА), Ксения Олеговна Приходько (независимая исследовательница) Дискурсивность и метафорика животного мира в «Dishonored»

Елизавета Сергеевна Шелест (ДФУ) Стилизация древнерусского языка и культуры как системообразующая черта поэтики видеоигры «Black Book» (*online*)

Обед (14:00–14:40)

гейм-дизайн и исследования игрового опыта

14:40–16:40

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Полина Сергеевна Казаринова, Алексей Константинович Ларичев

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

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

Полина Валерьевна Петривляк (ИТМО) Встречают по одежке: проблема «функциональности» одежды в видеоиграх

Николай Михайлович Сарманов (СПбГУ), Владимир Иванович Федоров (независимый исследователь) Голый мастер: антропология отказа от кастомизации

Марина Сергеевна Свиридова (ТомГУ) Когнитивный аспект моделирования системы подсказок для видеоигры «Арка края» (*online*)

Харли Викторович Гипатия (ТюмГУ) «Цирк во время чумы»: как спровоцировать погружение игрока в искусственный мир с помощью метаповествования (*online*)

Перерыв (16:40–17:00)

саундтрек и аудиальное пространство видеоигры

17:00–18:00

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Полина Сергеевна Казаринова, Алексей Константинович Ларичев

Павел Константинович Ляхов (РГГУ) Звуковой дизайн и музыкальное сопровождение, как инструменты повествования и геймплея в хоррор играх

Полина Константиновна Матвеева (РГГУ) Функция саундтрека в организации повествования в видеоигре «Ведьмак 3: Дикая Охота»

Паулина Вячеславовна Жильцова (НИУ ВШЭ СПб) Роль Традиционной музыки в структуре саундтрека видеоигры «The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom» (*online*)

9 НОЯБРЯ, СУББОТА

отдельные аспекты поэтики видеоигр

12:00–14:20

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Олег Всеволодович Пицальников, Софья Андреевна Прохорова

Глеб Игоревич Ильин (РГГУ) Глитч-арт в видеоигре «Пятно»

Евгения Михайловна Шотина (РГГУ) Стивенсон за Макинтошем: исторический роман и ретроэстетика в «Возвращении “Обра Динн”» Лукаса Поупа

Дарья Робертовна Пирус (НИУ ВШЭ) Концепция мизансцены как элемент нарративного дизайна в «Alan Wake 2»

Евгения Сергеевна Смыкова (РАНХиГС) Атомное путешествие: анализ художественного стиля «Atomic Heart»

Альбина Сергеевна Криворучко (НИУ ВШЭ СПб) «Slay the Princess»: дама больше не в беде. Искусство обмана игровых ожиданий и разрыв шаблонов

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» (*online*)

София Сергеевна Забелич (МГИМО) Исследование символики милоты персонажей игры «Kirby» через призму некооперативных игр теории игр по Нэшу и элементы коллективного бессознательного (*online*)

Обед (14:20–15:00)

память, ностальгия и утопия в игровом повествовании

15:00–16:40

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Екатерина Артуровна Даутова, Илья Алексеевич Ежов

Алексей Юрьевич Гавриленков (РГГУ) Проблема ностальгии и опыта постмодерна в игровом повествовании «Disco Elysium»

Татьяна Васильевна Кипяткова (ЕУСПб) Руинированное пространство как гейм-специфичный инструмент работы с прошлым (на материале постсоветских инди видеоигр) (*online*)

Полина Леонидовна Войцук (независимая исследовательница) «Alice: Madness Returns» Американа МакГи и травматическая память

Маргарита Витальевна Дойлидова (БГУ, Беларусь) «Little Goody Two Shoes»: Вуманхуд через хоррор-оптику (*online*)

Михаил Юрьевич Федорченко (независимый исследователь) Барочные солнечные вспышки утопии: рейв-акселерация в «Disco Elysium» (*online*)

Перерыв (16:40–17:00)

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ НАСИЛИЯ В ВИДЕОИГРАХ И СПОСОБЫ ЕГО ИНТЕРПРЕТАЦИИ

17:00–18:20

273 ауд. (7 к. РГГУ)

Модератор:ки

Екатерина Артуровна Даутова, Илья Алексеевич Ежов

Регина Рустемовна Шайфутдинова (РАНХиГС) Расовый конфликт в RPG-играх как способ репрезентации реальных социальных противоречий

Мария Максимовна Лукшина (РГГУ) Анализ приёмов критики насилия и потребности в нём в видеоигре «Spec Ops: The Line» (2012)

Ксения Анатольевна Жернова (независимый исследователь) Создавая соучастника: анализ игры «This War of Mine»

Дарья Юрьевна Осинцева (независимая исследовательница) Убить нельзя помиловать: сопереживание противникам-ботам в видеоиграх

Финальная дискуссия (18:20–19:00)