

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Санкт-Петербургский государственный университет

Черкавская Яна Олеговна

**ВИДЕОИГРЫ: ЗРИТЕЛЬ КАК СОАВТОР ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

**Исследование характера взаимодействия зрителя и произведения на материале инди-игр**

Выпускная квалификационная работа по направлению подготовки  
035300 «Искусства и гуманитарные науки»

Профиль подготовки «История искусства»

Научный руководитель:

Федорова Наталья Антоновна,  
кандидат филологических наук, старший преподаватель СПбГУ

---

подпись, дата

Санкт-Петербург  
2016

## Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Зритель.....	7
Глава 2. Видеоигры.....	20
Глава 3. Взаимодействие зрителя и видеоигр.....	31
Заключение.....	44

## Введение

Осознанно или нет, произведение искусства часто воспринимается как номенклатурная единица, подлежащая хранению и выставляющаяся в музее. Несмотря на относительную молодость музейного дела, такой взгляд на искусство ощущается как традиционный и весьма устойчивый. Искусство как бы подлежит непрременной консервации.

Однако искусство – это не ремесло, оно творится не руками, а головой, глазами. «И увидел Бог, что это хорошо»(Быт 1:10) – так завершается каждый шаг самого первого творческого акта. Леонардо да Винчи в своем «Споре живописца с поэтом, музыкантом и скульптором» доказывает причастность живописи к свободным искусствам, к производству идей, а не материальных предметов. «И если живописцы не описали ее и не свели ее в науку, то это не вина живописи, и она не становится менее благородной от того, что лишь немногие живописцы становятся профессиональными литераторами, так как жизни их не хватает научиться этому»[25, с.7], – пишет да Винчи, а четыре века спустя Казимир Малевич показывает миру искусство лаконичных форм, неотъемлемым элементом которого стали теоретические размышления. От демонстрации высоких «технических» навыков художника искусство перешло к размышлению, осмыслению, порождению идей. Лишившись декоративности, искусство перестало полноценно работать как самостоятельный материальный объект. Теперь ему как никогда нужен зритель.

Институт кураторства и художественной критики, искусствоведение как научная дисциплина начали активно развиваться в XIX веке, а искусство XX века не просто продолжило двигаться в этом направлении, но окончательно утвердило зрителя в качестве полноправного участника арт-процесса. К XX веку искусство идеологически подошло к простой формуле: «Красота – в

глазах смотрящего». Центральным элементом современного искусства оказалась интерпретация.

Произведение современного искусства, лишённого декоративности, избавленного от давления со стороны необходимости изображать физическую реальность, создается и существует как инструмент для получения интерпретации. В каком-то смысле, конкретный арт-объект в его физическом воплощении вторичен по отношению к восприятию его зрителем, это средство, а не цель.

Видеоигры – область, в которой фигура зрителя выходит на новый этап своего развития. Искусство XX века научило нас тому, что интерпретация произведения – сама по себе произведение. Специфика игр, их отличие от всего, что было раньше, определяется тем, что впервые личный опыт зрителя не просто оказывается более ценным, но становится ключевым моментом произведения, образующим.

В дальнейшем я буду употреблять как термин «зритель», так и «игрок», однако, выведя в заголовок работы именно «зрителя», я провожу генеалогическую линию этой фигуры от зрителя в традиционных визуальных искусствах, а не от *homo ludens*, человека играющего, о котором писал Хёйзинга в одноименном трактате. В случае с видеоиграми зритель есть игрок, а игрок – зритель, но выбор основного термина следует из последовательности размышлений.

Предмет данной работы – интерпретация в видеоиграх, личный зрительский опыт. Цель этого исследования состоит в том, чтобы проанализировать характер взаимодействия зрителя и произведения, изучить соавторство зрителя и произведения, используя кейс-метод и рассматривая конкретные примеры главным образом из области инди-игр (от «*indie-game/independent video game*») – произведений независимых разработчиков, не ограниченных ожиданиями и требованиями крупного коммерческого

издателя и потому свободных в создании рискованных и неожиданных игр, не ищущих одобрения массового потребителя. В процессе изучения рассматривается явление видеоигр, их история и методы изучения, понятие «зритель», взгляды на «зрителя» с точки зрения разных авторов и подходов, и, наконец, рассматривается специфика фигуры зрителя в изучаемом виде искусства, а так же взаимодействие зрителя и видеоигры, степень и характер соавторства.

Исследование происходит в рамках философии видеоигр или *game studies* – достаточно новой дисциплины, возникшей в рамках *media studies* в 80-х годах XX века. Для философии видеоигр характерен междисциплинарный подход к изучению предмета, в ней на равных существуют людология и литературоведение, таким образом, искусствоведение так же может быть частью *game studies*. И если вопрос о принадлежности видеоигр к искусству закрыт еще не для всех, то, во всяком случае, не может быть сомнений в том, что искусствоведение способно участвовать в изучении видеоигр методологически.

Американский ученый Ян Богост предлагает в своих работах, таких как «Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism»[6], рассматривать видеоигры с точки зрения литературоведения. Исствоведение обладает не меньшими возможностями в этой области, тем более что видеоигры принадлежат визуальной культуре. Овладев необходимым корпусом знаний, методами восприятия и описания произведений традиционных видов искусства, став, наконец, квалифицированным зрителем, искусствовед способен анализировать видеоигры, применяя навыки и знания, полученные им в процессе обучения. Данная работа – пример и опыт такого применения искусствоведческого подхода на материале видеоигр.

## Глава 1. Зритель

Как уже было отмечено, искусство занимается рефлексией на бытие и дает возможность человеку поделиться результатами частной рефлексии с теми, кто в этом заинтересован. На протяжении веков искусство развивало свои возможности и способности в этой области, а в XX веке, освободившись от необходимости не только и не столько обсуждать, сколько портретировать человеческое существование, искусство начало исследовать такие способы создания высказывания, которые раньше были немислимы.

Эти новые способы совсем юны по историческим меркам, еще непривычны и не освоены человечеством так, как освоено классическое искусство, кажущееся многим простым и понятным из-за узнаваемости форм. Однако, бесконечно ищущее и преодолевавшее само себя, в XX веке искусство наращивало темпы самоосмысления с невозможной прежде интенсивностью.

Диалог со зрителем всегда был важен для искусства, а демократизация часто давала сильный толчок к обновлению художественного языка. Так, по мнению Ханса-Георга Гадамера, и родилась западная изобразительность: «*Biblia pauperum*, библия бедных, предназначенная для тех, кто не умел читать, не знал латыни, а потому и не мог с полным пониманием воспринимать Писание, и существовавшая в виде иллюстрированных повествований, была одним из главных доводов в пользу искусства в западном мире»[24, с. 247], переживавшим конфликт между устоявшейся позднеантичной художественной традицией и новым образом мышления и восприятия мира. «Наше культурное сознание во многом питается плодами этого решения, то есть художественной традицией западного мира. Под воздействием христианского искусства средних веков и гуманистического возрождения греческого и римского искусства в ней выработался единый

художественный язык, пригодный для выражения общих смыслов нашего самопонимания»[там же].

Эта художественная традиция и оставалась в ходу на протяжении веков, эволюционируя и инволюционируя. Она претерпевала различные изменения как на формальном, так и на концептуальном уровне, однако самым сильным потрясением она подверглась в эпоху, по некоторым признакам весьма схожую с той, в которой и сформировалась. В момент, когда реальность изменилась настолько, что ее невозможно было продолжать описывать языком, выросшем из античной традиции и *Biblia pauperum*, искусство словно «взорвалось» и после этого взрыва распалось на множество движений и направлений, оспаривающих друг у друга право на истинность, то есть, наибольшую актуальность и адекватность рефлексии, и предлагающих новые и новые варианты. Тогда же началось активное развитие зрительской роли.

Нельзя сказать, что художник старой формации всегда действовал в рамках монолога, а его произведение не подразумевало зрительское соучастие и не поддавалось ему. Умберто Эко так говорит о «художественной открытости»: «Произведение искусства, предстающее как форма, завершенная и замкнутая в своем строго выверенном совершенстве, также является открытым, предоставляя возможность толковать себя на тысячи ладов и не утрачивая при этом своего неповторимого своеобразия»[31, с. 12]. Таким образом, даже произведение, изначально не подразумевающее активного взаимодействия со зрителем, созданное и организованное художником как целостная структура, не требующая дополнений, раскрывается во всей полноте и многогранности смыслов только в акте зрительского восприятия. «Всякое художественное восприятие произведения является его истолкованием и *исполнением*, так как во всяком таком восприятии оно оживает в своей неповторимой перспективе»[там же].

Тем не менее, по словам Николя Буррио, отличие состоит в том, что нынешний «художник больше не является демиургом, перед которым

подобает преклонить колени, он становится "семионавтом", прокладывающим маршруты между всеми существующими знаками»[28]. Его комментарий относится главным образом к художественным практикам и «интеллектуальной атмосфере» 1990-х – начала 2000-х годов, но предпосылки для оформления этой атмосферы создавались в 1960-е.

В то время как на рубеже XX – XXI веков взаимодействие стало темой обсуждения и объектом исследования, в 60-х годах XX века оно было новаторским инструментом. Как уже стало понятно, искусство всегда развивалось в формате диалога и более или менее активно приглашало зрителя к участию. Очевидно, что в случае с классической живописью и театральным представлением на разных этапах его развития степень зрительского участия была разной и имела свои характерные особенности. Более того, даже оставаясь в рамках таких видов искусств, как живопись, скульптура и архитектура, можно заметить, что взаимодействие зрителя с каждым из-них происходит очень по-разному. Так, архитектура вовлекает зрителя в себя в самом буквальном, физическом смысле.

Тем не менее, именно в 60-е искусство открыло не только ценность интерпретации, но и важность зрительского опыта в окончательном формировании произведения, право зрителя на самостоятельность, на непосредственное участие в рефлексии на бытие и изменение мира, которое предлагало искусство.

В частности, речь идет о хэппенинге. Термин «happening» для обозначения спонтанных, не имеющих жесткого сценария «представлений», вовлекающих зрителей в участие и исследование искусства предложил Аллан Капроу[14], участник движения Fluxus. В 1959 году он осуществил один из первых хэппенингов под названием «Eighteen Happenings in six parts», тем самым разрушив «четвертую стену» и позволив зрителю и произведению перейти непреодолимую для классического искусства границу. В 1966 году Капроу создал своеобразный манифест нового искусства – «How to make



happening»[12] – и описал в нем принципы создания произведения, в котором зрители будут участвовать наравне с художником.

До этого, в октябре 1958 года, Капроу опубликовал еще одно эссе – «Наследие Джексона Поллока», – в котором появляется сам термин «happening» и обозначаются границы нового искусства, вернее, отсутствие этих границ: «Поллок < ... > оставил нас в точке, где нас должны увлечь и даже ослепить пространство и вещи нашего повседневного окружения: наши тела, одежда, комнаты или, если угодно, перспектива 42-й улицы. Не удовлетворенные теми намеками, которые живопись предлагает другим нашим чувствам, мы должны использовать специфические субстанции света, звука, движения, людей, запахов, прикосновений. Материалом для нового искусства может служить все что угодно: краски, кресла, еда, электрические и не оновые лампы, дым, вода, старые носки, собака, фильмы и тысяча других вещей, которые предстоит открыть нынешнему поколению художников».[11, с.7] Искусство перестает быть вместимым только в привычные материальные формы и вбирает в себя буквально весь мир, теперь все что угодно может быть инструментом в руках художника – от элементарнейших бытовых предметов до сложных ощущений, не задействуемых в прежнем искусстве.

Капроу предрекает и исчезновение профилизации, характерной для традиции, существующей в рамках ремесленного подхода к производству искусства. «Молодым художникам сегодня не нужно больше говорить: «Я живописец», или «поэт», или «танцор». Они просто «художники». Жизнь будет доступна им во всех своих проявлениях».[там же] С этого момента художник окончательно перестает быть узким специалистом, совершенствующим и углубляющим свое техническое мастерство. Самые актуальные, самые «истинные» произведения теперь должен создавать человек, широко исследующий мир и широко на него смотрящий, совершенствующий не мастерство рук, а навыки мышления и чувствования, эстетическое восприятие и способность к своевременности.

Именно благодаря такому художнику становится возможным искусство взаимодействия. Демократизация искусства, вызванная сочетанием многих факторов и начавшаяся еще в XIX веке, и становление его одним из свободных искусств в том смысле, о котором мечтал да Винчи, привело к усилению роли зрителя, а для создания по-настоящему цельного произведения понадобился новый художник-режиссер, определяющий среду и тему исследования, основные опорные точки размышления-действия и вместе со зрителями отправляющийся в путешествие, способное открыть ему самому больше, чем результат, который он мог предполагать изначально.

«Произведение для воспринимающего — это как бы игровая площадка, на которую он должен выйти» - пишет Гадамер[24, с.292], касаясь произведения вообще, но в случае с искусством взаимодействия этот принцип реализуется более эксплицитно.

На полпути между хэппенингом, близким к театральному представлению, и традиционным высказыванием художника посредством более или менее статичного арт-объекта, предлагаемого для наблюдения, а не для участия, находятся перформансы. Известный перформанс Йоко Оно, еще одной участницы движения Fluxus, «Cut Piece», впервые произошедший в 1964 году в Киото, рассматривает зрительское участие и степень зрительской ответственности, ставя этот вопрос напрямую, используя сам акт зрительского участия как инструмент и как тему, исследуемую с помощью этого инструмента. Марина Абрамович затрагивает сходную тему в своих работах «Rhythm 0» и «The Artist is Present».

С середины двадцатого века зрительское соучастие стало постоянной составляющей художественной практики, как пишет Николя Буррио. В Средневековье человек с помощью искусства обращался к трансцендентному. Ренессанс предложил изучать и наблюдать не божественное, а земное, взгляд искусства обратился на объекты материального мира. Современное же

искусство предпочитает заниматься взаимодействием человека с человеком в различных вариациях[23].

Произведение искусства взаимодействия может осуществляться внутри и с помощью групп людей, как в серии произведений Аликс Ламбер «Wedding piece», в которой художница погружалась в сферу социальных схем и отношений. В других случаях личный зрительский опыт становится центральной частью произведения и взаимодействие становится интимным моментом между человеком и объектом искусства. Сложно сказать, становится ли в таких случаях объект только средством для создания интерпретации, для запуска зрительских ощущений и размышлений или зритель и объект полноправны в этом союзе, в любом случае, часто «переживания зрителя становятся основной реальностью произведения»[22]

Многие произведения(включая выставки) обращаются к уникальности зрительского опыта, к тому, как этот опыт влияет и воздействует на произведение. Другие занимаются не взглядом на объект, а взглядом на зрителя, отраженным от объекта. Не менее интересны исследования телесности и физических ощущений при взаимодействии с произведением. Это тот случай, когда можно точно сказать, что физические объекты, создающие в специфическую среду – это инструмент, средство, путь к финальному произведению. Часть работ, наподобие «Live Taped Video Corridor» вообще не существуют полностью, не оказываются осуществленными, пока не появляется зритель.

Главное стремление современного искусства, в каком-то смысле, его идея фикс – это преодоление расстояние между зрителем и произведением, предельное сближение. Х.-Г. Гадамер приводит в качестве одного из примеров теорию эпического театра Бертольда Брехта, нашедшую многих последователей, и замечает, что «в любой другой форме современного художественного экспериментирования обнаруживается это стремление

включить равнодушного наблюдателя в игру, сделать его соучастником»[24, с. 290]

Видеоигры – одна из современных веток развития искусства соучастия, начавшая развиваться как развлечение одновременно с появлением хэппенингов и манифестов нового искусства. Способ осуществления видеоигр подобен «Live Taped Video Corridor», когда «действие» произведения не запускается, пока в его пространство не попадает зритель. Они делают то, к чему стремилось искусство 60-х с хэппенингами и перформансами и во многих случаях искусство видеоарта – погружают зрителя в это пространство, при этом испытывая меньше ограничений со стороны сценических и технических условностей. Это происходит во многом из-за высокой способности игры, любой игры, поддерживать состояние приостановки неверия<sup>1</sup>.

Хейзинга рассматривает игру как способ человеческой деятельности, ее структурную основу. Игра – не цель, не реакция, а функция, но не биологическая или психическая, а культурная. Согласно Хейзинге, язык, религия, война, искусство – это игры.

В качестве одного из самых важных, образующих элементов игры Хейзинга называет ее способность приносить удовольствие. «Именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство».[30, с.24]

По своим онтологическим свойствам видеоигра как медиум обладает большой силой воздействия на зрителя. Будучи «пространством свободы» и с легкостью вызывая приостановку неверия, видеоигры заставляют человека открыться, довериться им. Чем больше зритель готов к взаимодействию, чем сильнее открыт для восприятия, чем больше он доверяет художнику и

---

<sup>1</sup>Примечание: понятие «приостановка неверия»(англ. «suspension of disbelief») было введено С.Т. Кольриджем в 1817 году в его *Biographia Literaria* в контексте размышлений о стихосложении. В игровой индустрии приостановка неверия стала одним из важнейших элементов конструирования игр.

произведению, тем ярче и интенсивнее будет его опыт. В современном искусстве необходимость открытости стала взаимной.

Пассивный, «закрытый» зритель не вступает в коммуникацию с произведением. Театральное искусство и кинематограф достигли большой степени вовлечения зрителя в том числе потому, что их произведения осуществляются в «магическом» игровом пространстве. Зритель входит в это пространство – ограниченное, узкоспециальное, часто затемненное, – и остается наедине с произведением. Еще один ход, используемый кинематографом – психологическая идентификация зрителя с персонажем, реализующееся через отождествление путем «сшивания»: это «процесс, в ходе которого зритель интегрируется в матрицу кинособытия благодаря совпадению его точки зрения с точкой зрения камеры; поскольку камера сама становится фигурой в рамках своего визуального поля, зритель представляет себя внутри поля повествования, тем самым объединяясь с актерами и их меняющимися точками зрения»[23].

Подобные пространства существуют и в случае спортивных состязаний. Зрители в этом случае всегда увлечены и максимально открыты, более того, в своем разуме они соавторствуют с игроками на спортивной арене – они «болеют» за игроков, ощущая свою причастность и магическую способность повлиять своей волей, силой своего сопереживания на исход состязания<sup>2</sup>.

«Отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия»[30, с.30] – это игровые пространства: храмы, стадионы, кинозалы, виртуальные миры видеоигр, и галереи искусств. Подводя итоги предыдущим размышлениям, можно

---

<sup>2</sup>Примечание: Наблюдение за чужой игрой строится так же и в случае с видеоиграми. Зрительский опыт в случае просмотра видео с записью игры исключает непосредственное взаимодействие и строится скорее как наблюдение за спортивным состязанием, нежели как просмотр фильма.

сказать, что сила воздействия видеоигры на зрителя заключается в ее синтетичности. Зрительскую открытость и вовлеченность обеспечивает целый ряд свойств: сама игровая форма, ситуация свободы и эксперимента; прямая необходимость соучастия – игра не существует, пока не появится игрок; игровое пространство и уединенность зрителя в нем; удваивание психологической проекции путем «сшивания»; наконец, реализация человеческого желания оказывать непосредственное влияние на что-либо, быть значимым и проистекающее из этого ощущение активного соавторства.

«Великое искусство опознается по потрясению, которое оно вызывает, — потому что мы всегда оказываемся неподготовленными, беззащитными перед мощью подлинного произведения искусства»[24, с.305]. Способность видеоигр оказывать значительное влияние на зрителя не делает любую видеоигру великим произведением искусства, однако это демонстрирует потенциал медиума, возможности видеоигр как сильного инструмента художественного выражения. Кроме того, у игр как таковых есть отмеченная Хейзингой способность сочетаться с прекрасным. У Бадью можно обнаружить причину, по которой искусство и игра сливаются так легко и гармонично: «Прежде всего, критерием оценки искусства является его способность нравиться. «Способность нравиться» не имеет ничего общего с мнением, суждением большинства. Искусство должно нравиться, потому что эта способность указывает на эффективность катарсического воздействия, на верное применение художественного инструмента врачевания страстей»[20, с.15]. Искусство и игра существуют на общих основаниях.

Буррио описывает такую ситуацию соединения игры и художественного высказывания: «Во время вернисажа “Les ateliers du Paradise” каждый из присутствовавших был наряжен в персонализированную майку (“Страх”, “Готика” и т. п.), и отношения, завязавшиеся между посетителями, трансформировались в моментальный сценарий, напрямую

писавшийся кинематографисткой Марион Верно на галерейном компьютере. Таким образом, игра межличностных отношений выглядела материализацией игры интерактивного видео, “фильма в реальном времени”, прожитого и произведенного тремя художниками. Многочисленные прошлые участники: другие художники, кроме того - психоаналитики, танцоры, друзья и т. д., также вносили свой вклад в конструирование пространства взаимодействия»[23]. Участники игры принимают на себя определенные роли, следуют сценарию, который им подсказывают предложенные автором опорные точки, развивают и конструируют действие, которое в итоге записывается в виде окончательного сценария, основанного на интерпретации авторских опорных точек каждым участником и его взаимодействии с общим сюжетом. Основное отличие такого опыта от опыта взаимодействия с видеоигрой состоит в том, что в первом случае игра происходит в физической реальности, а во втором – в виртуальной.

В целом, эстетика взаимодействия – достаточно новое поле, оно предполагает иное восприятие, скорее эмоциональное и интеллектуальное, а не визуальное. Но это не первый подобный случай в истории искусств. Иконопись тоже предполагает не визуальное восприятие, а активное зрительское взаимодействие – моление. Визуальная составляющая в иконах максимально упрощена и кодифицирована, изображение в этом случае не самоценно, это проводник к божественному. Аналогичным образом осуществляется зрительское взаимодействие в обрядном искусстве Египта и других видах религиозного искусства.

Видеоигры, как одна из новых веток развития искусства взаимодействия, объясняются эстетикой, построенной на чувственно-эмоциональном аспекте, а не на визуальном. Импрессионизм, возникший на смену академическому искусству и так же потребовавший нового взгляда,

нового типа восприятия, был не сразу принят зрителем, придерживавшимся традиционного подхода к живописи.<sup>3</sup>

В период между импрессионизмом и хэппенингом искусство также постоянно переосмысляло отношения между зрителем и произведением, вся история искусства последних двух веков – это непрерывный обновляющийся вызов традиционной зрительской роли. Как пишет Гадамер, «кубистическую или беспредметную картину уже нельзя рассматривать *uno intuitu*, одним воспринимающим взором. Требуется особая деятельность; каждый должен самостоятельно синтезировать различные ракурсы, возникающие на холсте»[24, с.271].

Минимализм так же включен в эту парадигму. Он учитывает окружающую среду и зрителя, воспринимающего произведение. Физическое существование объекта и зрителя, физические условия восприятия, изменчивая осязаемость объекта и изменчивые ощущения субъекта – все это элементы произведения. Взгляд зрителя завершает произведение.

Диалог зрителя и произведения развивался на протяжении всей истории искусства, и к началу XX века зритель перестал быть пассивной, подчиненной, необязательной фигурой, а стал необходимой частью арт-процесса, в каком-то смысле понуждаемой новыми формами искусства к труду, к активному осмыслению и переживанию.

Видеоигры, как произведения минимализма и хэппенинги, не могут быть осуществлены без зрительского участия. Буррио характеризует современное искусство «не-наличностью», способностью существовать только в определенное время.[23] Тогда как классическое искусство существует, может быть увидено в любой момент и препятствия к этому могут быть только физические, хэппенинг разворачивается в ограничении временных рамок согласно договору между автором и зрителем. И если

---

<sup>3</sup>Примечание: любопытная аналогия между импрессионизмом и инди-играми была проведена в статье *Echoing Histories: Impressionism, Indie Games and Artistic Revolutions*



перформанс и видеоарт могут осуществляться, пусть неполноценно, без зрителя, то видеоигра, как и хэппенинг, на это не способна. Единственный, кто может развивать произведение во времени в данном случае – это игрок. Даже игры, «сюжет» которых подразумевает развитие в противовес действиям игрока, то есть, игры, в которых имеется собственное внутреннее движение, в любом случае осуществляются только при участии игрока – деятельном или пассивном.

Стоит отметить, что видеоигры, вопреки ряду стереотипов, редко обращаются к телесности, скорее, они склонны подвергать ее «неналичности». В отличие от исследующего физический мир минимализма, видеоигры сосредотачиваются в интеллектуальном поле. Ханс Ульрих Гумбрехт описывает ренессансную иконографическую традицию изображения мира как плоскости, окруженной небесным куполом[25, с.36]. Часто в изображении присутствовала фигура, олицетворяющая человечество и создающая ситуацию, при которой человечество в лице зрителя смотрит на само себя в лице изображенной фигуры внутри модели мира. Именно так можно описать взаимодействие зрителя с игрой. Зритель в этом случае мыслит себя как бестелесное, интеллектуальное существо, он наблюдатель, как бы делегирующий свою телесность и способность к взаимодействию с миром фигуре внутри этой модели, будь то реалистичная модель человеческого существа или геометрическая фигура, попавшая под временный контроль игрока.

Модель отношений между зрителем и произведением в видеоиграх одновременно современна и консервативна. Она развивает традицию эстетики взаимодействия, которая начала формироваться в шестидесятых годах XX века и дает возможность работать с новым языком, способным наиболее адекватно обсуждать действительность, в которой он развился. С другой стороны, активное зрительство как центральный элемент произведения не просто не ново, оно архаично, а сами видеоигры еще только

исследуют свои возможности и в некоторых аспектах находятся в догоняющей позиции по отношению к современному искусству. Они максимально открыты по отношению к зрителю и это возвращает их к средневековому и ренессансному состоянию искусства, когда художник, произведение, зритель и общество были единым целым, и одновременно дает современному автору и современному зрителю сильный инструмент для художественной рефлексии и коммуникации.

## Глава 2. Видеоигры

Видеоигры как таковые – явление очень молодое и по причине своей молодости спорное и обсуждаемое. История видеоигр насчитывает немногим больше полувека, а к своему нынешнему виду, привычному и знакомому значительной части городского населения, они пришли в 1980-х годах. Каждому из нас дана возможность наблюдать развитие нового вида искусства начиная с самых ранних этапов его становления.

Надо сказать, что потенциал видеоигр в области искусства пока очевиден не для всех. Люди далекие от игровой индустрии находятся во власти устоявшихся представлений об играх как об инфантильном, легкомысленном занятии и противопоставляют играм искусство как занятие серьезное. С другой стороны, в онлайн-сообществах игроков раз за разом открываются дискуссии о художественной ценности игр, с помощью которых «неквалифицированные зрители» пытаются демаргинализировать себя и свое «легкомысленное» увлечение. Закрывать этот вопрос в рамках данной работы поможет сайт американского Национального Фонда Искусств, где видеоигры помещены в раздел медиа-арта. С мая 2011 года правительство США официально признало видеоигры в качестве вида искусства и предложило гранты для независимых разработчиков наравне с художниками, литераторами, музыкантами и кинематографистами. Также с 2012 года Нью-Йоркский Музей современного искусства (МоМА) содержит видеоигры в своей коллекции.

Появившиеся как развлечение, видеоигры в короткий по историческим меркам срок стали мнообещающим медиумом. Синтетические, обладающие гибкостью и способностью вовлекать зрителя и делать его полноправным соавтором, видеоигры могут транслировать цельные и вдумчивые высказывания на любую тему. Технологии, развивающиеся с каждым годом,

дают авторам широкие изобразительные возможности, недоступные ни одному другому виду искусств.

Игра, любая игра - это возможность свободы. Это возможность приложить человеческий разум к непознаваемому, непостижаемому, слишком огромному и недостижимому. К бесчеловечному, к невозможному в пространстве «нормальной» жизни. Йохан Хейзинга обозначает игру как «универсальное примиряющее пространство», в котором возможно любое осмысление культуры, по-настоящему свободная рефлексия на опыт человечества. По мнению Хейзинги, «человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра»[30, с.20]. Игру как таковую нельзя недооценивать. «Глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического», – пишет Хейзинга[там же, с.36] и противопоставляет игре не серьезность, а варварство и хаос. При этом он отмечает, что «существование игры не связано ни с какой степенью культуры», то есть, игра находится вне культуры, она скорее надкультурна<sup>4</sup>.

Возвращаясь к искусству, легко обнаружить немало примеров, в которых оно соединялось с игрой, помимо тех, что уже были упомянуты в предыдущей главе. Будет логичным вспомнить отношения Марселя Дюшана с шахматами или широко известную «Cadavre Excuise» или «Изысканный труп» – переоткрытую сюрреалистами игру, в которой участники поочередно составляют фразы, не видя того, что было написано до них, и рисуют на фрагментах одного листа, не представляя, частью какого целого станет их изображение. Организуя вокруг себя священное пространство игрового ритуала, сюрреалисты отрешались от «нормального» внешнего мира и погружались в исследование бессознательного. В мире литературы можно

---

<sup>4</sup>Поэтому любые игры так демократичны – в них способен участвовать каждый. И поэтому же многие игры и играющие в них так легко поддаются маргинализации – игру воспринимают как антитезу культуре, бескультурье, тогда как на деле она до- и надкультурна.

найти такие эксперименты как «Игра в классики» Хулио Кортасара, где реализуется принцип читательского соавторства как образующего элемента произведения и где принять участие в эксперименте способен любой, даже «неквалифицированный зритель».

Видеоигры в этом ряду стали новым этапом развития. Их видовые особенности, о которых писал Хейзинга, позволяют авторам работать с любыми темами. Видеоигры способны создавать столь же явное и мощное игровое пространство, какое могут породить исполнители религиозных ритуалов. Они располагают к экспериментам и рефлексии, объединяясь в этом с искусством вообще, которое тоже, по большому счету, является игрой. Видеоигры подарили каждому переживание сопричастности и полной вовлеченности, не требуя в обмен на это специального образования, доступного немногим. Несмотря на то, что игры присутствуют в человеческой культуре с момента ее зарождения и можно вспомнить множество социо-культурных практик, в которых зрителю бы предлагалось стать полноправным участником, видеоигры единственные являются представителем современного искусства, где фигура автора отчетливо выражена и занимает важное положение, и в то же время приглашение зрителя к активному участию является краеугольным принципом существования.

Как уже было упомянуто, видеоигры – очень молодое явление<sup>5</sup>. Их предшественники, такие как разработанный Аланом Тьюрингом и Дэвидом Чамперноуном шахматный алгоритм «Turochamp»[7, p.8], и первые простые игры, подобные «ОХО», то есть, «крестики-нолики», разработанные А. С. Дугласом для ЭВМ EDSAC в качестве иллюстрации к кандидатской диссертации, начали появляться в сороковых и пятидесятых годах XX века.

К семидесятым годам технологии развились достаточно, чтобы появилась возможность создавать устройства, доступные потребителю, и коммерчески успешные игры для них. Конец семидесятых – начало восьмидесятых годов считается золотым веком аркадных игр: в этот период стали невероятно популярны залы игровых автоматов и были выпущены такие известные игры как «Pac-Man» и «Donkey Kong». Восьмидесятые открыли эпоху домашних игровых компьютеров и консолей и подарили мировой культуре серии «Mario» и «Final Fantasy», а так же первые многопользовательские онлайн игры.

Девяностые годы стали эпохой персональных компьютеров, которая подтолкнула игровую индустрию к интенсивному развитию. Именно в девяностые складывались игровые жанры и формировались актуальные до сих пор жанровые особенности, а разработчики начали экспериментировать с темами и способами взаимодействия игрока и игры. В этот период появляется

---

<sup>5</sup>Примечание по термину: технически, термин «видеоигра»(анг. «video game») происходит от способа вывода изображения, при котором видеосигнал передается на экран с помощью электронно-лучевой трубки(ЭЛТ), таким образом, все игры, использующие другую технологию вывода изображения(то есть, более ранние, более поздние и практически все игры на портативных игровых системах). Марк Вольф предлагает «electronic game» или «computer game» в качестве более корректного термина. Однако, в русском языке при большем распространении последнего термина, под «компьютерной игрой» чаще всего подразумевается исключительно игра для персонального компьютера. Возможно, эта ситуация сложилась из-за небольшого, по сравнению с рядом других стран, развития культуры домашних и портативных консолей. При этом более распространенный в англоязычной среде термин «видеоигра», технически более узкий, на деле включает в себя игры для ПК, мобильных телефонов и смартфонов, разных типов консолей и другие виды игр.

ряд классических игр, ставших началом известных серий и игровых вселенных, таких как «Doom» и «WarCraft».

В первом десятилетии XXI века консоли вновь стали популярными, а игры вошли в жизнь большей части городского населения вместе с интернетом, мобильными телефонами и социальными сетями. Так за полвека видеоигры прошли путь от университетских лабораторий до массового развлечения, оказывающего серьезное влияние на культуру и рождающего новые формы коммуникации и восприятия.<sup>6</sup>

Изучением видеоигр занимается философия видеоигр или *game studies*. Философия видеоигр зародилась в США в рамках *media studies*, а как отдельная академическая дисциплина она оформилась в конце девяностых годов, когда при IT-университете Копенгагена начал действовать Центр исследования компьютерных игр – *Center for Computer Games Research*, а в 2001 появился первый международный рецензируемый научный журнал «*Game Studies*». В 2006 году начала действовать международная организация *DiGRA* – *Digital Games Research Association*, при участии и поддержке которой организуются исследования и тематические научные мероприятия. В России философией видеоигр занимается Лаборатория исследования компьютерных игр при Институте философии СПбГУ и Московский центр исследования видеоигр на базе Философского факультета МГУ.

Возвращаясь к истории видеоигр, легко заметить, что на протяжении нескольких десятилетий они двигались в сторону доступности, как для игрока, так и для автора. Технологии развивались так, чтобы доставить видеоигры в каждый дом, а затем и, буквально, в каждый карман. Сами игры становились интереснее и разнообразнее, а у потенциальных игроков появлялось все больше устройств, которые могут воспроизводить все более сложные игры. В контексте данного исследования важнее всего то, что

---

<sup>6</sup>Больше об истории видеоигр можно узнать с помощью игры *Game Dev Tycoon*, в которой игрок может попробовать себя в роли разработчика видеоигр и лично участвовать во всех этапах развития игровой индустрии начиная с восьмидесятых годов

авторство тоже становилось все более доступным. Если в период зарождения видеоигр создать игру мог только тот, кто имел доступ к редкому сложному оборудованию и специальными знаниями, то сейчас автором может быть любой заинтересованный человек. Появилось большое количество открытой информации и простых инструментов, которыми может воспользоваться человек, далекий от мира информационных технологий, а современный персональный компьютер позволяет осуществлять все более сложные операции.

Таким образом, на дальнейшее развитие видеоигр повлияло два основных фактора: их возросшая доступность и влияние на культуру, которое они уже оказали. Сейчас видеоигра может быть создана и широко распространена одним человеком без финансовых вложений. Следовательно, коммерческая окупаемость и ориентация на массовый рынок перестали диктовать свои условия.

Так второе десятилетие XXI века оказалось поворотным моментом для видеоигр как формы искусства. Из средства развлечения видеоигры стали медиумом с большим потенциалом, который еще предстоит исследовать. К писателю, поэту, танцору, о которых рассуждал Аллан Капроу, добавился разработчик видеоигр. Хотя, конечно, не каждый разработчик видеоигр претендует на то, чтобы называться художником, так же как и не каждый человек, работающий со словом, танцующий или создающий изображения претендует на участие в арт-процессе.

Процессы, которые стали происходить с видеоиграми во втором десятилетии XXI века, были подготовлены предыдущим периодом. В двухтысячных было создано большое количество произведений, содержащих в себе игру и искусство и смешивающих их в разных пропорциях.

Игра и искусство, как уже было отмечено в первой главе, встречались на одном поле не единожды. Более того, по мнению Хейзинги, между игрой и



искусством изначально существует тесная взаимосвязь: искусство – это одна из игр, разворачивающихся в культуре, оно структурно существует как игра; игру же, начиная с самых простых ее форм, в которых она проявляется у детей и животных, следует рассматривать в эстетических категориях.

В октябре 1966 года Роберт Раушенберг провел в Нью-Йорке перформанс «Open Score» в рамках серии «9 Evenings: Theater and Engineering». Этот перформанс создатели построили на основе теннисного матча. Билли Клювер, один из создателей «Open Score», воспринимал этот проект как столкновение: «На одном поле сталкиваются три элемента: художники, инженеры и зрители. Все они в итоге должны прийти к какому-либо итогу»[15]. Окончательная форма произведения становится результатом взаимодействия трех равноправных участвующих сил.

Иногда игры становятся структурной основой для произведения искусства, как это произошло в случае с выставкой 1997 года «Moves: Chess and Playing Cards with the Museum» в музее Бойманса – Ван Бенингема в Роттердаме. Шахматы и карты стали темой и порядком выставки, например, в первой ее части произведения были размещены на клетках гигантской шахматной доски, а во второй части куратор выставки Юбер Дамиш, организовывая арт-объекты, ориентировался на комбинации игральных карт.

Однако, если шахматы и карты в силу своего почтенного возраста не вызывают вопросов у арт-сообщества, то видеоигры пока что являются более неоднозначной темой для обсуждения. Джон Шарп, автор книги «Work of Games: On the Aesthetics of Games and Art»[18], считает, что дело в аффордансах<sup>7</sup>.

Аффордансы – это ожидания от объекта, это набор присущих ему функций и характеристик, его сущность. Это представление о том, что можно и что нельзя делать с объектом, что можно от него ожидать и как его

---

<sup>7</sup>Термин был введен психологом Дж. Дж. Гибсоном в книге «Экологический подход к зрительному восприятию», 1988

осмыслять. Термин применяется главным образом по отношению к материальным объектам, но Шарп предлагает использовать его, рассматривая не вещи, а культурные формы.

Шарп описывает три основных в случае исследования культурных форм типа аффордансов: концептуальный определяет, для чего существует культурная форма и что может быть сделано, а что нет при ее создании; формальный определяет техники, инструменты, метод создания культурной формы; эмпирический аффорданс определяет ожидания от взаимодействия с формой, от реакций и осмысления. [там же, с. 5]

Как у игр, так и у произведений искусства, имеются свои аффордансы и сложность разговора о видеоиграх как форме искусства в том, что эти аффордансы на первый взгляд сильно различаются. Однако важно понимать, что искусство само по себе неоднородно. Аффордансы искусства Средневековья и Возрождения, искусства Нового времени и современного искусства – все они различаются, возможно, сильнее, чем различаются между собой аффордансы искусства и игры.

Зритель, выносящий суждения об искусстве, оценивающий тот или иной артефакт как хорошее искусство, плохое искусство или не-искусство, делает это в силу сложившегося в его сознании набора аффордансов, которые могут так же существенно отличаться в зависимости от квалификации зрителя. Так зритель, не обладающий комплексом знаний об искусстве XX века, в соответствии со сложившимися у него аффордансами может оценить работы Джексона Поллока как не-искусство.

Скептическое отношение к видеоиграм как форме искусства часто может означать, что аффорданс искусства в этом случае не включает в себя эстетику взаимодействия и опыт медиа-арта, а аффорданс игр построен аналогично аффордансу искусства у неквалифицированного зрителя из примера выше. Неожиданность идеи видеоигр как формы искусства

закljučаются главным образом в нарушении аффордансов, чему так же способствует отсутствие достаточного количества знаний об актуальной ситуации в одной из рассматриваемых областей.

Если представить шкалу, на противоположных концах которой будет находиться автор, максимально квалифицированный в области видеоигр в их людическом аспекте и минимально в области искусства, а на другой – автор с обратным распределением знаний, на промежуточных точках этой шкалы окажутся разные типы авторского и зрительского подхода, разные типы произведений. Если для ориентированного на игру-развлечение автора шахматы будут ценны своей игровой функцией, а для автора, квалифицированного в области современного искусства они станут объектом, из которого можно сделать произведение, или полем – как в случае с выставкой Юбера Дамиша, – то автор, находящийся между ними на описанной шкале, в тех или иных пропорциях использует оба подхода.

Авторы гейм-арта находятся на этой шкале ближе к «полюсу современного искусства». Гейм-арт заключается не в разработке и не в игровом дизайне. Художники подвергают апроприации и модификации уже существующие игры, используя их не как медиум, а как инструмент, как культурный троп. Они могут позволить игре быть интерактивной, оставить людический элемент в том или ином количестве, однако он будет вторичен по отношению к поэтическому выражению.

В начале двухтысячных годов канадская художница Мифанви Эшмор создала Super Mario Trilogy – серию произведений на основе Super Mario Bros. Джон Шарп считает Super Mario Bros. идеальной игрой, формой, которая полностью соответствует аффордансам игры: она дает игроку цель, препятствия на пути к этой цели, возможность эти препятствия преодолеть и игровое пространство, внутри которого игрок может действовать. [там же, с. 8] Благодаря этому, она представляет собой прекрасную основу для

исследования природы видеоигр и создания разного рода комментариев на эту тему.

В каждом из произведений этой серии Эшмор препарировала оригинальную игру и извлекла из нее почти все элементы, делавшие ее игрой – сюжет, цель, преодоление препятствий на пути к цели. Первый гейм-арт в серии, *Mario Battle No.1*, представляет собой игровой мир, лишенный препятствий и поощрений. Марио, управляемый игроком, путешествует по миру без глобальной и локальных целей, необходимости преодолевать и стремиться, он плывет сквозь игровое пространство в ожидании смерти. Во втором произведении, *Mario Doing Time*, на пути Марио художница поставила непреодолимую стену. Игрок по-прежнему может заставлять Марио двигаться, бегать в ограниченном пространстве и прыгать, но, как и в первом гейм-арте, это движение ни к чему не ведет, а конец игры наступает, когда заканчивается отведенное счетчиком время жизни Марио. Завершает трилогию игра *Mario is Drowning*, в которой игровой мир целиком заполнен водой. Шарп называет эту серию людическим взглядом на пьесу Сэмюэля Беккета «В ожидании Годо» [18, с.14].

Гейм-арт комфортно располагается в арт-пространствах наряду с видео-артом и инсталляциями, однако, чем больше людического элемента оказывается в произведении, тем более сложные отношения возникают между ним и средой, в которую оно помещено. Как уже неоднократно было отмечено, согласно идеям Хейзинги, искусство само по себе является игрой и, как у всякой игры, у него есть свои игровые пространства. Эксперимент Дюшана с помещением бытовых предметов в пространство галереи состоял в том, что он рискнул нарушить порядок игры, которой является искусство, причем сделать это не так, как делали многие художники помимо него – меняя некоторые правила, но оставаясь в рамках порядка. Дюшан разорвал священное игровое пространство галереи абсолютно чужеродным по отношению к этой игре предметом. Тем не менее, игровое пространство

искусство достаточно сильно, чтобы подчинять себе то, что в него попадает. Все, что оказывается в галерейном пространстве, может быть идентифицировано как произведение искусства.

Однако, чем больше игрового в игре, тем сложнее ей войти в подобные отношения с арт-пространством. Игра располагает собственным самодостаточным пространством, и чем сильнее ее людический компонент, тем более явно проявляется противоречие между ними. В большинстве случаев, поскольку взаимодействие в пространстве галереи не располагает к установлению достаточно прочной и долгой связи между игрой и игроком, игра перестает быть игрой и становится экспонатом, то есть предметом, предполагающим созерцание, а не участие.

К работе с поэтикой пространства галереи склонны арт-игры, в которых людического значительно больше, чем в гейм-арте. Если для авторов гейм-арта игры – это культурные формы, интересные для исследования и интерпретации, то авторы арт-игр обращаются к видеоиграм как к медиуму, способному наиболее удачным образом выразить их идеи и эстетику.

В данной работе характер и способы взаимодействия зрителя и произведения рассматриваются главным образом на примере популярных арт-игр. Основным предметом данного исследования является интерактивность как поэтическое средство, уникальное для видеоигр и отличающее их от прочего конвенционального искусства. Изучение визуальной составляющей видеоигр предполагает отдельное исследование с другой методологией, и не помогает понять, чем же видеоигры как направление уникальны, а потому кажется темой для отдельной работы с другими задачами. Именно поэтому кажется целесообразным сосредоточиться на тех произведениях, для которых интерактивность все-таки первична. Используя игры в качестве материала, гейм-арт существует и работает потому, что существуют видеоигры, на которые он опирается. Арт-игры же являются самостоятельными произведениями. В то же время, их

широкая, растущая с каждым годом аудитория означает, что игры невозможно игнорировать как существенное явление, во многом определяющее ландшафт современной массовой культуры.

### Глава 3. Взаимодействие зрителя и видеоигр

В книге «How to Talk about Videogames» Ян Богост начинает разговор об игровой критике с обсуждения аффордансов. Используя остроумное сравнение видеоигр с тостерами, Богост обращает внимание на сложившуюся традицию, при которой критик обращает внимание только на функциональные характеристики видеоигр и описывает их так, как мог бы описывать тостер или другое бытовое устройство – как набор функций, с которыми можно взаимодействовать и из которых можно извлекать определенную пользу в соответствии с назначением предмета[4, введение].

Однако игры, как впрочем и тостеры, заслуживают более пристального внимания. Ни один культурный феномен не существует в замкнутом информационном пространстве, даже самый простой предмет, вроде тостера, встроены в контекст, окружены историями и имеет ряд неявных свойств, которые не имеют отношения к прямым функциям предмета, но которые так же могут быть подвергнуты изучению и анализу.

Традиция «функциональной» игровой критики сложилась естественным образом в силу особенностей развития видеоигр. В течение значительного периода своей недолгой истории видеоигры испытывали необходимость ориентации на коммерческую популярность. Окупаемость и соответствие вкусам широкой аудитории долгое время были жизненно важным условием создания видеоигры. Разумеется, чем более сильным и удачно выстроенным был юридический компонент, тем больше шансов на успех имела игра. Этот подход, этот аффорданс, сложившийся по отношению к видеоиграм, и сформировал «функциональную» критику, которую прежде всего интересует, насколько игра хороша своими игровыми свойствами.

В первые десятилетия XXI века ситуация стала меняться благодаря техническому прогрессу, сделавшему как потребление, так и создание

видеоигр значительно более доступным. Так стало появляться все больше видеоигр, являющихся авторским высказыванием и ценных не только людически, но и поэтически. С увеличением количества таких игр стал меняться аффорданс, а за ним и игровая критика. Благодаря открывшимся возможностям, люди, компетентные не только в создании игр, но и в других областях знаний, стали делать игры и обсуждать их.

Богост предлагает не перевести взгляд с «игровых» видеоигр на арт-игры и обсуждать их арт-составляющую, игнорируя всё, что как раз и отличает видеоигры от прочего искусства и в принципе делает отдельный разговор о них осмысленным, а изменить аффорданс видеоигр в целом и анализировать любую видеоигру на предмет неявных для критика старой формации свойств и связей. Богост демонстрирует, что у игры есть не только функция, но и значение.

Богост размышляет о феминизме и репрезентации образа женщины в видеоиграх, рассматривая в пятой главе книги *Ms.Pac-man(1981)* – дополнение к широко известной аркаде *Pac-man(1980)*, о которой уже упоминалось во второй главе, и находит метафору некоторых свойств американского общества в *Blue Shell* – приносящем хаос и «нарушающем логику вселенной» элементе игры серии *Mario Kart*. В первой, титульной главе Богост размышляет о природе игры вообще и о том, какие отношения связывают человека с игрой, почему человек так привязан к *aardigheid*(нидерл. «забавность») – столь малой, незначительной, несерьезной составляющей бытия, – и через что он готов пройти ради *aardigheid*. Свои размышления Богост развивает от *Flappy Bird(2013)* – мобильной игры, известной своей неожиданной сложностью и неумолимым равнодушием к игроку.

Одно из главных свойств видеоигр, о которых стоит помнить, размышляя о них: в случае, когда игрок соревнуется не с другими игроками, а с игрой, полноценного соревнования быть не может. Игрок побеждает ровно



настолько, насколько ему позволяет алгоритм. Прежде чем перейти к другим видеоиграм, важно рассмотреть этот закон их существования.

Это свойство само по себе располагает к размышлениям о взаимоотношениях человека и машины, уязвимого, ошибающегося, живого разума и созданного им высокоточного и не способного на самостоятельную ошибку искусственного интеллекта, которым увлекалось искусство второй половины XX века. Его действие явно или неявно просматривается в основе значительного количества видеоигр.

Богост упоминает тип видеоигр, в которых необходимость соревноваться в ловкости и скорости реакций с равнодушным алгоритмом возведена в самостоятельную эстетику[там же, гл.3]. Это masocore-игры со свойственной им повышенной сложностью прохождения. Они существуют как ностальгическое посвящение опыту взаимодействия со старыми играми, с играми на аркадных автоматах, сложность которых обосновывалась экономическими причинами – чем чаще игрок проигрывал и начинал новую игру, тем больше монет накапливалось в автомате. Однако masocore-игры стремятся доставить игроку удовольствие, они по-своему фетишизируют разочарование и фрустрацию. *Flappy Bird* же Богост сравнивает со стихией, природным явлением – она просто существует во всей неумолимой сложности, как существует цунами или ураганный ветер. *Flappy Bird* не была создана такой намеренно, но она существует и игроки возвращаются к ней снова и снова.

В коллекции MoMA находятся две другие игры, организованные схожим образом. Это *Canabalt(2009)* – игра в одном с *Flappy Bird* жанре – *endless runner*, где фигурка человека бежит сквозь бесконечное игровое пространство, и *Tetris(1984)*. В обеих для игрока не существует конечной цели и ситуации выигрыша. Игра всегда заканчивается поражением для игрока.

Как отмечает Богост, игры – это нелепые, гротескные механизмы, с которыми мы взаимодействуем вопреки им самим.[там же, гл.1, с.5] Тетрис – это фигуры из камней, неумолимо летящие вниз, стремящиеся поглотить игрока и, в конце концов, поглощающие. Что заставляет человека снова и снова возвращаться в это пространство и эти условия?

Ученый и гейм-дизайнер Пиппин Барр создает видеоигры, исследующие и иллюстрирующие различные феномены, философские и этические проблемы. В том числе, с помощью некоторых своих игр он исследует сами игры: законы их существования, часто употребляемые при создании игр ходы и механизмы, взаимоотношения игр и игрока. В 2011 году Пиппин Барр создал игру *Zorba* – танцевальный симулятор сиртаки, в которой игрок соревнуется с никогда не делающим ошибок искусственным интеллектом. Барр дает такой комментарий к *Zorba*: «Меня зацепила мысль о том, что искусственный интеллект только прикидывается, что может быть побежденным. У танцующего компьютера, очевидно, нет причин сделать ни одну ошибку. Так что я немедленно захотел создать игру, в которой игрок соревнуется в танце с компьютером, но по мере того, как действие ускоряется и сложность игры возрастает и выходит за пределы возможностей игрока, компьютер продолжает беззаботно плясать. Это поднимает вопрос о том, что такое «навык», в чем состоит «честность» компьютерного оппонента и так далее» [1]

Рассматривая эту игру рядом с *Tetris*, можно увидеть, что мысль, поразившая доктора Барра не отличается новизной, хотя иллюстрация к ней получилась довольно остроумная. *Zorba* более отчетливо по сравнению с *Tetris* проявляет абсурдность соревнования с искусственным интеллектом лишь благодаря скорости, с которой это соревнование перестает иметь смысл, в то время как в *Tetris* иллюзия власти игрока над игровой средой сохраняется несколько дольше.

Игры, подобные *Tetris*, *Zorba* и ли *Flappy Bird* – неумолимые механизмы, которым человек не может ничего противопоставить. Они никогда не ошибаются и несравнимо превосходят игрока в точности и скорости. Фактически, игрок не соревнуется с игрой, потому что ее невозможно победить. Игрок соревнуется только с самим собой, стараясь выйти за пределы собственных скоростей и реакций. Выигрыш в такой игре – это не окончательная победа, а побитый собственный же рекорд, удавшаяся попытка оказаться лучше и проворнее, чем ты сам, обесценившая предыдущие достижения. Это игра в догонялки с самим собой в равнодушной механической среде.

С этим первым свойством связано второе: время, проходящее в игре – это всегда реальное время человека. Некоторые игры используют собственное внутреннее время, чаще всего идущее гораздо быстрее реального. Некоторые разрешают манипулировать временем, ускорять и замедлять его, чтобы сделать процесс игры более комфортным. Другие игры не заинтересованны в том, чтобы обеспечить комфорт игроку и используют время в качестве еще одного выразительного средства. Они заставляют игрока на самом деле ждать или подгоняют его, подобно *Tetris*, заставляя игрока пытаться опередить искусственный интеллект.

Еще одно важное свойство игр и их взаимодействия со зрителем заключается в том, что человек «вживается» в персонажа и все, что происходит в игре, буквально происходит с ним, зрителем. Это «вживание», личное вхождение в ткань игры определяет интенсивность опыта и качество зрительских переживаний. Игрок не наблюдает, а чувствует и участвует напрямую, и благодаря приостановке неверия это чувство и участие носит гораздо более самостоятельный характер, чем, например, в хэппенингах. В большинстве случаев гораздо более жестко и линейно руководимый механизмами игры зритель чувствует себя внутри игрового пространства более свободным и ответственным, чем участник хэппенинга.

Интерактивность может не только подавлять и преследовать игрока, но и быть умеренным элементом, осуществляющим взаимодействие между зрителями и другими видами искусств. Это происходит в тех случаях, когда игры становятся расширениями более традиционных видов искусств.

Хорошо известны интерактивные книги или книги-игры, предлагающие читателю участвовать в формировании сюжета и предлагающие в ряде точек сделать выбор, влияющий на дальнейшее развитие сюжета. Таким образом, читатель двигается по книге не последовательно, а в соответствии с очередностью выбираемых фрагментов, и в каждом прочтении формируется уникальный текст.

Видеоигры позволили книгам-играм стать тем, чем они не могли полноценно быть, существуя на бумаге. Вариативность нарратива перестала ограничиваться физическими рамками книги и получила возможность расти в любом объеме и направлении, а так же быть дополненной другими средствами художественной выразительности, аудиальными и визуальными.

Разработчиком inkle.Ltd были созданы две успешные игры в этом жанре, *80 Days*(2015) и *Sorcery!*(2016). *80 Days* позволяет игроку принять на себя роль Паспарту и совершить кругосветное путешествие с мистером Фоггом, переписывая по своему желанию классический приключенческий роман Жюль Верна. Как уже было сказано, сближаясь с персонажем через психологические проекции, игрок буквально становится им. Таким образом, он не наблюдает за приключениями героев, а сам отправляется в путешествие. Этот ностальгический опыт детского сопереживания inkle.Ltd развивает в следующей своей игре *Sorcery!*, вышедшей в трех частях в 2016 году. В ней игрок так же переживает приключения, путешествуя по фрагментам текста. Главное переживание *Sorcery!* основывается на том, она воссоздает знаменитую одноименную серию книг-игр, которые в восьмидесятые годы стали для многих англоговорящих детей и подростков намного более актуальным и близким опытом сопереживания и игры, чем прочтение романа Жюль Верна. inkle.Ltd пользуются всеми возможностями

медиума, чтобы опыт нового приключения стал не менее ярким и значительным, чем детские воспоминания, к которым разработчики умело апеллируют, при помощи иллюстраций и деталей оформления постоянно отсылая к оригиналу.

Кроме литературных видеоигр существует так же интерактивная живопись. Примером такого вида игр является *Proteus* – произведение Э. Кея и Д. Канага, запустившее в 2013 году волну дискуссий о том, чем является и не является видеоигра, каковы ее аффордансы, чем являются инди-игры и какое место они занимают в истории и будущем развитии видеоигр. *Proteus* предлагает игроку опыт медитативного исследования игровой среды. Как в свое время ряд игр во главе с *Pac-Man*, перевернули представление о возможностях взаимодействия игрока и игры(до этой революции взаимодействие зачастую ограничивалось необходимостью поразить цель, оформленную в том или ином сюжете и антураже), так *Proteus* стал одним из самых значительных произведений в череде видеоигр, предполагающих созерцательное исследование мира. В некоторых случаях произведение отходит от концепции живописной игры и предлагает для исследования более или менее развитый нарратив, как в случае с *Gone Home(2013)*, который, как и *Sorcery!* обращается чувству ностальгии и опыту детства. Это уже не интерактивная живопись, но и не интерактивная литература. Это отдельный жанр *walking simulator*; в котором игрок только наблюдает, однако наблюдение его не является пассивным, а постоянно предлагает иные ракурсы, визуальный и эмоциональный опыт для анализа и переживания.

Как можно заметить по уже рассмотренным примерам, современные видеоигры склонны обращаться к прошлому опыту и исследовать эмоции зрителя, проводя его через ряд игровых ситуаций. Можно предположить, что современные видеоигры с таким удовольствием обращаются к опыту восьмидесятых и девяностых годов XX из-за того, что эти годы можно назвать детством и подростковым возрастом для истории видеоигр. В то же время, этот период можно назвать так не только метафорически.

Значительная часть актуальной аудитории и авторов в этот период находились в аналогичном возрасте и сейчас они заинтересованы в том, чтобы возвращаться назад во времени и осмысливать свой ранний опыт, используя для этого медиум, оказавший серьезное влияние на этот и дальнейший опыт.

Развитие направления созерцательных видеоигр породило ряд произведений, практически полностью лишаящих зрителя возможности действовать. Так, режиссер и 3D-аниматор Дэвид О`Рейли создал игру *Mountain(2014)*, которая предлагает пассивное взаимодействие игрока и игры, весьма напоминающее взаимодействие в гейм-арт-трилогии Super Mario Trilogy Мифанви Эшмор, как и там, игрок ожидает истекающее время.

Менее концептуальные видеоигры тоже используют минус-прием, отнимая контроль у игрока. В *Call of Duty 4: Modern Warfare(2007)*, шутере от первого лица, сменяется несколько протагонистов и двое из них погибает – по-прежнему от первого лица.

Другие игры, напротив, не склонны к экспериментам с контролем и в целом представляют собой очень простые формы, тем более интересные для рассмотрения. *TurboPug(2015)* – простой, минималистичный по своему геймплею платформер, аналогичный *Canabalt*. Благодаря ее простоте и лаконичности игрового процесса можно обнаружить, что переживание видеоигры зачастую работает аналогично зрительскому переживанию одного из более традиционных видов искусств. Взаимодействие игрока с игрой происходит через нажатие единственной кнопки, вызывающей прыжок персонажа. Персонаж несется навстречу препятствиям и кнопка всегда должна быть нажата вовремя. Отношения игрока с играми, требующими быстрой реакции и правильной комбинации действия и момента рождаются и строятся так же, как отношения зрителя со скульптурой.

Зритель переживает единство, общность со скульптурой как с физическим телом, сопоставимым по способу существования с телом самого

зрителя. Моторные переживания, "мышечные ощущения", рождающиеся при созерцании скульптуры, при вчувствовании в нее - самый важный элемент в интерпретации такого произведения. Ни цвет, ни преломление и рассеивание света, ни, в конце концов, табличка с описанием, информационный контекст не дают столько, сколько дает телесное, мышечное переживание материала, его пластичности или холодной твердости, его движений под руками и инструментами скульптора, его направленности в пространстве.

Игры, подобные TurboPug - кибер-скульптуры. Раз за разом нажимая на кнопку, игрок разумом и телом соотносится с персонажем - задерживает дыхание, напрягается в виртуальном прыжке, выдыхает при удачном приземлении, подбирается телом, готовясь к очередной серии прыжков-нажатий. Это то, что позволяет игре работать. Она лаконична. Визуальная часть достаточно разнообразна, но очень проста, геймплей не нов и не оригинален. У *TurboPug* нет сюжета, есть только трогательный и несколько абсурдный юмор. Все, что есть у игрока - это нажатие одной клавиши и чувство моторного единения с игрой. Именно оно толкает на то, чтобы раз за разом продолжать это бессмысленное путешествие. Ничем больше, кроме волнения и напряжения, охватывающего тело, игрок не мотивирован на новые попытки. Сюжет в игре отсутствует, а система рекордов реализована не настолько увлекательно, чтобы служить достаточным вознаграждением за бесконечное продолжение бесконечного путешествия.

Одна из самых важных российских независимых игр, разработанный петербургской студией Phantomery Interactive графический квест *Sublustrum*(2008) под конец последней главы возвращает нас туда, откуда, по сути, началось слияние игр и искусства – к началу двадцатого века, к которому *Sublustrum* обращается эстетически, тематически и идеологически. Эта игра воплощает в себе логику сновидения, абсурдную, но совершенно оправданную в пространстве сна и игры. Она взаимодействует с эстетикой и

идеями сюрреализма, обращается к подсознанию и в целом несет в себе фрейдистские коннотации. По своей структуре она напоминает «Изысканный труп» и зритель напрямую участвует в этом исследовании подсознания, он сам участвует в составлении Трупа. Пусть каждая новая строчка и каждый новый фрагмент предопределены авторами, игрок, погруженный в восприятие, принявший происходящее на веру, исследует собственное разумное и неразумное, потому что в этот момент он неотделим от протагониста<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup>Кроме того, что в игре с персонажами игрок всегда равен протагонисту, в этом случае еще и нет персонажа, явно присутствующего. У него есть определенная история, набор фактов(касающийся, по большей части, второго персонажа, так же не присутствующего в этой истории), но нет личности. Личность его составляет игрок



## Заключение

Видеоигры уже давно и убедительно заявили о себе как о неотъемлемой части современного культурного ландшафта. Благодаря стремительному развитию технологий их технический, а, вслед за ним и поэтический потенциал непрерывно растет. Видеоигры предлагают свежий взгляд на множество проблем, с которыми искусство сталкивалось ранее, а также способны генерировать поэтические практики, на которые остальное искусство никогда способным не было, практически помещая зрителя внутрь произведения (что с выходом сразу двух персональных устройств виртуальной реальности в этом году обретает еще более буквальный смысл).

Почему искусство повернулось в сторону кино? Как отвечают авторы сборника «Искусство с 1900 года» одна из основных причин – это доступность киноязыка. «Фильмы – это иконы, понятные всем. Но, возможно, художники видят в кино медиум, более других подходящий для исследования коренных изменений опыта и субъективности современного человека – опыта, который так тесно переплетен с технологиями видеоизображения, и субъективности, которая, как выясняется, не только выживает, но и процветает в ситуации технологического шока»[22, с.706].

Игровая индустрия по доходам и количеству потребителей стремительно обгоняет кинематограф: так, продажи Grand Theft Auto 5, последней игры в крайне популярной серии, в первые же сутки превысили 11 миллионов копий и принесли издателю около 800 миллионов долларов. Тем самым можно вне всякого сомнения утверждать, что язык, на котором игры говорят с игроком, становится неотъемлемой частью языка искусства в целом, а значит, нуждается во всестороннем изучении.

Художник Эрон Раух в эссе для VideoGameTourism проводит аналогию между началом XXI и концом XIX века. Похожие увлечения и модные тенденции,

одинаково интенсивное техническое развитие, провоцирующее серьезные изменения в обществах, которые разделяет более чем столетний период. Искусство видеоигр Раух сравнивает с появившимся в то время искусством импрессионизма. «Большинству хотелось бы думать, – размышляет Раух, – что живи они в Париже в 1874 году, они бы приветствовали импрессионистический разрыв с традициями, восхищались бы художниками и, попивая вино, хвалили бы их живопись. Но это только фантазия. Большинство из нас, как и практически все остальные в Париже, выстаивало бы очереди, чтобы увидеть сладострастных академических Венер».[17]

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Barr P. Why, ZORBA? Why? [Электронный ресурс] URL: <http://www.pippinbarr.com/2011/11/09/why-zorba-why/> (дата обращения 26.03.2016).
2. Bishop C. Participation: Documents of Contemporary Art. MIT Press, 2006. 207 p.
3. Bogost I. How to do things with videogames. University of Minnesota Press, 2011. 192 p.
4. Bogost I. How to talk about videogames. University of Minnesota Press, 2015. 202 p.
5. Bogost I. Persuasive games: the expressive power of videogames. MIT Press, 2007. 450 p.
6. Bogost I. Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. MIT Press, 2006, 243 p.
7. Donovan T. Replay: the history of videogames. Yellow Ant Media Ltd., 2010. 501 p.
8. Frome J. Eight ways videogames generate emotion // DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play The University of Tokyo, September, 2007. Volume: 4. pp. 831 - 835.
9. Goldberg H. All your base are belong to us. Three Rivers Press, 2011. 252 p.
10. Juul, J. Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press, 2005. 248 p.
11. Kaprow A. Essays on the blurring of art and life. University of California Press, 2003. 297 p.

12. Kaprow, A. How to make a happening. [Электронный ресурс] URL: <http://primaryinformation.org/files/allan-kaprow-how-to-make-a-happening.pdf> (дата обращения 02.04.2016).
13. Mitchell G., Clarke A. Videogame art: remixing, reworking and other interventions // DiGRA '07 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level up 2014. Volume: 4. pp. 338 - 349.
14. Morgan, R. Interview with Allan Kaprow. [Электронный ресурс] URL: <http://www.jca-online.com/kaprow.html> (дата обращения 02.04.2016).
15. Morris C. Nine Evenings Reconsidered: Art, theatre, and engineering, 1966; MIT List Visual Arts Center, 2006. 87 p.
16. Niedenthal S. What we talk about when we talk about game aesthetics // DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking new ground. Innovation in games, play, practice and theory Brunel University, September, 2009. Volume: 5. pp. 1 - 9.
17. Rauch, E. Echoing Histories: Impressionism, Indie Games and Artistic Revolutions. [Электронный ресурс] URL: <http://videogametourism.at/content/echoing-histories-impressionism-indie-games-and-artistic-revolutions> (дата обращения: 05.05.2016)
18. Sharp J. Work of Games: on the aesthetic of games and art. MIT Press, 2015. 136 p.
19. Wolf, M. The Video Game Explosion. Greenwood Press, 2007. 400 p.
20. Бадью А. Малое руководство по инэстетике. СПб.: Издательство Европейского университета, 2014. 156 с.
21. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 240 с.

22. Буа И.-А., Бухло Б. Х. Д., Джослит Д., Краусс Р., Фостер Х. Искусство с 1900 года. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015
23. Буррио Н., Художественный Журнал №28-29. Эстетика взаимодействия. [Электронный ресурс] URL: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx28/x2808.htm> (дата обращения 15.04.2016).
24. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.
25. Гумбрехт Х.-У. Производство присутствия: чего не может передать значение. М.: Новое Литературное Обозрение, 2006. 179 с.
26. Да Винчи Л. Суждение о науке и искусстве. СПб.: Азбука-классика, 2008. 218 с.
27. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. М.: О.Г.И., 2007. 303 с.
28. Кулик, И. Интервью с Николя Буррио. [Электронный ресурс] URL: [http://www.gif.ru/themes/culture/bourriaud/view\\_print/](http://www.gif.ru/themes/culture/bourriaud/view_print/) (03.04.2016)
29. Савицкая Т.Е. Компьютерные игры: шаг к культуре будущего? [Электронный ресурс] URL: [http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/news/KVM\\_archive/articles/2012/04/2012-04\\_r\\_kvm-s5.pdf](http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/news/KVM_archive/articles/2012/04/2012-04_r_kvm-s5.pdf) (дата обращения 03.04.2016).
30. Хейзинга Й. Homo Ludens. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
31. Эко У. Открытое произведение: форма и неопределенность в современной поэтике. СПб.: Академический проект, 2004. 384 с.

## Список рассмотренных видеоигр

- 1980 - Pac-Man - Тору Иватани // Atari, Namco, Midway Games, Bandai Namco Games
- 1981 - Ms.Pac-Man - Midway Games, Atari, Namco Networks // Namco, Midway Games, Atari, Bandai Namco Games, Tengen, Namco Networks
- 1984 - Tetris - Алексей Пажитнов, Владимир Похилко // Nintendo, EA Mobile, Spectrum HoloByte, Tandy Corporation
- 1985 - Super Mario Bros. - Nintendo, Nintendo Entertainment Analysis and Development // Nintendo
- 2000 - Super Mario Trilogy: Mario Battle No.1 - Мифанви Эшмор
- 2004 - Super Mario Trilogy: Mario Doing Time; Super Mario Trilogy: Mario is Drowning - Мифанви Эшмор
- 2007 - Call of Duty 4: Modern Warfare - Infinity Ward, Treyarch, Raven Software, Aspyr Media, N-Space // Activision
- 2008 - Sublustrum - Phantomery Interactive // Новый Диск, The Adventure Company, Nicolas Games, Atari
- 2009 - Canabalt - Finji , Kittehface Software // Finji
- 2013 - Gone Home - The Fullbright Company // The Fullbright Company
- 2013 - Flappy Bird - Донг Нгуен // .GEARS Studio
- 2013 - Proteus - Ed Key and David Kanaga // Twisted Tree
- 2014 - Mountain - David O'Reilly // Double Fine Presents, David O'Reilly
- 2015 - TurboPug - Space Cat Studios // Back To Basics Gaming
- 2015 – 80 Days – inkle Ltd, Cape Guy Ltd // inkle Ltd

2016 – Sorcery!, parts 1, 2, 3 – inkle Ltd // inkle Ltd