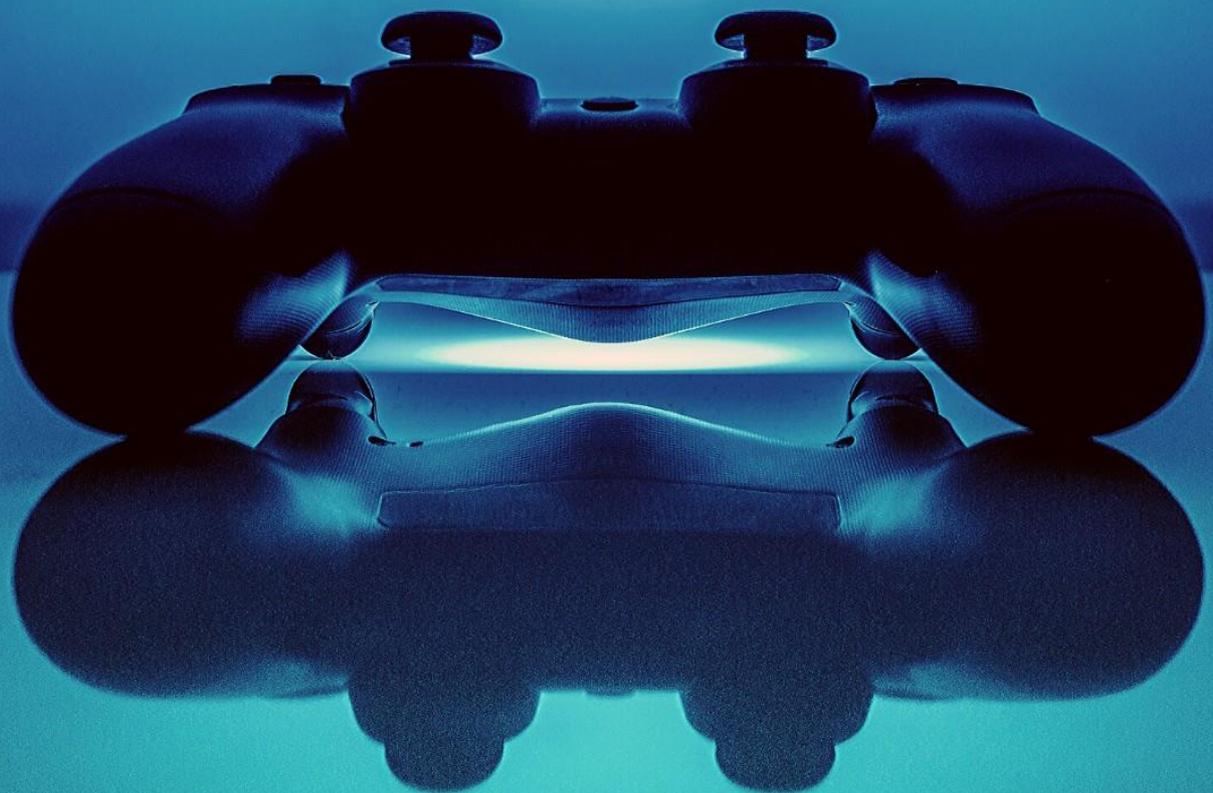


ISSUE 4 | 2019

GALACTICA MEDIA

JOURNAL OF MEDIA STUDIES



GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies

Scientific E-Journal

www.galacticamedia.com

No 4

**«Computer Games:
Grammars of Interfaces»**



2019

ГАЛАКТИКА МЕДИА
журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

№ 4

**«Компьютерные игры:
грамматика интерфейсов»**



2019

Computer Games: Grammars of Interfaces

The time we live in is characterized by the crisis of interaction: the interface is losing its medial and communicative nature and no longer performs the function of linking elements — rather, it becomes a source of immediate experience and an environment, a signifier without a signified, an amedial mirror-like surface. In computer games, this trend shows itself most vividly. In games, reflection about anything is transformed into production of a new reality: game mechanics force their laws upon the narrative, generate a special sensual-bodily experience, and set the perception of the categories of space and time. The reality of the interface, eluding the researcher’s gaze in its entirety but manifested in a variety of specific forms, often generates breakdown, glitches, and phantom phenomena, which in turn bring forth various ludic mutations.

The articles included in this issue cover a wide range of issues related to computer games as interfaces, i.e. media instances of gaming experience, from the general characteristics of games as a media environments and total works of art (gesamtkunstwerk of our time), inheriting the Bauhaus aesthetics, to the analysis of certain game mechanics. Specifically, the methods for constructing time are analyzed, the category of “phantom affordances” (a source of breakdowns in perception and a way to frustrate users) is introduced, the narrative communication levels, the transformation of cultural memory in “encyclopedic games” and the ways of constitution of gamer’s body are investigated. Moreover, even when authors consider computer games as a form of reflection about something external (for example, about history or about the nature of time), the analysis also detects effects generated by internal features of the game as a medium. This issue is based on the results of the Double Game Philosophy Conference (October 21–25, 2019), organized jointly by the Centre for Media Philosophy, the Laboratory for Computer Games Research, and the Game Philosophy Network.

Guest Editors:

Alina R. Latypova, Centre for Media Philosophy and the Laboratory for Computer Games Research, St. Petersburg, Russian.

Margarita M. Skomorokh, Laboratory for Computer Games Research, St. Petersburg, Russian.

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our “small global village” called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, no charge, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Project goal: to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

We accept articles in the following spheres:

**History including anthropology;
Philosophy;
Theory and history of culture.**

But this does not mean at all that articles and other materials of the authors written in other branches of knowledge will be categorically rejected. All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

***Best regards,
Editors***

- **Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215** since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 16 years old.

Компьютерные игры: грамматика интерфейсов

Сегодня, в эпоху кризиса интеракции, интерфейс утрачивает медиальную и коммуникативную природу и уже не выполняет функцию связывания элементов — скорее он сам становится источником непосредственного опыта и средой обитания, означая без означаемого, амедиальной зеркальной поверхностью. В компьютерных играх эта тенденция воплощается наиболее ярко. Рефлексия игры о чем бы то ни было оборачивается производством новой реальности: игровые механики диктуют свои законы нарративу, порождают особый чувственно-телесный опыт и задают формат восприятия категорий пространства и времени. Реальность интерфейса, ускользящая от взгляда исследователя в своей полноте, но проявляющаяся многообразием конкретных форм, зачастую порождает сбои, глитчи и фантомные явления, которые в свою очередь влекут за собой различные мутации людуса.

В статьях, вошедших в этот номер, рассматривается широкий круг вопросов, связанных с компьютерными играми как интерфейсами, т.е. медиальными инстанциями игрового опыта, от общей характеристики игр как медиасред и тотальных произведений искусства (*gesamtkunstwerk* современности), наследующих эстетике Баухауса, до анализа определенных игровых механик. Так, анализируются способы конструировать время, вводится категория «фантомных аффордансов» (как источника перцептивных сбоев и фрустраций пользователя), исследуются коммуникативные уровни нарратива, трансформация культурной памяти в «энциклопедических играх» и способы конструирования тела геймера. Причем даже в тех случаях, когда компьютерная игра рассматривается как форма рефлексии о чем-то внешнем (например, об истории или о природе времени), анализ обнаруживает присутствие эффектов, порождаемых исключительно внутренними, медиальными, особенностями игры. Номер подготовлен по итогам международной конференции *Double Game Philosophy Conference* (21–25 октября 2019 г.), организованной совместно Центром медиафилософии, Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и сообществом *Game Philosophy Network*.

Выпускающие редакторы:

Алина Раилевна Латыпова, Центр медиафилософии и Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ), Санкт-Петербург, Россия.

Мargarита Марковна Скоморох, Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ), Санкт-Петербург, Россия.

Сетевое издание **Galactica Media: Journal of Media Studies** является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации,

посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость, бесплатность и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта: создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранения условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Основные отрасли наук, в рамках которых могут быть опубликованы материалы в данном издании, это:

07.00.00 – Исторические науки. В том числе и антропология;

09.00.00 – Философские науки;

24.00.00 – Теория и история культуры.

Но это совсем не означает, что статьи и иные материалы авторов, написанные в других отраслях науки будут категорически отвергнуты. Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании **БЕСПЛАТНО**, но и гонорар авторам не выплачивается.

*С уважением,
редакция журнала*

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 16 лет

Editorial Team

Editor-in-Chief:

Rastyam Tuktarovich Aliev, PhD,
Associate Professor at the Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Guest Editors:

Alina R. Latypova, Centre for Media
Philosophy and the Laboratory for
Computer Games Research, St.
Petersburg, Russian.

Margarita M. Skomorokh, Laboratory
for Computer Games Research, St.
Petersburg, Russian.

Science Editors:

Serguey Nikolaevich Yakushenkov, Dr.
sc, professor, Professor of the Department
of Foreign History and Regional Studies,
Astrakhan State University, Russia

Olesya Sergeevna Yakushenkova, PhD,
Associate Professor at the Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Copy editors:

Taysina Emilia Anvarovna, Doctor
of Sciences in Philosophy, Professor,
Professor of the Department of Philosophy
and Media Communication of Kazan State
Energy University, Russia

Elina Alievna Sarakaeva, PhD, Hainan
Professional College of Economics and
Business in Haikou, China

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

Редакция

Главный редактор:

Растям Туктарович Алиев, к. ист. н.,
доцент кафедры культурологии ФГБОУ
ВО «Астраханский государственный
университет», Россия

Выпускающие редакторы:

Алина Раилевна Латыпова, Центр
медиафилософии и Лаборатория
исследований компьютерных игр
(ЛИКИ), Санкт-Петербург, Россия.

Маргарита Марковна Скоморох,
Лаборатория исследований
компьютерных игр (ЛИКИ), Санкт-
Петербург, Россия.

Научные редакторы:

Сергей Николаевич Якушенков, д.
ист. н., профессор, профессор кафедры
Зарубежной истории и регионоведения,
ФГБОУ ВО «Астраханский
государственный университет», Россия

Олеся Сергеевна Якушенкова, к.
филол. н., доцент кафедры
Культурологии, ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет», Россия

Технические редакторы:

Тайсина Эмилия Анваровна, доктор
философских наук, профессор,
профессор кафедры Философия и
медиакоммуникации ФГБОУ ВО
"Казанский государственный
энергетический университет", Россия

Элина Алиевна Саракаева, к. филол.
н., Хайнаньский профессиональный
колледж экономики и бизнеса Хайкоу,
Китай

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

International Editorial Board

Anna Petrovna Romanova, Dr. sc., professor, Director of the Institute for Studies of Southern Russia and the Caspian Sea; Professor, Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

Elena Vladislavovna Khlysheva, Dr. sc., professor, Head of the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

Maksim Valerevich Kirchanov, PhD in history, Associate Professor of the Department of Regional Studies and Economics of Foreign Countries of the Faculty of International Relations, Voronezh State University, Russia

Ludmila Vladimirovna Scheglova, PhD, Professor, Head of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Volgograd State Socio-Pedagogical University, Russia

Aleksandr Vladimirovich Pavlov, PhD, Associate Professor, Faculty of Humanities / School of Philosophy, HSE, Moscow, Russia

Valeriy Vladimirovich Savchuk, PhD, Professor, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University. St. Petersburg State University, Russia

Natalya Borisovna Kirillova, Dr. sc., Professor, Head of the Department of Cultural Studies and Socio-Cultural Activities, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia

Международная редколлегия

Анна Петровна Романова, д. филос. н., профессор, директор института Исследований проблем юга России и Прикаспия; профессор кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Елена Владиславовна Хлыщёва, д. филос. н., профессор, зав. кафедрой Культурологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Максим Валерьевич Кирчанов, д. ист. н., доцент, доцент кафедры Регионоведения и экономики зарубежных стран факультета международных отношений, ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет», Россия

Людмила Владимировна Щеглова, д. филос. н., профессор, зав. кафедрой Философии и культурологии, ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», Россия

Александр Владимирович Павлов, к. юр. н., доцент, Факультет гуманитарных наук / Школа философии НИУ ВШЭ, Москва, Россия

Валерий Владимирович Савчук, д. филос. н., профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики Института философии СПбГУ. Руководитель Центра медиафилософии Института философии СПбГУ, Россия

Наталья Борисовна Кириллова, доктор культурологии, заведующая кафедрой Культурологии и социально-культурной деятельности, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия

- | | |
|---|---|
| <p>Konstantin Alekseevich Ocheretyaniy, PhD, Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, St. Petersburg State University, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University; Fellow of the Computer Games Research Laboratory (CGRL), Russia</p> | <p>Константин Алексеевич Очеретяный, к. филос. н., старший преподаватель кафедры Философии науки и техники, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Институт философии СПбГУ, сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ), Россия</p> |
| <p>Madina Tlostanova, PhD, Professor of Postcolonial Feminism, Department of Gender Studies, University of Linköping, Sweden</p> | <p>Мадина Тлостанова, д. филол. н., профессор Отделения гендерных исследований Университета Линчепинга, Швеция</p> |
| <p>Amador Iranzo, PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Communication Sciences, Faculty Member, Spain</p> | <p>Амадор Иранцо, PhD, Университет Хауме I в Кастельон-де-ла-Плана, Испания</p> |
| <p>Joan Copjec, PhD, Professor of Modern Culture and Media, Brown University, USA</p> | <p>Джоан Копжек, PhD, Профессор современной культуры и медиа, Университета Брауна, США</p> |
| <p>David Hesmondhalgh, PhD, Professor of Media, Music and Culture School of Media and Communication, University of Leeds, UK</p> | <p>Дэвид Хесмонхог, PhD, Профессор медиа, музыки и культурных исследований Школы медиа и коммуникаций, Университет Лидс, Великобритания</p> |
| <p>Christophe Duret, PhD in French Studies (Université de Sherbrooke), Postdoctoral researcher at Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (Université de Montréal, Canada), Canada</p> | <p>Кристоф Дюрет, PhD in French Studies (Université de Sherbrooke), исследователь Лаборатории Университета документации и наблюдения (Университет Монреалья, Канада), Канада.</p> |
| <p>Neeraj Khattri, PhD, Associate Professor and HoD Seedling Institute of Media Studies Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India</p> | <p>Нираж Кхаттри, PhD, профессор Института медиаисследований HoD Seedling, Джайпурский национальный университет, Джайпур, Раджастхан, Индия</p> |
| <p>Gautam Basu Thakur, PhD in Comparative Literature. Associate Professor of English, Boise State University, USA</p> | <p>Гаутам Басу Тхакур, PhD in Comparative Literature. Профессор английского языка Бойского государственного университета, США</p> |
| <p>Qiao Li, Associate Professor in the school of communication and creative arts at KDU University College the University of Wollongong in Malaysia), Malaysia</p> | <p>Сяо Ли, профессор школы коммуникации и креативных искусств Университет Воллонгонг, Малайзия</p> |

<p>Stephen Duncombe, PhD, Professor of Media and Culture Gallatin School of Individualized Study & Media, Culture and Communication, Steinhardt School New York University, USA</p>	<p>Стивен Дункомб, PhD, Профессор медиа и культурных исследований, Школа индивидуального обучения и медиа, культуры и коммуникации им. Галлатина, Школа Steinhardt, Нью-Йоркский университет, США</p>
<p>Todd McGowan, PhD, University of Vermont, Department of English, Associate Professor, USA</p>	<p>Тодд МакГован, PhD, Вермонтский университет, профессор кафедры английского языка, США</p>
<p>Theodora Dame Adjin-Tettey, PhD, Lecturer Faculty of IT and Communication Studies University of Professional Studies, Accra, Ghana</p>	<p>Теодора Даме Аджин-Тетти, PhD, Преподаватель факультета информационных технологий и коммуникаций Университета профессиональных исследований, Аккра, Гана</p>
<p>Wasana Maithree Herath, PhD, Senior Lecturer Department of Management Sciences Faculty of Management Uva Wellassa University, Sri Lanka</p>	<p>Васана Майтри, PhD, Старший преподаватель Кафедра наук управления Факультет менеджмента Университет Ува Велласса, Шри-Ланка</p>
<p>Robert Pfaller, Dr. philos., professor of Department of Cultural Studies, University of Art and Design Linz, Austria</p>	<p>Роберт Пфаллер, Dr. philos., профессор кафедры культурных исследований, Университет Искусства и Дизайна города Линца, Австрия</p>

CONTACTS

Founder: Limited Liability Company Scientific
Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”

Address: 57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Chief Editor

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: admin@galacticmedia.com

The Management of the Journal

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: galacticmedia@gmail.com

Journal was founded in 2019

All articles are published in the author's edition. The opinion of the editorial board may not coincide with the opinion of the authors

КОНТАКТЫ

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью
научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань,
Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор:

Алиев Растям Туктарович

Email: admin@galacticamedia.com

Дирекция журнала

Алиев Растям Туктарович

Email: galacticamedia@gmail.com

Журнал основан в 2019

**Все статьи публикуются в авторской редакции. Мнение
редколлегии журнала может не совпадать с мнением авторов**

Content		Содержание
Introduction	16	Введение
Alina Latypova, Margarita Skomorokh Introduction to Interface Ecology	17 18	Алина Латыпова, Маргарита Скоморох Введение в экологию интерфейса
Grammars of Interfaces	28	Грамматика интерфейсов
Konstantin Ocheretyany Sublime Gaming Experience: What Follows from the Interactivity Crisis?	29 30	Константин Очеретяный Возвышенный игровой опыт: что следует из кризиса интеракции?
Daria Kolesnikova Bauhaus-Effect. From Design Utopia to Interface Culture	49 50	Дарья Колесникова Bauhaus-эффект. От утопии дизайна к интерфейс-культуре
Daria Bylieva, Victoria Lobatyuk, Anton Zamorev Playing with Time	72 73	Дарья Быльева, Виктория Лобатюк, Антон Заморев Игры со временем
Alesja Serada Phantom Affordances in Video Games	86 87	Алеся Серада Фантомные аффордансы в видеоиграх
Roman Voronin Ingame Instances: Authors, Actors, and Recipients	108 109	Роман Воронин Игровые инстанции: авторы, актеры и реципиенты
Vladislav Kirichenko «Encyclopedic Games» as a Way of Historical Reflection	130 131	Владислав Кириченко «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии

Introduction

Введение





INTRODUCTION TO INTERFACE ECOLOGY

Alina R. Latypova (a), Margarita M. Skomorokh (b)

(a) Centre for Media Philosophy, Laboratory for Computer Games Research. 5, Mendeleevskaya liniya, Saint Petersburg, Russia, 199034. Email: latypova.al[at]gmail.com

(b) Laboratory for Computer Games Research. 5, Mendeleevskaya liniya, Saint Petersburg, Russia, 199034. Email: ijona[at]yandex.ru

Abstract

Guest Editors' Introduction.

Keywords

Games; Video Games; Computer Games; Grammars; Ecology; Interfaces; Visualisation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ В ЭКОЛОГИЮ ИНТЕРФЕЙСА

Латыпова Алина Раилевна (а), Скоморох Маргарита Марковна (b)

(а) Центр медиафилософии, Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ). 199034,
Российская Федерация, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д.5.
Email: latypova.al[at]gmail.com

(b) Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ). 199034, Российская Федерация, Санкт-
Петербург, Менделеевская линия, д.5. Email: ijona[at]yandex.ru

Аннотация

Вводная статья выпускающих редакторов.

Ключевые слова

Игры; Видеоигры; Компьютерные игры; Грамматика; Экология; Интерфейс;
Визуализация



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Интерфейс — агент желающего производства. Постоянные апгрейды стремятся покрыть все многообразие потребностей пользователя (все более возрастающих и менее привязанных к необходимости), они создают лакуны, требующие заполнения. Так, интерфейс становится агентом антипроизводства, производящего нехватку. Загрузили обновление? Получайте новую модель желания — желание переустановить новый порядок. Интерфейс — это среда, горизонт возможностей и цифровая ойкумена современного человека. Но идет ли речь о его естественности? Или, подобно «Природе»¹, он уже «ненатурален»? Вне интерфейса реальности нет. Но что представляет собой интерфейс? Тотальную связь, нивелирующую свое присутствие? Графические элементы, программы, электрические импульсы, проходящие по материнской плате? Что из этого мы с полной уверенностью назовем интерфейсом в полном смысле? Все из названного — в определенной мере интерфейс, но ничто из этого не является им.

Окказиональным образом интерфейс оказывается набором графических элементов (Куртов, 2014), медиальной инстанцией культуры (Manovich, 2001), проводником идеологии (Galloway, 2012), игровым миром в его тотальности (Jørgensen, 2013), «арматурой восприятия», или новой формой чувственности, (Ленкевич, Латыпова, 2016), установкой взгляда (Муждаба, 2019), и т.п. Каждый раз мы имеем дело с конкретным проявлением «Интерфейса», схватить который во всей его полноте не представляется возможным. Не говоря уже о том, что если мы ограничиваемся рассмотрением пользовательских интерфейсов популярных гаджетов или компьютерных игр, то теряем всякий намек на референциальную связь. Интерфейс компьютерной игры не отсылает нас к какому бы то ни было основанию, но предъявляет нам множество «лиц»,

¹ Тимоти Мортон, говоря об экологической сознательности, предлагает отказаться от термина «Природа», так как он не отсылает нас ни к чему чувственному, за ним не стоит материальная определенность, и у него нет «антипода» в виде Не-природы. «Природа все то, что не человек» — могло бы служить некоторым оправданием термина, но антропоцентрические координаты перестали задавать масштаб современности. Как только мы начинаем искать границу Природы и Не-природы, то тут же оказываемся в нелепом положении, когда вынуждены признать, что Природа — это все или ничего. Регулятивность понятия не дает нам схватить его конкретность, что вызывает целый ряд заблуждений относительно «природного» и, как следствие, его состояний. Экологический дискурс сталкивает нас с явлениями, которые нельзя напрямую схватить (глобальное потребление, загрязнение водоемов, исчезновение видов, мусорные острова и т.п.), но чьи конкретные проявления мы можем фиксировать. Говоря об экологии, мы имеем в виду структуры, отсутствующие здесь и сейчас: мы можем описывать механизмы эволюции (сложившиеся закономерности, отсылающие нас к прошлому, т.е. ставшему или к тому, что мы можем назвать формой), но никогда не укажем на нее (Мортон, 2019). Не является ли «Интерфейс» таким же архаическим термином, как и «Природа», поскольку его определенность как целого ускользает от нас в его частных проявлениях?



пропущенных сквозь различные репрезентационные формы. Интерфейс — форма без содержания. Но форма чего? Пользовательского опыта? Цифровой материальности? Дигитальной чувственности?

Работ по аналитике интерфейсов компьютерных игр в российском академическом пространстве не так много, вопрос о сущности интерфейса, о том, как устроена та или иная его форма (подходим ли мы к нему со стороны онтологии, эпистемологии, археологии медиа, медиафилософии и т.п.), остается открытым. Хотя уже был проделан ряд шагов, чтобы ответить на него. В частности, Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ)¹, сотрудники которой выступили выпускающими редакторами данного тематического номера, не раз обращались к теме интерфейса в рамках исследования игр. Так, сотрудники Лаборатории подготовили ряд публикаций по данной тематике: «Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального» (Буглак, 2013), «Интерфейс как предмет рефлексии» (Ленкевич, Латыпова, 2015), «Интерфейс как (с)ложная форма чувственности» (Ленкевич, Латыпова, 2016), «Визуальная экология компьютерной игры: оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке» (Скоморох, 2016) и «Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица» (Муждаба, 2019). Кроме того, в мае 2018 года в рамках семинара ЛИКИ в Институте

¹ Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) сформировалась в 2013 году при Центре медиафилософии (Институт философии СПбГУ). В 2013 году силами Центра и ЛИКИ была проведена Всероссийская первая научная конференция с международным участием «Компьютерные игры — театр активных действий» (20–22 июня 2013 года, ИФ СПбГУ), полностью посвященная исследованиям компьютерных игр. В 2014 году состоялась вторая конференция по философии компьютерных игр «Компьютерные игры как способ конституирования социальной реальности». Кроме того, ЛИКИ является (со)организатором различных конференций, мастер-классов и круглых столов в Санкт-Петербурге, Москве, Нижнем Новгороде, Астрахани, Вологде, Улан-Удэ, Вильнюсе, Саратове и других городах. Сотрудники ЛИКИ принимают участие во всероссийских и международных научных мероприятиях (Улан-Батор, Турин, Копенгаген, Пекин, Берген, Веймар и др.). См. список конференций: <http://mediaphilosophy.ru/liki/conferences/>. Стоит отметить, что с 2013 года ЛИКИ проводит регулярный научно-исследовательский семинар (организатор А. С. Ленкевич), целью которого является создание адекватного понимаю компьютерных игр методологического и концептуального аппарата в диалоге между философами, филологами, социологами, геймдизайнерами, геймерами, специалистами в области программирования и теории игр, культурологами, музееведами и т.д. В задачи семинара входит разработка ряда проблем, возникающих в эпоху новых медиа в связи с феноменами геймификации, (де)субъективации медиального поля, эстетизации действительности, трансформации телесности геймера и др. За годы работы лаборатория подготовила к печати две коллективные монографии: 1) Компьютерные игры: стратегии исследования. Колл. монография. СПб.: Изд-во С.-Петербургского философского общества, 2014. — 328 с.; 2) Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Колл. монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. — 498 с. Также был подготовлен к печати тематический номер журнала: Компьютерные игры: геймдизайн культуры // Международный журнал исследований культуры. №1 (34) 2019. (Приглашенные редакторы номера: К.П. Шевцов, А.С. Ленкевич).



философии СПбГУ состоялся круглый стол «Интерфейсы компьютерных игр», в сентябре то же года прошла вторая сессия, посвященная аналитике интерфейса «Интерфейсы 2.0. Лицо и лицевость цифровой реальности». Кроме того, отдельно стоит отметить конференции, на которых проблематике интерфейса компьютерных игр отводилась ключевая роль. С 19 по 21 октября 2018 года Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и Социологический институт РАН (СПб) провели Научно-практическую конференция «Компьютерные игры: культурные интерфейсы и социальные интеракции»; а с 21 по 25 октября 2019 года ЛИКИ, Центр медиафилософии и Game Philosophy Network организовали Международную конференцию по философии компьютерных игр Double Game Philosophy Conference, где приняло участие более 50 исследователей из Европы, Северной Америки, Индии и т.д. В рамках Double Game Philosophy Conference состоялось два мероприятия: тринадцатая Международная конференция по философии компьютерных игр «Эстетика компьютерных игр» (PCG 2019) и четвертая Всероссийская конференция с международным участием «Компьютерные игры: интерфейсы медиареальности».

Данный тематический номер журнала «Galactica Media: Journal of Media Studies», посвященный исследованию компьютерных игр¹, собрал статьи участников конференции «Компьютерные игры: интерфейсы медиареальности» и стал еще одним важным рубежом на пути к пониманию и концептуализации интерфейса компьютерной игры как сложной медиальной формы, зачастую скрывающей свое присутствие в медиации игрового опыта.

В статьях, вошедших в этот номер, рассматривается широкий круг вопросов, связанных с компьютерными играми как интерфейсами, т.е. медиальными инстанциями игрового опыта, от общей характеристики игр как медиасред и тотальных произведений искусства (*gesamtkunstwerk* современности), наследующих эстетике Баухауза, до анализа определенных игровых механик. Так, анализируются способы конструировать время, вводится категория

¹ Стоит отметить, что в статьях тематического номера в основном фигурирует термин «компьютерная игра» вместо «видеоигра» и т.п., который отсылает к медиальной основе современных игр, к вычислимости игровых процессов и не ограничивает игры их визуальной составляющей (как известно, есть компьютерные игры, в которых визуальный элемент отсутствует или не является основополагающим — аудиоигры, а также игры, опирающиеся в первую очередь не на зрение, а на другие виды перцепции, например на проприоцепцию). Графический интерфейс и визуальные образы, безусловно, являются важной частью многих игр, но поскольку существует ряд игр, которые не опираются на них (игры для слепых, некоторые ритм-игры и т.п.), то термин, описывающий общие медиальные условия современных игр, представляется более предпочтительным.



«фантомных аффордансов» как источника сбоев и фрустраций пользователя, исследуются коммуникативные уровни нарратива и трансформация культурной памяти в «энциклопедических играх». Причем даже в тех случаях, когда компьютерная игра рассматривается как форма рефлексии о чем-то внешнем (например, об истории или о природе времени), анализ обнаруживает присутствие эффектов, порождаемых исключительно внутренними, медиальными, особенностями игры.

В статье К. А. Очеретяного «**Возвышенный игровой опыт: что следует из кризиса интеракции?**» интерфейс рассматривается как среда жизни, формирующая нового субъекта: приближенного по своей оперативности к машине и самоопределяющегося через монтаж образов¹. Современная ситуация описывается как кризис интеракции: сеть стандартизированных взаимодействий скорее сковывает пользователя в пределах замкнутой системы, чем открывает опыту. В играх, как показывает автор, возможность отойти от стандартных операций вернуть пользователя к полноте присутствия и коллективному опыту, открывается в помехах и нарушении ожиданий на уровне телесного взаимодействия с игрой. В то же время подобные сбои, на наш взгляд, демонстрируют, что интерфейс проблематично рассматривать как инструмент, непосредственным образом связующий элементы, — если связывание и осуществляется, то окольным и даже парадоксальным путем.

Работа Д. А. Колесниковой **Bauhaus-Effect. From Design Utopia to Interface Culture** выявляет историческую подоплеку современных (в том числе игровых) интерфейсов, возводя их к эстетическим принципам школы дизайна Баухаус, которые предполагали соединение дизайна, функциональности, искусства и технологии в единое целое, а также минимализм и интуитивность взаимодействия с интерфейсом. Компьютерные игры, с точки зрения автора, могут быть рассмотрены как «тотальные произведения искусства» (*gesamtkunstwerk*) — тотальные среды, рожденные союзом всех искусств и открывающие доступ не только к эстетическому, но и к мистическому опыту (Очеретяный, 2019). В играх травматический опыт направляется в конструктивное русло, переосмысляясь в

¹ Здесь К. А. Очеретяный развивает тезис сотрудника ЛИКИ А. С. Ленкевича об уподоблении геймера машине (боту):

«Вычислимость игровых событий автоматизирует игровой процесс и строго определяет типы переживаний, доступные игроку. Компьютер исчисляет доступный ему телесный опыт. Любой, кто наблюдал за киберспортсменами, знает, что в пределе игровые практики механизуются, доводятся до машинного совершенства: игрок подражает машине, ее алгоритмам, функциональности» (Ленкевич, 2017, стр. 131).



недискурсивном формате, через ощущение присутствия, сплавленное с картиной мира, социальным измерением и нарративом.

В статье **«Игры со временем»** Д. С. Быльева, В. В. Лобатюк и А. С. Заморев рассматривают способы работы компьютерных игр со временем. Игра оказывается, с одной стороны, пространством экспериментов, где конструируются альтернативные концепции времени, с другой — способом осмысления представлений о времени в современной физике. Эта амбивалентность, свойственная интерфейсу (способность как отсылать к внешнему, так и производить свои собственные эффекты, диктуемые внутренней логикой игровых механик), раскрывается и в работе В. В. Кириченко **«„Энциклопедические игры“ как способ исторической рефлексии»**, посвященной анализу компьютерных игр на историческую тему. Автор выделяет в особую категорию «энциклопедические игры» — разновидность игр, обладающих всей полнотой охвата исторического материала и потому способных выполнять сборку истории повседневности. Энциклопедические игры рассматриваются как инструмент сохранения и в то же время конструирования исторической памяти. Ощущению присутствия в той или иной эпохе способствует не только обилие и точность деталей, но и создаваемое игровыми механиками ощущение телесного присутствия. Однако те же самые игровые механики могут становиться источником лжи, заблуждений, фантазмов.

Статья Р. В. Воронина **«Игровые инстанции: авторы, акторы и реципиенты»** сосредоточена на формальных характеристиках игры: она является попыткой приложения нарратологической модели коммуникативных уровней к компьютерным играм. Детальный анализ коммуникативных инстанций в играх показывает, что их медиальные особенности диктуют значительные отличия игрового нарратива от нарратива в литературе и кинематографе. Сложную систему повествовательных инстанций можно рассмотреть как скрытую часть интерфейса: если графический интерфейс игры — вершина айсберга, то нарративная машинерия — его подводная часть, которую пользователь обычно не замечает и не осмысляет. И все-таки эта скрытая структура относится не к глубине, а к поверхности — в том смысле, что она является источником замкнутого на себя игрового опыта¹. Можно ли считать подлинной коммуникацией запутанное

¹ Соотношение поверхности и глубины — довольно важный сюжет для философского анализа компьютерных игр. Так, К. П. Шевцов пишет:
«Вопрос стоит прежде всего о поверхности, которую населяет (или образует) игра. Эта несущественная и почти несуществующая вещь стоит на пути познания, улавливая каждое



взаимодействие передаточных механизмов между конкретным автором и конкретным игроком? Игры не столько рассказывают истории, сколько производят реальность и тотальный опыт ее проживания, а вместе с тем и особого субъекта, подчиненного математической логике алгоритмов — ее агентом, по-видимому, является и «коммуникативная» структура нарратива.

Работа А. С. Середы **Phantom Affordances in Video Games** анализирует одну из техник фрустрации игрока (намеренной или невольной). Опираясь на теорию аффордансов, которая различает позитивные и негативные аффордансы, автор вводит третий тип — фантомные аффордансы: такие свойства объектов в играх, которые обещают игроку возможность совершить невозможные в действительности действия. Фантомный аффорданс — очевидный пример сбоя в работе интерфейса, свидетельство того, что он не выполняет обещанную функцию связывания, то есть фантомности самого интерфейса (либо его означаемого). Но фантомные аффордансы не всегда являются следствием ошибок в геймдизайне — они могут использоваться и как прием, а это значит, что сбой интеракции может играть и позитивную роль. Возможно, она как раз и заключается в разрушении порочного круга стандартизированных взаимодействий, о котором пишет К. А. Очеретяный. Если мы действительно живем в эпоху, когда кризис репрезентации сменился кризисом интеракции, то возвращение назад вряд ли возможно и простая иллюзия связности вряд ли исправит положение — скорее можно создать некую новую (пост)связность, подвергая пользователя шоковой терапии¹ разрывами и фантомными болями, то есть не маскируя, но обнажая проблематичность интерфейса.

Таким образом, несмотря на то, что компьютерные игры знаменуют собой новый этап западноевропейской культуры — этап кризиса интеракции, когда требования к телесному опыту и сенсорному многообразию в разы возрастает (Ленкевич, 2019), предшествующие режимы функционирования игр сохраняются. В этом смысле интерфейс, как базовая игровая структура, безусловно, способен работать в режиме репрезентации, как, например, в играх, основанных на исторических фактах, или содержащих рефлексивную

действие в сеть отражений и эффектов, уводящих от непосредственной встречи с бытием в мерцающий и непостоянный мир иллюзий» (Шевцов, 2016, стр. 99).

Кроме того, он отмечает, что игры формируют «гладкую поверхность, бесконечный экран мира, позволяющий переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, совершенствовать навыки, общаться с людьми, изменять свой статус, и все это — без малейшего проникновения вглубь, без открытия и выявления тайного, без заступания по ту сторону, без намека на приобщение к божественному видению» (Там же).

¹ Ярким примером подобной «терапии» являются мазокорные игры (Скоморох, 2016).



природе времени, и в то же время он не может не вносить определенные корректировки и искажения в создаваемую игрой модель. Интерфейс, становясь средой разворачивания игрового опыта, ускользает от пользователя и создает иллюзию иммедиальности¹. В статьях номера осуществляется обратная процедура: предъявление интерфейсов, анализ их структур и разбор ключевых элементов.

Список литературы:

- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2001). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Jørgensen, K. (2013). *GW: The Gameworld Interface*. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Буглак, С. С. (2013). Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального. В *Медиафилософия IX. Языки медиафилософии* (стр. 131–136). СПб.: Издательство РХГА.
- Куртов, М. А. (2014). *Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода*. ТрансЛит.
- Ленкевич, А. С. & Латыпова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина*, (2), 181–190.
- Ленкевич, А. С. & Латыпова, А. Р. (2016). Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография*. СПб.: Издательство РХГА.
- Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 20–33.
- Ленкевич, А. С. (2017). Компьютерные игры: стратегии понимания. В *Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла*. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество.
- Мортон, Т. (2015). Экология без природы. *Художественный журнал*, (96).

¹ Согласно Болтеру и Грусину, в современности можно говорить о двух процессах, сопровождающих опыт взаимодействия с медиа: с одной стороны, мы стремимся к *иммедиации*, чтобы посредники максимально скрывали свое присутствие, с другой стороны, мы сталкиваемся с *гипермедиацией*, поскольку для создания иллюзии непосредственного переживания нам приходится окружать себя все большим количеством устройств (Bolter, Grusin, 2001).



- Муждаба, А. Д. (2019). Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица. *Новое литературное обозрение*, 4(158).
- Очеретяный, К. А. (2019). Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 34–45.
- Скоморох, М. М. (2016). Визуальная экология компьютерной игры: оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография*. СПб.: Издательство РХГА.
- Скоморох, М. М. (2016). Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Шевцов, К. П. (2016). Компьютерные игры как предмет философского анализа. *Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология*, (1), 98–103.

References

- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2001). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Buglak, S. S. (2013). The invasion of the language of computer games in the desert of the Real. In *Media Philosophy IX. Languages of media philosophy* (p. 131–136). SPb.: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kurtov, M.A. (2014). *Genesis of the graphical user interface. To code theology*. TransLit. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. & Latypova, A.R. (2015). Interface as a subject of reflection. *Bulletin of Leningrad State University named after A.S. Pushkin*, (2), 181–190. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. & Latypova, A.R. (2016). An interface is (c) a false form of sensuality. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: A Collective Monograph*. SPb.: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. (2017). Computer games: understanding strategies. In *Media Philosophy XIII. The Universe of Digital Mind: New*



- Territories of Meaning*. St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society. (in Russian)
- Lenkevich, A.S. (2019). On the way to media esthesis: production of presence in computer games. *International Journal of Cultural Research*, (1), 20–33. (in Russian)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Morton, T. (2015). Ecology without nature. *Art Journal*, (96). (in Russian)
- Muzhdaba, A.D. (2019). Try to turn: to the genealogy of the game perspective from the first person. *New Literary Review*, 4 (158). (in Russian)
- Ocheretyany, K.A. (2019). Computer games like the Gesamtkunstwerk of the digital age. *International Journal of Cultural Studies*, (1), 34–45. (in Russian)
- Shevtsov, K.P. (2016). Computer games as a subject of philosophical analysis. *Bulletin of St. Petersburg State University. Philosophy and Conflictology*, (1), 98–103. (in Russian)
- Skomorokh, M.M. (2016). Masocor: the legacy of the Garden and the Masoch in computer games. In *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games*. SPb .: Conflict Development Fund. (in Russian)
- Skomorokh, M.M. (2016). Visual ecology of a computer game: gamer's optics and side effects when setting it up. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: A Collective Monograph*. SPb .: Publishing House of the Russian Academy of Arts.(in Russian)

Grammars of Interfaces

Грамматика интерфейсов





SUBLIME GAMING EXPERIENCE: WHAT FOLLOWS FROM THE INTERACTIVITY CRISIS?¹

Konstantin A. Ocheretyany (a)

(a) St. Petersburg State University. 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, Russia, 199034.
Email: kocheretyany[at]gmail.com

Abstract

The crisis of representativeness is a feature of the 19th century and at the same time a symptom of socio-cultural and political-economic structure. Public consciousness - the technological situation, new speeds, new masses, new opportunities for interaction. The interactivity crisis is a meta of computer games of the first two decades of the 21st century and at the same time symptomatic situations inside the media. If they suggest mimicry - that is, on Wednesday, i.e. a set of instrumental and communicative skills, uniform psycho-body techniques that are in the process of universal appropriation gravitate toward the standard. The information environment in this case is more likely to impede communication, because they do not have Other — non-distributive, unexposed, some evidence of the presence of untranslatable in meaning. Computer games respond to this situation with the phenomenon of “sublime gaming experience,” when gaming situations lead to a contradiction with the use of familiar psycho-body techniques - i.e. a game in the player’s body, the princess of his psychedelic practices for glitch, from which an epistemic action is born - an awareness of what is being done through the action itself. In the conditions of collective distribution of experience in the field of developing new types of connections and interactions, new ways of developing human capital are emerging.

Keywords

Computer Games; Epistemic Action; Interactivity Crisis; Representativeness Crisis; Sublime Gaming Experience; Psycho-Physical Practices; Glitch



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ This work was supported by a grant from the President of the Russian Federation. Project MK-2256.2018.6. SPbSU



ВОЗВЫШЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ: ЧТО СЛЕДУЕТ ИЗ КРИЗИСА ИНТЕРАКЦИИ?¹

Очеретяный Константин Алексеевич (а)

(а) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7/9.
Email: kocheretyany[at]gmail.com

Аннотация

Кризис репрезентативности — мета искусства XIX века и одновременно симптом общественно-культурного и политико-экономического устройства. Изображение также перестало отвечать предметности, как воспитанное старыми институтами общественное сознание — технологической ситуации времени, новым скоростям, новым массам, новым способам взаимодействия. Кризис интерактивности — мета компьютерных игр первых двух десятилетий XXI века и одновременно симптом ситуации внутри медиа. Если медиа — среды существования, то они предполагают мимикрию — вращение в среду, т.е. набор инструментально-коммуникативных навыков, единообразия психотелесных техник, которое в процессе универсальной апроприации тяготеет к стандарту. Информационные среды в таком случае скорее препятствуют коммуникации, поскольку в них отсутствует Иное — недистрибутивное, неэкспонируемое, некий шлейф присутствия, непередаваемый в значение. Компьютерные игры отвечают на это феноменом «возвышенного игрового опыта», когда игровые ситуации приводят к противоречию использования привычных психотелесных техник, т.е. игра входит в тело игрока, вызывает в его психотелесных практиках сбой (глитч), из которого рождается эпистемическое действие — осознание того, что делается, посредством самого действия. В условиях коллективной дистрибуции опыта эпистемического действия игры создают новые типы связей и взаимодействий, новые способы освоения человеческого капитала.

Ключевые слова

Компьютерные игры; эпистемическое действие; кризис интерактивности; кризис репрезентативности; возвышенный игровой опыт; психотелесные практики; глитч



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МК-2256.2018.6. СПбГУ



КРИЗИС РЕПРЕЗЕНТАТИВНОСТИ И ОТКРЫТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

Длительное время образы были обитателями региона сакрального: они говорили о том, что прямому взгляду не дается и что может быть увидено лишь в отражении. В первобытных образах животных видится величие природы, в священных образах более поздних времен — теофания, или полнота божественного присутствия парадоксально без умаления явленная в малом, в фамильных галереях привилегированных родов, напротив, — неумолимо малое, в силу череды парадоксов и авантюры, складывающееся в великое — самосознание человеческой судьбы, явленное во многих ликах и свободно меняющее маски трагедии и комедии. Со второй половины XIX века образы становятся технически воспроизводимы (Беньямин, 1996), а значит — массовыми, они выходят на улицу, вторгаются в социальное сознание и коллективное тело, т.е. превращаются в тот набор инструментально-коммуникативных навыков, вне которого человек не может ни выразить, ни помыслить себя. Обезличенные массы получают вместо лица — образы. Напротив, нерепрезентативное, неэкспонируемое, нетиражируемое вызывает жуткое подозрение. Но каковы пределы репрезентации и что их определяет? Для основоположников фотографии ответ почти очевиден — природа должна выйти из тени, явить себя сама. Для этого лишь необходимо создать технические условия. Аппарат, объектив, свет, запись — все понятия того времени указывают на то, что техника настолько близко подошла к раскрытию природы — освещаемой, регистрируемой, предсказуемой и всем доступной, что художнику, полагающемуся на иные (нефотографические) техники, остается уйти подальше в тень и работать с «подозрительным», неэкспонируемым и нерепрезентивным — т.е. с невещественным, досознательным, допредикативным. На уровне фотографической репрезентации все документируемое становилось сакральным и получало аполлоническую размерность — явленности, как собранности перед объективом. На уровне нефотографической художественной техники, напротив, сакральным становилось все недокументируемое, принципиально нерепрезентируемое в вещественных формах — антивещество жизни, растворяющее все структурные единства в игре первостихий. Сакральное здесь мыслится скорее как дионисийское. И на то есть свои причины, ведь мир, взорвавшийся образами, погружался в шум и требовал новых ориентиров, поэтому художественные практики теперь скорее



прокладывали путь, больше формировали новое, чем репрезентировали или объясняли нечто старое. Художественное искусство — диагностирует репрезентативность как репрессию и требует, чтобы образ перестали мыслить в герменевтических координатах и начали понимать в терминах сигнала и шума, т.е. в терминах близких той теории, которую мы бы сейчас признали скорее информационной, чем эстетической¹.

Удивительным образом художники, отказавшиеся от фотографической техники, здесь оказались ближе к сущности техники, чем сама техника и те, кто наивно ее использовал. Художники, интерпретируя образ в терминах функциональности, а не репрезентативности, в терминах сигнала и шума, а не герменевтики, показывают, что сама техника вовсе не средство доступа к объективной картине мира, а новая среда жизни, со своими призраками и иллюзиями, со своими мечтами и снами, со своими фантазиями и фантазмами: техника — не ясное и отчетливое сознание, новой эпохи, но герметичное, т.е. глубокое в своем символизме откровение ее бессознательного, а потому следует пристальнее всмотреться не в контуры того, что является, а скорее в то, что выглядит как помехи. Кризис репрезентативности был явлен искусством, но пронизывал он все сферы существования. В конце XIX века

«стало очевидно, что не только человеческий мозг столкнулся с необходимостью обрабатывать большие потоки информации. Та же проблема в полный рост встала перед корпорациями, правительством — в общем, любыми большими институциями» (Манович, 2018, стр. 58).

Когда-то человек стал изменяться быстрее, чем среда, в которой он обитал — и этот сдвиг стал началом истории. Стремительно возрастающее количество информации, потоки образов, наводнивших повседневную жизнь, новые типы социального взаимодействия в конце XIX века привели к тому, что информационная среда как среда жизни, стала изменяться быстрее, чем человек успевал к ней адаптироваться: новый язык рождающийся в новых типах взаимодействия не отвечал старым требованиям публичности осознанным в традиции Просвещения как открытость, дискурсивность

¹ О кризисе репрезентации говорят в различных контекстах, например, в отношении политики (Магун, 2012) и науки (Куприянов, Шиповалова, 2017). Здесь же предлагается новый разворот этой темы — в контексте социальной реальности через медиа (медиафилософию).



и ясность. Обсуждение и понимание, явленность и понятность, коммуникация и информация лишились старых связей и требовалось установить новые — пусть даже с позиции старых институций эти новые связи выглядели бы как гибриды.

Гибридной реальности, адекватной изменениям в социальном взаимодействии и технической среде жизни стало кино, которое сумело представить техническое бессознательное (Citton, 2016) как машину фабрикации нового опыта. Кино дало возможность показать различие между информацией и коммуникацией, между репрезентацией и осмыслением, между функциональностью и интерпретацией. Поскольку человек эволюционировал не только природным образом, но и культурным, т.е. вынужден был не только биологически, но и символически адаптироваться к новым средам, ему были необходимы новые органы — кино стало органом нового культурного тела («кино-глазом» в смысле Д. Вертова), а техники монтажа, ассоциации, автоматизации, фильтрации, ускорение и замедление пленки, увеличение и уменьшение кадра и т.д., используемые в кино, помогли увидеть то, что прямому взгляду не дается: новые условия жизни, новые типы взаимодействия, новый опыт пространства и времени. Кино взяло на себя адаптационную функцию, позволяя встроить человека в новый мир, вернуть ему место в символическом космосе, из которого он, казалось, был уже исключен конвейерным производством, счетно-аналитическими машинами и изменениями в визуальной экологии¹ (Колесникова, Савчук, 2015), связанными с экспансией образов. Если кризис репрезентативности указал на существование технического бессознательного, то первые опыты кино были направлены на травматическое соприкосновение с реальностью этого бессознательного. Из опыта подобного соприкосновения рождались новые инструментально-коммуникативные техники как техники жизни, адекватные пониманию тех связей и тех способов взаимодействия, которые характерны для нового мира. Речь шла о формировании нового субъекта, которому должен быть доступен новый опыт, и который умеет этот опыт использовать. Но если уже первые аналитические машины и первые массовые оптические медиа

¹ Визуальная экология — дисциплина, которая «находится на границе гуманитарных и естественных наук» (Колесникова, Савчук 2015), изучает воздействие визуальных образов на восприятие человека, их конститутивный потенциал в условиях медиареальности, обращает внимание на проблему визуального загрязнения окружающей среды (городского пространства и цифровых ландшафтов). Объектами рефлексии визуальной экологии выступают: «транспорт, политика репрезентаций, реклама, дизайн, психофизиология визуального восприятия, гуманитарная офтальмология» (Там же) и др.



в конце XIX века поставили вопрос о материальности сред обитания (т.е. о различных контекстах, в которых синтезируется опыт, и техниках, благодаря которым он синтезируется), если уже этот вопрос выявил радикальное изменение техник тела и сознания, т.е. всех видов встроенности в мир общественного взаимодействия и экзистенциальных настроений, если кино действительно было условием обживания новой среды и источником новых инструментально-коммуникативных навыков, то нет ли необходимости поставить вопрос о том, что способствует медиаэкологии сегодня?

ЭКОЛОГИКА ДИСТРИБУТИВНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В XX веке феномен кино был ответом на кризис репрезентативности, выявив техническое бессознательное — новый способ связи вещей и событий, о котором не догадывалось культурное сознание, хотя уже в нем жило. В XXI веке мы обнаруживаем себя в схожей ситуации эпистемического разрыва между культурными техниками и той цифровой средой, в которой мы обитаем. Технологии больших данных, блокчейн, интернет вещей и интернет животных¹ (Пшера, 2019), киберфизические системы, цифровые двойники и т.д. — внедрение всех этих технологий в повседневность приводит к тому, что наши инструменты будут изменяться быстрее, чем мы сами — а, поскольку инструмент не только служит для достижения цели, но часто и определяет ее, то разум будет работать в режиме дискретной рациональности и имитативной каузальности; всемогущество используемых нами средств окажется уравновешено бессилием нашего разума в отношении знания целей. Ряд крупнейших теоретиков современности уже отмечает сопутствующие цифровой культуре (как платформе Индустрии 4.0) тенденции. Американский философ Марта Нуссбаум с опорой на исследования экономиста Амартии Сен (Сен, 2004) отмечает, что экономический рост не всегда ведет к улучшению качества жизни, а пренебрежение искусством и гуманитарными науками неизбежно снижает качество жизни граждан и ставит под угрозу процветание демократических государств (Нуссбаум, 2014). Эдоардо Кампанелла отмечает в качестве главной экономической загадки XXI века умеренность роста производительности, несмотря на появление передовых технологий. По мнению декана экономического факультета МГУ Александра

¹ Речь идет о включении вещей и животных в коммуникативное поле человека с последующим расширением чувственности.



Аузана, мы еще не умеем использовать человеческий капитал, который оказался высвобожденным новыми институтами, складывающимися в цифровую эпоху, а потому не можем использовать технологии в менее ресурсоемком и более эффективном ключе (Аузан, 2016). Что в таком случае может стать основанием для формирования новых техник тела как сети инструментально-коммуникативных навыков, позволяющих адаптироваться к новой среде и отвечающей синтезируемой в ней опыту? Вопрос о встроенности тела в среду — вопрос экологии, но техническая среда — это еще и среда, где связи между объектами установлены технически, а (эко)логика этих связей — определена как условие синтеза или как субъект.

В XIX веке конвейерное производство, счетно-аналитические машины и изменения в визуальной экологии сформировали новую субъективность, то технологически-модифицированное «Я», в котором опыт преломлялся как собственный. В XX веке кино было ответом на этот опыт. В XXI веке такие инновации как компьютерные интерфейсы, передали возникшие в кино технологии монтажа, ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрации и интеракции в руки пользователя, вдохновив возникновение новых техник заботы о себе. Ответственность за экологический баланс медиа также была отдана в руки пользователя, который оставался таким только по названию, в действительности ему надлежало быть конструктором новой реальности и монтажником нового опыта¹. Интерфейсы как бы позволяли экранировать опыт, разместив его на рабочем столе и посредством различных программ — осуществить деконструкцию. Любой интерфейс оказывался не только техническим, но и культурным и даже эпистемическим фильтром реальности — первым условием выживания в мире технологически повышенных требований. Действие начинается не в мысли и даже не в слове, скорее слово — само является действием. Х. Арндт, опираясь на греческий поэзис, даже предполагает, что мысль — дальнейшее эхо слова (Арндт, 2017, стр. 222) и не сразу настигает говорящего. Действие существует до слова и до мысли, но есть что-то, предшествующее и самому действию, а именно — настроение. Мы не ошибаемся, когда в слове «настроение» слышим игру эмоционального и инструментального, живого почти маниакального напряжения и

¹ Концепт «монтаж опыта» был предложен в 2016 сотрудником Центра медиафилософии и зам. зав. Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ) А. С. Ленкевичем в докладе «Hotline experience: монтаж опыта в компьютерных играх» в рамках Всероссийской научной конференции «Медиареальность: возможность рационального постижения» (25 ноября 2016 года, Институт философии СПбГУ).



медитативно-технической оперативности: настроиться — значит одновременно и вчувствоваться, и владеть собой, отдаться и охраниться, быть в не себя и в себе. До всякого действия есть настройки — некие очертания возможного, те стихии, которые поддерживают и направляют. Кант называл эти стихии схемами и предполагал, что именно они трансцендентальным образом конституируют для нас опыт того, что сбывается с нами, что рождается в нас и для нас как мир. Космос — не только, строй в смысле гармонического (эстетического, онтологического, этического, эпистемического и т.д.) порядка, но и *настроение*, без которого ничего не было бы вовсе. Если мы поймем слово «политика» в смысле открытости настроению: обсуждению, вслушиванию и вчувствованию в другого без принуждения, то мы, пожалуй, откроем для себя политику как антропотехнику — как освоение стихий, в которых человек себя обнаруживает. Социальная организация, идеология и культурные связи имеют свой баланс — настроение уходит, и они рушатся. В этом смысле формы и эффекты, действия и тенденции, имеющие место в среде обитания человека, в жизненном мире — могут уйти в силу перемены настроения, человечество окажется захваченным чем-то другим, и для того чтобы превратить удушающий захват в поддерживающие объятия, нужна новая техника жизни. Техники жизни, культурные техники и собственно технологии переплетаются в синтетической реальности. Человечество вырастает в искусственную среду жизни, укореняясь в ней новыми органами — видения, чувствования, взаимодействия. Опыт становится не условием выявления реальности и получения смысла, а необходимостью через технологии и интерфейсы работать на опережение — изменять себя, включаясь в настроение других, отвечать другим, быть эхом-ретранслятором, в нужный момент поддерживая и усиливая многоголосие коллективного соприсутствия. Неудивительно, что экология воображения в технических условиях (которые тем менее опасны, чем более стандартизированы, а потому ответственность легко заменяется стандартом), может из диалога превратиться в оперативную модель контроля.

Монтаж, производимый средствами интерфейса из монтажа опыта действительности и социальным распределением его, стал средством адаптации к созданной технологиями нише существования, условием самоизоляции и стандартизации. Новые технологии обработки, освоения, потребления образов, вышедших на улицу и получивших массовое тиражирование, вызвавших к жизни новые перцепции и аффекты, превратились из технологий взаимодействия с



образом в технологии политики воображения — интерфейс из средства интеракции приблизил человека по степени адаптивности, дистрибутивности, оперативности к машине и стал новым стандартом среды жизни. Воображение как источник фанатизмов, навязчивых идей, маниакально повторяющихся образов — всегда было проблемой, а потому требовало культурного, религиозного, политического, социального контроля. Но только когда в руки каждого были переданы сакральные технологии работы с образами (монтаж, ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрация и интеракции), когда они из инструментов освоения опыта, превращения его в дистрибутивные серии объектов стали императивами самоопределения в новых технологических средах жизни (принципами адаптивности, работы со стрессом, вовлеченности, мотивации, обратной связи) — воображение само стало технологией контроля.

Воображаемые миры в технических условиях стали колониями, поскольку здесь не только осваиваются некие воображаемые пространства и времена, способы помнить и желать, устанавливать и разрывать причинно-следственные связи — здесь обналичивается истина переживания и превращается в некий стандарт. Экологика дистрибутивной реальности, т.е. многообразие миров, принципов и условий, взаимодействия и переходов между ними из открытого техникой горизонта воображения становится условием стандартизации техник тела, памяти, рефлексии, желания. Мы не используем человеческий капитал, высвобожденный технологиями цифровой эпохи, поскольку наше мышление укоренено во взаимодействии, а само взаимодействию (интерактивность) пребывает в кризисе стандартизации — вместо открытости действию и претерпеванию в цифровых интерфейсах мы имеем дело с настройками связи, скорее опутывающих действующего, чем позволяющего ему связать опыт в новые гибриды — желая открытости опыту, мы обречены распинать себя на экране: мы осетевлены нашими связями, остеклены экранами наших устройств, парализованы собственными действиями.

РОЖДЕНИЕ ЭПИСТЕМИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ ИЗ ГЛИТЧА

Где наиболее очевиден кризис интерактивности? Кризис репрезентативности оказался наиболее очевиден в искусстве, хотя выявил он прежде всего трудности репрезентации в публичной сфере.



Кризис интерактивности выявляет трудности использования человеческого капитала в новых технических условиях — парадоксальную ситуацию, когда развитие технологического могущества, оказывается усилением человеческой беспомощности. Обнаруживается он прежде всего не в интерфейсах наших гаджетов и не в сетевом взаимодействии, а в той сфере, где каждое действие не тонет в информационном потоке, а возвращается как новое требование — в сфере компьютерных игр. Развитие игровой индустрии, внимание журналистов, блоггеров и крупных СМИ, экономические показатели и дискуссии на политическом уровне — все это должно уверить в обратном. Пока финансовые и информационные потоки омывают архипелаг киберразвлечений и создают благоприятный во всех отношениях климат — как можно говорить о кризисе? Однако кризис часто возникает не в условиях отсутствия внимания к феномену, а в условиях избытка этого внимания. Длительное время игры вели свою войну за воображение геймера, предлагая не столько новые сюжеты и образы, сколько новые технологии взаимодействия с игровым миром — за синтез многообразного в единстве опыта, который позволил бы субъекту через сопричастность виртуальному, стать актуальным, пережить страсть реального в игровом процессе, т.е. получить опыт воображения, желания, аффекта в том масштабе, который просто не допускался в иных сепаратизированных, сегментированных и стратифицированных сферах социо-культурного и экономико-политического присутствия: именно поэтому игры обвинялись в захвате воображения — они давали иной масштаб, а работа с игровыми практиками, неизбежно перерастала в работу с масштабом. Отсюда ключевой прорыв геймдизайна — создание миров в своем масштабе близких к открытым: без швов загрузок и без невидимых стен. Вышедшие в 2001 и 2002 гг. соответственно *Grand Theft Auto III* (2001) и *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) открыли игровой мир, дав новый головокружительный опыт, однако со временем этот опыт стал эксплуатируемым стандартом в таких сериях игр от компании Ubisoft Entertainment как *Far Cry* (2004–2019) и *Assassin's Creed* (2007–2018), в игре *Watch Dogs* (2014). Игровые механики оказались типизированы, каталогизированы, стандартизированы не только для разработчиков (чьи действия — это часто уловки и сокрытия механизмов), но и для игроков (которые за последние 10 лет были поставлены в условия встречи с самим механизмом в обход декораций). Игры стали восприниматься как набор ready-made



объектов и механик. Интерфейс-равенство возможных игровых миров привело к их онтологическому опустошению.

«Компьютерные игры часто рассматриваются в контексте игровой зависимости и эскапизма. Вряд ли можно понять игру, сведя ее к патологии, однако характер этой патологии симптоматичен. На смену фигуре азартного игрока приходит геймер: первый подменяет свободу выбора случаем, парадоксальным образом находя покой в острых ощущениях; второй отдается во власть машины, растворяясь в монотонности повторяемых действий. Геймера захватывает не вымышленный мир игры, как может показаться на первый взгляд, а почти физическое удовольствие от ее интерактивности. Утверждение, что реальность игры подменяет собой подлинную реальность, сегодня звучит наивно. В действительности происходит болезненное очарование машиной, которая в ответ на любое действие выдает ответную реакцию, требующую нового действия, и так далее до бесконечности» (Скоморох, 2014, стр. 59). Однако именно за этой стандартизацией, расширением без углубления, навязчивым возвращением одного и того же лежит новый виток развития игр, а вместе с ними и технологической среды в целом. Когда игровой опыт как результат технического взаимодействия становится стандартом, прогнозируемым ожиданием, определяющим психотелесную технику игрока, лучший способ создать новое — внести в ожидание помехи, причем не только на уровне интерфейса и механики, но именно на уровне психотелесного укоренения в игре, т.е. глитч, сбой, ошибка должны поразить стандартизированные техники тела, и из этого должен родиться новый опыт эмоционального со-присутствия, со-страдания, сим-патии. Изданная компанией Sony игра *Demon's Souls* (2009) от японской студии From Software (как и последующая за ней серия *Dark Souls* (2011–2016)) вернула игрокам чувство самопревозмогания — когда мир, это не просто обозримое пространство, но и пережитая кожей боль и удовольствие, когда опыт находит место не в цифровых показателях, а в теле и сознании игрока, когда важны коллективные усилия и локально-ситуативные связи с другими игроками, когда все психотелесные практики, отработанные в прошлых игровых мирах, требуют радикального преобразования. В игре как в ритуале микрокосмос и макрокосмос аналогически подобны друг другу: для игры это означает, что изменение мира привело бы к изменению психотелесных практик, а изменение психотелесных практик привело бы к изменению мира. Открытые миры, ставшие стандартом в отношении психотелесных практик, должны были привести к игре с психотелесными практиками для



открытия нового мира: чем меньше в этом новом мире мы можем сделать (поскольку реальность игры сопротивляется), тем большее мы открываем внутри себя, обнаруживая силу в самой бессилии действовать дальше.

Игры от From Software привели не только к переосмыслению значимости индивидуальных усилий и к переоценке ценности игрового опыта, но и к дополнению индивидуальных усилий коллективными — причем не только в прагматическом ключе (достижение результата), но и эпистемическом (достижение смысла). Игрокам хотелось знать, что, собственно, в игре делается и для чего предпринимаются все игровые действия, какой логике, какому сюжету, какому миру они отвечают — так игра вышла за сферу ритуального взаимодействия в новую мифологию, коллективно конструируемую и обживаемую на многочисленных форумах в тематических дискуссиях. *Death Stranding* (2019) от Kojima Productions — компьютерная игра, ставшая настоящим медиа событием и сконцентрировавшая на себе интерес даже никогда не игравших в компьютерные игры людей, еще сильнее учитывает значимость психотелесности игрока, заставляя его в коллективных и косвенных взаимодействиях оставлять следы в мирах других игроков, которые формируют эмоциональную тональность повествования. Вот как об этом говорит ее создатель — Хидео Кодзима: «Вы должны понимать, что это игра про связь, про связь людей, и именно она определяет эмоциональный фон всей игры. У кого-то это будет позитивный фон, где будет дружба, счастье и любовь. У кого-то будет негативный или отрицательный фон. Тема смерти и жизни точно так же через эти связи раскрывается и является ее неотъемлемой частью. У каждого персонажа в игре есть свой индивидуальный характер и свой эмоциональный фон. Например, главный герой Сэм — это человек, который испытывает сложности при взаимодействии с другими людьми. У него есть личная травма, и эта травма определяет его модель поведения и отношения с другими. И точно так же у других персонажей есть свои личные травмы, свои личные драмы. [...] В какой-то момент вы понимаете, что тот путь, которым вы идете в игре, те соединения, которые вы строите, — это соединения, которые строят и другие игроки. Когда вы прогуливаетесь по какой-то локации, за вами остаются следы. И кто-то другой может увидеть ваши следы, а вы — другого игрока, который проходил здесь же. И получается, что вы не видите друг друга, но вы знаете, что



существуют другие игроки, которые проходят этот путь вместе с вами»¹.

Стандартизация открытого мира привела к кризису интеракции в компьютерных играх:

«мир становится широким как океан, но глубоким как лужа» (У. Спектор).

Ответом на этот кризис становится работа с телом игрока — с его инструментально-коммуникативными навыками. Игровые механики начинают работать против тех стандартов, которые были установлены и это должно дать должный эмоциональный отклик — этот феномен стоит назвать *augmented gaming* (т.е. расширенным игровым опытом, или даже возвышенным игровым опытом, т.к. он приподнимает над опытом, над собой). *Augmented gaming* — удивление и взгляд со стороны на внеконтекстное использование игровых практик, сросшихся с условными контекстами и ставшими стандартом. Его источник — глитч, не в аудиовизуальной технологии программного или аппаратного обеспечения, не в *software* и не в *hardware*, а в *wetware* — в наших инструментально-коммуникативных навыках², в психотелесных практиках, в самом нашем присутствии в игре, когда наше действие и понимание перестает двигаться от контекста к контексту и вынужденно формировать контексты в условиях их фактического отсутствия. Возвышенный игровой опыт³ убирает основание и подвешивает все смыслы, все способы действия, а потому избавляя действия от прагматики — единственную цель, которую действие теперь могло бы преследовать — цель эпистемическая, т.е. требуется не сделать нечто, а понять, что же все-таки делается. Игра работает с визуальным и аффективным ресурсом. А потому и коммуникация в играх из обмена понятиями, суждениями,

¹ «Эта игра связывает людей». Хидео Кодзима об уникальном жанре *Death Stranding*. URL: <https://tass.ru/interviews/6968975>

² Глитчи могут быть использованы в качестве инструментов для оттачивания навыков игры. В таком случае речь, действительно, не идет о визуальном измерении бага, но о его конститутивном потенциале: глитч выступает мерилем мастерства геймера (Латыпова, 2016).

³ Исследователи игр время от времени обращаются к теме возвышенного. Кто-то идет от кантовской эстетики и работает по аналогии с возвышенным, с которым можно столкнуться в природе, и игры в этом смысле могут предложить схожий опыт удивления, восторга, ощущения чарующей несоразмерности ландшафтов (Martin, 2011). Кто-то продумывает «людическое» возвышенное, которое становится уникальным для игр как медиальной формы и возникает благодаря желанию геймера овладеть игрой, освоить ее, встретиться с ней лицом к лицу в предельном опыте преодоления себя (Vella, 2015) Также возвышенное в играх может рассматриваться в более широком контексте «цифрового возвышенного» (Shinkle, 2012), а художественные практики, эксперименты с играми, различные модификации помогают прорваться к нему (Betts, 2014).



рефлексиями превращается в обмен состояниями. Игры позволяют транслировать присутствие, то, что традиционно считалось не подлежащим передаче, и именно в этом смысле игры становятся законодательствующими для всех цифровых медиа, которые претендуют на выражение невыразимого, ищут новые средства для этого выражения и потому неизбежно ставят болезненные опыты на социальном теле. Понимание компьютерных игр приближает нас к пониманию цифровых медиа и производимых ими новых форм существования — т.е. сокращают дистанцию между технологическим могуществом и человеческой беспомощностью. Прежде всего игра позволяет приблизиться к пониманию ключевой особенности высокотехнологических медиа — их суггестивности. Знак и тело, образ и присутствие в компьютерных играх катастрофически близки (Ленкевич, 2019, стр. 20–33). Следовательно игры открывают тайну медиа, которая состоит в том, что медиа невозможно понять извне, они открываются лишь в живом психотелесном укоренении в них. Поэтому важно осмыслять медиа из-тех экзистенциально-герменевтических форм, которые они предлагают. Если игры открывают за прагматической функцией действия функцию эпистемическую, то это указывает на коренной сдвиг в понимании медиа — в действиях, которые они предлагают, прослеживается ориентация не на вещественный результат, а на вхождение в коллективные формы сопереживания.

«Интерфейс, являясь медиумом (выполняющим функции связывания), амедиален как совокупность «здесь и сейчас» реализующихся форм — зеркал, за которыми нет никакого референта, событие которых происходит «налицо», не там, а здесь. И даже если интерфейс растворится в чреве мира, он все равно останется непрозрачной средой, амедиальной зоной внутри медиареальности» (Латыпова, Ленкевич, 2015, стр. 188).

Интерфейсы были способом монтажа и фильтрации опыта — т.е. инструментом выживания в эпоху информационного коллапса и массовой дистрибуции образа, но в условиях стандартизации и отбраковывания альтернатив — они легко становятся биополитическими инструментами психопротезирования (обеспечивая адаптацию, мотивацию, обратную связь). За стандартизацией телесных практик неизбежно следует виртуализация сфер жизненного мира, поскольку в этом мире больше не остается неконвенционального, радикально иного, недискурсивного: все



становится обмениваемым на все, а потому теряется во взаимном безразличии. Усиленное техническими средствами воображение поглощает своего субъекта, объекты превращаются в пыль (нибуляция — последний виток информационной спирали, когда истина и ложь, вымысел и факт, субъект и объект свободно проходят друг через друга, не оставляя следов). В этом смысле технологии работы с опытом, которые открыли медиа, компьютерные игры переводят на иной уровень, напоминая, что эпистемические функции, гораздо более важны, чем прагматические, а фантазм позволяет сказать нечто значимое о ее ключевых моментах реальности, которые задевают чувство, врезаются в память, приковывают к себе и оставляют травму с большей вероятностью, чем объективный (т.е. лишенный лица, «субъективности») факт. Игры изменяют понимание инструментов — превращая их из средств производства (а значит, и из средств дисциплины, принуждения, необходимости) в средство понимания (а значит — произвола), а потому позволяют сообществам консолидироваться на основе медиаэмпириомонизма: создавая миры равномерно распределенного актуального опыта в эпоху тотальной виртуальности: игры восстанавливают опыт на уровне эмоционального сопричастия, а потому выступают средством исследования антропологического капитала, высвобожденного новой технологической эпохой. Компьютерные игры, бывшие маргинальным феноменом цифровой реальности, также лишь сопровождали специализированную деятельность, но в условиях, когда вся деятельность стремительно депрофессионализируется, средства перестают служить целям, а цели — оправдывать средства, когда события виртуализируются, поскольку они случаются одинаково для всех (в Сети, с одних и тех же фотографических ракурсов, в расхожем шаблоне оценок) компьютерно-игровое взаимодействие аккумулирует наиболее мощную эмоциональную энергию, дают наиболее интенсивные переживания, следовательно запечатлеют события в сознании индивидов и обуславливают коммуникации внутри сообществ.

Наиболее показателен здесь случай *Demon's Souls*, когда в однопользовательской игре вдруг начинают появляться игроки-фантомы из других миров, более того, один из ключевых противников (Старый монах, Old Monk) — это всякий раз другой игрок, но об этом можно судить только косвенно по изменению модели поведения (по сути, бот и игрок могут взаимодополнять и взаимозамещать друг друга, что ставит геймера в позицию Рика Декарда из книги Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?») и вызывает



дополнительный психофизиологический резонанс — первобытное волнение охотника, или чувство детектива, оба воспринимают бытие не в измерении воли или разума, а в измерении чутья. Другой пример — *Death Stranding*, где ландшафт во многом обусловлен скрытым взаимодействием игроков, а потому может внезапно измениться (игроки к моменту написания текста уже научились использовать эти изменения не для помощи, а для вреда — для проведения путей, которые ведут в хитро продуманные ловушки). И, конечно же, упомянем игру-эталон иммерсивной симуляции (*immersive simulation*) — *Deus Ex* (2002), где разные игроки переживали разные сюжетные истории, в следствии разных действий, которые они предпринимали в той или иной ситуации — это заставляло их обсуждать альтернативные истории и жить игрой вне игры, спорить о событиях, достраивать их, чувствовать значимость и значительность своего действия¹.

В 1981 году британский археолог Эндрю Шерратом ввел концепт революции вторичных продуктов понимая под ним технологическую и экономическую перестройку, навсегда изменившую жизнь древних сообществ — вместо того чтобы забивать животных ради мяса («первичное использование ресурса»),

«скотоводы стали держать их для получения возобновляемых вторичных продуктов, таких как молоко сыры, шерсть, а также для транспорта и тяги» (Манко, 2019 стр. 138).

Технологическая революция требует контрреволюции вторичных продуктов — или переосмысления непрагматичных, неутилитарных, антитрудовых феноменов цифрового мира. Если легкость использования техники пропорциональна ужесточению требований к внутреннему ресурсу человека — то, освоение этого ресурса должно идти не только извне (со стороны техники), но и изнутри (из осознания опыта собственного существования в новых технических

¹ «Плотность взаимодействия является еще одной сильной стороной *Deus Ex*. Его уровни заполнены вещами, которые можно подталкивать, тащить, включать и брать — от деталей планировки, таких как смываемые туалеты, до сложных систем безопасности, которыми можно манипулировать, чтобы помочь вам проникнуть на новый уровень. <...> Чувство юмора в игре часто — результат этой свободы и интерактивности. Если вас занесет в женский туалет в штаб-квартире UNATCO на Острове Свободы — а ведь большинство игроков будут охотиться за секретами и скрытыми предметами — ваш босс Джозеф Мандерли сделает вам строгий выговор. <...> Это маленькая деталь, но в то же время это один из бесчисленных моментов, которые усиливают идею, что вы оказываете влияние на мир игры, а не просто существуете в нем». *Revisiting Deus Ex*, Ion Storm's classic cyberpunk RPG. URL: <https://www.pcgamer.com/revisiting-deus-ex-ion-storms-classic-cyberpunk-rpg/>



координатах). Важно не просто сделать что-то, но и понять, что, собственно, делается и такому пониманию помогают компьютерные игры: в отличие от других технологий игры не обещают удобство, безопасность и простоту, но именно поэтому они позволяют в заинтересованном и целерациональном взаимодействии работать с нашим психологическим, физиологическим и экзистенциальным ресурсом, распределять киберимпульсы и цифровые риски. Компьютерные игры — вторичный или побочный продукт цифровой реальности, но в освоении этого продукта, человек овладевает теми стихиями, которые высвобождаются при переходе к новой технологической формации — это могущество, обнаруженное в малом (непрагматичном, неутилитарном), оказывается эпистемическим могуществом — способностью понимать мир как целое, способностью жить целым — единством истории, идеи, настроения, т.е. использовать продукты коллективного человеческого взаимодействия ради человека, а не ради машины.

Список литературы

- Betts, T. (2014). *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*. Doctoral thesis, University of Huddersfield.
- Citton, Y. (2016). Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit. *La revue du crieur*, (4), 144–158.
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11 (3).
- Shinkle, E. (2012). Videogames and the Digital Sublime. In *Digital Cultures and the Politics of Emotion*. London: Palgrave Macmillan.
- Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15(1).
- Арендт, Х. (2017). *Vita Activa, или О деятельной жизни*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Аузан, А. (2016). *Экономика всего. Как институты определяют нашу жизнь*. М.: МИФ.
- Беньямин, В. (1996). Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. В В. Беньямин *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе*. М.: Медиум.
- Колесникова, Д. А. & Савчук, В. В. (2015). Визуальная экология как дисциплина. *Вопросы философии*, (10), 41–50.



- Куприянов, В. А. & Шиповалова, Л. В. (2017). Кризис репрезентации. Как возможен успешный исход? Случай наукометрии. *Эпистемология и философия науки*, 51(1), 171–187.
- Латыпова, А. Р. (2016). Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Латыпова, А. Р. & Ленкевич, А. С. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина: Философия*, 2(2), 181–190.
- Латыпова, А. Р. & Ленкевич, А. С. (2016). § 24. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В В. В. Савчук (ред.) *Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография* (стр. 366–401). СПб.: Издательство РХГА.
- Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 20–33.
- Магун, А. (2012) Революция и кризис репрезентации. *Логос*, 86(2), 81–94.
- Манко, Дж. (2019). *Как заселялась Европа. От первых людей до викингов*. М.: Языки славянских культур.
- Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Нуссбаум, М. (2014). *Не ради прибыли: зачем демократии нужны гуманитарные науки*. М.: Изд. дом Высшей школы экономики.
- Пшера, А. (2017). *Интернет животных. Новый диалог между человеком и природой*. М.: Ад Маргинем Пресс.
- Сен, А. (2004). *Развитие как свобода*. М. Новое издательство.
- Скоморох, М. М. (2014). Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры. *Международный журнал исследований культуры*, 15(1.2), 53–60.

References

- Arendt, H. (2017). *Vita Activa, or On an active life*. М.: Ad Marginem Press. (in Russian)
- Auzan, A. (2016). *Economics of everything. How institutions determine our lives*. М., Mann, Ivanov and Ferbourg. (in Russian)
- Latypova, A. R. & Lenkevich, A. S. (2015). Interface as a subject of reflection. *Bulletin of Leningrad State University. A.S. Pushkin: Philosophy*, 2 (2), 181-190. (in Russian)



- Latypova, A. R. & Lenkevich A. S. (2016). § 24. Interface as (c) a complex form of sensuality. In V.V. Savchuk (eds.) *Visual Ecology: Formation of Discipline: Collective Monograph* (pp. 366–401). Petersburg: Publishing House of the Russian Academy of Arts. (in Russian)
- Lenkevich, A. S. (2019). On the Way to Media Aesthetics: Production of Presence in Computer Games. *International Journal of Cultural Studies*, (1), 20–33. (in Russian)
- Manco, J. (2019). *How Europe was populated. From the first people to the Vikings*. M. Languages of Slavic cultures. (in Russian)
- Manovich L. (2018). *The language of new media*. M.: Ad Marginem Press. (in Russian)
- Nussbaum, M. (2014). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. M.: Ed. House of the Higher School of Economics. (in Russian)
- Sen, A. (2004). *Development as freedom*. M. New publishing house. (in Russian)
- Skomorokh, M. M. (2014). Computer Games and the Utopia of Interactivity: What Gamers Are Capable of. *International Journal of Culture Research*, 15(1.2), 53–60. (in Russian)
- Benjamin, V. (1996). A work of art in the era of its technical reproducibility. In V. Benjamin *Work of art in the era of its technical reproducibility: selected essays*. M.: Medium. (in Russian)
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11(3).
- Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15(1).
- Shinkle, E. (2012). Videogames and the Digital Sublime. In *Digital Cultures and the Politics of Emotion*. London: Palgrave Macmillan.
- Betts, T. (2014). *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*. Doctoral thesis, University of Huddersfield.
- Latypova, A. R. (2016). Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games*. SPb.: Conflict Development Fund. (in Russian)
- Kolesnikova D.A. & Savchuk V.V. (2015). Visual ecology as a discipline. *Philosophy Issues (Voprosy Filosofii)*, (10), 41–50 (in Russian)
- Citton, Y. (2016). Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit. *La revue du crieur*, (4), 144–158.
- Pshera, A. (2017). *Internet of animals. A new dialogue between man and nature*. M.: Ad Marginem Press.



- Magun, A. (2012). Revolution and the crisis of representation. *Logos*, 86(2), 81–94 (in Russian)
- Kupriyanov, V. A. & Shipovalova, L. V. (2017). The crisis of representation. How is a successful outcome possible? The case of scientometrics. *Epistemology and Philosophy of Science*, 51(1), 171–187. (in Russian)



BAUHAUS-EFFECT. FROM DESIGN UTOPIA TO INTERFACE CULTURE

Daria A. Kolesnikova (a)

(a) St. Petersburg State University. 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, Russia, 199034.
Email: Daria.ko[at]gmail.com

Abstract

The Bauhaus design code might be called the quintessentially industrial-modern diagram. Its coded pattern figures the relationship between the abstraction of machinic processes and that of mediaproduction under contemporary interface culture. The Bauhaus school provided the possibilities for creating an aesthetic-technical production orientation that recontextualizes technology as skilled practice, which sought to restore the old unity of craft, technical and artistic production lost through industrialisation. Nowadays there is a necessity to reconsider the concepts of the Bauhaus that realigned in new technologies and media inherent in the interfaces and game design, to work out new analytical approaches to transforming mediareality, where the idea of new design forms and codes is gaining importance. The paper aims to explore the influence of the principles of the Bauhaus movement on the interface design of both game and non-game projects. Among the examples were examined some computer games inspired directly by the work of the Bauhaus representatives, as well as projects that are influenced by a leading school of minimalism only indirectly. The study of the stylistics of game interfaces as part of the overall process of transforming design approaches can be a promising direction and can develop into a serious detailed study of the design of graphic interfaces inspired by the Bauhaus aesthetics.

Keywords

Bauhaus Effect; Interface Culture; Design Code; Computer Games; Graphic Interfaces; User Environments; Minimalism Aesthetics; Visual Language; Aesthetic-Technical Production



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



БАУХАУС-ЭФФЕКТ. ОТ УТОПИИ ДИЗАЙНА К ИНТЕРФЕЙС-КУЛЬТУРЕ

Колесникова Дарья Алексеевна (а)

(а) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7/9.

Email: Daria.ko[at]gmail.com

Аннотация

Школа дизайна Баухаус предоставила возможности для создания эстетически-технической практики, целью которой было восстановить единство ремесленного, технического и художественного производства, утраченного в результате индустриализации. В настоящее время существует необходимость пересмотреть концепции школы Баухауза, которые легли в основу современных технологий и медиа, присущие интерфейсам и игровому дизайну, разработать аналитические подходы к трансформации медиареальности, где идея новых форм и кодов дизайна приобретает все большее значение. Целью статьи является изучение влияния принципов движения Баухауз на дизайн интерфейсов как игровых, так и неигровых проектов. Среди примеров были рассмотрены некоторые компьютерные игры, вдохновленные непосредственно работой представителей школы Баухаус, а также проекты, на которые лидирующая школа минимализма оказала влияние только косвенно. Изучение стилистики игровых интерфейсов как части общего процесса преобразования подходов к дизайну может быть многообещающим направлением и может перерасти в серьезное детальное изучение дизайна графических интерфейсов, вдохновленное эстетикой Баухаус.

Ключевые слова

Эффект Баухаус; культура интерфейса; компьютерные игры; графические интерфейсы; пользовательские среды; эстетика минимализма; визуальный язык; эстетико-техническое производство



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



INTRODUCTION

Bauhaus was founded in Weimar by 1919 by Walter Gropius as an art school. Its mission was to develop innovative ways of living for a more humane society, to design functional and affordable products in a formal language of great clarity.

The Bauhaus was a trailblazer, representing the modernism movement that gained international acclaim. The actual Bauhaus inheritance is a particular idea or mindset that can be found all over the world: in Tel Aviv, Cape Town, Palo Alto, or Shenzhen. Today it is considered to be the most influential German cultural export of the 20th century.

The Bauhaus was an idea to rebuild the world through the collective effort of all the separate disciplines by working together on the art and science of living. It was called, literally, the building house.

The Bauhaus has become known and effective above all as the nucleus of what is now called ‘design’. Today, the name ‘Bauhaus’ has a broader significance than simply symbolising the idea of design as such: in popular reception it expressly signals exemplary notions of modernity and even became a regulative idea in the digital age.

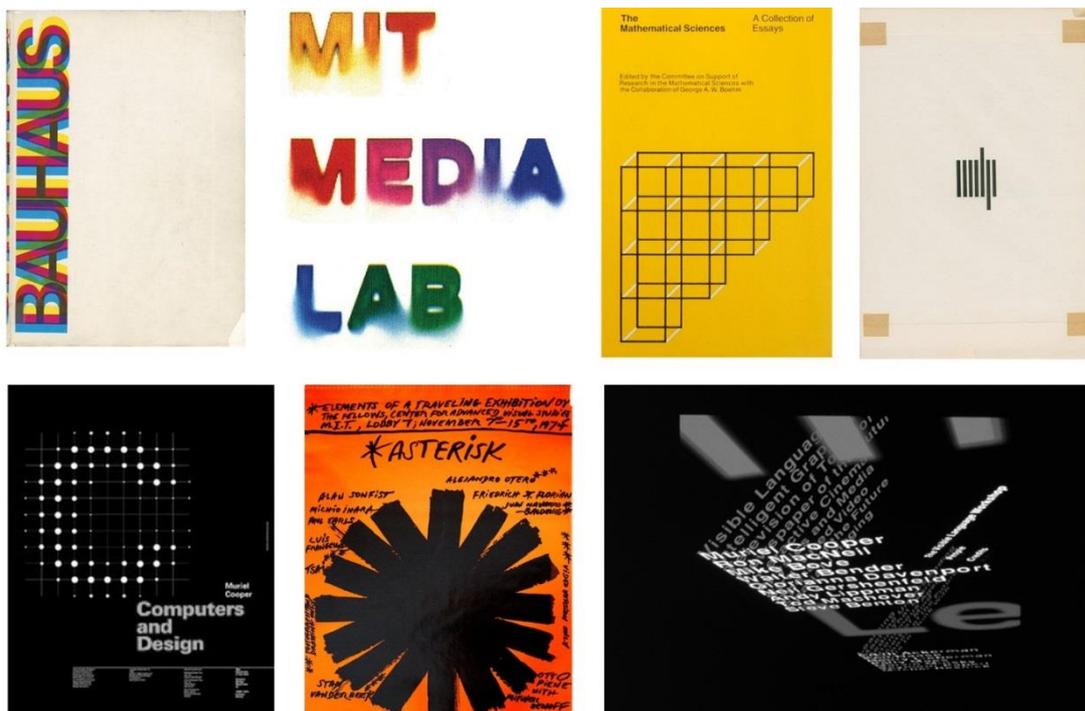
The significant legacies of the Bauhaus for interface culture are its ideals and principles. If we go back to the ideas, we could find the principles of collectivity, of radical experimentation and probing into materials, the manifest for creating an aesthetic-technical production orientation that recontextualizes technology as skilled practice, which sought to restore the old unity of craft, technical and artistic production; and of a set of responsibilities to other people, to techniques and to the materials.

VISUAL LANGUAGE FROM TYPOGRAPHY TO INTERFACE

Bauhaus remains the 20th century’s most influential school of art, architecture and design, even though it existed only for 14 years. For its last two years before its eventual closing by the Nazis it resided in Berlin. During the years of World War II, many of the key figures of the Bauhaus emigrated to the United States: Walter Gropius went to Harvard, Marcel Breuer and Josef Albers taught at Yale and Moholy-Nagy established the New Bauhaus in Chicago in 1937, where their work and their teaching philosophies influenced generations of young architects and designers. Among them is situated “the design heroine you’ve probably never heard of”(Rawsthorn, 2007), the pioneering designer Muriel Cooper, whose work spanned media from printed book to software interface.



Muriel Cooper (1925–1994) — was a book designer, digital designer, researcher, and educator. For Muriel Cooper, who graduated from the Massachusetts College of Art in 1951, the Bauhaus idea remained very vibrant. As she later recalled, “The people and works of the Bauhaus were my conceptual and spiritual ancestors, so I felt a particular bond with the material” (Heller, 1989, p. 97). In her first design job in Boston, Cooper freelanced briefly at the Institute of Contemporary Art (ICA), which is likely where she first interacted with the Hungarian emigré and former colleague of Moholy-Nagy, György Kepes. Kepes had been teaching visual design in the Department of Architecture at MIT, and designed the exhibition and publicity for an ICA retrospective of his friend Walter Gropius in 1952, the same year he retired as Chair of the Department of Architecture in Harvard’s Graduate School of Design. Kepes recommended Cooper for the role of in-house designer at MIT’s new Office of Publications, where she began that year (Wiesenberger, 2017).



**Pic.1 The reference iconic designs from Cooper’s four-decade career at MIT.
Source: pentagram.com**

By the mid-60s she was the first Design Director at the MIT Press, where she rationalized their production system and designed a modernist monument, the encyclopedic volume *The Bauhaus* (1969). The Bauhaus project dominated her work for nearly two years, to enlarge, revise, and completely redesign an American version of an earlier German edition. She



set the book in the newly-available Helvetica typeface and used a grid system page layout, giving the book a strong modernist appearance (O'Neill-Butler, 2014). Cooper also made a film rendition of the book, which attempted to give an accelerated depiction of translating interactive experiences from a computer to paper. This endeavor was her response to the challenge of turning time into space (Mai, 2014).

Muriel Cooper challenged the limitations of contemporary communication. She used an offset press as an artistic tool, worked with a large-format Polaroid camera, and had an early vision of e-books. She conceptually (and literally) transformed conventional principles of design into new strategies for visualizing information:

Integrating word and image on screen (“Typography”), in a way that filtered and communicated information based on the reader/user’s interest, was her goal. The computer screen offered more depth, and information environments — real or simulated — offered more possibilities for orientation within this space. It was crucial to her that information be usable. She saw the designer’s job as creating dynamic environments through which information would stream, rather than designing unique and static objects (Wiesenberger, 2017).

Cooper was influential in introducing computers to MIT Press design; in 1967, she audited (Wiesenberger, 2018) MIT professor Nicholas Negroponte’s course on “Computers and Design”, which increased her growing fascination with developing digital technology (Mai, 2014).

In 1974 with designer Ron MacNeil she founded the MIT Visual Language Workshop. Cooper taught there an interactive media design (Abrams, 2015). She was recognized as a pioneer in designing and changing the landscape of electronic communication (Rawsthorn, 2007). Although she never learned to program computers, she could see the design possibilities opened up by the technology, and worked closely with programmers and engineers to experiment with new concepts in the presentation of complex information. In 1976, her students literally broke down the wall between design and production of media, experimenting with a wide variety of new computing, electronics, and printing technologies.

In 1985 the Visible Language Workshop, the MIT Architecture Machine Group, and the Center for Advanced Visual Studies (CAVS) were combined to form the MIT Media Lab. There Cooper joined its new director Nicholas Negroponte and became a founding member of the MIT



Media Lab, whose aim was to explore the human-computer interface. As Cooper liked to describe it: “The Media Lab is a pioneering interdisciplinary center that is a response to the information revolution, much as the Bauhaus was a response to the industrial revolution.” (Cooper, 1989, p. 18.) The analogy is audacious and illuminating: both institutions, with sponsorship from industry, shared a techno-utopian and purportedly humanist vision, and an experimental, interdisciplinary approach to reforming aesthetics in everyday life.

In 1994, at the TED 5 conference in Monterey, California, Cooper presented a collection of work that had been recently done by her students in the VLW. The demos demonstrated experiments in dynamic, interactive, computer-based typography, themes which Cooper had been exploring through much of her career. In 1978, had Cooper co-authored a ‘Books without Pages’ proposal to the National Science Foundation to explore computer typography and computer workstations.

Muriel Cooper began her four-decade career at MIT by designing vibrant printed flyers for the Office of Publications; her final projects were digital. If you “take all the strands that define contemporary media, technology, and design, and follow them back in time to their source,” suggests Pentagram’s Michael Bierut, “to your astonishment, you will find all the strands converge in a single person: Muriel Cooper. If today’s ever-expanding information universe began with one big bang, she was squarely at the center of it.” (Bierut, 2017)

Muriel Cooper designed a bridge between the Bauhaus and the Digital Age by predicting so much of our connection to interfaces and the need for them to be intuitive and anticipatory.

MEDIA AS INTERFACES FOR THE BAUHAUS WAY OF THINKING

From the beginning, it was clear that Bauhaus stood for creating beauty through purposeful utilitarian design, uncompromised by mass production. It was about simplicity and usefulness. It avoided the trappings of decoration and it felt that any media could be an interface¹ for the Bauhaus way of thinking.

Bauhaus considers the combination of design and functionality, of art and technology as a new entity. The legacy of this idea comes across with

¹ The terms *interface* is used here close to Alexander Galloway’s definition. Interfaces are not simply objects or boundary points. They are autonomous zones of activity. Interfaces are not things, but rather processes that effect a result of whatever kind. Interfaces themselves are effects, in that they bring about transformations in material states. But at the same time interfaces are themselves the effects of other things, and thus tell the story of the larger forces that engender them (Galloway, 2012).



rounded corners and touchscreens. If we want to discover the link between the Bauhaus and the iPhone interface, we should have a look at post-war German design school in Ulm. The Ulm School of Design was founded in 1953 by the graphic designer Otl Aicher, the Inge Aicher-Scholl and the Swiss architect, designer and Bauhaus graduate Max Bill. Though the Ulm school only lasted 15 years, it struck up a working relationship with Dieter Rams' design department at Braun, assisting the German electronics and consumer goods manufacturer in coming up with its minimal designs (Lovell, 2013). Steve Jobs and Jony Ive famously admired the work of Braun designer Dieter Rams. And that admiration can often be found seeping into Apple's own products and iPhone interfaces. The Apple interface provides a graphic user interface to allow users to see their computer in action, at the cost of being increasingly distanced from its actual operation. Users had less ability to modify their computer's running code because the interface guards the running code from the user. Users had far less capacity to program their machines, since most of the configuration elements lay outside of their view on screen. Users enjoy the platform's design and ease of use, but lack access to the most of the underlying code (Turkle, 1997).

Our presence confronts us with a new type of technology that shifts our relationship with the art and the objects that we use every day in an unusual way: smart technologies will not be operated for longer, as we are used to. Rather, they develop their own 'senses' in order to already have done, ordered or switched on what we only know at that moment that we want or need it. Where direct input has not become completely redundant, we communicate with devices via intuitively designed surfaces. The processes inside have no purpose and have become invisible to us. Invisibility is one of the basic tensions of contemporary interfaces. They are designed as "essential environments", where the functionality of media is covered under digital surfaces and mediality is camouflaged. "Interface aspires to exit its boundaries as technical device" (Latypova, Lenkevich, 2016).

Computer games encourage us to discover interfaces, to connect new extensions and build the brave new world, drawing inspiration from Bauhaus visionaries.

In doing so, an architect Joseph Grima and the *Space Caviar* project team follow the ghost of Walter Gropius through the limitless universe of *Minecraft* (2011) in the digital docudrama *Blockchain* (2015).

The film follows the ghost of Walter Gropius on an extended *dérive* through ten of the game's worlds, shadowing him as he ponders the social and political fundamentals of creativity. Fragments of conversations with



the creators of maps and servers, memories from the past, observations, speculations and conjectures of one of the 20th century's great utopians intersect with a transnational digital universe in which learning, labor and play are all mediated by the basic shape of the block.

Drifting in childlike wonder through the imaginary landscapes of a culture whose transition from the industrial to the digital is complete, W_Gropius becomes a pioneer of uncharted spatial dimensions – intangible meta-mechanics, utopian city plans, robotic prototypes, dream-like realities – tracing, as he progresses, the art of construction from the physical to the cybernetic.



Pic.1 Still from *Blockchain* movie by 'Space Caviar' (Joseph Grima, Martina Muzi), 2015

The Bauhaus always wanted to use industry for a greater social purpose, a higher goal. As a teacher at the Bauhaus and a freelance architect in Berlin, Walter Gropius was obsessed with the idea of a “house factory” within a *modular technique*¹ in construction. The

¹ The theory of Modular Design, which allowed the system to be subdivided in smaller modules which then can be replicated and mass produced resonated with the initial Bauhaus principles of “Form follows function”. The principle of modularity is also fundamental for interface design and enables a particular form of programmability. Modularity at the interface helps because it divides code into discrete functions that are easily signified. Simply put, modules break complex code down into digestible bites. The cut-up technique (Burroughs and Gysin, 1978) provides a better description of modular programmability. William S. Burroughs popularised the technique of cutting up texts into short sentences or words and then re-assembling these cut-ups into new works (Hansen, 2001). Modules are like cut-ups – snippets of code assembled together by the author. Katherine Hayles notices a similar pattern in her description of new



Weissenhofsiedlung in Stuttgart and the Dessau settlement Törten were his experimental fields. The first large-scale prefabricated housing program in East Germany was developed by Bauhaus architects (among them Hans Mayer, Konrad Püschel, Philipp Tolziner) who had fled Nazi Germany in 1933 to the USSR. When the mood shifted to the modern age – “better, cheaper, faster” was their slogan – they came back. Since 1950th East Germany became the laboratory for their experiments, for example a famous WBS70¹ series of dwelling that was built in the using slab construction.

In the German language, there is a special word for building constructed of large, prefabricated concrete slabs and it's called: *Plattenbau*. The word is a compound of *Platte* (in this context: panel) and *Bau* (building).

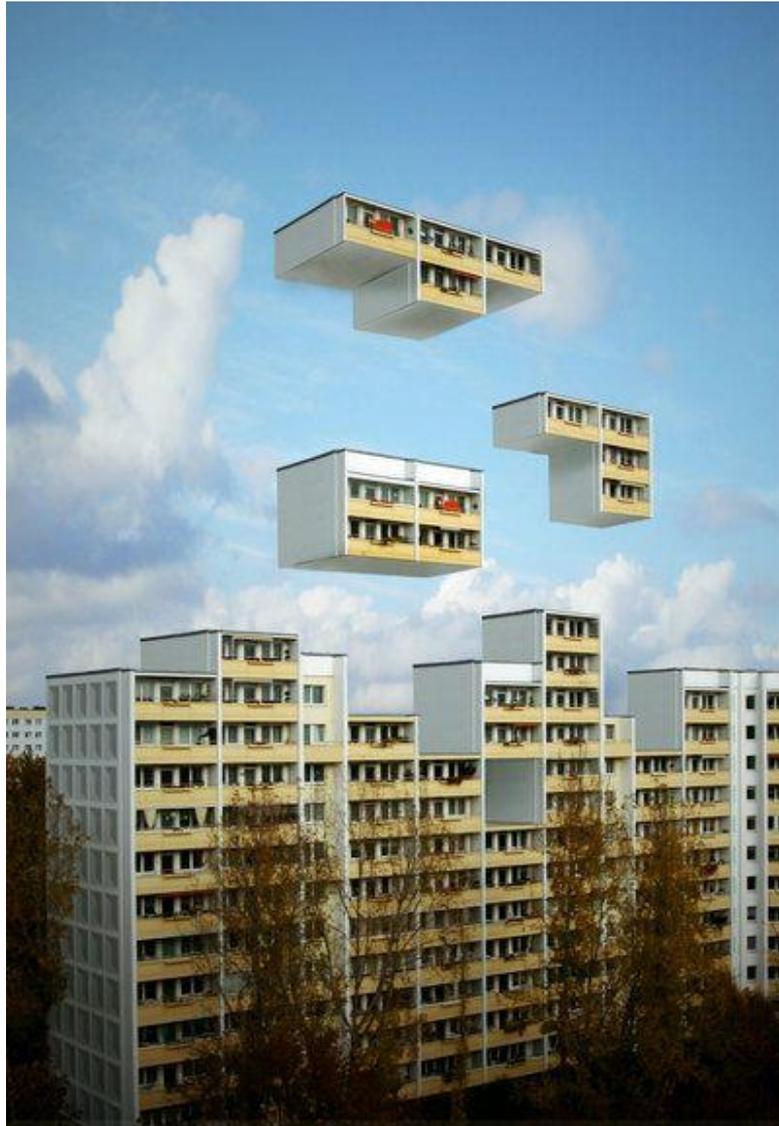
Plattenbau blocks that make Berlin look like a grey Tetris game underlies the video project *Berlin Block Tetris* (2015) by the Berlin media artist Sergej Hein. The short clip was created with the help of Adobe's After Effects for a project at the university. The project uses the typical structure of the block houses in GDR and turns them into *Tetris* (1984) game modules.

Sergej Hein came up with the idea for his *Berlin Block Tetris* animation as he walked through the streets of East Berlin and realized that the square blocks of prefabricated concrete buildings looked like Tetris pieces. Hein grew up in Riga, but moved to East Berlin and lived in what he called a “ghetto” of prefabricated buildings. In his own words:

The idea is based on a kind of parody of the former Socialist building style. They used to build whole cities where each house was designed identically to create cheap housing for workers. These ‘blocks’ were so similar that in Soviet times, you could easily wake up at a friends place in another city and still feel like you are in your flat. [...] I think Alexei Paschitnow, the inventor of Tetris, had kind of the same Idea as me in spring 1984. I bet he was looking out of the window of his Block in Moscow and thought how do soviet architects actually plan this buildings? (Walter, 2016).

media. “Fragmentation and recombination,” she mentions, “are intrinsic to the medium” (Hayles, 2004, p. 76).

¹ WBS 70 (Wohnungsbauserie 70th series) is a type of dwelling that was built in the German Democratic Republic using slab construction. It was developed in the early 1970s by the German Academy of Architecture and the Technical University of Dresden. Of the approximately 1.52 million dwellings constructed in slab construction to 1990, the Type 70 WBS is widespread, accounting for up to 42 percent of housing constructed in the East.



Pic.2 Still from the video project *Berlin Block Tetris* (2015) by Sergei Hein.

Among the art games there are projects that carry critical potential in relation to the games themselves or to the surrounding reality. The critique of social reality was realized within the conception of *newsgames* (with their main project's catalog on gamesforchange.org). It seems that the ideals shared by the authors of *newsgames* did not come true and the aspiration to make games for changing reality in general failed (Muzhdaba, 2016). However, in spite of the end of "newsgames project", there are still games trying to reflect on social reality, highlight socio-political issues, historical and popular science projects.

One of the examples of playful approach to capture changing European cityscape and to create a more engaging interaction with the topic *Plattenbau* architecture is the *Tower Block* (2018) game by interaction



designer Lukas Valiauga. Playing on a visual metaphor of tower blocks being actual blocks in a Tetris-style game invites the player to take a different and a more playful look into the architectural phenomena that still surrounds and create your own tiny city of Plattenbau buildings. Whether you want to create a harmonious and balanced landscape, sow chaos or try impossible combinations you can do it in your own digital realm. Developing project further goal is to expand narrative and showcase particular style, era but also social problems defining examples of architecture. Some are still around us and some are already demolished and replaced by luxurious new condos (Artiaga, 2018).

The *Plattenbau* buildings of GDR time are not exactly conventionally beautiful, but they are so characteristic, they symbolize urban life, concrete architecture and a bit of nostalgia. Nowadays some people would experience residential areas with blockhouses as alienating. But others still love their aesthetics, the radical extraction of an idea and every physical form. *Plattenbau* sees itself as a tribute to the spatial concept of the young Bauhaus, as represented by the de Stijl movement, as well as a universal means of visualization, learning and teaching, which serves the understanding and communication of complex contexts.

From the beginning, the Bauhaus has been interested in the media. Not only for newspapers, photography and radio, but also for the basic fact of mediality.

Following the overall concept of *synesthesia*, the bauhaus artists address different aspects of the interfaces design: the color-coded scores for multi-sensory performances by the artist-engineer Molohy Nagy, the color-sound theory of the synesthet Kandinsky, and the holistic ‘harmonization theory’ by Gertrud Grunow. Paul Klee thematized the ‘air layer’ the ‘between me and you’ and saw ‘the pictorial thinking’ as a mediator between earth and world.

The discourse of media science has evolved independently of such experiments. Nevertheless, traces of a reference to the Bauhaus can be found time and again with Walter Benjamin and Marshall McLuhan, with Gilles Deleuze and Félix Guattari as well as with Friedrich Kittler.

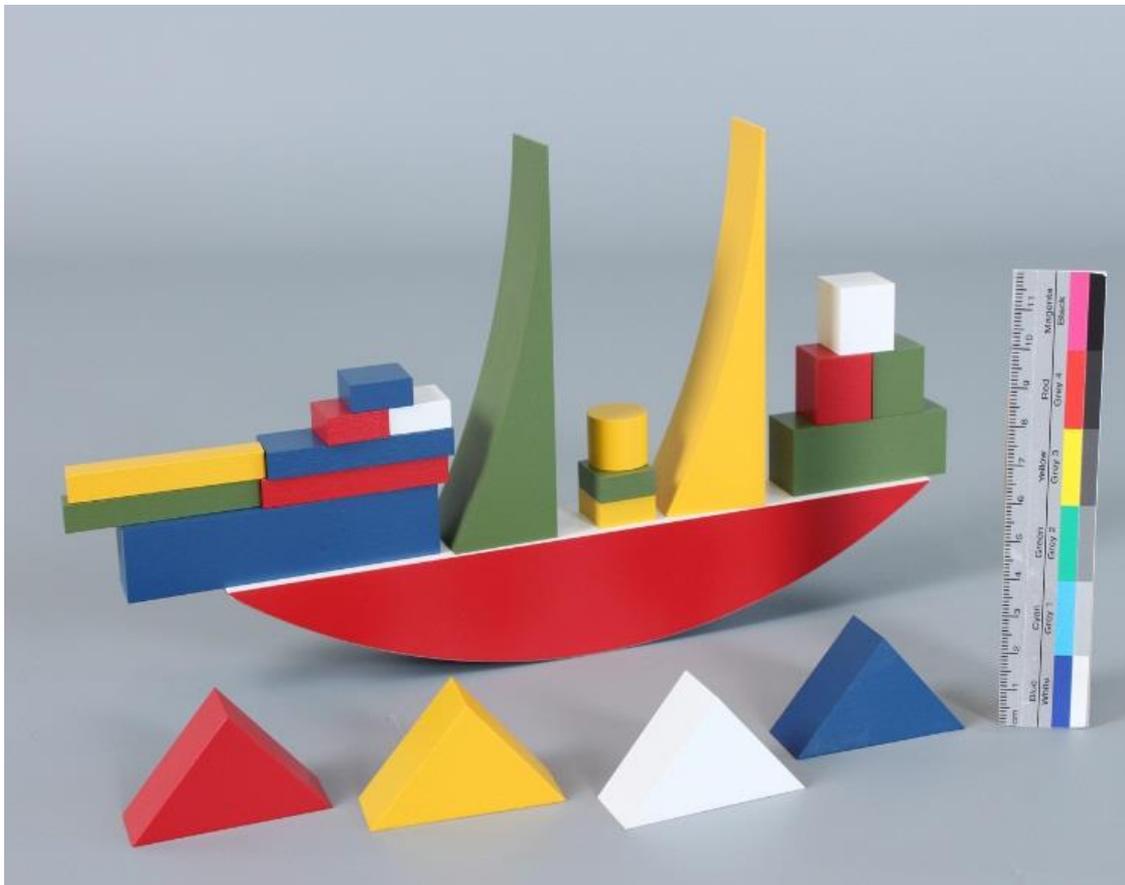
To follow these traces is to explore the media practices that settled in the Bauhaus in the open space between craft, material and aisthesis, but at the same time also to understand better how media science can be stimulated and questioned by this space today.



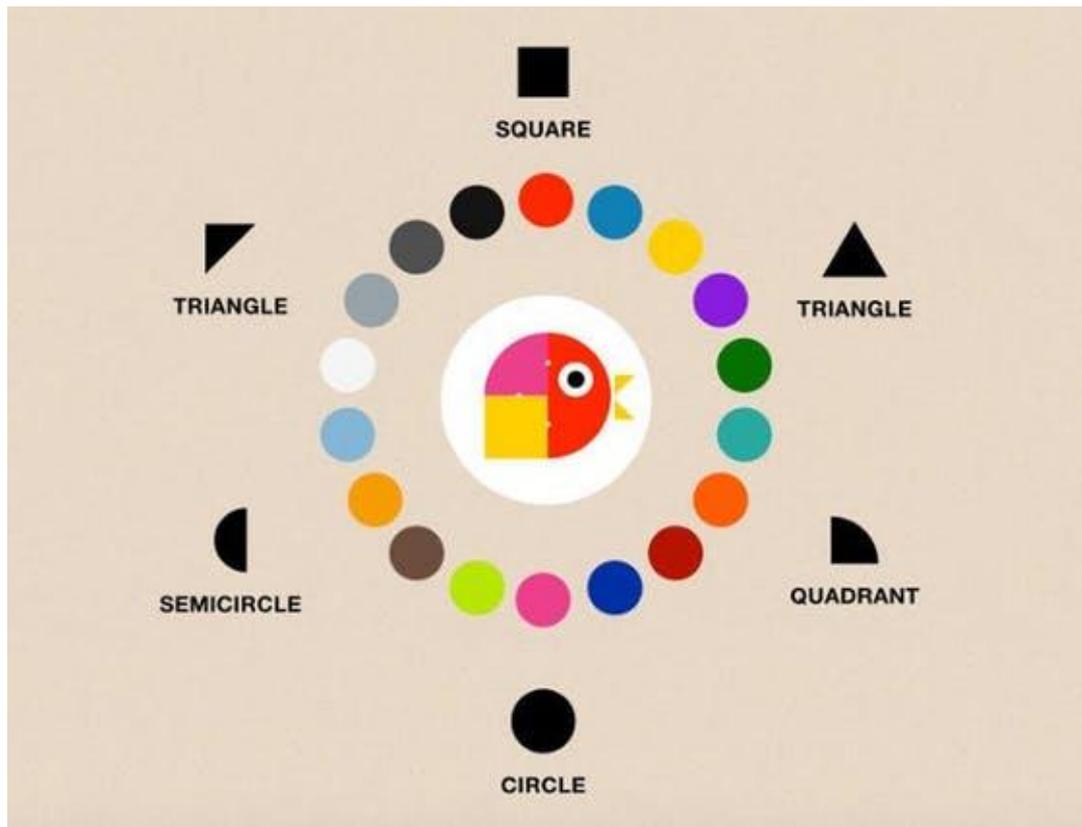
SOME LESSONS THE BAUHAUS SCHOOL CAN OFFER TODAY’S INTERFACE DESIGNERS:

1. Back to basics

For the Bauhaus, the lynchpin of the whole design effort was simplicity. “Less is more”, Bauhaus architect Ludwig Mies van der Rohe was known to say. This principle extended beyond just the simplicity of form — those clean, geometric shapes and sleek surfaces should encompass the function. The idea that our visual perception can be enhanced through correct relationships of shapes and colour is fundamental to visual design. Legible and intuitive interfaces will inevitably help the user to complete the desired action with greater efficiency than ornate embellishments (O’Donoghue, 2015).



Pic. 3 *The Little Shipbuilder* game kit (1923) by Alma Sidhoff-Buscher



Pic.4 The iPad app *ShapeKit* (2015) by c+y

The use of the basic colors Red, Yellow and Blue and the geometric shapes Square, Triangle and Circle originate in the Bauhaus in the classes of Vasily Kandinsky “On the basic elements of forms”. The principles of simplicity in geometry, the honoring of basic shapes and colors, versatility and consistency formed the basis of the Bauhaus code.

The Little Shipbuilder game kit was developed by Alma Sidhoff-Buscher, a student at the Bauhaus school in 1923. Twenty two wooden blocks of the basic geometric shapes are decorated in the Bauhaus colors of red, yellow and blue, complemented by green and white. The game is still popular constructor kit in Germany.

The iPad app *ShapeKit* (2015) made by design team c+y, draws inspiration from bauhaus design and stop-motion animation to make learning shapes and colors fun. ShapeKit’s look and bright color palette came from Paul Klee and Ladislav Sutnar, both of whom strongly influenced Bauhaus aesthetics.

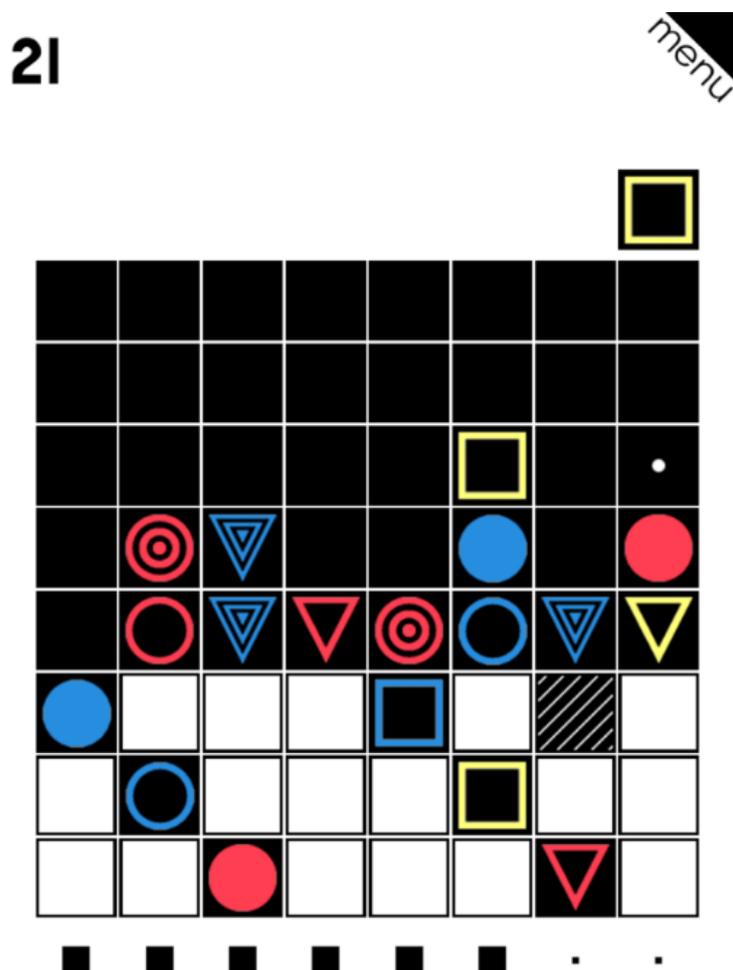
Design trimmed to its basics — works, and the success of many games proves that minimalism goes well with most traditional game design practices. When talking about the history of minimalism in games, it’s very important to understand the difference between limitation and intention. By



today's standards, *Pong* is a minimalist exercise in art, input, sound, and mechanics. But this was not entirely by design; it was mainly due to hardware limitations (Bone, 2015).

The rise in popularity of iOS and Android devices also saw a rise in gaming minimalism¹. Touch-screen inputs and the nature of mobile gaming creates an environment where quick, simple games get the most attention.

Michelle McBride-Carpentier's iOS game *Bauhaus Break* (2012) in the genre of drop & match, created under the influence of *Set*² and *Drop7* (2007) and the constructivist style, mixes the emphasis on the aesthetic sensitivity of the graphical interface.



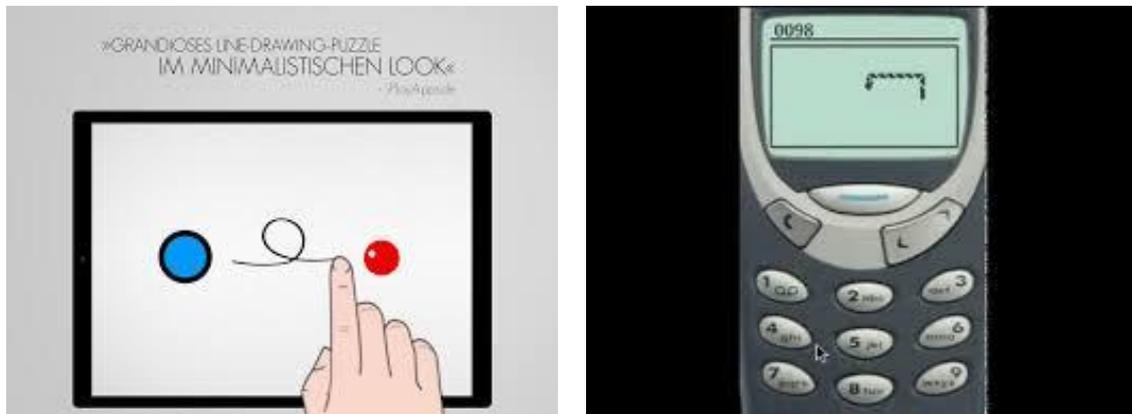
Pic.3 IOS game *Bauhaus Break* (2012) by Michelle McBride-Carpentier's

¹ Minimalism in games reveals on the different levels: rules, mechanics, controls, interface (Nealen et al., 2011); visual design is supplied by game design, functional principles of minimalism embody in game actions.

² The game of *Set* was invented by German population geneticist Marsha Jean Falco in 1974. As a real-time card game *Set* was published by Set Enterprises in 1991.



Blek (2013) is the arcade puzzle game for iOS and Android by *Kunabi Brother*. The game is minimalistic in design with references to the *Bauhaus* and Japanese calligraphy. The brothers developed the game as a touch screen adaptation to the legendary *Snake*¹.



Pic.6 *Blek* (2013) arcade puzzle game by Kunabi Brother and *Snake* (1997) by Taneli Armanto on Nokia.

2. Form follows function

What began as a German art school in Weimar grew to be a principle which placed design and function in equilibrium. The “form follows function” ideal, which is still popular today, was propagated by Bauhaus founder Walter Gropius. Crucially this philosophy was encouraged by mass production and not restricted by it. It saw mass production as something that could still incorporate craft. It was about simplicity and usefulness. Gropius drew on influences as disparate as Russian Constructivism and even English Arts and Crafts exponent William Morris who had already been talking about the importance of utility in the 19th century.

These core values remain as relevant today as ever for anyone working in graphics and branding, product design, and even those working in digital fields designing an app or computer games. This principle invariably works in majority of computer games, as game developers try to make both the interfaces and objects of the game world intuitive affordable, that means: what is presented should clearly let the player understand what

¹ Among a variety of the games referring to the *Snake*, one of the most remarkable is *Snakism* (2017) designed by Pippin Bar. The game ironically represents styles of thinking or philosophical conceptions through variations of the basic *Snake* mechanic. For instance, in the regime “ascetism” the game ends, when snake eats the first block; in the regime “idealism” after the launch a phrase appears on the screen: “Imagine you are playing a game of snake”; in the regime “romantism” a romantic music is playing and each time snake eats the block player sees the stylized phrase of the silent film, etc. — *Editor’s note*.



it is, why is it here and how it works. In fact, this is how game conventions of management are designed. For example, affordances in games are such functional objects.

3. The principle of radical experimentation

The Bauhaus School's learning culture encouraged experimentation at a fundamental level. They stand to remind that rules and conventions are there to be learned, but not always to be observed. Some design problems call for radical solutions. The Bauhaus wanted to change society, to form a modern type of human being and a modern environment for that human being. It was oriented forwards and wanted to create nothing less than the future.

[..]In a sense, the Bauhaus represents the 20th century — it defined our whole idea of what it is to be modern. What a radical idea it was for a school: this relationship between art and design, architecture, between furniture, graphics, painting, sculpture. Bauhaus tried to bring them all together and, in a true modernist sense, create a utopia. It's interesting that many of the things they designed were very difficult for them to actually produce. So much of what they did really only became available to people in the 50s and 60s when the techniques for fabrication made it possible — they were so ahead of their time that although these things were meant to be mass-produced, they were unable to at the time (Craig-Martin, 2019).

The construction of indie artgames represents the specific principle of radical experimentation. Such games suggest not only playing but thinking about important things for every human (life, death, friendship, memory, etc.). For instance, *Passage (2017)* plunges gamer not in the bright world of the newest “realistic” graphics, but in 2D pixel world with extremely scan functionality: the only action is going forward. The game represents a metaphor of life passage. Art games do not follow the expectations of players, they break them to build new senses. Experimentation is a crucial component for artgames in their claim to artistic legitimacy.

A growing number of indie games shares the oppositional, punk-like DIY ethos of queer games, and is framed as a hip, anarchic social happening (in the vein of Fluxus) with games as a catalyst, and so they are open form of game-based art (Stein, 2013)

The highly stylized, often lo-fi, pixelated, or deliberately “retro” aesthetics of indie games, and their relatively brief duration, simplify the production process and allow for smaller teams, making it easier to map the



intent behind a game onto a single author compared to big AAA productions, and thus to understand it as an intentional artistic object (Bogost, 2016).

4. The principles of interaction and ‘Gesamtkunstwerk’

Another principle of the Bauhaus was the crystallisation of an earlier ethos: the *Gezamkunstwerk*, literally the ‘total work of art’, in which art, design, music and architecture combined to create the perfect, total environment. Bauhaus core objective was a radical concept: to reimagine the material world to reflect the unity of all the arts.

Bauhaus teachings were concerned with giving practical and craft skills such as interior design, architecture, textiles and woodwork the same sort of status as fine art. It also saw technology as a great enabler. Design and colour theory, materials and process were part of the core curriculum and a starting point for students. The Bauhaus design principles were easily applied to any type of design within the school, often in unison, in the name of ‘total’ art or design. Gropius explained this vision for a union of crafts, art and technology in the *Programm des Staatlichen Bauhauses Weimar* (1919), which described a utopian craft guild combining architecture, sculpture, and painting into a single creative expression (Griffith Winton, 2000).

Gesamtkunstwerk is a project of the union of arts, in which the synthetic experience of the whole exceeds the sum of the impact of the means of artistic expression included in it and claims to be not only aesthetic (experience of form / experience of the limit), but mystical (experience of the beyond). As a continuation of the mysterious ritual by other technological means, *Gesamtkunstwerk* functions as a machine of symbolic codification of death, which makes it possible to turn its destructive potential into a constructive one. Computer games are the *Gesamtkunstwerk* of the modernity, because they transfer the experience of alienation, reification, emotional exhaustion, which is scattered in our culture, from destructive to constructive. If other media store and transmit information, represent events, create values, then games have the ability to generate pre-predictive experience – a sense of presence. Since the traumatic, appealing to pre-discursive forms of attitude to the world in the digital environment becomes stronger, more attractive, more effective than the discursive one, computer game analytics can detect ways of being present in digital reality that determine various behavioral models and can be taken into account in the field of digital economy, digital law, everyday digital life, in the practice and pragmatics of digital communication (Ocheretyany, 2019).



Games are not only equal in status and value to other art forms, but in fact represent the union and apotheosis of all art – the principle of *gesamtkunstwerk*. Among the art forms subsumed into games are visual art, sculpture, film, music, and literature (Burch) and environments – with the added feature of interactivity to complete the “perfect union” (Crislip).

In the game, the player manages to gather as a whole, to acquire the image of bodily presence and social role, which is why the phenomenon of computer games is so significant for the modern world, which bring a completely new experience of sensuality and orientation in the world. If traditional games are contrasted with narrative genres as non-verbal genres versus verbal ones, and this relation is compared with the relation of ritual and myth, then in computer games the narrative element becomes a constructive component of the game world, and at the same time the game affects the story being told (Shevtsov, 2019).

A significant impulse of the Bauhaus movement was curiosity, which found expression through the embodiment of experience and ideas in new forms of interaction (including gaming) with space and objects, which modern media culture expresses through the interaction of the developer, user, player and interface in the synthesis of art and technology.

FINAL CONSIDERATIONS

The following article is aimed at exemplifying some evidence of relationships between the Bauhaus movement and the nowadays principles in interface and graphic design. Among the examples were shown some of personalities and projects inspired directly by the work of the Bauhaus representatives, as well as that one, which are influenced by design school only indirectly.

By focusing on Bauhaus design principles was examined how those cultural and aesthetic values circulates in and through games and gaming culture. In line with the reform efforts of the Bauhaus, were questioned the principles and rules, reflecting on the socially changing potential of digital games and celebrating the creative power of the games as constructs and places of action.

Design for living with ubiquitous digital technologies needs to consider the experiential qualities that come into play in interactive environments. The exploration of experience of Bauhaus school in this context supplements the existing vocabulary used in interaction and game design.

The founders of Bauhaus understood aesthetics as a relevant factor in the development of individuals and in human coexistence. Aesthetics were



to become part of everyday life. And that is the bridge to the present day. In the era of digitalisation, we are occupied by new questions in regard to coexistence. Perhaps today, the principle that guided the Bauhaus school — *aesthetics should have become part of everyday life* — is also relevant in matters relating to coexistence and interaction with media objects.

Just like 100 years ago, however, Bauhaus today means questioning functionality and design and critically examining current design trends. Bauhaus is always also a pedagogy of making and touching, and Bauhaus — these are concrete artists with their own styles, their own theories and approaches.

References

- Abrams, J. (2015). *Muriel Cooper*. Retrieved from American Institute of Graphic Arts <https://aiga.org>
- Artiaga, A. (2018). *This game let's you play tetris with plattenbau blocks*. Retrieved from <https://www.iheartberlin.de/this-game-lets-you-play-tetris-with-plattenbau-blocks/>.
- Bierut, M. (2017). *Muriel Cooper: Designing a Bridge Between the Bauhaus & the Digital Age*. Retrieved from <https://99percentinvisible.org/article/muriel-cooper-designing-bridge-bauhaus-digital-age/>
- Bogost, I. (2015). *How to Talk about Videogames*. University of Minnesota Press.
- Bone, S. (2015). *Minimalism in Game Design: Examples, Tips, and Ideas*. Retrieved from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/minimalism-in-game-design-examples-tips-and-ideas--cms-23446>
- Burroughs, W. & Gysin, B. (1978). *The Third Mind*. New York: Viking Press.
- Cooper, M. (1989). *Computers and Design*. Design Quarterly. Walker Art Center.
- Craig-Martin, M. (2019). *Bauhaus at 100: what it means to me by Norman Foster, Margaret Howell and others*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jan/20/bauhaus-at-100-what-it-means-to-me-by-norman-foster-margaret-howell-and-others>
- Cramer, F. & Fuller, M. (2008). *Interface. Software studies: a lexicon*. London: The MIT Press.
- Droste, M. (2002). *Bauhaus, 1919–1933*. Berlin: Taschen.



- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge/Malden, Massachusetts: Polity.
- Winton, A. G. (2000). *The Bauhaus, 1919–1933*. Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000. http://www.metmuseum.org/toah/hd/bauh/hd_bauh.htm
- Hansen, M. (2001). *Internal Resonance, or Three Steps Towards a Non-Viral Becoming*. Retrieved from <http://culturemachine.tees.ac.uk/Cmach/Backissues/j003/Articles/hansen.htm>
- Hayles, N. K. (2004). Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. *Poetics Today*, 25(1), 67-89.
- Heller, S. (1989). Muriel Cooper (interview). *Graphic Design in America: A Visual Language History*, Walker Art Center, Minneapolis, 97.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: HarperEdge.
- Latypova, A. & Lenkevich, A. (2016). Interface as a Complex Form of Sensibility. In *Visual Ecology: Formation of Discipline*. RHGA. Retrieved from http://mediaphilosophy.ru/library/books/Visual_ecology/VE_CH4_P24.pdf
- Lovell, S. (2013). *Dieter Rams. As Little Design As Possible*. Phaidon.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Muzhdaba, A. (2016). Newsgames: either games, or news. In V.V. Savchuk (eds.) *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games* (pp. 315-328). St. Petersburg: Conflict Development Fund.
- Naylor, G. (1985). *The Bauhaus Reassessed*. New York: Dutton.
- Nealen, A., Saltsman, A. & Boxerman, E. (2011). Towards Minimalist Game Design. Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games, 38–45.
- O'Donoghue, J. (2015) *What Can UI Designers Learn from the Bauhaus*. Retrieved from <https://medium.com/ui-design-mag/what-can-ui-designers-learn-from-the-bauhaus-459fb7a7cf2d>
- O'Neill-Butler, L. (2014). *Muriel Cooper*. Arthur Ross Architecture Gallery, Columbia University.
- Ocheretyany, K. (2019). Computer games as the Gesamtkunstwerk of the digital age. *International Journal of Cultural Studies*, 1(34), 34-45.
- Rawsthorn, A. (2007). Muriel Cooper: The unsung heroine of on-screen style. *New York Times*. Retrieved from



- https://www.nytimes.com/2007/09/28/style/28iht-design1.1.7670693.html?_r=0
- Shevtsov, K. (2019). The boundaries of the game. *International Journal of Cultural Studies*, 1(34), 6-19.
- Stein, A. (2013) Indie Sports Games: Performance and Performativity. *Simon, B. (Ed.), Loading...*, 7 (11).
- Turkle, S. (1997) *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Walter, A. (2016). *Berlin Block Tetris*. Retrieved from <https://architect.com/news/article/92921/berlin-block-tetris>
- Wiesenberger, R. (2017). Latter-day Bauhaus? Muriel Cooper and the Digital Imaginary. *Before Publication*. Nanni Baltzer (editor), Martino Stierli (editor). Published by Park Books, Zürich.
- Wiesenberger, R. (2018). *Print and Screen, Muriel Cooper at MIT* (Thesis). Columbia University.
- Wilk, Ch. (ed.). (2006). *Modernism: Designing a New World, 1914–1939*. Exhibition catalogue. London: V&A Publications.
-

Список литературы

- Abrams, J. (2015). *Muriel Cooper*. Retrieved from American Institute of Graphic Arts <https://aiga.org>
- Artiaga, A. (2018). *This game let's you play tetris with plattenbau blocks*. Retrieved from <https://www.iheartberlin.de/this-game-lets-you-play-tetris-with-plattenbau-blocks/>.
- Bierut, M. (2017). *Muriel Cooper: Designing a Bridge Between the Bauhaus & the Digital Age*. Retrieved from <https://99percentinvisible.org/article/muriel-cooper-designing-bridge-bauhaus-digital-age/>
- Bogost, I. (2015). *How to Talk about Videogames*. University of Minnesota Press.
- Bone, S. (2015). *Minimalism in Game Design: Examples, Tips, and Ideas*. Retrieved from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/minimalism-in-game-design-examples-tips-and-ideas--cms-23446>
- Burroughs, W. & Gysin, B. (1978). *The Third Mind*. New York: Viking Press.
- Cooper, M. (1989). *Computers and Design*. Design Quarterly. Walker Art Center.
- Craig-Martin, M. (2019). *Bauhaus at 100: what it means to me by Norman Foster, Margaret Howell and others*. Retrieved from



<https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jan/20/bauhaus-at-100-what-it-means-to-me-by-norman-foster-margaret-howell-and-others>

- Cramer, F. & Fuller, M. (2008). *Interface. Software studies: a lexicon*. London: The MIT Press.
- Droste, M. (2002). *Bauhaus, 1919–1933*. Berlin: Taschen.
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge/Malden, Massachusetts: Polity.
- Winton, A. G. (2000). *The Bauhaus, 1919–1933*. Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000. http://www.metmuseum.org/toah/hd/bauh/hd_bauh.htm
- Hansen, M. (2001). *Internal Resonance, or Three Steps Towards a Non-Viral Becoming*. Retrieved from <http://culturemachine.tees.ac.uk/Cmach/Backissues/j003/Articles/hansen.htm>
- Hayles, N. K. (2004). Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. *Poetics Today*, 25(1), 67-89.
- Heller, S. (1989). Muriel Cooper (interview). *Graphic Design in America: A Visual Language History*, Walker Art Center, Minneapolis, 97.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: HarperEdge.
- Latypova, A. & Lenkevich, A. (2016). Interface as a Complex Form of Sensibility. *Visual Ecology: Formation of Discipline*. RHGA. Retrieved from http://mediaphilosophy.ru/library/books/Visual_ecology/VE_CH4_P24.pdf
- Lovell, S. (2013). *Dieter Rams. As Little Design As Possible*. Phaidon.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Muzhdaba, A. (2016). Newsgames: either games, or news. In V.V. Savchuk (eds.) *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games* (pp. 315-328). St. Petersburg: Conflict Development Fund.
- Naylor, G. (1985). *The Bauhaus Reassessed*. New York: Dutton.
- Nealen, A., Saltsman, A. & Boxerman, E. (2011). Towards Minimalist Game Design. *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, 38–45.
- O'Donoghue, J. (2015) *What Can UI Designers Learn from the Bauhaus*. Retrieved from <https://medium.com/ui-design-mag/what-can-ui-designers-learn-from-the-bauhaus-459fb7a7cf2d>



- O'Neill-Butler, L. (2014). *Muriel Cooper*. Arthur Ross Architecture Gallery, Columbia University.
- Ocheretyany, K. (2019). Computer games as the Gesamtkunstwerk of the digital age. *International Journal of Cultural Studies*, 1(34), 34-45.
- Rawsthorn, A. (2007). Muriel Cooper: The unsung heroine of on-screen style. *New York Times*. Retrieved from https://www.nytimes.com/2007/09/28/style/28iht-design1.1.7670693.html?_r=0
- Shevtsov, K. (2019). The boundaries of the game. *International Journal of Cultural Studies*, 1(34), 6-19.
- Stein, A. (2013) Indie Sports Games: Performance and Performativity. *Simon, B. (Ed.), Loading... 7* (11).
- Turkle, S. (1997) *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Walter, A. (2016). *Berlin Block Tetris*. Retrieved from <https://archinect.com/news/article/92921/berlin-block-tetris>
- Wiesenberger, R. (2017). Latter-day Bauhaus? Muriel Cooper and the Digital Imaginary. *Before Publication*. Nanni Baltzer (editor), Martino Stierli (editor). Published by Park Books, Zürich.
- Wiesenberger, R. (2018). *Print and Screen, Muriel Cooper at MIT* (Thesis). Columbia University.
- Wilk, Ch. (ed.). (2006). *Modernism: Designing a New World, 1914–1939*. Exhibition catalogue. London: V&A Publications.



PLAYING WITH TIME

Daria Bylieva (a), Victoria Lobatyuk (b), Anton Zamorev (c)

(a) Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University (SPbPU). Polytechnicheskaya, St.Petersburg, Russia, 195251. Email: bylieva_ds[at]spbstu.ru

(b) Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University (SPbPU). Polytechnicheskaya, St.Petersburg, Russia, 195251. Email: vlobatyuk[at]yandex.ru

(c) Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University (SPbPU). Polytechnicheskaya, St.Petersburg, Russia, 195251. Email: azamorev49[at]gmail.com

Abstract

Information and communication technologies significantly change the speed of social interaction and thereby make it possible to consider the phenomenon of subjective time from a new perspective. In the study, we analyzed the problem of time in computer games, its relationship with physical time, as well as the perception of time by a person and the possibility of managing it in a socio-philosophical aspect. The purpose of this work is to consider the refraction of physical and philosophical concepts in modern computer games related to time, and also to identify the mechanisms of time handling in virtual worlds. The main findings of the study include the ability of game developers, identified by the authors, to build alternative concepts of time, not limited by the laws of the physical world. Preserving the main property — the unidirectional arrow of causality (the ability of the past to influence the future), game developers are free to choose how to transform the present / future depending on the change in the past and the presence or absence of a time loop. Hundreds of games devoted to experiments with time that have appeared in recent decades may indicate comprehension in society of various approaches to the ontological nature of this dimension.

Keywords

Computer Game; Time; Computer Games Research; Time Travel; Philosophy Of Time; Movement In Time; Dynamic Time; Static Time; Past Present Future; Play Time



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ИГРЫ СО ВРЕМЕНЕМ

Быльева Дарья Сергеевна (а), Лобатюк Виктория Валерьевна (б),
Заморев Антон Сергеевич (с)

- (а) Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. 195251, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 29. Email: bylieva_ds[at]spbstu.ru
- (б) Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. 195251, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 29. Email: vlobatyuk[at]yandex.ru
- (с) Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. 195251, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 29. Email: azamorev49[at]gmail.com

Аннотация

Информационно-коммуникативные технологии существенно изменяют скорость социального взаимодействия и тем самым дают возможность рассмотреть феномен субъективного времени в новом ракурсе. В исследовании нами проанализирована проблема времени в компьютерных играх, его соотношение с физическим временем, а также восприятие времени человеком и возможности управления им в социально-философском аспекте. Цель данной работы рассмотреть преломление физических и философских концепций времени в современных компьютерных играх, а также выявить механизмы обращения со временем в виртуальных мирах. К основным выводам исследования можно отнести выявленную авторами способность разработчиков игр строить альтернативные концепции времени, не ограниченные закономерностями физического мира. Сохраняя главное свойство — однонаправленную стрелу причинности (способность прошлого влиять на будущее), разработчики игр оказываются свободны в выборе способов преобразования настоящего/будущего в зависимости от изменения прошлого и наличия или отсутствия временной петли. В последнее десятилетие появилось множество игр, в которых разработчики экспериментируют со временем, что может свидетельствовать об осмыслении обществом различных подходов к онтологической природе данного измерения.

Ключевые слова

Компьютерная игра; время; исследования компьютерных игр; путешествие во времени; философия времени; движение во времени; динамическое время; статическое время; прошлое-настоящее-будущее; время игры



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

Ускользящая в обыденной жизни сложность категории времени неожиданно ярко проявила себя в ряде современных компьютерных игр. Указывая на привычность и необъяснимость феномена, Августин Блаженный писал: «Что же такое время? Если никто меня об этом не спрашивает, я знаю, что такое время; если бы я захотел объяснить спрашивающему — нет, не знаю» (Августин Аврелий, 1992, р. 167). Несмотря на важность времени в жизни человека, для бытового обращения с ним в физическом мире достаточно часов и классического ньютоновского понимания времени как непрерывной величины, априорной характеристики мира, ничем не определяемой и неизменной (Ньютон, 1989).

Однако не только современная физика, но и социальная реальность стимулирует более глубокое обращение к проблематике времени. Информационно-коммуникативные технологии существенно изменяют скорость социального взаимодействия (Gashkova, Berezovskaya, & Shipunova, 2018). Более того, М. Кастельс, описывая общественно-экономическое взаимодействие в режиме реального времени в масштабе всей планеты, утверждает, что в современном мире время «сжимается» все больше (Кастельс, 2000, р. 105). Снова выходит на передний план проблема существования «настоящего», теперь как момента принятия решения. Как отмечает Дж. Уитроу, «из традиционных подразделений времени настоящее является наиболее сложным» (Уитроу, 2003, р. 399), так как нет внутреннего для физической теории критерия, позволяющего выделить какую-либо точку как «настоящее», а относительно нее определить «прошлое» и «будущее».

В тоже время компьютерные игры давно вышли за рамки развлечения и становятся способом освоения и интерпретации мира или даже «доступа к сути сущего — от обнаружения социально-политических проблем и способов художественного высказывания до обретения личностной завершенности, нового языка и формирования определенной этической позиции» (Буглак, Латыпова, Ленкевич, Очеретяный, Скоморох, 2017, с. 250).

ВРЕМЯ ИГРЫ

Взаимоотношения игровых миров со временем отчасти унаследованы, как и многие другие правила, от физического мира и не имеют внутреннего обоснования. Время игрового мира может работать по конвенциональным правилам физического мира. Однако



при необходимости оно может быть ускорено, например, для демонстрации протекания исторических или биологических процессов, постройки сооружений, выращивания растений и животных в стратегиях, то есть, прежде всего, для того, чтобы имитировать физическую реальность, в которой эти события не могут произойти мгновенно. Х. Эльвердам и Э. Орсет предлагают называть эти два варианта времени игрового мира подражательным или произвольным (Elverdam & Aarseth, 2007, p. 9). Х. Сагаль и М. Матеас называют последние вымышленными временными рамками (*fictive time frames*), которые устанавливаются «с помощью применения социокультурных меток к подмножеству событий» (Zagal & Mateas, 2010, p. 9) и указывают, что прошли года или столетия.

Иногда, напротив, происходит замедление времени в игре, когда процессы протекают дольше, чем в физическом мире, например, для возможности уворачиваться от пуль во время поединка. Иногда в играх имеют место временные аномалии, когда некоторые события происходят в режиме реального времени, а другие идут ускоренно. Например, в *GTA III* (2001) стрельба и вождение машины занимают столько же времени, как в физическом мире, а цикл день-ночь, длится всего несколько земных минут (Zagal & Mateas, 2010, p. 12). Время виртуального мира помогает сориентироваться в игровой ситуации, оно может служить показателем ограничения выполнения определенной миссии, однако в целом оказывается всего лишь не очень существенной характеристикой игровой вселенной. Помимо времени игрока Х. Сагаль и М. Матеас предлагают выделять координационное время как объединяющее и служащее для координации деятельности множества игроков или неигровых персонажей (Zagal & Mateas, 2010). Также представляется возможным выделить время игрового движка (или приложения), которое в ряде случаев может течь независимо от присутствия игроков (Tychsen & Hitchens, 2009, p. 185), а также время игрового сервера, где для каждой мультипользовательской игры можно выделить несколько слоев времени игроков и времени игровых движков (Tychsen & Hitchens, 2009, p. 186).

ВРЕМЯ КАК РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

В то же время нам представляется, что наиболее существенной характеристикой игры является процесс изменений, развитие сюжета. Некоторые исследователи феномена времени видят в нем «понятие для обозначения изменения вообще, то есть в сущности его синоним»



(Разумовский, n.d.), а течение времени как смену состояний объектов и процессов материального мира (Хасанов, 2011). П. Ланжевен определяет время как «совокупность событий, следующих друг за другом в одной и той же точке, <...> связанной с данной системой отсчета» (Ланжевен, 1913, p. 58). Но совокупность любых предметов и событий можно определять двояким образом, количественно или качественно, так в немецкой философии это положение впервые было применено ко времени: 1) количественная (внутренняя) определенность времени означает, что временной ряд внутренне подразделяется на множество равных отрезков, и эта внутренняя «граница времени текуча и <...> переступает самое себя», так что «временной ряд в ней не прошел, а продолжает идти» (Гегель, 1970, pp. 1314–1315), 2) качественная (внешняя) определенность времени означает, что «когда все времена и все места в этом универсуме будут наполнены, все же останется верным, что их можно было бы наполнить бесконечно разнообразными способами и что существует бесконечное число возможных миров» (Лейбниц, 1984, p. 136).

Динамическое понимание¹ течения времени, связанное с последовательной сменой событий, не имеет количественного значения в игре и имеет сходство с чтением художественного произведения, когда измеряемое время развития событий зависит от скорости и пауз в чтении и не имеет никакого значения для развития сюжета. В однопользовательской игре последовательность событий зависит от игрока в больше мере, чем последовательность событий в книге от читателя. Именно его воля позволяет событиям случаться. Даже если происходящий сюжет подразумевает резкие и неожиданные события (нападение врага, стихийное бедствие и т.п.), то все равно их дальнейшее развитие будет происходить, только когда герой прибудет к месту происшествия, сколько бы игрового времени не было потрачено на осуществление других действий. Как отмечает А. Ветушинский, когда в игре *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) крестьянин умоляет героя спасти свою родную деревню от напавших бандитов, неважно, когда именно игрок решит туда пойти. Получив очередное задание, он может, ни о чем не беспокоясь, потратить несколько сотен реальных часов на собирание трав и «прокачивание» умений (Ветушинский, 2015). Таким образом, игрок имеет

¹ Существует две концепции временного упорядочения явлений: *динамическая* (прошлое-настоящее-будущее), где события постоянно меняют свое положение относительно момента настоящего времени, и *статистическая* («раньше-позже»), задающая «положение» события в универсальном пространственно-временном континууме.



возможность приостановить наступление «будущего», чтобы должным образом к нему подготовиться.

Однако существуют более действенные возможности по управлению течением времени. Даже в хронологических играх, т.е. играх, где временная последовательность событий совпадает с временем ее прохождения аватаром, сходство с однонаправленным и упорядоченным временем физической реальности пропадает из-за возможности «сохранения», то есть фиксации определенного момента в игре, к которому в последствии можно вернуться. Функция сохранения, присутствующая в большинстве современных игр, которые слишком длинны, чтобы их можно было пройти не прерываясь, превращают последовательность проживания игры в совокупность продвижений и возвращений по оси изменения состояний. Вместо традиционной линейной стрелы времени мы получаем лабиринт времени с многочисленными вариантами прошлого. Причем если в линейной игре (с predetermined развитием сюжета) тупиковые ветки прошлого связаны чаще всего с преждевременной гибелью героя, то в открытых мирах изменение «прошлого» влияет на новую модель «будущего».

Функция сохранения появилась как остановка течения игрового времени, чтобы игрок мог выйти из виртуального мира и вернуться в ту же временную точку. Однако наличие во временной последовательности сюжета точек, куда можно вернуться, позволило игроку перемещаться по оси времени, меняя «неудачное» будущее. Стало возможно многократно преодолевать сложный участок, сохраняясь, и добиваться тем самым идеального прохождения (феномен «save scumming» или «дойки»). Отношение к использованию сохранений для более успешного прохождения игры различно, и прежде всего зависит от жанра (если в экшенах созданы специальные кнопки, помогающие мгновенному сохранению, то в симуляциях — переигрывание будет считаться читерством). Иногда разработчики пытаются предотвратить переигрывание. Так, в *Fallout: New Vegas* (2010) после загрузки сохраненной игры в казино невозможно попасть в течение 30 секунд, в это время игрок может видеть сообщения: «Крупье меняет колоды» или «Крупье проверяет рулетку». Во многих случаях разработчики игр стремятся к тому, чтобы игрок не злоупотреблял возможностью вернуться в прошлое. Для этого могут использоваться различные методы: ограничение количества разрешенных сохранений (например, в *Hitman* (2002–2018)), сохранение только в определенных местах или в определенный момент развития сюжета или только если игрок обладает



определенным артефактом, удаление сохраненного файла в случае смерти героя (например, в *Diablo II* (2000) на высоких уровнях сложности). Также геймдизайнеры прибегают к ряду хитростей, чтобы оставить игрока в игре. В частности, при «неудачных» вариантах прохождения герой не получает большого урона, как в *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), в игре существует масса вариантов прохождения, которые не являются полностью успешными, но и не приводят к гибели. В *Far Cry 2* (2008) постоянно возникают неприятные, но несерьезные неожиданности вроде осечки оружия или атаки насекомых, которые могут подпортить прохождение, но не настолько сильно, чтобы из-за этого перезагружаться. Кроме того, поражение героя может приводить к захватывающему развитию событий: в *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014) и *Middle-earth: Shadow of War* (2017) прошлое существует не только для протагониста, но и для его врагов, наделенных способностью «помнить» благодаря системе искусственного интеллекта Nemesis.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЕНИ

Так как абсолютное измеряемое время для игры такая же условность, как и сила притяжения, игроку может быть предоставлена возможность управлять течением времени (вместо использования сохранения): замедлять, останавливать, перематывать время для прохождения сложных моментов как в *TimeShift* (2007), в *Braid* (2008), *Prince of Persia* (2003–2010), *Max Payne* (2001), *Singularity* (2010) или возвращаться в прошлое, чтобы изменить принятое решение как в *Life Is Strange* (2015).

Лабиринт времени, создаваемый игроком для прохождения игры, подталкивает разработчиков к собственным играм со временем внутри игрового сюжета. Проще всего использовать прошлое просто как оригинальную локацию / сюжетный поворот, сохраняя линейность. Путешествие в прошлое здесь служит для связывания сюжета с историей предыдущих игр, фильмов или погружения в исторические эпохи с соответствующим богатым антуражем: например, *Evil Dead: Hail to the King* (2000), *Bugs Bunny: Lost in Time* (1999), *Worms 4: Mayhem* (2005), *Duke Nukem: Time to Kill* (1998). Собственно, игры серии *Assassin's Creed* (2007–2018) оправдывают разнообразие эпох действием машины, которая считывает память предков из ДНК, позволяя протагонисту переживать события далекого прошлого.



Когда перемещения во времени становятся регулярными, приходится выделять время персонажа (или собственную последовательность событий), отличное от времени и последовательности событий игрового мира. В играх с перемещением во времени последнего десятилетия «прошлое» окончательно перестает быть просто соответствующим образом декорированной локацией, а приобретает свой неотъемлемый атрибут — способность влиять на настоящее/будущее (хотя эта возможность была реализована еще в 1986 году в текстовом квесте *Trinity* (1986), а в 1993 году в классическом квесте *Day of the Tentacle* (1993)).

Тем не менее в большинстве случаев возможность влияния из «прошлого» на «будущее» реализована в рамках авторских вариантов переигрывания сюжета. Мечта человека исправить ошибки или обстоятельства, чтобы изменить трагические последствия, реализованы в *Last Day of June* (2017). В так и не увидевшей свет *Recoil: Retrograd* планировалось более крупное влияние на будущее выбора героя — вплоть до облика всей цивилизации 2052 года. Например, в зависимости от того, кто будет спасен в прошлом: великий ученый или доктор, — она станет или более технологичной или более экологичной, что демонстрируется визуально по возвращению через изменение окружающего пространства. В российско-немецкой игре *The Great Perhaps* (2019) протагонисту необходимо, делая вылазки в прошлое, понять причину апокалипсиса и восстановить полностью погибшую цивилизацию.

При этом альтернативные варианты прошлого обычно остаются только благодаря памяти протагониста и игрока. В визуальном романе *Steins;Gate* (2009) подчеркивается, что главный герой обладает уникальной способностью под названием «Чтение Штайнера», позволяющей ему помнить, что происходило с ним на других временных ветках, в отличие от всех остальных персонажей. Интересная попытка одновременного взаимодействия многочисленных альтернативных временных параллелей предпринята в *BioShock Infinite* (2013), однако альтернативные миры пересекаются без влияния протагониста, сама игра линейна.

Возвращения в одни и те же места в прошлое в разное время, как, например, в *Apartment 327* (2019) включают в пространство решения головоломок временное измерение, и игрок вынужден решать, в какой момент прошлого он должен сделать то или иное действие. Вместо возвращения в прошлое может использоваться многократное повторение «настоящего», как в *Elsinore* (2019), где протагонист должен заново проживать каждый из 4 дней перед трагедией. Такие



возвращения делают прохождение игры более сложным, так как требуют внимательности, чтобы не терять линейную логику развития событий, находясь во временной петле.

Когда сюжет игры затрагивает возвращение из будущего в «настоящее», протагонист либо должен подменить собой уже существующего «себя» в этом времени, либо героев становится двое, как в *Spider-Man: Edge of Time* (2011), где необходимо играть за двух людей-пауков. А в финале *Back to the Future: The Game. Episode 5: Outatime* (2011) вовсе собираются четверо версий протагониста, каждый с собственными планами на будущее. В отличие от других игр с возможностью «отматывания» времени, в *Blades of Time* (2012) и *Super Time Force* (2014) происходит не «переигрывание» отрывка, а присоединение ныне действующего персонажа к двойнику протагониста, который продолжает действовать по-прежнему.

Другая проблема с возвращением во времени связана с возможностью появления «временной петли», в которой герой снова и снова переживает события, предшествующие перемещению. Помещение игрока в подобную петлю может служить основой сюжета, как в *Alan Wake's American Nightmare* (2012).

Для жанра стратегий с управлением многочисленными подданными перемещения по времени более сложно организовать технически, однако и здесь есть прецеденты. Так, в *Achron* (2011) группы (юниты) можно перемещать по последовательным промежуткам времени независимо друг от друга. Измененное прошлое влияет на настоящее и будущее, но не мгновенно, а в виде «временной волны», которая, проходя с определенным интервалом, приводит настоящее и будущее в соответствие с новым прошлым, что отражается как всплеск на временной шкале. Таким образом, мы имеем пример игры, в которой из-за изменения прошлого настоящее меняется не в рамках нескольких вариантов нелинейного развития сюжета, а моделируется постоянно и непосредственно в ответ на предпринятые действия.

ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ В ИГРЕ

Таким образом, при перемещении героя во времени становится необходимо различать время аватара и время игрового мира, в котором он перемещается. При этом время игрового мира, которое теряет линейность и однонаправленность, описывается в терминах пространства, а единственным принципиальным отличием перемещения во времени является наличие причинно-следственных



связей, остающихся однонаправленными: от прошлого в будущее. Например, таково «время продвижения в игре» по терминологии Хитченса (Hitchens, 2006). Сам смысл понятий «прошлое», «настоящее» и «будущее» становится условным, как отмечал сторонник знакорerefлексивного похода ко времени Б. Рассел, данные характеристики принадлежат не времени, а сознающему субъекту (Рассел, 2001). При этом динамическая и статистическая концепции времени могут быть сопоставлены со временем игры и временем аватара соответственно. Временная шкала с прошлым, настоящим и будущим существует для мира игры, а для героя есть только передвижение от «раньше» к «позже» и наоборот, по лабиринту возможных исходов событий.

Ю. Б. Молчанов пишет: «Для классической физики <...> одновременность различных событий выражает их тождество “по месту” в “потоке” абсолютного времени» (Молчанов, 1969, pp. 15–17). По И. Канту, напротив, различные события А и В не могут даже восприниматься с абсолютной одновременностью; и для того, чтобы свести эти два различных события к одному моменту времени, «необходим синтез многообразного посредством воображения, который всегда последователен во времени» (Кант, 1998, p. 148).

В игре понимание того, что есть прошлое, настоящее и будущее, обычно навязывается извне (например, в предыстории указывается год начала событий, должный служить «настоящим», локации содержат визуальные подсказки, связанные со временем и т.д.). По умолчанию (когда путешествия по времени осуществляются не по воле авторов, а с помощью сохранений) настоящим будет считаться самая «далекая» от начала игры точка, актуальная для существующего в данный момент варианта (ветви) развития событий. Тем не менее по предоставляемым возможностям можно разделить игры со временем на «*игры с настоящим*» (где можно замедлять и останавливать течение игрового времени, и перемещаться на сравнительно небольшие промежутки времени назад, чтобы исправить собственные действия) и «*игры с прошлым*» (где выясняются причинно-следственные связи между прошлым и будущим)¹. Впрочем, оба варианта воздействия на время могут использоваться одновременно, например в *Chronology* (2014).

¹ В предложенной трактовке, если мы называем «настоящим» самую «далекую» пройденную от начала игры точку, то играть с будущим нельзя. Понятие «игра с будущим» может быть только в том случае, если мы примем задаваемое авторами «настоящее» как определенную точку игры.



ВЫВОДЫ

В последнее десятилетие количество вышедших игр, где разработчики экспериментируют со временем, может свидетельствовать об осмыслении массовым сознанием этернализма, т.е. принятия четырехмерного пространственно-временного континуума в качестве объективно-реальной действительности (Козырев, 1991). Кино и компьютерные игры, очевидно, способствуют этому пониманию. Хотя как отмечает американский физик-теоретик Б. Р. Грин, «то, что теория относительности рассматривает все моменты времени как равноправные, является не слишком популярным следствием трудов Эйнштейна» (Greene, 2004). Однако последние решения уравнения Эйнштейна, допускающие возможность существования замкнутой времениподобной кривой, позволяющей перемещаться в прошлое и будущее (Tippett & Tsang, 2017), дают новый толчок осмыслению феномена времени. Активное исследование передвижения во времени в культурном пространстве осуществляется уже более 100 лет, как минимум начиная с рассказа Герберта Уэллса 1888 года «Аргонавты», впоследствии выросшего в роман «Машина времени». Тем не менее использование перемещений во времени в компьютерных играх приводит к новой «практической» форме¹ освоения игроками категории времени, которое представлено тем интереснее, чем больше альтернативных концепций его моделирования учитывается. Причем если в ряде случаев игроку предлагаются предусмотренные авторами варианты движения во времени, то в других — существует настоящая свобода перемещения во времени. Прежде всего, в играх можно опытным путем изучать закономерности причинности, в некоторых случаях эффект «удвоение персонажа» при возвращении в прошлое, а иногда связь прошлого с памятью субъекта.

Список литературы

- Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design. *Games and Culture*, 2(1), 3–22. <https://doi.org/10.1177/1555412006286892>
- Gashkova, E. M., Berezovskaya, I. P. & Shipunova, O. D. (2018). Models Of Self-Identification In Digital Communication Environments. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 35, 374–

¹ По терминологии К. А. Очеретяного, А. С. Ленкевича к «материально-телесному опыту в высокотехнологичном компьютеризированном мире» (Очеретяный, Ленкевич, 2016).



382. doi: 10.15405/epsbs.2018.02.44
- Greene, B. (2004). *The fabric of the cosmos : space, time, and the texture of reality*. A.A. Knopf.
- Hitchens, M. (2006). Time and computer games or no, that's not what happened. In S. Rai (ed.), *Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment* (pp. 44–51). Retrieved from <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231902>
- Tippett, B. K. & Tsang, D. (2017). Traversable acausal retrograde domains in spacetime. *Classical and Quantum Gravity*, 34(9), 095006. doi: 10.1088/1361-6382/aa6549
- Tychsen, A. & Hitchens, M. (2009). Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games. *Games and Culture*, 4(2), 170–201. doi: 10.1177/1555412008325479
- Zagal, J. P. & Mateas, M. (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), 844–868. doi: doi.org/10.1177/1046878110375594
- Августин Аврелий. (1992). *Исповедь. Петр Абеляр. История моих бедствий*. Москва: Республика.
- Буглак, С. С., Латыпова, А. Р., Ленкевич, А. С., Очеретяный, К. А. & Скоморох, М. М. (2017). Образ другого в компьютерных играх. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология*, 33(2), 212-253. doi: 10.21638/11701/spbu17.2017.212
- Ветушинский, А. (2015). To Play Game Studies Press the START Button. *Логос*, 25(1), 41–60. Retrieved from http://www.intelros.ru/pdf/logos/2015_01/103_3.pdf
- Гегель, Г. (1970). *Наука логики. Т.1*. Москва: Мысль.
- Кант, И. (1998). *Критика чистого разума*. Симферополь: Реноме.
- Кастельс, М. (2000). *Информационная эпоха: экономика, общество и культура*. Москва: ГУ ВШЭ.
- Козырев, Н. А. (1991). *Избранные труды*. Ленинград: Издательство Ленинградского Университета.
- Ланжевен, П. (1913). Эволюция пространства и времени. *Новые Идеи в Математике*, (2).
- Лейбниц, Г. (1984). *Сочинения в 4-х т. Т.4*. Москва: «Мысль».
- Молчанов, Ю. Б. (1969). *Время в классической и релятивистской физике*. Москва: Знание.
- Ньютон, И. (1989). *Математические начала натуральной философии*. Москва: Наука.
- Очеретяный, К. А. & Ленкевич, А. С. (2016). Медиафилософия: российский контекст. *Вопросы Философии*, 12, 64–72.



- Разумовский, О. С. (n.d.). Время [ноумено – феноменологическая концепция]. Retrieved from http://www.chronos.msu.ru/old/TERMS/razumovsky_vremya.htm
- Рассел, Б. (2001). *Человеческое познание его сферы и границы*. Retrieved from <https://studfiles.net/preview/6313739/page:23/%0D>
- Уилер, Д. А. & Тейлор, Э. Ф. (1971). *Физика пространства-времени* (2nd ed.). Москва: Мир.
- Уитроу, Д. (2003). *Естественная философия времени*. Retrieved from https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/istorija_nauki/uitrou_dzh_e_stestvennaja_filosofija_vremeni/51-1-0-104
- Фихте, И. (1993). *Сочинения в 2-х томах. Т. 1*. Санкт-Петербург: Мифрил.
- Хасанов, И. А. (2011). Модусы времени. В *Время как объективно-субъективный феномен* (стр. 187–194). М.: Прогресс-Традиция.

References

- Aurelius Saint Augustinus (1992). *Confessions. Peter Abelard: History of My Calamities* Moscow: Respublika. (in Russian)
- Buglak, S. S., Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Ocheretyany, K. A. & Skomoroh, M. M. (2017). The image of the other in computer games. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 33(2). doi: 10.21638/11701/spbu17.2017.212 (in Russian)
- Castells, M. (2000). *Information Age: Economy, Society and Culture*. Moscow: HSE.
- Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design. *Games and Culture*, 2(1), 3–22. doi: 10.1177/1555412006286892
- Fichte, J. (1993). *Works in 2 volumes. Vol. 1*. St. Petersburg: Mithril. (in Russian)
- Gashkova, E. M., Berezovskaya, I. P. & Shipunova, O. D. (2018). Models of Self-Identification in Digital Communication Environments. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 35, 374–382. doi: 10.15405/epsbs.2018.02.44
- Greene, B. (2004). *The fabric of the cosmos : space, time, and the texture of reality*. A.A. Knopf.
- Hegel, G. (1970). *Science of Logic. Vol. I*. Moscow: Mysl'. (in Russian)
- Hitchens, M. (2006). Time and computer games or no, that's not what happened. In S. Rai (ed.), *Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment* (pp. 44–51). Retrieved from <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231902>
- Kant, I. (1998). *Critique of Pure Reason*. Simferopol: Renome. (in



- Russian)
- Khasanov, I.A. (2011). Modes of time. In *Time as an objective-subjective phenomenon* (pp. 187–194). Progress-Tradiciya. (in Russian)
- Kozyrev, N.A. (1991). *Selected Works*. Leningrad: Publishing House of the Leningrad University. (in Russian)
- Langevin, P. (1913). Evolution of Space and Time. *New Ideas in Mathematics*, (2). (in Russian)
- Leibniz, G. (1984). *Works in 4 volumes, Vol. 4*. Moscow: Mysl'. (in Russian)
- Molchanov, Yu.B. (1969). *Time in classical and relativistic physics*. Moscow: Znanie.(in Russian)
- Newton, I. (1989). *Philosophiae Naturalis Principia Mathematica*. Moscow: Nauka.(in Russian)
- Ocheretyany, K. A. & Lenkevich A. S. (2016). Mediaphilosophy: Russian Context. *Voprosy Filosofii*, 12, 64–72. (in Russian)
- Razumovsky, O. S. (n.d.). Time [noumeno - phenomenological concept]. Retrieved from http://www.chronos.msu.ru/old/TERMS/razumovsky_vremya.htm (in Russian)
- Russell, B. (2001). *Human Knowledge, its Scope and Limits*. Retrieved from <https://studfiles.net/preview/6313739/page:23/%0D> (in Russian)
- Tippett, B. K. & Tsang, D. (2017). Traversable acausal retrograde domains in spacetime. *Classical and Quantum Gravity*, 34(9), 095006. doi: 10.1088/1361-6382/aa6549
- Tychsen, A. & Hitchens, M. (2009). Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games. *Games and Culture*, 4(2), 170–201. doi: 10.1177/1555412008325479
- Vetushinskij, A. (2015). To Play Game Studies Press the START Button. *Logos*, 25(1), 41–60. Retrieved from http://www.intelros.ru/pdf/logos/2015_01/103_3.pdf (in Russian)
- Wheeler, D.A. & Taylor, E.F. (1971). *Spacetime Physics* (2nd ed.). Moscow: Mir. (in Russian)
- Whitrow, D. (2003). *Natural Philosophy of Time*. Retrieved from https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/istorija_nauki/uitrou_dzh_es_testvennaja_filosofija_vremeni/51-1-0-104 (in Russian)
- Zagal, J. P. & Mateas, M. (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), 844–868. doi: 10.1177/1046878110375594



PHANTOM AFFORDANCES IN VIDEO GAMES

Alesja Serada (a)

(a) The University of Vaasa. P.O. Box 700, Wollfintie, 34, Vaasa, Finland, 65101.
Email: alesja.serada[at]gmail.com

Abstract

In this paper, I am looking for the common ground to judge video game's formal qualities, such as its interface, the rule system and game goals, which would include and explain both intentionally and unintentionally subversive games labeled as 'bad' and 'not games'. I start with two cases of games that subvert expectations to the degree when players actively refuse to recognize them as games. Such games have inspired a variety of research and critique, but there is surprisingly little agreement on what makes them "bad" or subversive, as opposed to typical genre-conforming violent games, which are supposed to be subversive or "bad" but rarely produce the same disruptive experience. Relying on existing analysis of subversive and violent games, I apply user-centered, goal-oriented approaches of UX design (Norman, 1998; Cooper, 2007) to games and complement this framework with a new category, 'phantom affordances': perceived formal properties of a game that actively afford an action but do not deliver the expected outcome. This category can be productively applied to describe and design subversions in games.

Keywords

Videogames; Computer Games; Interface; Phantom Affordances; Subversive Games



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ФАНТОМНЫЕ АФФОРДАНСЫ В ВИДЕОИГРАХ

Серада Алеся Сергеевна (а)

(а) Вааский университет. 65101, Финляндия, Вааса, Wollfintie, 34, P.O. Box 700.
Email: alesja.serada[at]gmail.com

Аннотация

В данной работе автор ищет общий подход к оценке формальных качеств видеоигр (таких как интерфейс, система правил и игровые цели), который бы охватывал и объяснял как преднамеренно, так и непреднамеренно субверсивные игры, оцениваемые как "плохие" и "не игры". Автор начинает с двух примеров игр, которые подрывают ожидания до такой степени, что игроки активно отказываются воспринимать их как игровой продукт. Такие игры стали источником разнообразных исследований и критики, но при этом наблюдается удивительно мало согласия в отношении того, что делает их "плохими" или субверсивными, в отличие от типичных жанровых игр с применением насилия, которые создавались как субверсивные или "плохие", но редко порождали такой же деструктивный опыт. Опираясь на существующий анализ субверсивных и агрессивных игр, автор применяет ориентированные на пользователя, целевые подходы к UX-дизайну (Norman, 1998; Cooper, 2007) к играм и дополняет эту структуру новой категорией "фантомных аффордансов": воспринимаемых формальных свойств игры, которые активно позволяют действие, но не приносят ожидаемого результата. Эта категория может быть эффективно применена для описания и проектирования субверсий в играх.

Ключевые слова

Видеоигры; компьютерные игры; интерфейс; фантомные аффордансы; субверсивные игры



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



“BAD GAMES”: EXPECTATIONS AND REALITY

What makes a game good? A renowned game designer Wolfgang Kramer starts his short but influential article on this question with the exclamation: “Games are a matter of taste!” (Kramer, [2010] 2015, 84) before listing most important design qualities of good games. He also warns that even good games are not necessarily successful (Kramer, [2000] 2015, 85). Carlo Fabricatore, an engineer and a researcher of human-computer interaction, begins with customer satisfaction (Fabricatore 2007) and arrives at meaning-making during play (Fabricatore et al, 2019) to evaluate the quality of games. These, and many other researchers put their analytical and practical knowledge into the definition of a good game but pay little attention to its opposite, which is, a bad game. In this paper, I propose to take a closer look at the games which are not just disliked, but actively perceived as “bad”.

“Bad” games are not necessarily the games with the lowest score on Metacritic (see Greenwood-Ericksen, Poorman & Papp, 2013, on assessing video games on Metacritic), although they tend to sink lower in such ratings than they formally deserve (see Rudenko & Shirokov, 2018 for an example). For the purposes of this analysis, I turn to the games that subvert expectations to the degree when players literally start shouting: “This is not a game!” Such games have been in the focus of many studies, approached with different research toolkits, and while a good game is relatively easy to recognize, numerous “bad” games treat their players in very different ways.

Our first example is a ‘serious’ indie game *That Dragon, Cancer* (2016), which was met with negative reception from players (Felzman, 2017) even though its underlying message gained critical acclaim (Schott, 2017). In his talk “Aptum, Agency & Aggressions — Player Reactions to *That Dragon Cancer* given at the FROG Conference in 2017, Sebastian Felzman approaches the problem from the principles of game design. He suggests that “scripts”, or certain scenarios in the game are broken: “A script can be defined as a learned set of actions that have to be used in combination for achieving a specific outcome, so you don’t have to think about every single step” (Felzman, 2017). As a result, players never arrive at their goals no matter how much they try, and get irritated. This game mechanic is somehow similar to the infamous *Depression Quest* (2013) by Zoe Quinn (Quinn et al, 2013), as well as polarized critical assessment of the game.

The second case is *No Man’s Sky* (2016), a much anticipated indie game which has set high expectations during its development but was met with negative backlash after its initial release. To explain low assessment



of the game, Shirokov and Rudenko conduct review mining on Youtube and already mentioned Metacritic. They apply the notion of ‘demonstration’ to explain why the imaginary version of the game created by Youtube videos outperformed the first playable version in such a devastating manner for both players and developers. Authors come to the conclusion that promotional videos for the game “do not tell what is allowed in the game and what is not”, so players hope for much interaction with demonstrated in-game objects, while many of these objects are rarely interactive or even present (Rudenko & Shirokov, 2018). To sum it up, the game world is perceived as brimming with opportunities which never materialize for players. Ironically, it still possesses most qualities of a good game from Kramer’s list (originality, replayability, surprise, equal opportunity, winning chances, uniformity, quality of components and so on), while it definitely used to have problems with one of the last items on this list - its target group.

The described two approaches to assess game quality can be characterized as “game-centric” and “player-centric”. As Fabricatore et al. demonstrate, human computer interaction can become a much needed common ground where these two approaches meet (Fabricatore et al., 2019). Human–computer interaction as a practice, embodied in principles of user experience design, can be particularly helpful for formal analysis when the problem cannot be located neither in the game nor in its players.

What made players call aforementioned games “not games”? In both cases players possessed enough ludic literacy: they knew what the game is, and their expectations were set long before starting. Players of *No Man’s Sky* were already aware that most videos and presentations normally show a better version of a game. In the case of *This Dragon, Cancer*, as Schott writes, “There is no win state” and a player approaches the game with full knowledge of its circumstances (Schott, 2017, p. 8). On the level of common knowledge, it may be argued that these games were not fun enough, but Felzman rightfully notes that neither fun nor joy are mentioned in any accepted academic definition of a game (Felzmann, 2017). These games could also be called boring, but players generally tolerate inactivity and even periods of boredom in games if they see it as an important part of the game experience. Wolfgang Kramer names “reasonable waiting times” as the eighth criterion of a good game but also provides a counter-example of chess (Kramer [2000] 2015, 84).

The general question is: if the game is broken, what exactly is the problem? Where is the ‘cancer’? Is it in the game rules, in its presentation, in expectations of players? It appears that players were provided with enough prior knowledge but got frustrated after they “put their hands on”



games and started interacting with them. So let us situate the problem in complex relationships between players and games through their interfaces.

GAMES AS SETS OF AFFORDANCES

Felzman claims that “the influence of new experiences on players is always mediated by players’ past experiences, values, beliefs and attitudes” (Felzman, 2017). This comes very close to general understanding of affordances according to Don Norman (Norman, 1988), who built his work on the theory of ecological perception by James and Mary Gibson. Affordances are perceived properties of objects in a specific environment (Gibson, 1986; Norman, 1988; Cooper, 2007). They afford actions, which means, invite users, or players, to interact with them to achieve a goal, or just to explore and experience the opportunities that the environment provides.

Are affordances real? They are perceived qualities by definition, which moves the debate about their ‘realness’ to the epistemology department of philosophy. Orthodox Marxist-Leninists would stress once again that “matter is the objective reality given to us in sensation” (Lenin [1908] 1977, p.46), which is generally debatable but still describes rather accurately how affordances work. We sense particular qualities in objects and then confirm their material presence in our version of reality by actively interacting with them. In Gibson’s own words, affordances belong neither to the world of matter nor to the world of mind: “For affordances as distinguished from values, the debate does not apply. Affordances are neither in the one world or the other inasmuch as the theory of two worlds is rejected” (Gibson, 1986, p. 137). This is why affordances cannot be “ethical”, as Miguel Sicart suggests, - ethics is abstract reasoning and assigning values to objects and events, and affordances are discovered by immediate perception and interaction before assigning values or labels. Finally, Gibson’s affordances are always relational, which makes them incompatible with virtue ethics of Sicart. As Gibson writes, “positive and negative affordances are properties of things taken with reference to an observer but not properties of the experiences of the observer” (Gibson, 1986, p. 137).

As Gibson writes, the theory of affordances “implies that the “values” and “meanings” of things in the environment can be directly perceived” (Gibson, 1986, p. 127). These “values” should not be understood as ethical values, but as understanding that comes before judgement. Sicart is prone to this mistake: in his version of affordances, they mostly are mentioned together with constraints, and are shaped by the rules of the game. He



writes, for example: “Rules create affordances and constraints for interaction”. (Sicart, p. 56). Rules cannot create affordances because they are executed, not visually perceived. Constraints do not belong to the theory of perception altogether - even in a more general Gibson’s theory, objects afford pleasure or displeasure, which he describes as positive and negative affordances (Gibson 1986, p. 137). Further, Sicart writes: “In the context of ethics, affordances have to be understood as those design elements that narrow any action the player can take” (p. 56). In ecological theory of perception, as well as in human-computer interaction, affordances always add to experience and enhance the opportunities to interact with the environment, not limit the user's options for it. If something cannot be done, it means - in the classical version of this theory, at least - that there has never been such an affordance. We will return to constraints in the final part of this paper.

There are differences in understanding of affordances by the Gibsons and Norman, and the clearest comparison between them can be found in the analytical summary by McGrenere and Ho (McGrenere and Ho, 2000).

Gibson’s Affordances	Norman’s Affordances
Offerings or action possibilities in the environment in relation to the action capabilities of an actor	Perceived properties that may or may not actually exist
(In natural environments, there are no designed clues or user guides — actors perceive and interpret the environment by interaction with it — A.S.)	Suggestions or clues as to how to use the properties
Independent of the actor’s experience, knowledge, culture or ability to perceive	Can be dependent on the experience, knowledge, or culture of the actor
Existence is binary — an affordance exists or it does not exist.	Can make an action difficult or easy

Table 1. Comparison of affordances as defined by Gibson and Norman (McGrenere and Ho, 2000)



To put it shortly, in our ‘natural’ physical environment, Gibsons’ ‘ecological’ theory of affordances is applicable. A digital environment accessed through a visual interface is better described by Norman’s theory of affordances. Also, in the usual understanding of the theory and especially in Norman’s version, affordances are either present or absent. If an affordance does not lead to goal completion, then it is simply not an affordance.

Perceptual Information	Yes	False Affordance	Perceptible Affordance
	No	Correct Rejection	Hidden Affordance
		No	Yes
		Affordance	

Table 2. False affordances are the same as no affordances, according to Gaver (1991), as quoted by Cardona-Rivera and Young (2013)

This is logical in software design: there is no reason to spend valuable resources on designing intentionally misleading elements, and unintentionally faulty interfaces normally get corrected in later versions. Still, we can find enough examples of deceptive affordances in wild nature: for example, seadevils have lures on their bodies to attract prey.

Theory of affordances in its both versions has been continuously and productively applied to digital games. Even games themselves, and the process of playing them, have been conceptualized as sets of specific affordances. One interesting example is the application of affordances to ludic narratives by Cardona-Rivera and Young (2013) (Cardona-Rivera and Young, 2013). Sometimes affordances are easily recognizable in



descriptions of game systems, even though the word “affordance” is not mentioned. Jesper Juul describes “fun” as pleasure from afforded interaction in “A Casual Revolution” (2009). “You can imagine the satisfaction of moving the final piece, of finishing the puzzle. The jigsaw begs you to complete it” (Juul 2009, p.2). Affordances are not mentioned here, although Juul obviously loves the jigsaw metaphor, and reuses it, together with a similar stock image from Fotolia, in another essay “The Magic Circle and the Puzzle Piece”, with a different moral attached to it.

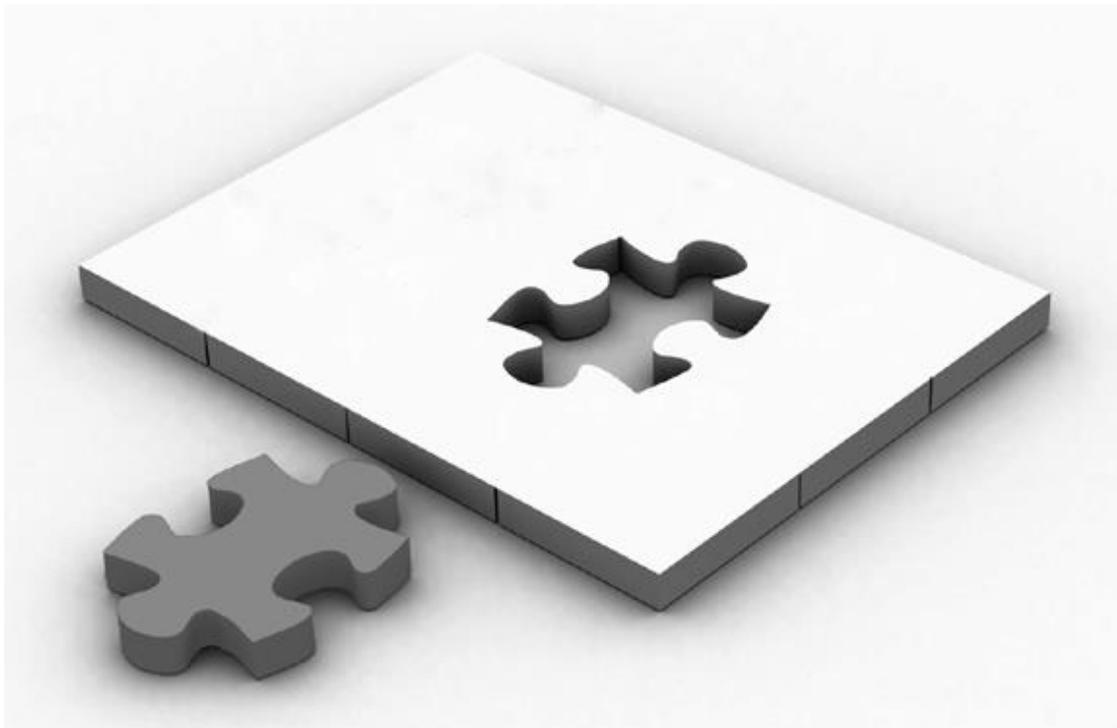


Figure 1. A jigsaw puzzle affording to put it in its right place. Source: Fotolia

Discussion on affordances in games is linked to definition of genre by a significant number of authors. Here I rely on meticulous literature review by Gareth Schott (Schott, 2017) on interfaces of first-person shooters and their interpretation by players and researchers. If we analyze first-person shooters as genres, they all share a specific generalized interface with game-specific affordances, such as the usual position of a weapon in the frame and the crosshair. A crosshair which turns red when it overlaps with the projection of an enemy is consistent with Linderoth’s example of ‘highlighting’ as affordance in the interface of a game (Linderoth, 2010). This is suggestive behavior of an element in the digital interface which affords a certain action in a virtual world but is not present, and that much helpful, in the real world.



From this perspective, a first-person shooter is not an educational murder simulator, even though it can be intentionally used as one. Yet again, mediated violence is not the same thing as violent media. This is also the perspective of Stephan Günzel on specific mediality of computer games. Günzel argues that, just as one can “play with things that are not meant to be played”, games can also be used for non-ludic purposes: “One could certainly use it, for example, to train to kill people, as some people believe to be the case when video-game-playing youth commit school massacres” (Günzel, 2012, p. 34). Still, the question of skill transfer persists; as Schott demonstrates once again, weapons in games tend to be stylized representations of real-world guns with cardinally different affordances and enhanced effects. (Schott, 2015).

I have paid so much attention to violent games here because, theoretically, they make ideal candidates for ‘bad’ games: what could feel worse for a sane human than simulated killing? Games with such themes are supposed to be ‘bad’ and disruptive based on their graphic content and morally questionable goals, and yet, both research and common knowledge show that their effects are principally different. Most players see first-person shooters as sleek, familiar and well-adjusted sets of affordances organized to create a certain experience, visceral and sometimes shamelessly fun, but too specific to be projected back into the real world, which they simulate. In addition to that, a typical first-person shooter needs a major subversion in its design or narrative to problematize death and killing, to estrange it from the genre conventions and make it feel ‘real’ (Schott, 2015; 2017).

GAMES AS VIRTUAL ECOLOGIES

As we have seen from the example of first-person shooters, relationships between games and reality become particularly complicated in the case of training simulators and simulation games. This opens the never-ending debate about skills transfer in games, as well as gamification of education and personal development. No strong evidence has been found on positive effects of so-called brain-training games on healthy adults (Bainbridge & Mayer, 2017). Unfortunately, science has not confirmed personal experience of Jane McGonigal: games may make us better, based on our self-reports, but objective measurements are ambiguous at best, and actual reasons for improvement would lie outside of the game system, and probably include socialization, increased self-awareness and self-control, the placebo effect or more interesting and meaningful learning experience



in general. However positive, these factors are not game specific, and specific affordances of games may be to blame.

Naturally, playing games is usually more fun than doing tests and exercises. Simulators with a higher level of perceived realism, such as flight simulators or military-level shooting simulators, make better educational tools than books and slideshows, and even films. Still, Gibsons' version of ecological approach would deny skill transfer in digital simulators, and Norman's approach would only expect it in simulators with the most realistic interfaces — and empirical researchers generally agree on the latter (see Bainbridge & Mayer, 2017 for literature review). One methodologically reliable example is a series of studies of situation awareness in highly realistic large scale simulators to train situation awareness. These studies have been conducted in Norway by Saus et al. (2006) and Saus et al. (2010). Military cadets consistently demonstrated improvements in both self-reported and objective situational awareness, but also, the results have pointed at the importance of perceived realism. This means that affordances in the simulator should be as similar to affordances in real life as possible to enable learning.

So, current state of research suggests that skills learned from video games are domain specific and transferrable only in very detailed simulators. Skills gained exclusively within games can be applied in the same type of games but cannot improve performance in common real life situations. Bainbridge & Mayer put it in the following words: "If you learn to play chess in a park and then discover you can play chess on your computer, your prior knowledge of chess will benefit you, but that prior knowledge will not meaningfully benefit you in any other context" (Bainbridge & Mayer, 2017). In case of a digital game or even a training simulator, a virtual environment will offer a fixed set of specifically designed affordances which can only be operated in the ways prescribed by the system (say, a knight in chess can only make L or Γ moves), while in the real world, the opportunities are endless and continuously explored by ongoing situated cognition.

According to ecological approach, properties of objects which are learned in a certain environment belong to this environment only and in relation with this specific agent. This constitutes the main argument of Jonas Linderoth against James Paul Gee in his seminal talk "Why gamers don't learn more" (Linderoth, 2010). Linderoth argues against taking didactics of educational games literally and procedurally, as if doing something in the virtual world would unquestionably make us better at performing the represented task in the real world. If we continue this popular line of thought without acknowledging the specifics of both



worlds, we will find violent games and educational games at the same board or, at least, at different sides of the same coin.

The principal ecological difference between ludic and non-ludic affordances allows us to decouple mediated and real-world violence, although it becomes more difficult in cases when real-world violence is enabled through digital interfaces, such as in the case of military drone pilots. Anyway, there is still a higher level of general goal-setting: goals in games belong to their fictional world only, however violent those games are. An intent “to kill people” is predefined by basic moral choices (or lack thereof) of a sociopathic individual, and not by the means they employ to act on this intent.

	Perception mode	User goals	Designer’s goals	Application to games
Visceral level: how a user wants to feel	Pre-conscious or subconscious immediate perception	Experience goals: have fun, feel cool, remain focused and in control	Designing for affect	Fun, joy, playfulness, other emotions derived from play (paideia)
Behavioral level: what a user wants to do	Operational perception through direct interaction	End goals: perform specific tasks with best possible outcomes	Designing for efficient and positive experience, enabling the user to achieve their operational goals	Functional interface of the game, interactions with in-game objects
Reflective level: who a user wants to be	Conscious consideration and meaningful reflection based on memory	Life goals: live the good life, be popular and respected by peers, prosper and succeed	Designing for long term relationships with the product, for conscious meaning-making, setting and achieving general life goals	The end goal of the game, the bigger meaning of the game for the player, its influence on their life and vision of self

Table 3. Three levels of cognitive processing for usability, based on Norman and Cooper (Cooper, 2007), and applied to games by the author of this paper



Similarly to ‘personas’, also a technique invented by Cooper, these levels are conventional and somehow schematic: perception itself is a much more complicated process. Still, this technique helps to address different kinds of needs and achieve overall better usability when designing a digital product. All three levels should be taken into account in UX design: “The user experience of a product or artifact, therefore, should ideally harmonize elements of visceral design and reflective design with a focus on behavioral design” (Cooper 2007, p. 91)

Here we are talking about games that produce disruptive or frustrating experiences. This framework allows us to decompose and analyze play as a meaningful, goal-oriented process of active perception and interaction with the game. Now we see that this process can fail at any step: sensation, interaction or meaning-making, and failures at one layer also affect the adjacent layers. The game that does not “spark joy” is no fun; the game that is too difficult to play can be too demanding for a wider audience. Finally, failing in the game at its reflective, meaning-making level can be threatening to our conception of self and even the world view, or 'objective reality', if you wish.

As long as we have a readymade three level model of affordances from Norman and Cooper, we can compare it to other models in game studies. Still, we do not find much overlapping, which could mean that this framework is actually a new development in game studies and design. There are, for example, canonic three frames for every game action offered by Juul (2009). Frame 1, which is “Desire to win”, belongs to our third layer of reflective goals. Frame 2, “The game as experience” could be associated with the affective first level and natural curiosity, but also, the second layer of behavioral goals. The third frame is questionable: how many of us feel a “desire of management of social situation” when they are playing a digital game? It could be associated with another reflected aim of being popular and respected by peers, which is also connected to “desire to win”, but why are Frame 1 and Frame 3 disconnected then? Isn’t the desire to “normalize” the situation fraught with negative consequences for the gaming community? Finally, where are fun and joy, the ultimate qualities of a good game? Their absence in formal analysis of games should be compensated by bringing in other ideas and disciplines, such as user experience and human-computer interaction.

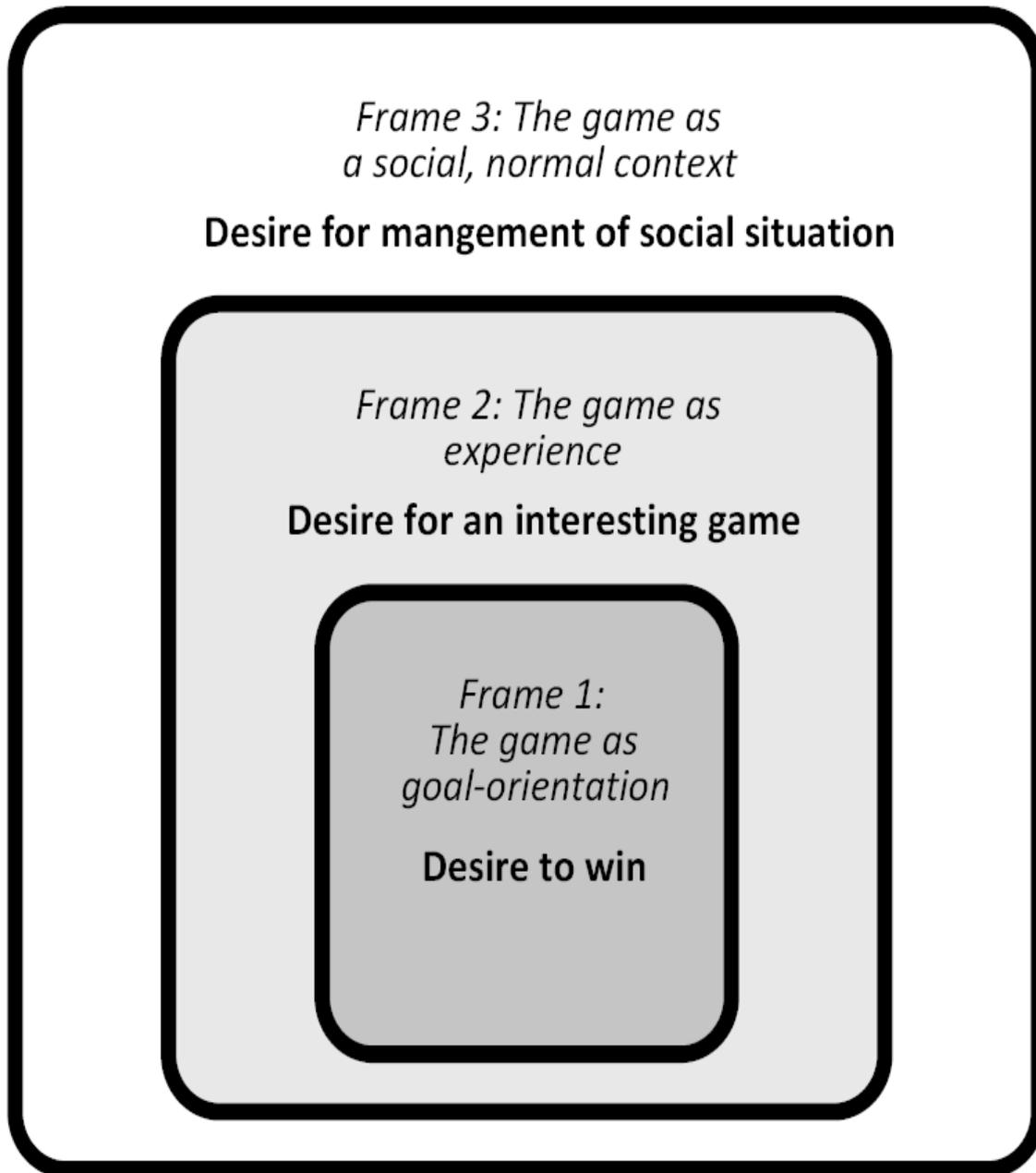


Figure 2. Three frames for every game action by Juul (2009)

“PLAYABLE UI” VS “PLAYFUL INTERFACES”

In the previous paragraph, I called for more active use of UX research and design practices in game studies and design. In this paragraph, I will point out at difficulties in marrying UX design and game design. In theory, as has been shown above, these are very similar occupations which deal with comparable tasks. Games can be seen as sets of affordances organized towards their end goals, quite similarly to systems design in general.



Similarly to any software solution in general, a digital game is also a goal-oriented activity (Salen & Zimmerman, 2004; Juul, 2008) and both game designers and UX designers design behaviors that are goal-oriented.

In practice, UX designers and game designers have different goals themselves, even when they are working on the same project. To a game designer, the game's goal should not be easily achieved, because it constitutes the challenge of the game. This approach is theoretically grounded and practically proven to an almost universal level both in game studies and game design: see, for example, Sicart: "A game is a device created with the intention of providing a user or users with a series of challenges and the tools to conquer those challenges, limiting them by a set of rules hardcoded in the design" (Sicart 2007, 46). In many cases, conquering game challenges may include dealing with a problematic game interface, because the total merit of a gamer is often seen as the sum of all difficulties mastered.

To the contrary, the mindset of a UX designer is usually shaped by human-centered design concept as prescribed by Don Norman, Alan Cooper and their followers. Their mission is to assist the diversity of users as much as possible in meeting their most important goals. Conceptually, it can clash with a game designer's mindset, which is, to create the most interesting challenge and leave it to players to overcome it.

The first potentially problematic situation is the application of game design principles where user experience design methods should be applied. Sometimes game designers extend this approach to game interfaces by creating 'playable UI'. One example is *Toto Temple* (2015), a creative multiplayer indie game which enjoyed positive reception at game fairs but appeared to be a commercial failure. Among other original and distinct features, its designers introduced innovative playful menu design to 'secretly' teach new users to play (Langlais, 2014). However creative and playful this menu is, according to my own experience, it presents a challenge to the player instead of an easy means to achieve their goals such as selecting the game mode to start playing. Developers have acknowledged their mistakes in the end: "We should either have made the controls simpler, or aimed at a more "experienced" crowd from the start" (Langlais, 2016).

The second possible situation is when user experience design substitutes game design to a prevailing degree. This is often the case of casual social games, such as *Farmville 2* (2014): their interfaces are overflowed with enticing animations, flashy highlighting and "Click me!" messages which remind of "Alice in Wonderland". Many interactions are available at once, in any order, and neither of them leads to victory or



failure, which made some researchers label them “challenge-free games” (Bogost, 2010). I would prefer to describe these games as “playful interfaces” which allow interaction with a high degree of freedom, and also, periodically offer difficult time management challenges (Serada, 2017).



Figure 3. Nicolas Bourges. FarmVille 2 - User Interface. A “hungry” combination of a cow, a donkey and two chicken in the centre is probably a glitch. Source: Behance <https://www.behance.net/gallery/7274877/FarmVille-2-User-Interface>

These games are actively disliked by many professional game designers and researchers, starting from Bogost and his parody critique *Cow Clicker* (2010). Still, it usually does not create a problem to players: millions of them wholeheartedly enjoy games that offer no explicit challenge and constantly prompt them on what to do next. On the other hand, such games confuse game researchers and many game developers, as they undermine their understanding of a game as a challenging goal-oriented activity. It appears that casual social games do not require an ultimate goal, and endless chains of so-called behavioral goals provide enough satisfaction to their players. It can be argued that abundance of affordances in casual games provides positive feelings of comfort and safety to players, which they appreciate.



PHANTOM AFFORDANCES AND THEIR VALUES

In Norman's version of the theory of affordances, they either meet individuals' expectations or they don't. In Gibson's version, positive affordances lead to positive outcomes, and negative affordances bring negative consequences. What I propose is the introduction of a phantom value for an affordance - a value which is supposed to be there, but is materially absent, like a phantom pain in an absent limb. If we revisit the Table 2 from this point of view, neutral "absence" of affordance will be replaced with negative "lack". In this position, a false affordance is not just absence of affordance, but the presence of a negative affordance. In a very common mode of exploration, affordances are often confirmed negative if they are misrecognized or not relevant to the player's goal. In case of a jigsaw puzzle, it would be a piece which does not fit but still belongs to a different place in the same puzzle. But sometimes, something is actively lacking, which was "promised" to be there. In this case, frustration and anger are caused by a critical failure to confirm 'reality' of an affordance or its 'betrayal' of the general purpose.

The jigsaw puzzle analogy can be even more productive if we explore it with more obsession. There are plenty of transgressive jigsaw puzzles, such as solid black jigsaw puzzles (*Krypt Black*, n.d.) and even color changing jigsaw puzzles (*1000 Changing Colours*, n.d.). "This is not a jigsaw puzzle!" — one might say; still, I would prefer to call such obscurities "borderline cases" of jigsaw puzzles. The most suitable (and painful) example of a *phantom affordance* would be a jigsaw puzzle where one element has been lost, or even worse, was never present in the package. This is betrayal and deception of the game system, not just its inability to function as it was expected. As in the mentioned example with Marxism-Stalinism, which promises never-coming Communist future, a phantom affordance promises fulfilment at first and then diverges from it halfway. Anyway, such affordances have also been used as tools to create new and meaningful experiences by game designers, and not only in *That Dragon, Cancer* and *Depression Quest*. Felzmann also mentions *1378 Kilometer* (2010), a controversial game about crossing the border between East and West Germany (Felzmann, 2017), and many more examples could be mentioned. Serious games with frustrating outcomes are so common they should be recognized as a separate genre.

This is where the original Gibson's version provides an important insight once again - affordances are designed for everyone but come into play differently for each player. Phantom affordances can become negative affordances for some players and positive for others - when lack of



interaction is seen as relaxing and meditative in *No Man's Sky*, and helplessness resonates with real life experiences in *That Dragon, Cancer*. There is no frustration if the game is simply no fun. Frustration comes when the game affords a players' goal at any of the mentioned levels and then never takes them there. Diverse encounters are promised in *No Man's Sky*, but they never happen. A player approaches *That Dragon, Cancer* with hope and proactive attitude, and it proves to be a wrong attitude for a game about cancer. In both cases, frustration of a player is caused by lack of control: "Nothing is more boring for a player than the feeling that he or she is being 'played by the game' instead of the other way round" (Kramer, [2000] 2015, 84)

In some cases, we could speculate about setting a goal at one level and delivering it at another, which is still subversive. In the early version of *No Man's Sky*, more objects to interact with were promised but not delivered — but it failed to be fun at a visceral level. In *That Dragon, Cancer* interaction does not bring resolution because it is supposed to happen on a higher analytical level. The purpose of this game is bigger than completion of behavioral goals, but it was taken by some players at face value. We might say that this is where 'procedural rhetoric' fails to deliver the message, because the intended message is not 'literal'. It requires a higher level of abstraction, and readiness to connect to bigger meanings and priorities outside of the game.

CONCLUSION

In this paper, I have argued that there may be a third option in addition to positive and negative affordances in games, and I call it 'phantom affordances'. Phantom affordances occur when an affordance is present and perceived, but it does not assist the player in reaching their goals. Besides, this affordance is so inviting, active or obvious that the player cannot confirm it negative; it is also different from a negative affordance, which affords negative outcome, and absence of affordance, which may be ambiently perceived but does not afford anything. Phantom affordances are almost never present in utility apps: it makes no sense to intentionally design misleading clues in practical software interfaces. Even 'dark patterns' of UX design still lead users to a certain goal, which is usually the up-sale.

Phantom affordances create disruption in game experiences. Lack of perceived quality of the environment, its incompleteness or uncooperativeness leads to frustration of the player and is perceived as the treachery of the game. In this way, it is different from the situation when



the game is simply boring, underdeveloped or not fun. Anyway, like ‘normal’, or ‘full’ affordances, phantom affordances can be directly related to higher or lower level goals and understood according to Norman and Cooper. The lack can be located at to the level of visceral satisfaction, the ultimate goal of the system or even the player’s own life goals and aspirations. Phantom affordances have been repeatedly used to create ‘serious’ games, and their understanding in practical terms of UX design can help create more meaningful and granular subversive experiences by use of ludic media.

References

- Bainbridge, K. & Mayer, R. E. (2017). Shining the Light of Research on Lumosity. *Journal of Cognitive Enhancement*, 2(1), 43–62. doi:10.1007/s41465-017-0040-5
- Bogost, I. (2010, July 21). *Cow Clicker: the Making of Obsession* [Blog post]. Retrieved from http://bogost.com/writing/blog/cow_clicker_1/
- Cardona-Rivera, R. E. & Young, M. R. (2013). *A Cognitivist Theory of Affordances for Games*. Proceedings of DiGRA Conference.
- Cooper, A., Reinmann, R. & Cronin, D. (2007). *About Face 3. The Essentials of Interaction Design*. Wiley Publishing, Inc.
- Felzmann, S. (2017). *Aptum, Agency & Aggressions — Player Reactions to „That Dragon Cancer“* Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=X8xnLZpcoZk>
- Fabricatore, C., Gyaurov, D. & Lopez, X. (2019). An exploratory study of the relationship between meaning-making and quality in games. *Multimedia Tools and Applications*, (78), 13539–13564. doi:10.1007/s11042-019-7232-1
- Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames*. In: *ENLACES (MINEDUC Chile) -OECD Expert Meeting on Videogames and Education*, 29-31 October, 2007, Santiago de Chile, Chile.
- Gibson, J. J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.
- Günzel, S. (2012). The Mediality of Computer Games. In J. Fromme and A. Unger (eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 31-46). Springer Science+Business Media B.V. doi 10.1007/978-94-007-2777-9_2
- Juul, J. (2008). *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. by Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam:



- University Press 2008, 056-067. Retrieved from <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2008/2455/> [urn:nbn:de:kobv:517-opus-24554]
- Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kramer, W. (2015). «What Makes a Game Good?». *Game & Puzzle Design*, 1(2), 84–86.
- Langlais, Y. (2014, October 28)ю *Designing a “Playable” UI That Secretly Teaches How To Play* [Blog post]. Juicy Beast. Retrieved from <http://juicybeast.com/2014/10/28/designing-a-playable-ui-that-secretly-teaches-how-to-play/>
- Langlais, Y. (2016, January 27). Releasing an Indie Game on 3 Consoles at Once and Failing Financially [Blog post]. *Gamasutra*. Retrieved from https://www.gamasutra.com/blogs/YowanLanglais/20160127/263743/Releasing_an_Indie_Game_on_3_Consoles_at_Once_and_Failing_Financially.php
- Lenin, V. I. (1908/1977). *Materialism and Empirio-Criticism. Critical Comments on a Reactionary Philosophy*. In: Lenin V. I. *Collected works. Volume 14*. 1908. Moscow: Progress Publishers.
- Linderoth, J. (2011). Beyond the digital divide: An ecological approach to gameplay. In: *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Linderoth, J. (2010). Why gamers don't learn more. An ecological approach to games as learning environments. In: *Nordic DiGRA 2010*.
- McGrenere, J. & Ho., W. (2000). Affordances: Clarifying and Evolving a Concept. In: *GI 2000*, (pp. 179-186).
- Norman, D. A. (1988). *The psychology of everyday things*. New York, NY, US: Basic Books.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R. & Thayer, J. F. (2006). The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, 18(sup1), 3–21.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Saus, J. E.-R., Johnsen, B. H. & Eid, J. (2010). Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, 62(4), 258–264.
- Schott, G. (2015). *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. London - New York - Sydney: Bloomsbury Academic.
- Schott, G. (2017). That Dragon, Cancer: Contemplating life and death in a medium that has frequently trivialized both. *Proceedings of DiGRA 2017*. Retrieved from:



https://researchcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/11325/30_DIGRA2017_FP_Schott_Dragon_Cancer1.pdf

- Serada, A. (2017). *The Phenomenon of Playbor: Relations Between Labor and Leisure in Casual Farming Games (the Case of “Royal Story”)* [thesis] European Humanities University, Vilnius.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Rudenko, N.I. & Shirokov A. A. (2018). Anatomy of hype about ‘No Man’s Sky’: online platforms and barriers to video game demonstrations. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, (1), 60—80. doi: 10.14515/monitoring.2018.1.04 (in Russian)

Список литературы

- Bainbridge, K. & Mayer, R. E. (2017). Shining the Light of Research on Lumosity. *Journal of Cognitive Enhancement*, 2(1), 43–62. doi:10.1007/s41465-017-0040-5
- Bogost, I. (2010, July 21). *Cow Clicker: the Making of Obsession* [Blog post]. Retrieved from http://bogost.com/writing/blog/cow_clicker_1/
- Cardona-Rivera, R. E. & Young, M. R. (2013). *A Cognitivist Theory of Affordances for Games*. Proceedings of DiGRA Conference.
- Cooper, A., Reinmann, R. & Cronin, D. (2007). *About Face 3. The Essentials of Interaction Design*. Wiley Publishing, Inc.
- Felzmann, S. (2017). *Aptum, Agency & Aggressions — Player Reactions to „That Dragon Cancer“* Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=X8xnLZpcoZk>
- Fabricatore, C., Gyaurov, D. & Lopez, X. (2019). An exploratory study of the relationship between meaning-making and quality in games. *Multimedia Tools and Applications*, (78), 13539–13564. doi:10.1007/s11042-019-7232-1
- Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames*. In: *ENLACES (MINEDUC Chile) -OECD Expert Meeting on Videogames and Education*, 29-31 October, 2007, Santiago de Chile, Chile.
- Gibson, J. J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.
- Günzel, S. (2012). The Mediality of Computer Games. In J. Fromme and A. Unger (eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 31-46). Springer Science+Business Media B.V. doi 10.1007/978-94-007-2777-9_2



- Juul, J. (2008). *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. by Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, 056-067. Retrieved from <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2008/2455/> [urn:nbn:de:kobv:517-opus-24554]
- Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kramer, W. (2015). «What Makes a Game Good?». *Game & Puzzle Design*, 1(2), 84–86.
- Langlais, Y. (2014, October 28)ю *Designing a “Playable” UI That Secretly Teaches How To Play* [Blog post]. Juicy Beast. Retrieved from <http://juicybeast.com/2014/10/28/designing-a-playable-ui-that-secretly-teaches-how-to-play/>
- Langlais, Y. (2016, January 27). Releasing an Indie Game on 3 Consoles at Once and Failing Financially [Blog post]. *Gamasutra*. Retrieved from https://www.gamasutra.com/blogs/YowanLanglais/20160127/263743/Releasing_an_Indie_Game_on_3_Consoles_at_Once_and_Failing_Financially.php
- Lenin, V. I. (1908/1977). *Materialism and Empirio-Criticism. Critical Comments on a Reactionary Philosophy*. In: Lenin V. I. *Collected works. Volume 14*. 1908. Moscow: Progress Publishers.
- Linderoth, J. (2011). Beyond the digital divide: An ecological approach to gameplay. In: *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Linderoth, J. (2010). Why gamers don't learn more. An ecological approach to games as learning environments. In: *Nordic DiGRA 2010*.
- McGrenere, J. & Ho., W. (2000). Affordances: Clarifying and Evolving a Concept. In: *GI 2000*, (pp. 179-186).
- Norman, D. A. (1988). *The psychology of everyday things*. New York, NY, US: Basic Books.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R. & Thayer, J. F. (2006). The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, 18(sup1), 3–21.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Saus, J. E.-R., Johnsen, B. H. & Eid, J. (2010). Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, 62(4), 258–264.
- Schott, G. (2015). *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. London - New York - Sydney: Bloomsbury Academic.



- Schott, G. (2017). That Dragon, Cancer: Contemplating life and death in a medium that has frequently trivialized both. *Proceedings of DiGRA 2017*. Retrieved from: https://researchcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/11325/30_DIGRA2017_FP_Schott_Dragon_Cancer1.pdf
- Serada, A. (2017). *The Phenomenon of Playbor: Relations Between Labor and Leisure in Casual Farming Games (the Case of “Royal Story”)* [thesis] European Humanities University, Vilnius.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Rudenko, N.I. & Shirokov A. A. (2018). Anatomy of hype about ‘No Man’s Sky’: online platforms and barriers to video game demonstrations. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, (1), 60—80. doi: 10.14515/monitoring.2018.1.04 (in Russian)



INGAME INSTANCES: AUTHORS, ACTORS, AND RECIPIENTS

Roman V. Voronin (a)

(a) National Research University Higher School of Economics. 25/12 Bolshaya Pecherskaya str., Nizhny Novgorod, Russia, 603155. Email: romanyasniy[at]yandex.ru

Abstract

The paper projects the theoretical and conceptual framework of narratology (particularly Wolf Schmid's tradition and some ideas of film narratology) to computer games. The goal of the research article is an attempt to create a model of communication levels for a computer game in a generic form, to define these levels and characterize level-specific entities. Games are of a composite and syncretic media nature, for which interactivity and user – program interactions are a key feature, thus the researcher does not focus on exceptionally a story side of games (as it would be expected by structuralist narratology), but rather adapts and develops the theory from the perspective of game medium specifics. The paper analyses such game entities as the abstract author, the narrator, the regulator, the narrative actor and addressee, the procedural player, the explicit user and some others. It also problematises the explicitness, optionality, and existence of those figures. Furthermore, the researcher investigates the connection between game communication levels and different types of mediacy. The manifestation of entities and some problematic points of the model are illustrated with brief analyses of particular games. In the conclusion the paper author proposes possible implications of the model in other fields of game studies and outlines some ideas for further research.

Keywords

Model of Communication Levels in Computer Games; Game Entities; Narrative Entities; Regulatory Entities; Abstract Author; Implied Player; Narration in Computer Games; Narratology; Immediacy; Hypermediacy; Game Studies; Computer Games



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ИГРОВЫЕ ИНСТАНЦИИ: АВТОРЫ, АКТОРЫ И РЕЦИПИЕНТЫ¹

Воронин Роман Владимирович (а)

(а) ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики».
603155, Российская Федерация, Нижний Новгород, ул. Большая Печерская, 25/12.
Email: romanyasniy[at]yandex.ru

Аннотация

В статье рассматривается приложение нарратологического теоретического аппарата (прежде всего традиции Вольфа Шмида и некоторых идей киноведческой нарратологии) к компьютерным играм. Целью работы является попытка построения модели коммуникативных уровней для компьютерных игр в самом общем виде, описания этих уровней и дефиниции соответствующих уровням порождающих и принимающих инстанций. Поскольку игры обладают композитной и синкретичной медиальной природой, для которой ключевое значение имеют интерактивность и взаимодействие пользователя с программой, автор не концентрируется исключительно на сюжетной стороне компьютерной игры, как того бы требовала структуралистская нарратология, а адаптирует и экстраполирует теорию, исходя из специфики медиума. В статье анализируются фигуры абстрактного автора, нарратора, регулятора, нарративного актора и адресата, процедурного игрока, эксплицитного пользователя и некоторые другие, а также проблематизируются их эксплицитность, опциональность и существование внутри игры. Кроме того, рассматривается связь коммуникативных уровней компьютерной игры с интерфейсом и разными типами медиальности. Проявления различных инстанций и некоторые проблемные точки модели иллюстрируются кратким разбором конкретных игр. В заключении намечаются возможности применения модели в других разделах *game studies* и очерчиваются пути для дальнейших исследований.

Ключевые слова

Модель коммуникативных уровней в компьютерных играх; игровые инстанции; повествовательные инстанции; регуляторные инстанции; абстрактный автор; имплицитный игрок; нарратология; повествование в компьютерных играх; гипермедиация; иммедиация; исследования игр; *game studies*; компьютерные игры



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Автор благодарит участников Double Game Philosophy Conference в Санкт-Петербурге, особенно Владислава Кириченко, Алексея Салина и Алесю Сераду, за замечания и дискуссию по теме настоящего исследования



ВВЕДЕНИЕ

Настоящая статья посвящена приложению теоретического аппарата структуралистской нарратологии, прежде всего модели коммуникативных уровней (Шмид, 2003), к компьютерным играм и развитию соответствующих идей. Поскольку компьютерные игры представляют собой объект сложной мультимедийной природы, в котором важная роль отведена интерактивности и взаимодействию между пользователем и программой, что резко отличает их от интересовавших Шмида литературных текстов, его идеи используются не только и не столько как теоретический, но и преимущественно как методологический инструмент: понятие инстанции экстраполируется дальше «области сюжетно-повествовательных высказываний (дискурсов), соотносимых с некоторой фабулой (историей, интригой)» (Тюпа, 2002, стр. 5), которой занимается нарратология. Таким образом, исследование не сосредоточено исключительно на повествованиях в играх и не является попыткой продолжить спор людологического и нарратологического подходов (тем более что это уже пройденный уровень в *game studies*), а рассматривает структуру игры со всеми особенностями медиума.

В работе мы для простоты не учитываем проблему не-игр (*non-games*), берем игры во всем спектре от симуляторов, «игрушек» (*software toys*) и других игр, ориентированных на процесс, до игр, ориентированных на достижение цели (то есть до игр, соответствующих конвенциям, которые Йеспер Юуль назвал *complete theory of video games* (Juul, 2007)). Перспективным для снятия этой методической сложности нам кажется подход Хосе Загала и его коллег, представленный в докладе на *Double Game Philosophy Conference* в Санкт-Петербурге (Zagal et al., 2019). В нем на основании абстрактно вычленяемых главных целей игры (*ultimate goals*, термин из (Heide-Smith, 2006)) исследователи выделяют:

- игры на победу (*games to win*) — игры с подсчитываемым итогом¹,
- игры на завершение (*games to finish*) — «игры с заданной и определенной концовкой (концовками)» (Zagal et al., 2019, стр. 2),

¹ Здесь докладчики ссылаются на (Juul, 2005), но фактически тот вводит понятие раньше (2003), заимствуя термин *quantifiable outcome* из (Salen & Zimmerman, 2003).



- игры на продолжение (games to prolong) — «игры, которые в идеальной ситуации вовсе не завершаются» (2019, стр. 3).

Также важно отметить, что в работе, прежде всего, рассматриваются однопользовательские игры. Для многопользовательских и условно-бесплатных игр модель представляется применимой, но, возможно, с оговорками и корректировками; этот вопрос требует дальнейшего изучения.

МОДЕЛЬ КОММУНИКАТИВНЫХ УРОВНЕЙ И ИНСТАНЦИЙ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ

На основании коммуникативной модели произведения Вольф Шмид предложил модель коммуникативных уровней и различных повествовательных инстанций, существующих в литературном повествовании (Шмид, 2003, стр. 40):

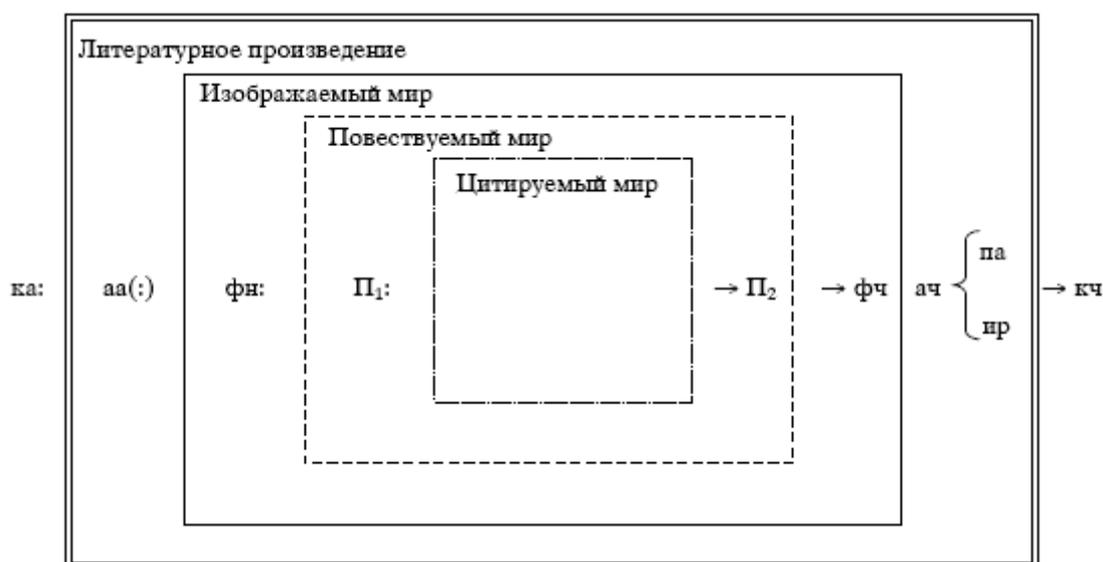


Рис. 1. Модель коммуникативных уровней в литературном повествовании по Шмиду:

ка — конкретный автор	кч — конкретный читатель
aa — абстрактный автор	ач — абстрактный читатель
фн — фиктивный нарратор	фч — фиктивный читатель
П1, П2 — персонажи	па — предполагаемый адресат
: — создает	ир — идеальный реципиент

Проецируя эту схему на компьютерные игры, мы предлагаем следующую модель коммуникативных уровней и инстанций в игре:

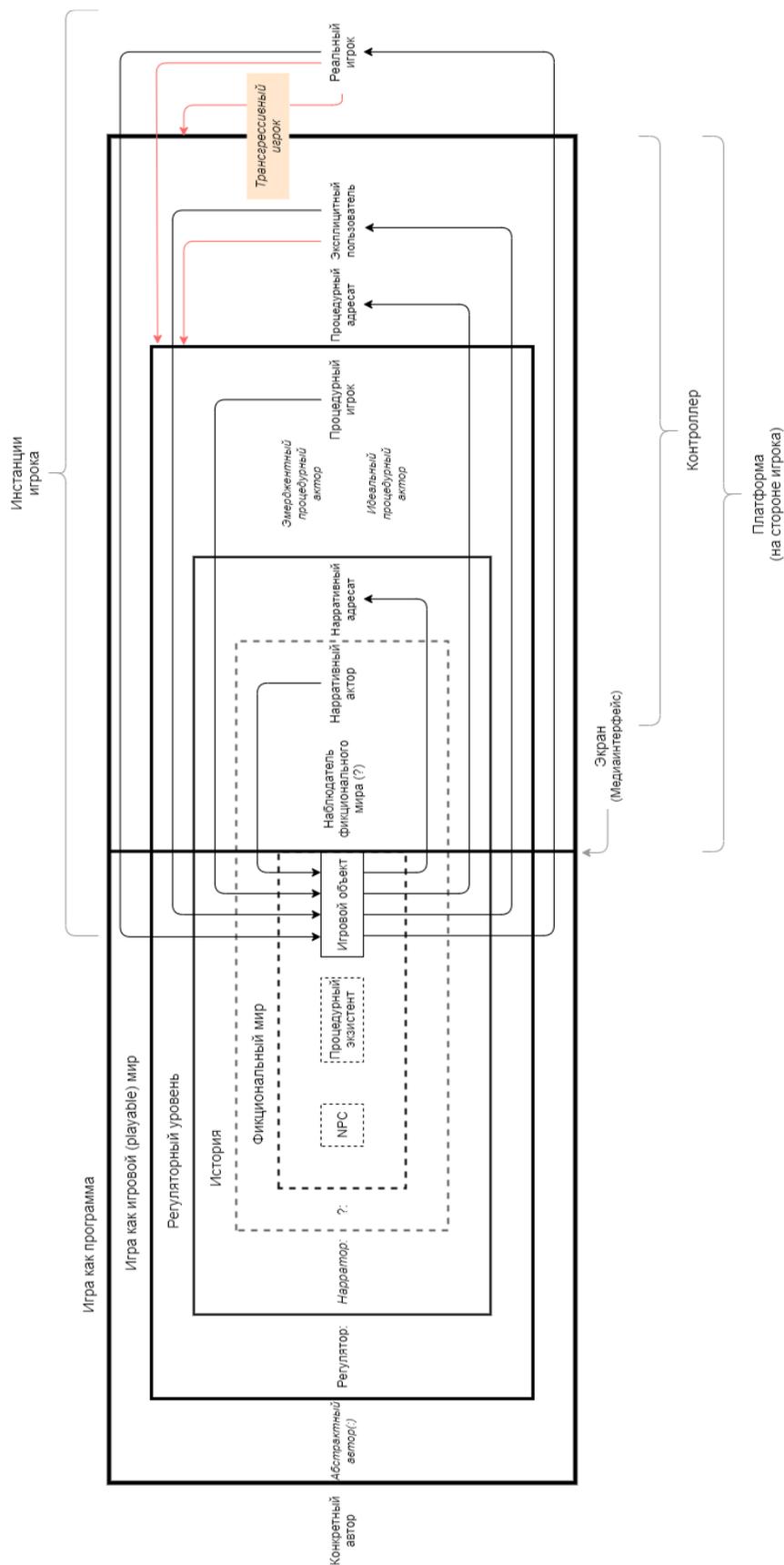


Рис. 2. Модель коммуникативных уровней в компьютерной игре



Перед описанием уровней и инстанций необходимо сделать несколько предварительных замечаний по поводу схемы:

- Следуя за Кристин Йёргенсен, доказывающей, что игровой мир (gameworld), к которому исследовательница сводит базовую суть игры, и есть интерфейс между игроком и игровой системой (Jørgensen, 2013), мы понимаем Экран (медиаинтерфейс) как выводное устройство, мультимедийную интерфейсную проекцию игрового мира и игры как программы для игрока.
- Вместе с игровым Контроллером, широко понимаемым как устройство ввода, экран образует Платформу на стороне игрока.
- Пунктирные линии маркируют опциональность существования.
- Курсив показывает имплицитность инстанции.
- Черные стрелки обозначают процесс игры (play).
- Красные стрелки обозначают взаимодействия пользователя и программы вне непосредственной игры: настройки, загрузки, сохранения и т. д. — со стороны эксплицитного пользователя; несанкционированные авторами модификации и вмешательства в программу и др. — со стороны конкретного игрока.
- Знаки вопроса отражают проблемные узлы представленной модели.

Таким образом, игра включает в себя следующие инстанции:

- Конкретный автор.
- Абстрактный автор.
- Регулятор.
- Нарратор.
- Создатель фикционального мира (в схеме обозначен как «?» из-за необходимости уточнить название инстанции).
- Игровой (playable) объект¹.
- Наблюдатель фикционального мира (название этой инстанции также требует уточнения).
- Нарративный актер.
- Нарративный адресат.

¹ Позиция игрока в терминах Йеспера Юуля (Juul, 2001) или аватар у Эспена Орсета (Aarseth, 2007b).



- Идеальный процедурный актер.
- Эмерджентный процедурный актер.
- Процедурный игрок.
- Процедурный адресат.
- Эксплицитный пользователь.
- Трансгрессивный игрок.
- Конкретный игрок

КОНКРЕТНЫЙ АВТОР И КОНКРЕТНЫЙ ИГРОК

Конкретный автор и конкретный игрок — реальные, исторические фигуры: человек или коллектив людей для автора и аудитория игры (хотя в итоге отдельный человек) для игрока. Первая фигура скорее открыта для исторического и биографического изучения, вторая проницаема для методов общественных наук и *player studies*. Эти инстанции не принадлежат к игре, существуя отдельно и независимо от нее.

Использование термина «автор» представляет здесь некоторую проблему, поскольку он не обязательно подразумевает классическую авторскую теорию (*auteur theory*): для некоторого множества игр — тех, что ориентированы на победу или самодостаточный процесс — разработчики при всей их выраженности и юридическом авторстве (как, например, Алексей Пажитнов для «Тетриса» (1984) или Сид Мейер для серии *Civilization* (1991–2016)) скорее являются геймдизайнерами, а не авторами в смысле авторской теории. Кроме того, авторство игр часто коллективно, что тоже добавляет определенных теоретических трудностей.

При этом игры с претензией и установкой на некоторое высказывание (например, игры как искусство или эксплицитная процедурная риторика)¹ — часто, но не обязательно в форме истории — безусловно обладают авторской фигурой в описанном понимании, потому что их роль не может быть сведена к роли исключительно геймдизайнера. Несмотря на то, что два этих типа авторской фигуры обладают разной значимостью и разным отологическим статусом, в первом приближении нам кажется допустимым обозначить их одним термином.

¹ Здесь отдельно интересна проблема соотношений между играми с установкой на высказывание, повествовательными играми, играми как искусством и играми на завершение, однако, к сожалению, этот вопрос выходит за рамки настоящей статьи.



АБСТРАКТНЫЙ АВТОР

Вслед за Вольфом Шмидом, абстрактный, или имплицитный, автор (*implied author* в англоязычной традиции) понимается нами как образ (след) конкретного автора в произведении, а также набор принципов, порождающих отдельное произведение и все остальные инстанции в нем. Абстрактный автор не относится к фиктивному миру игры, если тот в ней присутствует, поскольку не является изображаемой фигурой.

Изменив замечание Шмида (Шмид, 2003, стр. 53), можно сказать, что абстрактный автор в игре не идентичен ни одной инстанции внутри игры, а представляет собой принцип создания этих инстанций и всего игрового и играемого мира. Иными словами, абстрактный автор — это и до некоторой степени техническая инстанция, производящая конкретную игру, и «культурная легенда, созданная» конкретной игрой (Branigan, 1992, стр. 87) и частично реконструируемая реципиентом.

Заметим, что реконструкция образа автора реципиентом в полной мере будет работать в играх с установкой на высказывание, потому что в них он, вероятно, функционирует как в более традиционных художественных и повествовательных формах — как в большей степени художественно и идеологически окрашенный. В свободных от этого, «чистых» играх подобная реконструкция может быть избыточной: представляется, что абстрактный автор в них достаточно близок к регуляторной инстанции¹. Так, абстрактный автор «Тетриса» едва ли сколько-нибудь культурно наполнен и отделим от исключительно технической фигуры, порождающей и порождаемой геймплеем. При этом, например, абстрактный автор серии *Civilization* безусловно представляет культурологический интерес, поскольку в своем существовании являет собой некоторый отбор историософских и идеологических представлений об историческом процессе, подвергшихся оформлению в игровые механики, — таким образом, *Civilization* имплицитно содержит высказывание, просто в силу его неинтенциональной природы не оно является «смыслом» этой игры — игроками из-за существующих сейчас конвенций он не считается, для его обнаружения нужно специальное критическое усилие.

Кроме описанного выше проявления, абстрактный автор может быть найден вне непосредственной игры, в «раме произведения» (адаптируем термин из (Ламзина, 2001, стр. 848)): в заголовочно-

¹ Возможно, именно в этом кроется причина, почему разработчики таких игр не ощущаются как *auteur*'ы, авторы в смысле, предполагаемом авторской теорией.



финальном комплексе (эпиграф, вводная и финальная кат-сцены, стилистика главного меню, настроек и т. д.) и в других условно внешних, но связанных с игрой объектах (например, в игровых достижениях в Steam или демо-версиях игры), — поскольку это может работать на интонацию, стилистику и поэтику произведения.

Помимо абстрактного, может возникнуть и эксплицитный (фиктивный) автор, принадлежащий игровому произведению, — примером обыгрывания этой фигуры будет *The Beginner's Guide* (2015), где действуют фиктивный Дейви Риден (совпадающий по имени с биографическим автором) и его друг Кода, якобы настоящий автор представленных игр.

РЕГУЛЯТОР

Регулятор — это инстанция, порождающая механики игры. Игрок понимает механики и правила исходя из своих действий и их результатов — и таким образом видит регуляторную инстанцию, которая оказывается всегда интерфейсно эксплицитной:

- Гипермедиаальный (недигетический) интерфейс — информационные слои «существуют» для игрока, но не для игрового объекта (например, символ «восклицательный знак» над персонажем с заданием).
- Иммедиаальный (дигетический) интерфейс — информация «существует» и для игрока, и для игрового объекта (в данном случае скорее для игрового персонажа). Хотя интерфейс в принципе служит отражением геймплейных исходов (например, после удара по неигровому персонажу возникли красные текстуры, обозначающие кровь, поэтому можно предположить, что количество очков здоровья у этого персонажа скорее всего уменьшилось), в аспекте работы с промежуточными целями (в частности, выдача заданий, награждение за их успешное выполнение и наказание за неуспешное) иммедиаальный интерфейс может производить регуляторную инстанцию в форме:
 - внутриигрового объекта в качестве нарративного/процедурного дескриптора (например, дневник игрового персонажа, куда тот «сам» записывает игровые задания),
 - моба, то есть исключительно функционального, пустого персонажа, действующего только на уровне



- геймплея (например, персонаж, механически выдающий задания или информацию),
- классического персонажа, каким мы его знаем по более традиционным фикциональным формам, то есть с хотя бы минимальным содержательным наполнением (например, задания и реплики этого персонажа поддержаны его мотивами и биографией).

Очевидно, что внутри конкретной игры регулятор может существовать распределенно и в разных, в том числе смешанных, формах.

НАРРАТОР

Важно отметить, что мы видим разницу между историей (нарративом в узком, структуралистском смысле) и эмерджентным нарративом (нарративом в широком смысле): первую мы понимаем как предзаданную линейную или нелинейную последовательность связанных между собой событий, изображенную в произведении (например, история главного героя *Bioshock Infinite* (2013)), тогда как второй — это набор событий, механически созданных самим процессом игры (например, игровая сессия в «Тетрис» или в любую из игр серии *The Sims* (2000–2018)). Хотя нарратив в широком смысле или схожие понятия достаточно широко используются в *game studies*, в настоящем исследовании мы опираемся на понятие истории, диктуемое традиционными медиа, и используем термины «история» и «нарратив» взаимозаменяемо.

История — уровень для игр опциональный; такова же, соответственно, и инстанция нарратора.

1. Существование нарратора в компьютерной игре

Имплицитное присутствие этой фигуры в игре представляет определенную теоретическую проблему: то содержание понятия, которое мы находим в литературоведении (конституирование повествовательного голоса), не представляется рабочим для компьютерных игр, ведь в случае с ними мы должны принимать в расчет как природу медиума, так и драматическую природу историй в играх. Даже без учета интерактивности мы сталкиваемся с вопросом, существует ли эта инстанция в принципе.

Игры делят аудиовизуальную медиаприроду с кино и анимацией (где повествование конструируется явно иначе, нежели в литературе),

поэтому нам кажется продуктивным обратиться к киноведению и посмотреть, как оно работает с этой фигурой. Не претендуя на обзор всей дискуссии о нарративах и повествовательных инстанциях в кино, отметим следующие позиции.

Вольф Шмид (Шмид, 2003, стр. 21) в схеме, представляющей модификацию модели Сеймура Четмэна (Chatman, 1990, стр. 115) и показанной на рис. 3, выделяет миметические (показывающие, *showing* по Четмэну) нарративные тексты, к которым относит театр и кино, противопоставляя их диегетическим (рассказывающим, *telling* по Четмэну). Как отмечают эти исследователи, миметические нарративы изображают историю без посредства нарратора.

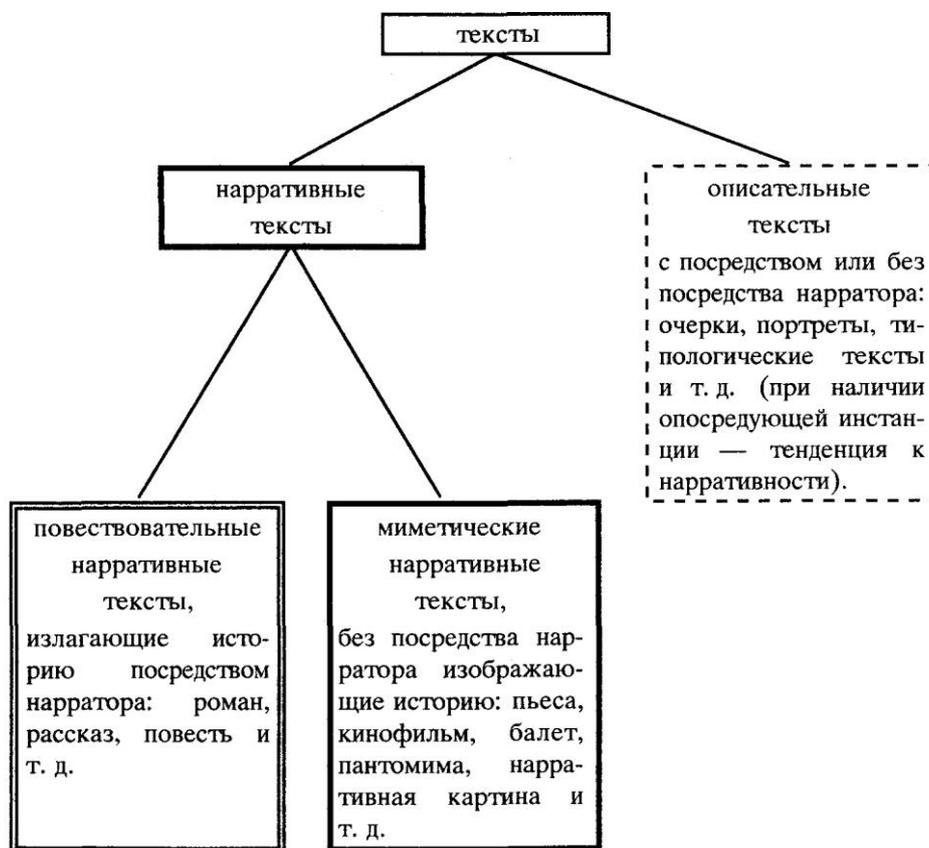


Рис. 3. Типы текстов по присутствию истории и нарратора по Шмиду

Киновед Дэвид Бордуэлл (Bordwell, 2007) считает, что для кино нет необходимости вводить отдельную фигуру фиктивного нарратора (и даже имплицитного автора).

Киноведы Андре Годро и Франсуа Йост предложили фигуру меганарратора в рамках следующей модели, описывающей повествовательные инстанции в фильме (Gaudreault, 1988, стр. 116; воспроизводится из (Gaudreault and Jost, 2007, стр. 58)):

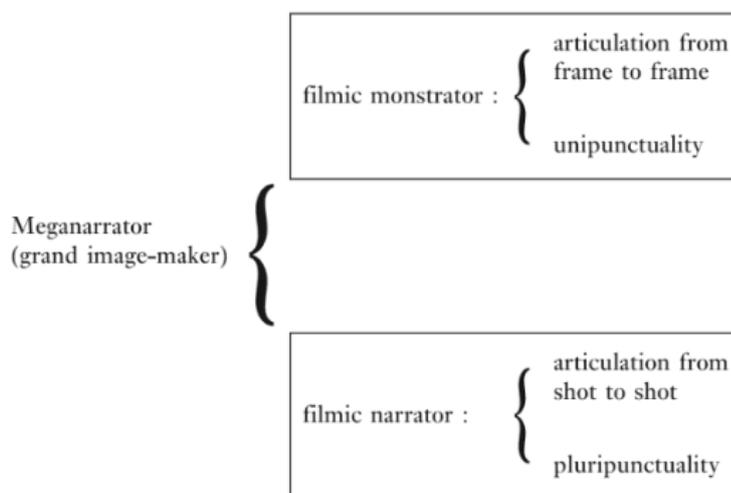


Рис. 4. Повествовательные инстанции в кино по Годро и Йосту: Меганарратор (верховный творец образов); киномонстратор: изложение от кадра к кадру, односточность; кинонарратор: изложение от плана к плану, многоточность¹

Проблема с применимостью последней модели к компьютерным играм в том, что она подразумевает монтаж как основную повествовательную технику, которая не слишком распространена в играх, но все же встречается как минимум в жанре интерактивного кино, — поэтому возникает вопрос, применима ли такая фигура к играм других жанров. Для снятия этого противоречия можно понимать меганарратора шире — как агента, организующего игровую аудиовизуальность и игровые ситуации в историю, — однако тогда возникает сложность с различением «функций» регулятора и нарратора в силу их частичного наложения, что подводит нас к проблеме позиции уровня истории внутри игры, о которой мы скажем ниже.

Заметим, что в некоторых играх — как и в фильмах — возможна ситуация эксплицитного нарратора и теоретически даже не одного, а нескольких вложенных (и даже соревнующихся друг с другом, как в *The Stanley Parable* (2013)). Например, серия *Assassin's Creed* (2007–2018) включает в себя две истории, одна внутри другой, и основная история конкретной игры рассказывается/конструируется системой

¹ Под одно- и многоточностью (термины Сергея Эйзенштейна) подразумевается единичность либо множественность точек зрения. См. (Gaudreault and Jost, 2007, стр. 167–168), а также Эйзенштейн. С. (1964). *Избранные произведения в шести томах*, т. 2. Москва: Искусство. Стр. 283. — Прим. ред.



Animus, выступающей здесь как эксплицитный нарратор. Но что за инстанция в обоих примерах конструирует рамочную историю?¹

Еще одним слабым соображением в пользу существования этой инстанции можно считать следующее: нарратор в литературном тексте является обладателем знания о финале истории, что следует из его природы, — но если история в игре не создает подобную инстанцию, кто «знает» концовку или все возможные концовки для нелинейной истории? Однако мы не можем также не задаться вопросом, можно ли говорить о «знании» финала какой-либо инстанцией для истории, которая, даже если она линейна, достаточно часто использует одно из базовых временных свойств игрового медиума — развиваться синхронно с настоящим игрока, «сейчас» (Juul, 2001); нелинейность, создающая поле вероятных исходов, или игры с темпоральностью, как в *Life Is Strange* (2015) (где, в отличие от *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), возможность отматывать время назад и отменять свои решения — элемент не только геймплея, но и истории), еще больше усложняют эту проблему.

2. Положение истории в компьютерной игре

Другая проблема, связанная с игровой историей, заключается в том, что не вполне ясно, где внутри игры размещается история.

Очевидно, что она не может возникнуть поверх игрового мира — в таком случае это эмерджентный нарратив, который порождается самим игроком, а не внутриигровыми инстанциями.

На первый взгляд кажется, что в зависимости от линейности история возникает либо поверх регуляторного уровня (линейная), либо под ним (нелинейная). Во втором случае очевидно, что уровень истории до некоторой степени подчиняется регуляторному уровню, частично соединяясь с ним, так как существуют правила, запускающие те или иные нарративные исходы, а значит и соответствующая регуляторная инстанция. Однако нужно отметить, что разворачивание линейной истории тоже, строго говоря, подчинено геймплейной успешности и, таким образом, регуляторной инстанции: течения истории не будет, если не следовать даже исключительно процедурным правилам игры. Игра задает интерактивную рамку для

¹ Здесь нужно сделать ремарку, что, будучи напрашивающимся примером, *The Stanley Parable* не лучшая иллюстрация проблемы нарратора именно из-за присутствия персонажа Narrator («Рассказчик» в русском переводе) и постмодернистской авторской игры с ним и нарративом. Эта фигура — непростой материал для анализа в рамках предлагаемого подхода, потому что она оказывается сложной констелляцией нескольких инстанций: и персонаж, и регулятор, и (вторичный, как выясняется в процессе игры) нарратор.



сюжета любой линейности, и сама надстройка истории поверх некоторого геймплея создает механику продвижения по ней, то есть еще один слой геймплея, в котором наградой является следующий сюжетный фрагмент.

При существовании же истории внутри фикционального мира она будет представлять собой классический нарратологический объект: например, внутриигровые книги в сериях *The Witcher* (2007–2016) и *The Elder Scrolls* (1994–2019) (за тем исключением, что они могут быть важны для геймплея, то есть регуляторного уровня, но их нарративная природа от этого не меняется)¹. Другим, более сложным примером может выступать история в *Journey* (2012), которая оказывается не историей главного героя, а фактически историей мира: приключения безымянного протагониста скорее являются эмерджентным нарративом (как, скажем, им является сессия в *Super Mario Bros.* (1985)), причем эмерджентность этого нарратива становится особенно явной при прохождении со спутником, контролируемым другим игроком, в режиме мультиплеера. История же, которую мы узнаем по мере прохождения, представляет собой изложение событий, приведших к текущему состоянию, — перед нами традиционное визуальное повествование, над которым игрок не властен. Однако возьмем на себя герменевтический риск сказать, что это повествование, тем не менее, оказывается незавершенным — его концовкой оборачивается как раз прохождение игры: игрок видит последствия событий и в какой-то степени исправляет их.

ФИКЦИОНАЛЬНЫЙ МИР, ЕГО ИНСТАНЦИИ И АКТОРЫ

Проблематика фикциональных миров в играх разработана достаточно подробно — см. историю вопроса в (Tavinor, 2009), а также (Aarseth, 2007a), (Juul, 2005) и (Atkins, 2003). Тем не менее, в связи с ней в рамках нашей модели возникает несколько теоретических проблем.

Как и уровень истории, этот уровень тоже может отсутствовать в игре, потому что некоторые игры порождают только процедурный мир, состоящий из игрового объекта, процедурных экзистентов, правил и игровых механик: «Тетрис» не предлагает ничего, кроме собственного геймплея, при этом все, что происходит в этой игре

¹ В качестве менее прозрачного примера можно привести аудиодневники в серии *Bioshock* (2007–2013), которые порождают вопрос: возникающие в дневниках отдельные «мини-истории» работают сами на себя (или, другими словами, на сеттинг/фикциональный мир) или на основное повествование.



реально или по крайней мере нефикционально, ведь, как показал Йеспер Юуль, правила реальны (Juul, 2005).

При этом менее абстрактные игры — например, серия *The Sims* или симуляторы — представляют собой менее понятный случай: не обладая явно выраженной и традиционной фикциональностью (в понимании, например, (Шмид, 2003, стр. 22–35)), они все же кажутся несводимыми к процедурным мирам. Достаточно ли неабстрактности, визуальной репрезентации реального мира для фикциональности? Или же это просто более сложные процедурные экзистенты? Или для мира игр такого типа нужно отдельное понятие (например, «виртуальный мир»)? На эти вопросы и гипотезы у нас пока нет вразумительного исследовательского ответа.

Отдельной проблемой, которую на текущий момент так же непросто разрешить, являются как существование и обозначение порождающей этот уровень инстанции, так и фигуры на стороне реципиента, этот уровень воспринимающей/реконструирующей (на схеме она предварительно названа «Наблюдатель фикционального мира»). Этот уровень тоже нуждается в дальнейшем и более детальном рассмотрении.

Тем не менее, когда этот уровень существует и явно выражен, на нем присутствуют:

- Неигровые персонажи:
 - процедурные экзистенты (мобы);
 - «содержательные» персонажи (как мы их понимаем в литературе, кино и театре):
 - существующие процедурно и нарративно,
 - существующие только нарративно (частичной аналогией здесь может быть внесценический персонаж в драме);
- Игровой (playable) объект (игровые объекты). Такой управляемый объект может быть:
 - процедурно эксплицитным (например, «сила» в «Тетрисе» или в *Duck Hunt* (1984), которая видна только в момент действий игрока как процедурный ответ на них) — по всей видимости, это некоторая отдельная, свехиммерсивная форма иммедиации, которая и дает игроку ощущение, что его действия и правила нефикциональны;



- интерфейсно эксплицитным: курсор, рука и т. д. (часто возникает в стратегиях) — здесь мы видим явную гипермедиацию;
- игровым персонажем (группой игровых персонажей) — классическая иммедиация:
 - биографически пустым и функциональным (частый случай в шутерах от первого лица),
 - биографически (и нарративно) проработанный (это же более типично для, например, компьютерных ролевых игр)¹.

ИНСТАНЦИИ ИГРОКА

Игрок, являющийся необходимым условием существования любой игры, может быть абстрактно разделен на следующие фигуры, которые снова сольются в реальном игроке (курсивом выделены опциональные):

- Пассивные инстанции, воспринимающие позицию игрока и существующие даже при просмотре прохождения игры (в каком-то смысле они потенциально задаются Экраном):
 - наблюдатель (фикционального) мира;
 - *эксплицитный нарративный адресат*, выступающий реципиентом повествования;
 - эксплицитный процедурный адресат, представляющий собой анализирующую фигуру по отношению к процедурному актору, — правила и геймплей хотя бы частично можно вывести и понять, даже смотря чужое прохождение.
- Активные инстанции (акторы), контролирующие позицию игрока (они, в свою очередь, потенциально задаются Контроллером):
 - нарративный актер;

¹ Возможны и нетривиальные гибридные случаи: серия игр *Orwell* (2016–2018), симулятор политического сыска, представляет собой интерфейс программы *Orwell* из фикционального мира игры, а игрок занимает место следователя — и пользователя этой программы, таким образом сам протагонист остается словно бы «за кадром». (Похожий случай — игра *Her Story* (2015) — Прим. ред.) Как здесь выражена позиция игрока: интерфейсно или все-таки как биографический персонаж в том числе? Эта и некоторые другие особенности организации произведения требуют пристального имманентного и жанрового анализа.



- процедурный актер:
 - идеальный процедурный актер — его можно понимать как необходимый и как максимальный уровень навыка для успешной игры; эта фигура имплицитна и фактически невыявляема, с ней регуляторная инстанция лишь «сравнивает» действия эксплицитного процедурного актера,
 - эмерджентный процедурный актер — актер, использующий механики не предусмотренным автором игры способом без эксплуатации и «слома» игры; также имплицитная фигура в силу своей потенциальности, которая может быть эксплицитована конкретным игроком,
 - эксплицитный процедурный игрок с его потенциальными поражениями и неоптимальными стратегиями, который проявляется всегда и задает интерактивность игры, — именно этот агент корреспондирует со следующей фигурой;
- эксплицитный пользователь¹ — актер, выступающий не только как игрок, но и как пользователь игровой программы и в разрешенном объеме способный на нее влиять.
- трансгрессивный пользователь — имплицитный, потенциально возможный актер, эксплуатирующий уязвимости игровой программы или меняющий цель игры (например, с сюжетного прохождения на спидран)²; из-за «слома» игры и, видимо, конкретности экспликации эта фигура фактически выходит («выламывается») за пределы программы, но при этом не может покинуть ее полностью, находясь в своего рода зависимости от игры.

Обсуждая эксплицитность и имплицитность инстанций игрока, нельзя не учесть работы Эспена Орсета, который, спроецировав на игры концепт Вольфганга Изера «имплицитный читатель», предложил выделять инстанцию, сначала названную им имплицитным

¹ Эспен Орсет предлагает термин *interface addressee*, «адресат интерфейса» (Aarseth, 2007b), но, во-первых, у Орсета эта инстанция игрока располагается над аватаром, но под имплицитным игроком, а во-вторых, нам этот термин не кажется удачным, потому что интерфейс пронизывает все уровни игры.

² Про метаструктуры и изменение целей в играх см. (Zagal et al., 2019, стр. 6–8).



пользователем (Aarseth, 1997, стр. 127), а затем имплицитным игроком (2007b, стр. 132). Однако мы считаем, что основные инстанции игрока — на схеме они идут по центральной оси — все-таки эксплицитны, потому что игра по самой своей сути предполагает это более или менее жестко заданное зияние на месте игрока, коридор геймплейных, нарративных и программных возможностей, эксплицитно взывающий к реципиенту. Орсет сам же практически подтверждает нашу идею, возражая себе: «Еще больше, чем имплицитный читатель, имплицитный игрок обладает конкретным, материальным бытием, потому что игра не сможет существовать, пока для игрока отсутствует средство ввода» (2007b, стр. 132).

Имплицитными, на наш взгляд, оказываются идеальный и эмерджентный процедурный акторы, а также трансгрессивный игрок. Первый фактически не является актором в строгом смысле этого слова (разве что в пределе или отдельных — хардкорных — случаях, когда сливается с процедурным игроком), оставаясь некоторым эталоном или, по крайней мере, минимальным уровнем навыка. Два других представляют собой побочные фигуры, необязательные потенции, несущественные для развертывания игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В финале статьи пунктирно очертим возможные приложения описанной модели и области дальнейших изысканий:

- проработка модели для разных типов компьютерных игр — прежде всего для игр как искусства, где, по нашей гипотезе, на эту модель будет накладываться более традиционная модель художественной коммуникации;
- исследование игр по всему людо-нарративному спектру и континууму «игра – игрушка», что может позволить нам лучше понимать сходства и различия между полюсами;
- уточнением модели для многопользовательских, мультиплеерных и условно-бесплатных игр;
- исследование организации коммуникативных уровней в играх различных жанров;
- исследование отдельных уровней и их инстанций;
- использование этой схемы как элемента пристального анализа отдельных игр, оказывающихся любопытным кейсом для разбора в каком-то аспекте модели.



Несмотря на огромную работу, проведенную исследователями компьютерных игр, их структура и устройство представляются нам еще недостаточно изученными. Предложенная общая схема — лишь черновой вариант, попытка построения общей модели коммуникативных уровней и медиальных инстанций для компьютерных игр. Та частота, с которой нам приходилось говорить о будущих исследованиях, отражает явную необходимость дальнейшей работы и академической дискуссии: каждый уровень и каждая инстанция оказываются проблемными, порождая множество теоретических вопросов.

Список литературы

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007a). Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games. *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 9, 35–44. doi: 10.7202/1005528ar
- Aarseth, E. (2007b). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *DiGRA Conference*. doi: 10.1057/9781137429704_13
- Atkins, B. (2003). *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bordwell, D. (2007). *Three Dimensions of Film Narrative. Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge. Retrieved from http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf
- Branigan, E. (1992.) *Narrative Comprehension and Film*. London; New York: Routledge. Retrieved from https://is.muni.cz/el/1421/jaro2012/FAV221/um/Branigan_Edward_-_Narrative.comprehension.and.film.pdf
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca.
- Gaudreult, A. (1988). *Du littéraire au filmique: Système du récit*. Méridiens Klincksieck. (на французском)
- Gaudreult, A. & Jost, F. (2007). Annunciation and Narration. In T. Miller & R. Stam (eds.), *A companion to film theory*. Wiley-Blackwell. doi: 10.1002/9780470998410.
- Heide-Smith, J. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviours*. PhD Dissertation, Copenhagen. Retrieved from <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>



- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1, 1. Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Digital Games Research Conference*, 30–45. Retrieved from <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; L.: The MIT Press.
- Juul, J. (2007). Without a goal. In T. Krzywinska & B. Atkins (eds.), *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Bergen. Retrieved from <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43–59. Retrieved from <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play — Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell. Doi: 10.1002/9781444310177
- Zagal, J., Debus, M. & Cardona-Rivera, R. (2019). On the Ultimate Goals of Games: Winning, Finishing, and Prolonging. *The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg*. Retrieved from <http://rogel.io/content/2-publications/zagal2019ultimate.pdf>
- Женетт, Ж. (1972). Повествовательный дискурс. В *Фигуры* (Т. 2, стр. 60–280). Москва.
- Ламзина, А. В. (2003). Рама произведения. В Николюкин, А. Н. (Ред.), *Литературная энциклопедия терминов и понятий* (стр. 848–853). Москва: Интелвак.
- Тюпа, В. И. (2002). Очерк современной нарратологии. *Критика и семиотика*, 5, 5–31. Получено из http://www.philology.nsc.ru/journals/kis/pdf/CS_05/cs05tupa.pdf
- Шмид, В. (2003). *Нарратология*. Москва: Языки славянской культуры. Получено из <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/schmid.pdf>



References

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007a). Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games. *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 9, 35–44. doi: 10.7202/1005528ar
- Aarseth, E. (2007b). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *DiGRA Conference*. doi: 10.1057/9781137429704_13
- Atkins, B. (2003). *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bordwell, D. (2007). *Three Dimensions of Film Narrative. Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge. Retrieved from http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf
- Branigan, E. (1992.) *Narrative Comprehension and Film*. London; New York: Routledge. Retrieved from https://is.muni.cz/el/1421/jaro2012/FAV221/um/Branigan_Edward_-_Narrative.comprehension.and.film.pdf
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca.
- Gaudreult, A. (1988). *From Literary to Cinematic: The Narrative System [Du littéraire au filmique: Système du récit]*. Méridiens Klincksieck. (in French)
- Gaudreult, A. & Jost, F. (2007). Annunciation and Narration. In T. Miller & R. Stam (Eds.), *A companion to film theory*. Wiley-Blackwell. doi: 10.1002/9780470998410
- Genette, G. (1972). The Narrative Discourse. *Figures* (Vol. 2, pp. 60–280). Moscow. (in Russian)
- Heide-Smith, J. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviours*. PhD Dissertation, Copenhagen. Retrieved from <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1, 1. Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Digital Games Research Conference*, 30–45. Retrieved from <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; L.: The MIT Press.



- Juul, J. (2007). Without a goal. In T. Krzywinska & B. Atkins (Eds.), *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Bergen. Retrieved from <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>
- Lamzina, A. V. (2003). A frame of a literary work. In Nikolyyukin, A. N. (Eds.), *A Literary Encyclopedia of Terms and Concepts* (pp. 848–853). Moscow: Intelvak. (in Russian)
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43–59. Retrieved from <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play — Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schmid, W. (2003). *Narratology*. Moscow: Yaziky slavyanskoy kulturi. Retrieved from <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/schmid.pdf>
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell. Doi: 10.1002/9781444310177
- Tyupa, V. I. (2002). An Overview of Modern Narratology. *Critika i Semiotika*, 5, 5–31. Retrieved from http://www.philology.nsc.ru/journals/kis/pdf/CS_05/cs05tupa.pdf (in Russian)
- Zagal, J., Debus, M. & Cardona-Rivera, R. (2019). On the Ultimate Goals of Games: Winning, Finishing, and Prolonging. *The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg*. Retrieved from <http://rogel.io/content/2-publications/zagal2019ultimate.pdf>



«ENCYCLOPEDIC GAMES» AS A WAY OF HISTORICAL REFLECTION

Vladislav Kirichenko (a)

(a) Saint Petersburg State University. 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, Russia, 199034.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Abstract

This paper is devoted to the analysis of the specifics of historical reflection in computer games. The author shows how games can accumulate history, reflect on it, transform it for the sake of game conventions, and also change cultural memory in some way. Gameful historiography is sometimes associated with the concepts of "edutainment" and "serious game", which have as their goal the teaching of historical material. However, the author's term "encyclopedia game" is used in the study to designate such types of games that in their essence can be "read" as a form of reliable knowledge, but at the same time, they were created as independent products with a partially fictional world. The main objective of the study is an attempt to identify ways of organizing historical material in the form of a computer game. During the study, the author describes the general features of the history of games and its problems, justifies the use of the term "encyclopedia game", and identifies various types of "encyclopediaism". As a result, the author concludes that the "encyclopedia game" is a unique form of medium of computer games that can embody the history of everyday life and mentality in the "total" form.

Keywords

New Historicism; Encyclopedic Games; Edutainment; Computer Games; Historical Reflection; Serious Games; Places of Memory; Cultural Memory; History of Everyday Life; History of Mentality



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



«ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ» КАК СПОСОБ ИСТОРИЧЕСКОЙ РЕФЛЕКСИИ

Кириченко Владислав Владимирович (а)

а) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7/9.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Аннотация

Настоящая работа посвящена анализу специфики исторической рефлексии в компьютерных играх. Автор показывает, как игры могут аккумулировать историю, размышлять о ней, трансформировать ее в угоду игровым условиям, а также в некотором роде изменять культурную память. «Игровая» историография иногда связана с понятиями «эдьютеймент» и «serious game», которые направлены на обучение. Однако в исследовании используется авторский термин «энциклопедическая игра» для обозначения такого вида игр, которые могут быть «прочитаны» как форма достоверных знаний, но при этом были созданы как независимые продукты с частично вымышленным миром. Основной целью исследования является попытка выявить способы организации исторического материала в форме компьютерной игры. В ходе исследования автор описывает общие особенности истории в играх и ее проблемы, обосновывает использование термина «энциклопедическая игра», выделяет различные виды «энциклопедизма». В итоге автор приходит к выводу, что «энциклопедическая игра» является уникальной формой медиума компьютерных игр, способной «говорить» на темы истории повседневности и ментальности в «тотальном» виде.

Ключевые слова

Новый историзм; энциклопедические игры; эдьютеймент; компьютерные игры; историческая рефлексия; серьезные игры; места памяти; культурная память; история повседневности; история ментальности



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

История так или иначе затрагивает различные сферы человеческой жизни. Одной из таких сфер является искусство, а вместе с тем и всевозможные творческие практики. Искусство не просто копирует исторический факт, но всегда работает с ним, рефлексивирует над его содержанием и смыслом, иногда таким образом его изменяя. Историческое влияние прослеживается в художественных практиках и активно изучается. Настоящее исследование является попыткой рассмотреть вопрос о вкладе компьютерных игр в поле исторического¹, о том, как компьютерные игры, стоящие на границе искусства, развлечения и обучения в широком смысле, способны говорить об истории. Чтобы ответить на поставленный вопрос, который является не гипотетической установкой, но некоторым требованием времени, поскольку в современном мире компьютерные игры становятся все более и более доминантным культурным полем, необходимо иметь представление о том, чем является компьютерная игра. В данной работе понятие «компьютерная игра»² определяется как игра (game), которая представлена в форме компьютерной программы, используемой не для решения функциональных задач, но для развлечения путем игриания (playing). В связи с этим определением, кажется, возникает четкий спектр культурных артефактов, способных впускать в себя историю. Здесь необходимо отметить, что компьютерная игра изначально представляет собой интермедиальное (синкретическое) произведение, включающее звук, визуальное изображение, элементы аналогового управления, текст. Эти четыре принципиальных элемента (к которым может прибавляться еще ряд других) формируют медиальное ядро компьютерной игры, однако надо иметь в виду, что из взаимодействия данных частей вытекает дополнительная особенность компьютерных игр — это их игровой процесс (как некоторое эмерджентное целое), или геймплей. Геймплей характеризуется двумя важными параметрами. Во-первых, это

¹ Стоит сказать, что история в компьютерных играх активно изучается в зарубежных game studies. А один из ведущих специалистов по этой теме даже предложил рассматривать ее как отдельное направление — historical game studies (Chapman, Foka, Westin, 2016c)

² Стоит указать, что в данном случае термин выбран неслучайно, он происходит от английского глагола «to compute», т. е. «вычислять», что вскрывает оригинальную природу техники, с помощью которой реализуется компьютерная игра, и, таким образом, лучше подходит для обобщения, чем термин «видеоигра», который редуцирует все многообразие игр к тем, что обладают графическим интерфейсом. То есть «...«компьютерная игра» является более общим понятием, поскольку отсылает к *вычислимости* игрового события, что принципиально отличает компьютерные игры от аналоговых (визуальный критерий, очевидно, не дает той же меры всеобщности в схватывании специфики компьютерных игр).» (Ленкевич, Савчук, 2016, стр. 15).



игровые механики, относящиеся к игре как произведению и возникающие в самом процессе игrania. Во-вторых, это игровой опыт, развивающийся в зависимости от продолжительности и формы игrania. Все выше описанные характеристики компьютерной игры в дальнейшем будут нам полезны для установления способов внедрения истории в компьютерную игру. Представленное здесь исследование исторических и околоисторических игр основано на видении истории в духе традиций «нового историзма», в частности, на подходах, связанных с историей повседневности¹ (Блок, 1957; Бродель, 1986), ментальностей² (Дарнтон, 2002; Шартье, 2006) и «тотальностью»³ (Бродель, 1986), часто сводимых в область культурной истории⁴.

Безусловно, при переносе данной оптики в область компьютерных игр происходят существенные изменения в понимании этих концепций. В первую очередь, стоит сказать, что компьютерные игры так или иначе остраивают изображаемое, а также заставляют игрока осваивать новые навыки. И в то же время не меньшую роль играют и моменты повторения и рутины, когда игрок выполняет в игре уже ставшие привычными действия⁵. Последнее, однако, затрагивает область «внутренней истории», т. е. истории или историй, которые складываются из событий, происходящих с игроком или аватаром; нас же интересуют механизмы введения игрока в пространство повседневности той или иной исторической эпохи — а эту роль выполняет воспроизведение ее условий, обстоятельств и антуража, то есть создание (виртуального) пространства исторического⁶, причем, кажется, что компьютерные игры обладают уникальной способностью работы с ним.

¹ История повседневности (*histoire du quotidien*) является концепцией исторической школы «Анналов», которая ставит задачей исследования условий жизни, труда и отдыха, различных факторов, влияющих на конструирование норм поведения, большинства людей какой-либо страны в какой-либо период. Это история «безымянных» персон.

² История ментальностей (*histoire des mentalités*) — особый вид историографии, который концентрируется на мышлении в культурах и социальных группах прошлого. Подробнее см. (Burke, 1986).

³ «Тотальная» история (*histoire totale*) — такой вид исторического описания, при котором используются все существующие в обществе отношения (экономические, культурные, политические и пр.).

⁴ На важность применения подобного подхода (культурно-исторического) также указывают исследователи компьютерных игр Яакко Суоминен и Юсси Парикка. Опираясь на логику традиции медиаархеологии и культурной истории, ученые пытались проследить изменения опыта перемещения в городе в контексте появления мобильных игр (Parikka, Sumionen, 2006).

⁵ Игры, особенно казуальные, даже могут встраиваться в повседневную жизнь игрока, например, совпадая по времени с прогулками, поездками в транспорте и прочими рутинно возникающими паузами. Остается открытым вопрос, есть ли примеры игр, где этот механизм участвует в репрезентации истории повседневности. — *Прим. ред.*

⁶ Во многих играх создается узнаваемое пространство, которое позволяет судить об исторической повседневности, отвлеченной от жизни самого игрока, но понимаемой как существовавшая. В



Во-вторых, в компьютерных играх проблематизируется понятие «истории ментальности». Здесь сочетается несколько фактов: а) разработчики игр обычно не историки и продуцируют свои представления, иногда ангажированные; б) игроки чаще всего не историки, они могут сомневаться в истинности, но подсознательно что-то запоминают (например, оценку каких-то политических действий). Эти два факта создают условия для возникновения новых смыслов у исторического материала в игре. Кроме того, история ментальности относится к области культурных представлений, компьютерные игры же обычно показывают политические действия и военные конфликты. С точки зрения теории ментальности в играх актуализируются различные высказывания и выражаются оценочные суждения культурного и политического значения той или иной страны. В этом смысле история в компьютерных играх порождает собственный ареал вымысла и мифологии (MacCallum-Stewart, Parsler, 2007).

В-третьих, понятие «тотальная история» совсем по-другому звучит, когда речь идет о компьютерных играх, поскольку в какой-то степени данный медиум обладает правом на всеобъемлющее использование виртуального пространства (игры включают в себя звук, графику, текст и т. п.). Это значит, что «тотальность» тут не только текстуальная, но пространственная. В этом контексте важно, что компьютерная игра может попытаться обратиться не только к тексту об истории экономики, культуры или политики, но и к симуляции процессов и действий в этих областях¹. В области тотальности скрыта наиболее любопытная часть компьютерных игр в том смысле, что история в играх заключена скорее в пространстве, чем в событиях (Schut, 2007).

Помимо сказанного, стоит указать еще на несколько особенностей репрезентации истории в компьютерных играх: 1) игры обычно рассматриваются как вымышленные артефакты, часть области развлечения, в связи с чем значимость их высказываний в глазах публики заметно снижена; 2) игры часто не размышляют об истории, но эксплуатируют стереотипы, хотя иногда они избегают отсылок к «популярной памяти» (popular memory) из-за геймплейных условностей и политического дискурса вокруг гейминга², что может

этом смысле абстрактные игры вроде стратегий жанра 4X не могут претендовать на подобные характеристики.

¹ Некоторые игры вроде *Hearts of Iron IV* (2016) предлагают проводить «реконструкторские» прохождения с целью создания симуляции исторических процессов.

² Так, исследователь компьютерных игр Адам Чапмен показал (Chapman, 2016a), что большинство игр, посвященных Первой мировой войне, поступают с «популярной памятью» так же, как игры о



обеднять их потенциал и приводить к символической редукции исторического знания¹; 3) история в играх реализуется не только в тексте, но и в изображениях, звуках и т. п.; 4) все исторические или околоисторические игры влияют на нашу культурную память², даже если мы не отдаем себе отчета в этом; 5) не все игровые жанры пригодны для исторической рефлексии, т. е. некоторые формы компьютерных игр вынуждены «обрезать» историческое; 6) чаще всего игры следуют логике «школьной» истории о политике и войнах, реальная история — шире³.

ИСТОРИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ⁴

Проведенный в ходе исследования обзор компьютерных игр показывает, что в большинстве своем разработчики игр стараются вносить внешний исторический факт в сюжетное поле, которые обычно выражено текстом и визуальной частью. Очевидно, что внешняя история проявляется главным образом в «исторических играх» разных жанров: это могут быть стратегии в реальном времени (*Company of Heroes*, 2006) или пошаговые (*Civilization*, 1991-2016), шутеры (*Call of Duty*, 2003-2019; *America's Army*, 2002-2009), приключенческие игры типа серии *Assassin's Creed* (2007-2018), посвященные различным историческим эпохам. Исторические личности (вроде Сталина, Оды Нобунаги, Ганди и пр.) реализуются в симулятивных глобальных стратегиях (4X) косвенным образом, поскольку представленные лидеры и нации обычно имеют очень опосредованное отношение к реально существовавшему двойнику или государству и построены на внешних стереотипах (например, Ганди

Второй мировой войне обращаются с событиями Холокоста: их просто не показывают, поскольку считается, что игровой опыт свидетельства может оказаться слишком травматичным. Это необычное следствие позволяет писать не совсем стандартную историю войн.

¹ Важно отметить, что это далеко не односторонний результат, поскольку историческое в играх часто ассоциативно связано с актуальностью и имеет определенные референты. Игры не спешат давать полные представления, но лишь приводят «ссылки на литературу», т. е. историческое в играх закрепляется скорее за словами, названиями, чем за образами. Эти условные номинации «словарно» отсылают игрока к реальным явлениям, которые можно уточнить вне мира игры. Подобные формы порой имеют буквальное воплощение, например в играх *80 Days* (2014) и *Crusader King's 2* (2012) исторические ссылки выводят игрока на Википедию.

² Примером работы с исторической памятью может служить игра *Medal of Honor* (2010). Подробнее см. детальный анализ в работе (Cooke, Hubbell, 2016).

³ Подробнее об общих проблемах истории в играх см. монографию Адама Чапмена (Chapman, 2016b).

⁴ В исследованиях исторического материала компьютерных игр обычно недостаточно учитывается специфика данного медиума. Настоящая работа тоже не претендует на раскрытие медиальной специфики, но стремится ухватиться за наиболее необычные, нестандартные ходы и примеры в истории компьютерных игр, поэтому в нашем исследовании будет встречаться много малоизвестных проектов, в том числе восточных.



— пацифист, Нобунага — милитарист)¹. Среди необычных носителей исторического материала можно назвать соревновательные многопользовательские игры вроде *World of Tanks* (2010) и *War Thunder* (2012), сконцентрированные на тематике Второй мировой войны. Также необходимо отметить, что наиболее актуальные тематические блоки истории, реализуемые в компьютерных играх, посвящены военным конфликтам древности и более современных периодов, в частности, наибольшее количество игр касается военных событий XX в., начиная от малобюджетных проектов вроде *Qarabag Wars*² (2008) и заканчивая мейнстримовыми сериями, например *Call of Duty*. Тематика военных конфликтов обоснована, с одной стороны, самой призмой «школьной» истории, которая сконцентрирована главным образом на войнах и политических деятелях с их заслугами и преобразованиями, а с другой, самими механиками многих игр. Некоторые жанры компьютерных игр слабо приспособлены для достоверной реализации в них исторических фактов, в первую очередь, к ним относится особо популярный жанр «ролевая игра» (RPG), тем не менее это не означает, что подобные игры не могут основываться на некоторых исторических ситуациях, вплетая в них дополнительные вымышленные элементы. Так, можно привести в пример японскую ролевую игру (JRPG) *Shadow Hearts*³ (2001), события которой происходят в период с 1913 по 1914 гг. на территории Китая (Шанхай) и Европы (Лондон). Главные герои демон Юри Хюга (Yuri Hyuga) и экзорцист Алиса Эллиот (Alice Elliot) оказываются втянуты в вереницу военных (нападение Японии на Китай) и мистических событий (бывший ватиканский кардинал хочет вызвать апокалипсис). В игре особое место занимает фигура помощника протагониста Роджера Бэкона, философа XII в., который стал бессмертным. Несмотря на то что герои спасают мир от мистического апокалипсиса, убийство эрцгерцога австрийского Франца Фердинанда все равно случается и приводит к Первой мировой войне. Таким образом, данная игра являет собой пример альтернативной истории, смешанной с фэнтезийным сеттингом. В Японии также имеет место уникальный игровой жанр — «мусо» (musou), который состоит в слэшерной (slasher) боевой системе

¹ Например, см. подробнее о том, как *Civilization V* актуализирует сугубо стереотипное осмысление экспансивной стратегии, а также задает образовательные рамки исторических событий с точки зрения западной истории, в работе исследователя компьютерных игр и филолога Дома Форда (Ford, 2016)

² Малоизвестная и малобюджетная азербайджанская игра про военный конфликт в Нагорном Карабахе от Azeri Games Production. Не стоит путать с похожей *Under Occupation: Revenge* (2017) от AzDimension, посвященной той же тематике.

³ Серия игр носит такое же название.



великих героев против орд вражеских солдат, а сюжетной основой стандартно выступает вымышленный исторический конфликт завоевания Японии, напоминая события времен Сенгоку (Сэнгоку дзидай, «Эпоха воюющих провинций»). Например, к нему прямо отсылает название одной из знаменитых серий — *Sengoku Bassara* (2005–2019). Строго говоря, если на Западе исторические игры интересуются преимущественно XX в. (Первой и Второй мировыми войнами) и в меньшей мере Средневековьем, то на Востоке центральное место отводится событиям эпохи Эдо (главным образом Сенгоку) и Мейдзи в Японии и периоду Сражающихся царств в Китае.

«ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ»

Здесь необходимо сделать небольшое отступление о том, что такое «энциклопедическая игра». Наше понимание «энциклопедии» в чем-то близко представлениям Умберто Эко. В своей работе «Роль читателя» (1979) итальянский ученый вводит дихотомию «энциклопедия — словарь». Первый элемент он определяет как более амбициозное явление, поскольку энциклопедия «должна давать сведения о поведении определяемого выражения в разных контекстах и при разных обстоятельствах» (Эко, 2016, стр. 610) — и чуть далее — «Энциклопедия же с самого начала строится как сеть, в которой любые единицы могут быть связаны с другими» (Эко, 2016, стр. 611). Эко, конечно, говорит о текстах, однако кажется, что ничего не мешает метафорически перенести это значение в область игровой индустрии. В таком смысле исторические энциклопедические игры реализуются благодаря различным контекстам и обстоятельствам, имеющим место в игре как в сюжетно-нарративном плане, так и в геймплейном, звуковом и визуальном. Проще говоря, под «энциклопедической игрой»¹ понимается наиболее полная и уникальная форма компьютерных игр, с помощью которой данный медиум способен говорить об истории, актуализируя все свои «мощности» (текст, звук, графику, геймплей и пр.). Большинство компьютерных игр не является «энциклопедическими», потому что не обладают широтой охвата исторического материала, которая

¹ Стоит отметить, что теоретически «энциклопедическая игра» может строиться не только на историческом материале, но и на любом другом (биология, химия, астрономия и т. п.), который претендует на полную репрезентацию в контексте игрового мира. Однако в данном случае автор фокусируется на примере исторических энциклопедических игр, как наиболее эмблематичных для этого направления, поскольку исторический план охотно включают в игры самых разных жанров, порой прорабатывая его очень детально. Более того, автор подробно рассматривает японские исторические игры, что позволяет взглянуть на историю в контексте игр не только с западноевропейской точки зрения, но и с точки зрения восточной культуры. — *Прим. ред.*



достигается посредством детальности игровой симуляции, однако существует ряд примеров, способных продемонстрировать совершенно необычное (в медиальном смысле) поле пересборки истории. Причем то, как происходит эта пересборка, диктуется не научными или образовательными задачами, а логикой игры (как особой формы развлечения и искусства), — но результат имеет значительный социальный «импакт-фактор», поскольку игры являются яркими и убедительными носителями культурной и исторической памяти.

Для того чтобы лучше понять, каким образом используемое нами понятие «энциклопедическая игра» отличается от эдьютеймента и «серьезных игр», необходимо обратиться к рассмотрению этих явлений.

ЭДЬЮТЕЙМЕНТ И «СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ»

Одной из форм реализации в компьютерных играх исторической действительности является эдьютеймент¹, или игровое обучение. Корни этой методики обучения уходят в Древнюю Грецию, в которой практики обучения были построены на агональном (соревновательном) аспекте. Само понятие возникло еще в 1948 г. в студии Уолта Диснея, когда были выпущены фильмы о дикой природе «Настоящие приключения» (True-Life Adventure). В свою очередь, «серьезные игры» («serious games») представляют собой синонимичное явление: это компьютерные игры, прагматически нацеленные (их иногда называют «applied games») на выработку у игрока-пользователя определенных навыков и компетенций. Они так же, как и игры в жанре эдьютеймент, появились еще в 1970-е и посвящены различным сферами жизнедеятельности: обучению персонала, офисных клерков, менеджеров, официантов, работников здравоохранения, безопасности, военной и спортивной деятельности и т. п. Некоторые коммерческие игры выступают в роли «серьезных игр» и помогают в реальной работе ученых, как, например, в случае ММО-игры *EVE Online* (2003)². Первой же игрой в жанре «серьезных игр» считается серия *Oregon Trail* (1971). Среди представителей этого жанра почти не встречается классических проектов, остающихся популярными до настоящего времени. В общих чертах игры подобного рода можно поделить на два пласта: 1) сугубо обучающие

¹ Понятие возникло при слиянии двух английских слов: «education» (образование) и «entertainment» (развлечение).

² В игре есть возможность помогать анализировать реальные астрономические данные за особую внутриигровую валюту (на момент 2019 г.).



игры; 2) самостоятельные игры с образовательным аспектом. Так, к первому классу относится огромное множество малых проектов для детей школьного возраста, этот вид игр популярен до сих пор, к ним можно отнести многие лингвистические и чисто математические игры, которые сейчас популярны в виде приложений для смартфонов, а также *Mickey's Adventure in Numberland* (1994), *Big Brain Academy* (2005), *Let's Draw* (2010) и др. Второй тип игр более заметен в истории игровой индустрии и сюда можно отнести следующие проекты: симулятор рыбы *Odell Lake* (1984), серию творческих платформеров *LittleBigPlanet* (2007–2014), симулятор творческого письма с рядом лингвистических упражнений *Elegy for a Dead World* (2014) и т. д.

Среди образовательных игр второго типа тоже встречаются проекты на историческую тематику, например *Versailles 1685* (1996)¹. Эта игра интересна тем, что она представляет собой приключенческий квест в сеттинге Франции конца XVII в. во времена правления Людовика XIV, а события происходят в знаменитом Версальском дворце. Весь интерьер, живопись, реалии соответствуют историческим, в дополнении к ним в игре есть серьезный энциклопедический словарь с изображениями. Сама игра была задумана еще в 1994 г. Союзом музеев Франции (*Réunion des musées nationaux*) в образовательно-культурных целях. Таким образом, данная игра оказывается ярким примером не только эдьютеймента, но и «энциклопедической игры». Наиболее принципиальным отличием эдьютеймента и «серьезных игр»² от «энциклопедических» является тот факт, что последние относятся к независимым продуктам игровой индустрии (разрабатываются в рамках общих условий рынка³), они не ставят себе целей по обучению кого-либо историческому материалу

¹ В некотором смысле это игра может считаться почти «виртуальным музеем», т. е. негеймифицированной симуляцией музея (Версаля). Подробный разбор особенностей этой игры и историю ее создания см. у Эдвиж Лельевр, исследователя компьютерных игр и историка (Lelièvre, 2016). Второй проект *Ofabulis* (2014), о котором рассказывает Лельевр, был посвящен национальным памятникам Франции, но просуществовал лишь с 2014 по 2015 гг. В настоящее время проект недоступен.

² Так, разработчики *Czechoslovakia 38–89: Assassination* (2015) пытались создать «серьезную» историческую игру, посвященную Второй мировой войне, на основе реальных свидетельств ее участников. Они опирались на пять основных принципов: 1) множество точек зрения; 2) аутентичность; 3) конструктивизм; 4) инклюзивность; 5) контекстуализация. На примере этого подхода можно видеть, что задачи «серьезной игры» на историческую тематику значительно отличаются от «энциклопедической игры». Детальный анализ игры про Чехословакию и общие проблемы реализма истории в играх см. статью одного из разработчиков Вита Шислера (Šisler, 2016).

³ К сожалению, отсутствие этого момента у эдьютеймента и «серьезных игр» ведет к тому, что они не пользуются широкой популярностью.



или следованию ему достоверно, причем чаще всего они обладают фикциональным сюжетом.

ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ В ИГРАХ: ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

Энциклопедические игры любопытны тем, как они пытаются ввести игрока в пространства внутриигровой повседневности. Одним из примеров таких игр может служить *Rome: Caesar's Will* (2000), которая является историческим квестом в сеттинге Древнего Рима первого века нашей эры. Действие разворачивается в 44 г., повстречать в игре можно Октавиана Августа, Марка Антония, Лепида и даже Клеопатру. Игроку предстоит играть за легионера Геркулеса Празиния, который влюблен в замужнюю даму, чей муж умирает от яда, затем девушку обвиняют в убийстве и приговаривают к смертной казни. Игроку дается 40 дней, чтобы раскрыть дело об отравлении. Однако не сюжетом сильна игра, но тем фоном, который в ней задается. Несмотря на ограниченность по времени игрок может посетить множество реально существовавших мест, воссозданных по историческим документам. Таким образом, представленная игра, как и предыдущий проект, является примером энциклопедической игры, но при этом по своей геймплейной структуре она напоминает научно-популярные работы (Анджела, 2007; Матисзак, 2018), поскольку игровое время ограничено, как и ограничены одни сутки повествования в указанных работах. Кроме того, мир в этой игре представлен через видение просто гражданина Рима, и хотя история его жизни является вымышленной, по форме это, наверное, лучший пример переноса в игры микроисторического подхода¹. В этом контексте стоит отметить, что компьютерные игры могут служить совершенно иной (в чем-то даже более полной, чем текст или фильм) формой передачи исторического знания и опыта, поскольку они более иммерсивны из-за интерактивности. В этом контексте стоит отметить, что компьютерные игры в принципе не могут быть так «политичны», как школьный курс истории, они часто обращаются к более широкой картине мира, особенно если речь идет об энциклопедических играх. Например, выстраивая даже сугубо фикциональное пространство, историческая компьютерная игра актуализирует широкий спектр «категорий культуры» (Гуревич, 1972).

¹ Например, в духе известной микроисторической работы (Гинсбург, 2000). Стоит напомнить, что в компьютерных играх предпринимались и попытки актуализации реального документального материала, основанная на показаниях участников войны в Южном Афганистане игра *Правда о девятой роте* (2008). Дополнительно анализ использования документальной составляющей в компьютерных играх см. (Oldenburg, 2017).



Наиболее качественным примером энциклопедической игры в японской игровой индустрии является малоизвестный экспериментальный проект *Cosmology of Kyoto* (1993). Эта игра посвящена Киото позднего времени эпохи Хэйан (X–XI вв.). Игрок играет за обычного человека, внезапно переродившегося в густых зарослях травы, соответственно, не принадлежащего к какому-то конкретному сословию, что явно сделано в геймплейных целях, чтобы игрок мог посетить все актуальные места, причем с той же степенью свободы, что и в *Way of the Samurai*. По всей видимости, это «самая историчная» игра по истории Японии, потому что в ней буквально есть библиографический список использованных при создании игры работ, например: E. Miner *An Introduction to Japanese Court Poetry* (1968); J. M. Kitagawa *Religion in Japanese History* (1966); Н. С. McCullough *Okagami, The Great Mirror: Fujiwara Michinaga and his Times — A Study and Translation* (1980) и др. В целом, игра представляет собой приключенческий квест, который позволяет погрузиться в мир средневековой Японии до появления военизированного сословия самураев. Разработчики не только уделили большое внимание воссозданию реальной карты Киото и его мест (рынкам, храмам, местам для бедняков, крестьянским угольям и пр.), но и привели целый пласт прозы и поэзии данного периода: сказки и сказания, отрывки из Сэй Сёнагон, «Повести о Гэндзи» и пр. В самой игре есть энциклопедия различных сфер жизни этого периода, она делится на: философско-религиозную мысль, политику и экономику, образ жизни, описания мест и строений, значимых личностей (например краткий рассказ об Абэ-но Сэймэй с изображением его храма) и литературу. Одной из особенностей *Cosmology of Kyoto* является невозможность получить «конец игры» (game over) по причине смерти героя, поскольку в сюжетную основу игры введено представление о буддийской карме и реинкарнации, можно попасть в рай (небесный мир) или в подземный мир (Страну Корней?), однако после определенного времени герой вернется обратно на землю в виде человека или собаки в зависимости от поступков игрока. Достоверность исторических фактов проявляется в деталях. Примером такой детали может быть довольно точное и подробное отражение в игре нового на тот момент буддистского учения Чистой Земли¹, ставшего знаковым для своего времени. Оно

¹ Данный культ был провозглашен монахами Хонэнном и Нитирэнном, которые основали две отдельные школы, имевшие не много отличий между собой. Идея культа была проста, он состоял в том, что каждый, кто молился Будде Амида, после смерти попадал в «Обитель блаженства». Подробнее см. работу японского историка (Иэнага, 1972. стр. 109).



представлено (вполне в соответствии с историческими данными) как маргинальное религиозное течение в среде простых крестьян¹: в игре можно встретить сборище крестьян на базаре, повторяющих молитву «Наму Амида Буцу» («Да здравствует Будда Амида»). Феномен этого необуддистского культа связан с эсхатологическими представлениями в обществе², с распространением «народного буддизма», а также с частыми природными катаклизмами (в игре — падение метеорита), эпидемиями (болезни бедняков) и нестабильностью общества (мятежи и бессмысленная жестокость городской аристократии³). Таким образом, можно говорить о том, что *Cosmology of Kyoto* является одной из лучших в истории игровой индустрии попыток создания исторической симуляции, вбирающей в себя исторические факты, пусть и преломленные в конкретных ситуациях вымышленного толка, имевшие свои реальные аналоги, а также возможности интерактивного изучения несуществующих в настоящее время мест древности.

ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ В ИГРАХ: ТОТАЛЬНОСТЬ

Энциклопедические игры могут претендовать на тотальность изображения, которая часто воплощается в ощущении бесшовности и реалистичности мира. Примером этого могут выступить игры серии *Way of the Samurai* (2002–2011). Первая часть серии частично основана на реальных событиях древности и демонстрирует повседневную жизнь обычного самурая (ронина) по имени Кендзи начала эпохи Мейдзи во времена Сацумского восстания. Главной чертой игры является свобода действия в ней, потому что игроку предлагается делать что угодно на протяжении нескольких дней. Можно помогать обычным жителям, присоединиться к какой-либо фракции самураев или просто ничего не делать и остаться в стороне от вымышленных событий мира. Здесь важно отметить, что многие события в игре происходят сами собой, а игрок уже принимает решение, как ему на них реагировать. Так, одной из концовок может быть встреча с разбойниками, которые положат связанного героя под

¹ Этот культ не имел официального признания в Японии, хотя повлиял на «государственный буддизм». В эпоху Хэйан официальные буддистские священники назначались правительством в связи с необходимостью поддерживать определенную идеологию, что, однако, не сильно мешало существовать т. е. «народным формам» буддизма.

² Как свидетельствует японовед А. А. Накорчевский: «Будда Амида стал восприниматься японцами (неправильно и искаженно, если исходить из изначального буддийского контекста) как своего рода *ками*, властелин потустороннего мира» (Накорчевский, 2003, стр. 197).

³ В игре есть эпизод с детьми, играющими в мяч у дома особого вельможи. Мяч случайно попадает в коня аристократа, за что ребенок, который пошел просить прощения, на месте лишается головы.



поезд, — если он не будет сопротивляться, то погибнет. Большой заслугой данной игры является попытка создания атмосферы указанного исторического периода, хоть и в пространстве небольшой вымышленной деревни, в контексте свободного игрового выбора.

Следующий пример представляет собой известную игру *Shenmue* (1999). Для своего времени ее геймдизайнер Ю Судзуки задумал невероятно «тотальный» проект, который оказался очень дорогим (47 млн. долл.). В игре планировалось воплотить повседневную бесшовность мира, которая была трудоемкой и дорогостоящей, т. к. команда Судзуки во многом была первопроходцем формы открытого мира. Помимо прочего, эта игра в какой-то степени является историческим проектом, она посвящена городу Йокосука, в котором развивается вымышленная история героя Ре Хадзуки. «Тотальность» исторического состояния города достигается рядом нововведений, связанных с реализмом повседневного: 1) введение смены дня и ночи в реальном времени; 2) система смены погоды¹; 3) наличие телефона, с помощью которого можно позвонить различным персонажам; 4) полное озвучивание игровых реплик героев; 5) система Quick Time Events для вовлечения игрока в кат-сцены. Наиболее важным открытием *Shenmue* является система поведения неигровых персонажей, каждый из которых обладает собственным расписанием, что позволяет создать естественный облик города и создать симуляцию повседневной жизни в провинциальной Японии в 1980-гг.

«СЛОВАРНЫЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ»

Когда Эко противопоставляет «словарь» и «энциклопедию» в понятийном смысле, он, конечно, хочет указать нам на то, что первое является чем-то точным, конкретным, нюансированным, в то время как второе оказывается системным, широким, заданным множеством параметров. Однако это не значит, что некоторые словари не могут быть рассмотрены как энциклопедии. Так, словари (справочники) внутри игры, которые вообще функционируют несколько другим образом, нежели их текстуальные аналоги, являются формой игрового «энциклопедизма».

Примером может служить игровой словарь в хентайном визуальном романе *Uro no Shoujo* (2013)². Эта литературная игра-

¹ В игре есть возможность ощутить реальную погоду, которая была в Йокосуке с 1986 по 1987 г. Разработчики опирались на метеосводку того времени.

² Литературно-игровая серия, включающая еще визуальные романы *Cartagra* (2005) и *Kara no Shoujo* (2008). Европейское издание на английском языке носит название *Kara no Shoujo: The Second Episode*.



триллер посвящена детективному расследованию дел о пропаже девушек в послевоенной Японии в 1957 г. Сюжет игры достаточно долог и содержит множество перипетий и внезапных поворотов. Однако исторической ценностью игры становится ее сеттинг, а также явная ориентированность на западного игрока (что большая редкость) в связи с тем, что в ней составлен терминологический словарь уникальных понятий (в официальном английском переводе), демонстрирующих культуру повседневной жизни того времени. Переводчики позаботились о том, чтобы англоязычные игроки могли понять японскую игру слов, связанную с сюжетным расследованием, некоторые особенности сленга и культурные реалии вроде различной еды и празднеств. Этот случай составления словаря при официальном переводе игры является достаточно редким, именно поэтому стоит о нем упомянуть как об особой форме «энциклопедизма». Тем не менее надо понимать, что визуальный роман являет собой синкретический случай взаимодействия литературного произведения и компьютерной игры, соответственно, есть некоторое наследование логики книжного словаря. Например, в художественных романах часто тоже можно встретить комментарии переводчика / редактора, встроенные в виде конечного словаря, к которому может обращаться читатель, чтобы лучше понять контекст истории. В компьютерных играх словари чаще всего воспроизводятся в виде справочников, отражающих «лор» (lore)¹ игры, диегетически не вписанных в ее мир. Они так же, как и tutorиалы / обучающие материалы различного рода, способствуют более глубокому знакомству игрока с игрой.

МЕСТА ПАМЯТИ

Японская игра *Kowloon's Gate VR: Suzaku* (2018) демонстрирует несколько иной подход к работе с историческим материалом. Она представляет собой уникальное произведение в жанре «симулятора ходьбы» (walking simulator)², а также имеет не менее особенного предшественника — *Kowloon's Gate* (1997). Оригинальная игра, которую так и не перевели на английский, была мистическим квестом с RPG-элементами и боевой системой, основанной на фэн-шуйе. Обе

¹ Совокупность знаний о мире игры и его истории. — *Прим. ред.*

² «Симулятор ходьбы» — достаточно поздний жанр игровой индустрии, он связан с двумя процессами: литературизации и казуализацией (упрощением) компьютерных игр. Сам жанр состоит в том, что игрок должен ходить (много), исследовать мир и получать сведения о мире, тем самым продвигая сюжет. Ярким примером одних из первых «симуляторов ходьбы» является *Dear Esther* (2012).



игры посвящены исчезнувшему месту — городу-крепости Коулун¹, который возник в 1950-е гг. и просуществовал до 1987 г., когда правительство Гонконга объявило о сносе, а на его месте открыли парковую зону с миниатюрой этой народной «крепости» в центре. Снос Коулунa в какой-то степени оказался сильным ударом по архитектурному наследию Гонконга: большая часть города до сноса представляла собой уникальное архитектурное явление — чрезвычайно плотный самострой; кроме того, крепость возникла еще при династии Сун (960–1279). Основная причина сноса состояла в том, что Коулун, будучи местом скопления различных маргинальных групп и просто бедных людей, оказался очень подходящим местом для бандитских группировок, распространения азартных игр, проституции и наркоторговли. Безусловно, в связи с тем, что это реальное место послужило источником вдохновения для многих писателей в жанре киберпанк, в *Kowloon's Gate VR: Suzaku* оно приобрело дополнительное фантастическое расширение. Однако наиболее важным аспектом игры является ее попытка воссоздать ту атмосферу, которая сейчас не доступна даже пытливому туристу, эта возможность окунуться в уже несуществующий мир «крепостной» архитектуры, наполненный мистическими происшествиями, легендами, «районными» мифами и встречами с обычными людьми. Конечно, в виртуальной реальности прошлое претерпевает некоторые вынужденные искажения, и вместе с тем этот медиаформат является новой формой культурной памяти. Здесь она конструируется особым образом — через чувственно-телесный контакт с симуляцией исторического пространства: теперь «тот самый» Коулун можно не просто увидеть в фильмах и на фотографиях, но и ощутить в медитативном блуждании по постепенно (геймплейно) растущему городу. В этом смысле *Kowloon's Gate VR* становится компьютерно-игровым памятником тому «месту памяти» (Нора, 1999), дополняя работу представителей других направлений (фотографов, художников, историков и т. п.). Эта игра является собой наглядный пример того, как околоисторические игры способны сохранять/конструировать память об исчезающих пространствах.

¹ Об истории и культурной значимости Коулунa можно прочитать в работе *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City* (Lambot, 1999).



ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ НА ПУТИ К ВЫМЫСЛУ: МЕНТАЛЬНОСТЬ

В завершение стоит обратить внимание на любопытный пример своеобразно энциклопедической игры, искажающей исторические факты в угоду сюжету, полному интриг и резких поворотов. Этот случай интересен нам с точки зрения своей исторической ангажированности и политической оценочности при непрямом разговоре на исторические темы. Этим примером является хейнтайная пошаговая стратегия с интерфейсом визуального романа, — *Daiteikoku* (2011). Действие игры воспроизводит, хотя и не совсем точно, события Второй мировой войны от лица Японии, однако сеттинг выполнен в духе космической фантастики, а нации-государства представлены звездными системами. Игра отличается характерным японским подходом (в некотором смысле постмодернистским), который заключается в нивелировании внешней значимости репрезентированных объектов и субъектов. Так, к примеру, отношения между персонажами женского пола и главным героем напоминают то, что принято называть «гаремником»¹. Помимо этого, например, Ретия (Адольф) Гитлер репрезентирована как молодая девушка со светлыми волосами и голубыми глазами². При этом игра полна отсылок к реальным историческим событиям и личностям. Так, главный персонаж Того Тсуёси отсылает к маршалу морского флота³ Японской империи Того Хэйхатиро (1848–1934), участвовавшему в Русско-японской войне 1904–1905, одна из главнокомандующих десантных подразделений Ямасита Рикори отсылает к генералу императорской японской армии Томоюки Ямасита (1885–1946), расширившему границы Японии до Индии и Австралии, и т. д. Интересно также то, что в контексте пошаговой стратегии игроку предоставляется выбор, способный привести к альтернативной истории. К примеру, в определенный момент СССР предложит Японии подписать пакт о нейтралитете, если его не

¹ Японский жанр аниме и манга, заключающийся в том, что главный герой соблазняет множество девушек, каждая из которых верна ему и любит его. Этот подход более явно реализован в другой похожей игре *Eiyuu Senki: The World Conquest* (2012).

² Метаморфозы пола исторических деятелей в японских компьютерных играх встречаются очень часто и требуют отдельного рассмотрения. Более того, чаще всего в японском гейминге параллели между персонажем и историческим деятелем основаны не на психологическом портрете, а на определенной внешней атрибутике. Так, в мобильной игре *Harbingers — Last Epic* (2019) или в *Eiyuu Senki* Ода Нобунага обладает женским полом, при этом, кроме и доспехов средневекового самурая и любви к огнестрельному оружию, персонаж не имеет ничего общего с реальной личностью. То же самое можно видеть и в случае смены пола Абэ-но Сэймэйем в игре *Kuon* (2004).

³ В связи с переключкой флота морского и космического.



подписывать, сразу же начнется война на три фронта (СССР, США, Британская империя). Кроме того, повторяются и некоторые другие события Второй мировой войны вроде Манильской резни, где выбор невозможен. В игре есть безусловная идеологическая сторона и культурная оценка исторических событий. Например, Япония представлена как просвещенное неагрессивное государство, на которое сначала нападает Китай, вынуждая завоевать себя в ответ, а затем накладывает санкции США, и если на них соглашаться, это приведет к проигрышу игровой партии. Также стоит отметить, что в игре есть и не относящиеся к периоду данной войны события вроде Монгольских вторжений в Японию, которые вообще имели место в XIII в. Игра предлагает игроку множество сценариев развития событий, так или иначе ведущих к полному захвату мира, что является особенностью игр в духе Сэнгоку. Таким образом, *Daiteikoku* оказывается своеобразной энциклопедической игрой, частично основанной на событиях Второй мировой войны и включающей в себя многие сугубо японские черты игровой индустрии, связанные с метаморфозами исторического и вымышленного.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компьютерные игры открывают широкие возможности для реализации исторического материала. Как было показано на примерах различных игр, способы организации исторической действительности могут быть разными: одни игры полностью основываются на документальных источниках, в других исторический материал выступает в роли мотивного образца. В настоящей работе было введено понятие «энциклопедической игры», которая близка «серьезным играм» и эдьютейменту, однако и существенно отличается от них. Под «энциклопедическими играми» понимается масштабное воспроизведение исторического материала в контексте ментальности, концепции повседневности и игровой тотальности. В исследовании были рассмотрены различные примеры «энциклопедического» в игровой индустрии сквозь призму концепций нового историзма. Так, были представлены: 1) игры, направленные на историческую повседневность; 2) игры, выстраивающиеся в логике «тотальности»; 3) околоисторические игры с вымыслом в контексте исторической ментальности.

Энциклопедические игры, воплощающие логику микроисторического, субъектного восприятия исторической действительности, часто созерцательные и слабоинтерактивные,



оказываются произведениями, в какой-то степени близкими к экспериментальным формам исторического письма второй половины XX в. (например, как у К. Гинзбурга), в том числе в духе «нового историзма», хотя геймплейные ограничения часто вступают в противоречие с исторической достоверностью (Кириченко, 2019). Именно поэтому было бы интересно увидеть среди исторических игр такие, которые работают больше на сохранение, популяризацию и передачу уже оформленного исторического знания. Также отметим, что целью настоящего исследования было ввести понятие энциклопедичности, а вопросы о соотношении в компьютерных играх истории и вымысла и о влиянии их медиальной специфики на раскрытие исторической тематики были раскрыты лишь частично. В связи с этим требуется дальнейшее изучение конкретных игровых проектов на исторические темы.

Список литературы

- Burke, P. (1997). Strengths and Weaknesses in the History of Mentalities. In *Varieties of Cultural History* (pp. 162-182). Cambridge: Polity Press.
- Chapman, A. (2016a). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A. (2016b). *Digital Games as History. How Videogames represent the past and Offer Access to Historical Practice*. New-York; London: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2016). Introduction: What is historical game studies. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 21 (3), 358-371.
- Cooke, L. & Hubbel, G. (2015). Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (15). Retrieved from <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>
- Ford, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Lambot, I. (1999). *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*. Brighton: Watermark.



- Lelièvre, E. (2016). Ofabulis and Versailles 1685 : A Comparative Study of the Creation Process behind Video Games on Historical Monuments. *Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop*, 3 (13). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ofabulis-and-versailles-1685-a-comparative-study-of-the-creation-process-behind-video-games-on-historical-monuments/>.
- MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J. (2007). Controversies : Historicising the Computer Game. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/controversies-historicising-the-computer-game/>.
- Oldenburg, A. (2017). Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (17). Retrieved from <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>.
- Parikka, J. & Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (6). Retrieved from http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2 (3), 213-235.
- Šisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>.
- Анджела, А. (2010). *Один день в Древнем Риме. Повседневная жизнь, тайны и курьезы*. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус.
- Блок, М. (1957). *Характерные черты французской аграрной истории*. М.: Издательство иностранной литературы.
- Бродель, Ф. (1986). *Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV—XVIII вв. Том I. Структуры повседневности: возможное и невозможное*. М.: Прогресс.
- Гинзбург, К. (2000). *Сыр и черви. Картина мира одного мельника, жившего в XVI в.* М.: РОССПЭН.
- Гуревич, А. Я. (1984). *Категории средневековой культуры*. М.: Искусство.



- Дарнтон, Р. (2002). *Великое кошачье побоище и другие эпизоды из истории французской культуры*. М.: Новое литературное обозрение.
- Иэнага, С. (1972). *История японской культуры*. М.: Прогресс.
- Кириченко, В. В. (2019). Возможные миры геймерского разума: о разделении вымышленного и игрового. *Vita Cogitans: Альманах молодых философов*, 10, 23–38.
- Ленкевич, А. С. & Савчук, В. В. (2016). Введение. Становление дискурса исследований компьютерных игр в России. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (стр. 5–18). СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Матисзак, Ф. (2018). *24 часа в Древнем Риме*. М.: Эксмо.
- Накорчевский, А. А. (2003). *Синто*. СПб.: Азбука-классика; Петербургское Востоковедение.
- Нора, П. (1999). Между памятью и историей. Проблематика мест памяти. В *Франция-Память* (стр. 17-50). СПб.: изд-во Санкт-Петербургского университета.
- Шартье, Р. (2006). *Письменная культура и общество*. М.: Новое издательство.
- Эко, У. (2016). *Роль читателя. Исследования по семиотике текста*. М.: АСТ: CORPUS.

References

- Angela, A. (2010). *A Day in the Life of Ancient Rome*. Moscow: KoLibri; Azbuka-Attikus. (In Russian).
- Block, M. (1957). *Original Characteristics of French Rural History*. Moscow: Izdatel'stvo inostrannoy literatury. (In Russian).
- Braudel, F. (1986). *Civilization and Capitalism, XV — XVIII centuries. Volume 1. Structures of Everyday Life: Possible and Impossible*. Moscow: Progress. (In Russian).
- Burke, P. (1997). Strengths and Weaknesses in the History of Mentalities. In *Varieties of Cultural History* (pp. 162-182). Cambridge: Polity Press,.
- Chartier, R. (2006). *The Order of Books: Readers, Authors, and Libraries in Europe Between the 14th and 18th Centuries*. Moscow: Novoye izdatel'stvo. (In Russian).
- Chapman, A. (2016a). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies: The*



- International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A. (2016b). *Digital Games as History. How Videogames represent the past and Offer Access to Historical Practice*. New-York; London: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2016). Introduction: What is historical game studies. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 21 (3), 358-371.
- Cooke, L. & Hubbel, G. (2015). Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (15). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>.
- Darnton, R. (2002). *The Great Cat Massacre and Other Episodes from the History of French Culture*. M.: Novoye literaturnoye obozreniye, 2002. (In Russian).
- Eco, W. (2016). *The Role of the Reader*. Moscow: AST: CORPUS. (In Russian).
- Ford, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Ginzburg, C. (2000). *Cheese and Worms: The Cosmos of a Sixteenth-Century Miller*. Moscow: ROSSPEN. (In Russian).
- Gurevich, A. (1984). *Categories of Medieval Culture*. Moscow: Iskusstvo. (In Russian).
- Ienaga, S. (1972). *The History of Japanese Culture*. Moscow: Progress. (In Russian).
- Kirichenko, V. (2019). Possible Worlds of Gamers’ Consciousnesses: On Differentiation of Gameful and Fictional. *Vita Cogitans: Al'manakh molodykh filosofov*, 10, 23-38. (In Russian).
- Lambot, I. (1999). *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*. Brighton: Watermark.
- Lelièvre, E. (2016). Ofabulis and Versailles 1685 : A Comparative Study of the Creation Process behind Video Games on Historical Monuments. *Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop*, 3 (13). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ofabulis-and-versailles-1685-a-comparative-study-of-the-creation-process-behind-video-games-on-historical-monuments/>.



- Lenkevich, A. S. & Savchuk, V. V. (2016) Introduction. Formation of Game Studies Discourse in Russia. In *Media Philosophy XII. Game or Reality? Games Studies Experience* (pp. 5–18). Saint Petersburg: Fond razvitiya konfliktologii. .
- MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J. (2007). Controversies : Historicising the Computer Game. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Retrieved from : <http://www.digra.org/digital-library/publications/controversies-historicising-the-computer-game/>.
- Matiszak, F. (2018). *24 Hours in Ancient Rome: A Day in the Life of the People Who Lived There*. Moscow: Eksmo. (In Russian).
- Nakorchevsky, A. (2003). *Shinto*. Saint Petersburg: Azbuka-klassika; Peterburgskoye Vostokovedeniye. (In Russian).
- Nora, P. (1999). Between Memory and History. Problems of Places of Memory. In *France-Memory* (pp. 17-50). Saint Petersburg.: izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta. (In Russian).
- Oldenburg, A. Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (17). Retrieved from <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>.
- Parikka, J. & Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (6). Retrieved from http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2 (3), 213-235.
- Šisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>.



<https://galacticamedia.com>

In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:

admin@galacticamedia.com или galacticamedia@gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72



This journal is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

© 2019 Galactica Media: Journal of Media Studies
e-ISSN: 2658-7734

По вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:

admin@galacticamedia.com или galacticamedia@gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72



Это сетевое издание доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial-NoDerivatives» \(«Атрибуция — Некоммерческое использование — Без производных произведений»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований
e-ISSN: 2658-7734