

УДК 316.77 + 74.01

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.4-11-30

Статья получена 15.05.2021, отредактирована 08.11.2021, принята 29.12.2021

Ольга Вячеславовна Сергеева*

Санкт-Петербургский государственный университет,
199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

ResearcherID: C-2692-2016

ORCID: 0000-0002-8093-609X

e-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

Екатерина Александровна Орех

Санкт-Петербургский государственный университет,
199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

ResearcherID: H-6396-2015

ORCID: 0000-0001-9120-1198

e-mail: e.orekh@spbu.ru

Для цитирования

Сергеева О.В., Орех Е.А. От аналитики динамических образов Жюль Делёза к исследованию визуальности серьезных компьютерных игр // Наука телевидения 2021. 17 (4). С. 11–30. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.4-11-30>

От аналитики динамических образов Жюль Делёза к исследованию визуальности серьезных компьютерных игр

Аннотация. Компьютерные игры представляют собой богатую визуальную среду, которая обычно ассоциируется с увлекательным времяпрепровождением. Но что можно сказать о визуальности игр, нацеленных на решение серьезных социальных, научных, гражданских проблем, где игровое удовольствие должно реализовываться наряду с достижением неигровых целей? Согласно концепции процедурной риторики (И. Богост) любая игра убеждает человека

© Наука
телевидения



* Автор, ответственный за переписку

моделируемыми ситуациями для принятия решения и последующего действия. По мнению авторов статьи, изображение в игре также работает на процедурность и поддерживает действия игрока. Чтобы показать научную дискуссию о вовлекающей визуальности компьютерных игр, в статье дается обзор публикаций по данной теме (Г. Киркпатрик, П. Аткинсон и Ф. Парсай, А. Фридман). Далее авторы статьи предлагают классификацию образов для анализа визуального контента, которая учитывает стимулирующую роль изображений в преодолении игровых испытаний и контроле над игровым миром. Согласно этой классификации в визуальной составляющей компьютерной игры можно обнаружить следующие образы: образ-действие; образ-восприятие; образ-эмоция; образ-развитие. Как и многие исследователи динамических образов, авторы обращаются к концепту «образа-движения» Ж. Делёза, однако, переосмысливают его идеи применительно к природе компьютерных игр, визуальный план выражения которых является не столько зрелищем для эстетического переживания, сколько средой, где наблюдаемое — стимул для физического ответа игрока. Стимулирующая роль изображений рассмотрена в статье на примере «серьезных» игр, разработанных для социально-психологической помощи человеку. Проанализированы четыре игровых кейса (Gris, 2018; Auti-Sim, 2013; SnowWorld, 2003; Dreams, 2020), каждый из которых воплощает доминирующий вариант образа — действие, восприятие, эмоцию и развитие — подталкивая игрока к различным реакциям. Обсуждаемая классификация и проведенный анализ способствуют пониманию природы компьютерных игр.

Ключевые слова: визуальный дизайн, образ, серьезные компьютерные игры, процедурная риторика, цифровая эстетика, цифровая культура, визуальные исследования, визуальный анализ

Благодарности: исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00625А «Развитие компьютерных игровых проектов в социологических исследованиях».

Received 15.05.2021, revised 08.11.2021, accepted 29.12.2021

Olga V. Sergeeva*

Saint Petersburg State University,
Universitetskaya nab., 7–9, 199034, Saint Petersburg, Russia
ResearcherID: C-2692-2016
ORCID: 0000-0002-8093-609X
e-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

Ekaterina A. Orekh

Saint Petersburg, State University,
Universitetskaya nab., 7–9, 199034, Saint Petersburg, Russia
ResearcherID: H-6396-2015
ORCID: 0000-0001-9120-1198
e-mail: e.orekh@spbu.ru

For citation

Sergeyeva O.V., & Orekh E.A. From Gilles Deleuze's Analysis of Dynamic Images to the Exploration of the Visuality of Serious Computer Games. *The Art and Science of Television*. 2021. 17 (4), pp. 11–30. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.4-11-30>

From Gilles Deleuze's Analysis of Dynamic Images to the Exploration of the Visuality of Serious Computer Games

Abstract. Computer games involve a rich visual environment, which is usually associated with a fascinating pastime. But what about the visuality of games aimed at solving deep social, scientific, civil problems, where gaming pleasure should be realized along with the achievement of non-game goals? According to the concept of procedural rhetoric (Ian Bogost), any game convinces a person, through simulated situations, to make decisions and take subsequent actions. In the authors' opinion, images in games work in the same way for proceduralism and support of player's actions. To illustrate the scientific discussions about the engaging visuality of com-

* Corresponding author

puter games, the article reviews publications on the topic (Graeme Kirkpatrick, Paul Atkinson and Farzad Parsayi, Asaf Friedman).

Further, the authors offer an image classification for the visual content analysis, which takes into account the stimulating role of images in overcoming game challenges and gaining control over the game world. According to this classification, the visual component of a computer game may contain the following images: image-action; image-perception; image-emotion; image-development. Like many researchers of dynamic images, the authors refer to G. Deleuze's concept of *image-motion*. However, they rethink his ideas in relation to the nature of computer games, the visual expression plane of which is not so much a spectacle for aesthetic experience, but rather an environment where the observed is a stimulus for the player's physical response.

The stimulating role of images is considered in the article on the example of "serious" games designed to help people socially and psychologically. Four game cases (*Gris*, 2018; *Auti-Sim*, 2013; *SnowWorld*, 2003; *Dreams*, 2020) are analyzed, each embodying a dominant image variant—action, perception, emotion, or development—spurring players to different reactions. The classification discussed and the analysis performed contribute to a better understanding of the nature of computer games.

Keywords: visual design, image, serious computer games, procedural rhetoric, digital aesthetics, digital culture, visual research, visual analysis

Acknowledgements: the study was supported by the Russian Foundation for Basic Research as part of the scientific project No. 20-011-00625A "Development of computer game projects in sociological research".

ВВЕДЕНИЕ

В многообразии игр, которые воспроизводятся современными гаджетами, развиваются игры, называемые «серьезными». Это те, в которых компьютерные технологии и современная видеографика используются для целей тренировки каких-либо ценных для общества навыков, обучения, сбора научных данных или гармонизации отношений между людьми, в сочетании с элементами нетривиальных впечатлений и драйва. Первый всплеск интереса к внедрению «серьезных игр» можно обнаружить в конце 60-х – начале 70-х гг. XX века, когда компьютерные технологии, распространившиеся в научных и военных лабораториях, вызвали дискуссию о тренинге с помощью игровых симуляций [1]. К. Эбт, считающийся родоначальником академического исполь-

зования термина, так характеризовал данное игровое направление: «В игры можно играть, серьезно сосредоточившись или непринужденно. Мы озабочены серьезными играми в том смысле, что они имеют четкую и тщательно продуманную образовательную цель и не предназначены для того, чтобы играть в них в первую очередь для развлечения. Это не означает, что серьезные игры не являются или не должны быть интересными» [2, р. 9]. Современный поворот к играм, у которых на первом месте не развлечение, а научение, произошел с началом 2000-х и был во многом обусловлен стремлением игровой индустрии расширить свое предложение и выйти за рамки негативного имиджа популярных произведений. Кроме того, повлияла всеобщая гаджетизация, позволившая инкорпорировать компьютерную игру или ее элементы в недоуговые практики.

Однако, несмотря на традицию разработки и вошедший в обиход термин, дифференциация группы серьезных игр по-прежнему дебатруется. Некоторые исследователи утверждают, что серьезность игры становится очевидной только по результирующим изменениям во мнении и поведении игрока, поэтому и стандартные коммерческие игры могут функционировать как серьезные, если они передают игроку важный контент [3]; другие авторы, напротив, говорят, что серьезные цели закладываются при проектировании самой игры [4].

В снятие с компьютерных игр печати исключительно детско-подростковой забавы внес вклад теоретик и разработчик И. Богост. Его видение серьезного потенциала игр является следствием концепции процедурной риторики. Богост предложил называть процедурной риторикой характерные для прохождения игр цепочки действий, влияющие на мнение игрока о чем-либо и в дальнейшем меняющие социальные установки. Оратор использует для убеждения слова, художник — изображения, создатели игры моделируют ситуации, где надо действовать по определенным правилам. Эти правила зафиксированы программным кодом игры, и они тоже транслируют идеи и способны убеждать. То есть аргументы процедурной риторики основаны на побуждении к действию [5, р. 125]. Богост считает, что благодаря процедурной риторике компьютерная игра может быть сильным убеждающим (persuasive) инструментом, снабжающим игрока знанием и пониманием чего-либо. Его версия серьезных игр реализуется в виде персуазивных игр, которым он посвятил книгу [6] и для создания которых открыл студию гейм-разработки (сайт студии — <http://persuasivegames.com>).

Наше вступление в дискуссию о серьезных играх находится в русле анализа визуальности этих проектов. В качестве серьезных мы по-

нимаем игры в духе К. Эбта, то есть спроектированные для достижения полезной цели, которая подчиняет себе развлекательные компоненты. Сегодня, когда текстовые квесты остались в прошлом, для компьютерной игры изображение — это первое, что воспринимается пользователем и характеризует концепцию игры. При этом мы принимаем логику процедурной риторики и предлагаем схему анализа изобразительного ряда игры, которая бы учитывала роль изображений в моделировании поведения игрока. Если продолжить идею Богоста, то мы ставим вопрос о процедурной визуальности компьютерных игр. В статье мы решаем несколько задач:

1) обобщаем наработки авторов, видящих в игровой визуальности стимул для действия и эстетику вовлечения;

2) предлагаем схему для анализа визуальных элементов компьютерных игр, адаптируя идеи Ж. Делёза о динамических образах;

3) анализируем визуальный дизайн серьезных игр с точки зрения роли изображений в преодолении игровых испытаний и контроля над игровым миром. Выводы о визуальном дизайне, думаем, помогают внести вклад в рассмотрение природы игрового воздействия и перспектив развития серьезных компьютерных игр в контексте гибридизации цифровых практик (эджютейнмент, инфотейнмент и т.п.).

Материалом для анализа стали игры, созданные для медицинской и социально-психологической помощи, обозначаемые в международном дискурсе как *caregiving* и *self-help* игры. Выбор именно этих игр обусловлен их интересной «двойной» ролью: данная разновидность игровых проектов находится в некотором промежуточном положении между научными играми, посредством которых возможно агрегировать необходимые профессионалам эмпирические данные (например, данные о течении заболевания или эффективных/неэффективных практиках ухода и т.п.), и гражданскими играми, применяющимися для преодоления социальных проблем. Кроме того, если не считать образовательные компьютерные игры, разработка которых давно перестала быть новинкой, то лидерами по внедрению серьезных игр как раз являются сферы здоровья и медицинского ухода, а также гражданского активизма (см., например, проекты «Игры во имя перемен» — www.gamesforchange.org, «Игры во имя здоровья» — <https://www.gamesforhealthurope.org>). По поводу эффективности *caregiving* и *self-help* игровых разработок ведутся дебаты профессионалов-врачей и соцработников, мы же пытались осмыслить их визуальность, поскольку ощущение потока или максимальной вовлеченности и удовлетворенности игрой во многом продуцируется изображением.

ИГРОВАЯ ЭСТЕТИКА КАК ЭСТЕТИКА ВОВЛЕЧЕНИЯ

На протяжении истории компьютерных игр их способности передавать визуальное и звуковое окружение мира постоянно совершенствовались, и в отличие от ранних аркадных игр со сглаженными перспективами, видимой пикселизацией и 8-битным звуком многие современные игры характеризуются богатым трехмерным пространством, по которому игроки перемещаются в режиме реального времени. По мере того, как отступают технические ограничения, гораздо больше внимания при создании игр можно уделять их художественным свойствам и дизайну, что открывает все более обоснованную перспективу в осмыслении изобразительной, музыкальной, литературно-сценарной формы компьютерных игр. Так, если визуально воспринимаемая среда компьютерных игр может создать мир, столь же богатый и детализированный, как и любое пространство художественной галереи, то получается, что игры также способны оказывать эстетическое воздействие, которое обычно отличает соприкосновение с искусством. Однако, интересующая нас визуальность игр в сравнении со всеми другими произведениями, над которыми трудились художники, фотографы и сценаристы, призвана поддерживать действия, совершаемые игроками. Большинство игроков ожидают, что видимое на экране позволит им влиять на мир игровой истории. То есть эстетика компьютерной игры представляет собой эстетику вовлечения.

Одним из авторов, обосновавших специфику эстетической формы в компьютерной игре, является британский исследователь медиа Г. Киркпатрик. В его понимании произведения, способные сегодня доставлять эстетическое удовольствие, мигрируют от традиционных материалов художника к цифровой электронике. И если оценивать компьютерную игру людологически, то ее цифровая эстетическая форма воспроизводится благодаря активности игрока в момент соприкосновения и освоения: «Компьютерная игра переворачивает порядок эстетической встречи. Это сложный объект, ставящий перед нами задачи и постоянно ограничивающий нашу свободу передвижения. Достигнув «освобождения», которое чаще всего является кульминацией игры, мы разрушаем ее чары, но возвращаемся в мир с новым ощущением возможного и его пределов» [7, p. 89]. По мнению Киркпатрика, изображения в игре служат для ориентирования человека на игру, которая, по сути, связана с быстрым решением задач и управлением параметрами динамической среды. Каждое изменение состояния на игровом интерфейсе всегда одновременно является сигналом для игрока. Каждое

«что это?» всегда сопровождается вопросом «что мне делать?» или сразу же действием [7, p. 83].

В трактовке компьютерных игр Киркпатрик подчеркивает их роль в захвате тела игрока. Для него изображения на экране относятся к содержанию игры, которое вызывается из «темной материи компьютера» посредством телесных операций, в частности рук и контроллера [8, p. 140]. Визуальный дизайн игр всегда находится в центре внимания и игроков, и критиков, и исследователей; между тем то, что мы называем игрой, не меньше зависит от передачи намерений человека игровому устройству посредством телесных манипуляций. Признавая, что эстетическая форма компьютерных игр дает комплекс ощущений, Киркпатрик подчеркивает: «Я делаю упор на особую ловкость рук, которая используется в видеоиграх. Рука вводит нас в пространство, которое предполагается игровой программой, при этом глаз играет на удивление второстепенную роль» [9, p. 119]. Эстетическая форма компьютерных игр близка танцу, потому что «танец и игры представляют тела в движении» [9, p. 120]. Такой вывод британского исследователя подчеркивает значение людологической перспективы, учитывающей разницу между прохождением игры и наблюдением за изображением на экране.

Визуальный дизайн компьютерных игр, инициирующий действие, а не созерцание, разбирается исследователями популярной культуры П. Аткинсоном и Ф. Парсаем [10]. Изображения в компьютерных играх не всегда ассоциируются с типом эстетического созерцания, который есть в практике взаимодействия с изобразительным искусством, где объект остается фиксированным, а опыт зрителя меняется со временем благодаря вниманию к арт-объекту. При традиционном эстетическом созерцании важны продуктивные отношения между позицией воспринимающего зрителя и произведением, которые легко могут быть подорваны требованиями действовать или изменять видимое, что свойственно играм. Аткинсон и Парсай приводят пример реакции игроков на изображение: в игре с открытым миром «Assassin's Creed: Brotherhood» («Ubisoft Montreal», 2010) два игрока могут созерцать с точки зрения главного героя Эцио Аудиторе да Фиренце одну и ту же крышу здания, но это не означает, что их визуальное внимание идентично. Один игрок может восхищаться колебаниями света на поверхности терракотовой крыши, представляя взаимосвязь между источником и отраженным светом, в то время как другой просто внимательно смотрит на стену под крышей, чтобы найти опору для рук. В последнем случае наблюдение продолжается только до тех пор, пока стена не обнаружит свою полезность. Поскольку такой взгляд сводится к достижению целей

в развитии сюжета — то есть, найдя более удобную позицию, игрок может завершить миссию — такое внимание к изображению не вызывает автоматически эстетического созерцания [10].

Чтобы добиться эстетического созерцания в компьютерных играх, придется поступиться людологическим аспектом и вывести игрока за пределы постоянной необходимости действовать, или дать ему время, чтобы можно было замедлить или ограничить интенсивность действия. Только в этом контексте игра может быть сопоставлена с просмотром скульптуры или картины. Тип игрового процесса, который наиболее легко допускает эстетическое созерцание — это интерактивные повествования, в которых перед игроком не ставятся конкретных целей. Недаром сегодня разработчиками игр предпринимаются эксперименты по акцентированию поэтики внутриигровых ландшафтов, как это сделали, например, М. Самин и А. Харви, создав в студии «Tale of Tales» «The Graveyard» [11]; или Э. Ки (Ed Key) и Д. Канга (David Kanaga) в «Proteus», или «Dear Esther» («The Chinese Room»). Хотя предпринимаемые попытки уйти от стандартов «соревноваться, достигать, сражаться» уничтожительно обозначаются скучными «симуляторами ходьбы», но стремление продвигать погружающую игровую визуальную среду как главный опыт компьютерной игры сегодня все шире распространяется в разных нишах индустрии (чего только стоят дискуссии вокруг «Death Stranding» Х. Кодзимы).

КАК ЭМПИРИЧЕСКИ АНАЛИЗИРОВАТЬ ВИЗУАЛЬНОСТЬ ИГР?

Поскольку компьютерные игры представляют собой динамические среды, в них совершаются зрительно наблюдаемые события, то и анализ визуальной составляющей геймплея должен учитывать динамику и включенность изображения в процедуру действия. В этом смысле обращаться к имеющимся способам анализа статичного изображения, такого, как фотография или плакат, также возможно, поскольку движущееся изображение можно разбить на составляющие его единичные кадры, но это означает пренебречь процедурной визуальностью игры и оставить за скобками существенную часть материала. Признанной фигурой в анализе движущегося изображения следует считать Ж. Делёза: объясняя образность кинематографа, Делёз смог принять во внимание динамическую природу фильма и предложил концепт образа-движения, а также разработал классификацию его ипостасей. Компьютерная

игра и кино — два медиума, имеющих свою выраженную специфику, однако нам кажется продуктивной идея адаптировать классификацию образов у Делёза к анализу деятельностно-динамической среды компьютерной игры.

Образ у Делёза — множество того, что явлено [12, с. 109]. Объясняя смысл тезиса философа А. Бергсона из его работы «Творческая эволюция», Делёз фиксирует разницу между мгновением как неподвижным срезом движения и собственно движением, которое выражает изменение в длительности [12, с. 49]. Эту идею он использует для характеристики образа: «существуют не только моментальные образы, существуют “образы-движения”, которые представляют собой подвижные срезы длительности» [12, с. 53]. Образы-движения разноплановы — среди них есть образ-перцепция, образ-действие и образ-эмоция, и чтобы проявить разницу, Делёз обращается к языковой метафоре: «По существу, в нашем восприятии и языке различаются тела (существительные), качества (прилагательные) и действия (глаголы). (...) И аналогично тому, как перцепция соотносит движение с “телами” (существительными), то есть с жесткими объектами, которые могут быть движущими либо подвижными, действие соотносит движение с “актами” (глаголами), представляющими собой абрис предполагаемого срока или результата. Но интервал не определяется только через специализацию двух граней-пределов, перцептивной и активной. Между ними тоже имеется промежуток. И занимает его эмоция. (...) Она соотносит движение с неким “качеством” как с пережитым состоянием (прилагательное)» [12, с. 111, с. 118].

Понятийный аппарат анализа, разработанный Делёзом, в том числе классификация образов-движений, — не столько язык описания фильмов, сколько язык описания процессов человеческого мышления, активизирующихся экранными изображениями. Именно поэтому мы полагаем, что новации Делёза могут стать основой аналитики визуального в играх.

Попробуем приложить классификацию образов-движений к визуальной составляющей компьютерных игр. По поводу кино Делёз отмечал, — и мы считаем, это справедливо и для игр, — что длительность представляет собой совокупность разных образов-движений, и неправильно сводить все разнообразие к какому-то одному виду, но можно выделить наиболее часто встречающийся. Про приоритет образа-действия в игре можно говорить, когда изображение стимулирует протагониста выбрать некоторое действие из «меню». В этом случае глаз игрока видит препятствие (противника, барьер и т.п.) или задачу (предмет для

активации, ячейку для заполнения и т.п.) и реагирует на визуально-оформленный вызов игровой программы.

Образы-восприятия будут главенствовать, когда доктрина игры нацелена на то, чтобы разбудить в игроке ощущения через наблюдение и исследование пространства или погружение в процесс. В отличие от образа-действия игроку предлагается рефлексивно чувствовать (темноту, высоту, глубину, скорость и т.д.), а не просто выбирать следующий шаг в логике «наведи и кликни». Наибольший эффект образа-восприятия достигается при работе камеры от первого лица. Образы-восприятия продуцируются прежде всего в играх-симуляторах.

Образы-эмоции в компьютерных играх едва ли могут быть лидирующими в силу медийной специфики, однако их можно зафиксировать, когда визуальный ряд игры пробуждает у игрока личные переживания, обращение к себе самому и своим чувствам. То есть эти переживания не являются следствием прохождения игры в целом или ее части, а вызваны конкретным образом — например, когда возникают удивление, страх или радость при фиксации камерой лица и тела персонажа. Образы-восприятия продуцируются прежде всего в играх-симуляторах.

Вспомним, что для характеристики изменившейся киноэстетики второй половины XX века Делёз использовал понятие «образ-время». Образы-время — это визуальные метафоры, помогающие передать зрителю смысл сложных трансформаций в мире и человеке, которые не показываются через движение. Делёзовский образ-время дает возможность отрефлексировать искания неклассического кино. Отталкиваясь от идеи Делёза, мы пробуем описать тенденцию в современных играх, дающих игроку возможность творчески оперировать окружающим пространством и создавать новое (например, моделирование и персонализация аватара или конструирование объектов в играх-песочницах). На это свойство игровых программ, позволяющих игроку менять окружение, обратил внимание занимающийся исследованием взаимодействий в виртуальном пространстве израильский ученый А. Фридман. Разбирая визуальный дизайн компьютерных игр и также обращаясь к Делёзу, Фридман называет образом-эмоцией то изображение, которое продуцируется/трансформируется игроком, как это происходит, например, в «Minecraft» при крафтинге (создании) предметов [13, p. 300]. Если в игре есть возможность варьировать применение правил, то это, по Фридману, освобождает эмоции игрока. Мы же считаем, что стоит оставить понятие образа-эмоции для обозначения ситуаций, когда игрок сталкивается с показом аффектов на лицах, в жестах или позах

персонажей, а для вкладов игрока в визуальность игр предлагаем использовать новое понятие — «образ-развитие».

Определение отдельной группы изображений в играх как образов-развитий обусловлено актуальными исканиями гейм-разработки, а именно — предоставлением человеку все большей свободы участия в игровом проекте. Российские авторы, обсуждающие творческие аспекты компьютерных игр, отмечают: «В чем сходятся все исследователи искусственного интеллекта, так это в том, что будущее игрового дизайна с открытым миром будет определяться не столько огромным количеством предоставленного игроку сценарного материала, сколько его сотрудничеством с компьютером с целью совместного создания свежей персональной истории» [14, с. 24]. Мы видим образ-развитие там, где игрок может провести сборку нового видимого объекта из заготовок на основе внутриигровой инструкции (которую также можно видеть или слышать). Современные игры, включающие образы-развития, в какой-то мере являются ответом на эксперименты игроков с модами, чит-кодами (например, читерство для внутриигровой фотографии), интервенциями в игру (известный случай «Velvet-Strike» [15]).

В итоге адаптированная схема для эмпирического анализа визуальности компьютерных игр помогает различить следующие особенности дизайна:

- 1) образ-действие (вижу — провожу моторную реакцию);
- 2) образ-восприятие (наблюдаю и всматриваюсь);
- 3) образ-эмоция (вижу и переживаю);
- 4) образ-развитие (дополняю видимое).

АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНОСТИ ИГР СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ И ПОДДЕРЖКИ

На примерах серьезных игр, спроектированных для социально-психологической и медицинской помощи, мы демонстрируем возможности предложенной выше схемы анализа визуальности компьютерных игр. Каждый кейс воплощает вариации изображений, подталкивая игрока к различным реакциям.

Gris (Nomada Studio, 2018)

Игра-платформер, где путешествие призвано сформировать у играющего ощущение выхода из тупика кризисного состояния. Игрок ведет героиню, Gris (в переводе с испанского «серый»), по локациям,

созданным в двумерной графике в стиле акварельных рисунков. Путешествие начинается в однообразном сером мире, но с каждым открытием героиней новой игровой способности (прогрессом игрового аватара) цвета постепенно раскрашивают игровую реальность. Первым появляется красный цвет, затем — зеленый, потом — синий, и, наконец, желтый.

Изобразительные характеристики «Gris» сближают ее с психоделическим искусством, которому свойственны фрактальные узоры, витиеватые рисунки с мелкими деталями и тонкой прорисовкой [16, с. 117]. Объекты игрового ландшафта «Gris» — воздушные замки, лес, ветряные мельницы и др. — созданы так, чтобы в них всматриваться. И если для традиционного художника является вызовом «передача на полотне движения, потоков энергии, постоянной изменчивости изображаемого, его текучести, многослойности и неуловимости» [17, с. 108], то материальность игры в полной мере допускает динамические состояния участника практики. Вполне в духе психоделии игрок вместе с героиней совершает трип от «Я», замкнутого в ловушку горя, до освобожденного «Я».

Основа игры «Gris» — образы-действия, поскольку игрок управляет пространством, реагируя на видимые подсказки. В отличие от опыта зрителя, который мог бы только воспринимать красоту анимации, для игрока «Gris» цвет сопряжен с активностью: преодолев что-либо, игрок получает более красочный мир.

Auti-Sim (T. Kadayifcioglu, M. Marshall, K. Howarth, 2013)

Эта игра представляет собой симулятор опыта человека с аутизмом и была разработана во время хакатона «Hacking Health Vancouver 2013». Игрок перемещается по детской спортивной площадке, и по мере приближения к детям уровень шума увеличивается, звуки становятся резкими, а изображение портится, приобретая глитч-эффекты. Неигровые персонажи (NPC) в «Auti-Sim» разработаны схематично: лица и тела детей не детализированы, мы видим ребенка «вообще», без индивидуальных черт; все одеты в одинаковые красные футболки и коричневые шорты. Таким образом, с помощью в том числе оптических сбоев и клишированного изображения NPC игра объясняет нам сложности с социальной коммуникацией у детей с особенностями развития.

Визуальный дизайн «Auti-Sim» строится на образах-восприятиях: благодаря камере «от первого лица» мы получаем чувственные данные о нашем виртуальном местонахождении. Такая камера «обеспечивает более полное погружение в игровой процесс за счет крайне высокой степени ассоциирования игроком своей личности с персонажем и даже переноса на него всего механизма целеполагания» [18, с. 230].

«Auti-Sim» как симулятор коммуникативных проблем позволяет играющему побыть в роли аутсайдера. Изобразительный ряд и затруднение зрения напоминают приемы хоррор-игр. Поэтому неслучайно, что стримеры комментируют «Auti-Sim» как «жуткую игру», передающую стрессовые ощущения.

SnowWorld (Washington HITLab, 2003)

Игра была разработана «HITLab» в Вашингтонском университете и считается первым иммерсивным виртуальным миром, предназначенным для уменьшения боли. Терапевтическое использование компьютерных игр имеет по длительности почти такую же историю, как индустрия игр в целом. С начала 1980-х годов выходят научные публикации о популярных коммерческих играх, используемых для лечения, реабилитации и поддержки различных групп пациентов [19]. Анализируемая «SnowWorld» была специально выпущена, чтобы помочь пациентам с ожогами. Пациенты надевали VR-очки во время обработки ран и попадали в трехмерный бело-голубой мир холода и снега. Игра создавала иллюзию полета через ледяной каньон, где течет река с плавающими льдинами, а с неба летят снежинки. Пациенты стреляли снежками в снеговиков и пингвинов, при попадании снеговик превращался в снежный вихрь. В «SnowWorld» работала тактильно-цветовая синестезия: цвета зимы вызывали ощущение холода. Но самое главное, что занятый в виртуальном мире пациент меньше внимания уделял обработке входящих болевых сигналов, испытывая резкое снижение интенсивности боли. Образы-действия (снежки, которые можно кидать), образы-восприятия (нахождение в арктическом мире), образы-эмоции (улыбающиеся снеговики) — все вместе стимулировало телесный ответ и функционировало как лечение.

Dreams (MediaMolecule, 2020)

Комментируя выход «Dreams», журналисты «Игромании» давали такое заключение: «Раньше студия выпускала игры со встроенными редакторами, а теперь получилось наоборот: Dreams — это редактор с “кучей” инструментов, где можно делать игры» [20]. Подобно глине для рук художника игра снабжает человека массой заготовок для рисования, 3D-моделирования и оживления/анимирования придуманного. «Dreams» в полной мере культивирует практику моделирования игрового мира с помощью образа-развития. Интересно задуматься, как включены в «подстрекательство» к действию многочисленные инструкции (даже обучающие курсы), всплывающие меню и собственно образы-развития, которые присутствуют в виде заготовок/полуфабрикатов (кубиков, шаров и т.п.). Рискнем предположить, что создатели игр-песочниц,

вовлекающих игрока в создание миров, апеллируют к нашему фоновому знанию о видимых характеристиках материалов и деталей как преобразуемых ингредиентов. Благодаря тому, что у всех нас есть тактильное освоение реальности, в игровых кубиках, песке, блоках, выглядящих как пластилин, узнаются объекты для практики «сделай сам». И разве не с опытом конструктора LEGO у поколений Y и Z соотносил визуальность «Minecraft» М. Перссон?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Социальное значение игрового дизайна состоит в его способности управлять динамическими отношениями между установками игрока и различными возможностями, которые предлагает игра. При поверхностном взгляде визуальность компьютерных игр, будучи их оболочкой, кажется нам еще одним экранным зрелищем. Однако людологическая исследовательская традиция сформировала и защитила свой тезис о процедурной природе игр, в которых все подчинено действию, а не рассматриванию. А значит и в отношении визуальности игр логично задать вопрос: какие реакции предваряются этими изображениями? Особенно актуальным, по нашему мнению, является понимание визуальных стимулов в играх, нацеленных на тренинг и помощь в решении личностных проблем, потому что в отношении них, как во врачебной практике, должен действовать принцип «не навреди».

Чтобы разобраться во взаимосвязи игрового изображения и реакции игрока, мы применили логику анализа кино Делёза. Его классификация динамических изображений является поворотной, поскольку обращается к принципам активизации мышления посредством видимого на экране. Адаптируя идеи Делёза, а также других авторов, пишущих об игровой эстетике не созерцания, а вовлечения (Г. Киркпатрик, П. Аткинсон и Ф. Парсай, А. Фридман), мы предложили различать в образах компьютерных игр диапазон стимулов 1) к «клику», 2) переживанию пространства, 3) идентификации эмоции, либо 4) к дополнению среды чем-то, что находится на пересечении возможностей игры и игрока.

Разговор о деятельностном потенциале в визуальности серьезных игр тем более важен, поскольку от данных игр ожидается позитивное изменение в состоянии и навыках играющего. В области игр, разрабатываемых для социально-психологической и медицинской помощи, сегодня есть очень разные проекты с точки зрения предложенной нами

схемы: как платформеры, ориентированные на удачный «клик», так и симуляторы ощущений, и среды для преодоления проблем через творчество. Но думаем, что несомненна тенденция, о которой пишут, как о постгеймификации — сходимости серьезного и развлекающего, когда границы между наукой, отдыхом, работой, лечением и т.д. смещаются в некоторых новых гибридных практиках.

Вопросы, обсуждаемые в статье, думаем, перспективны. Оценивая идейные «точки роста», мы бы выделили, во-первых, дальнейшее развитие темы медиаэффектов, связанных с игровым подстрекательством к действию; во-вторых, движение по пути апробации схем (или техник) визуального анализа компьютерных игр.

ЛИТЕРАТУРА

1. Djaouti D., Alvarez J., Jessell J.-P., Rampnoux O. Origins of Serious Games // *Serious Games and Edutainment Applications* / ed. by Minhua Ma, Andrea Oikonomou, Lakhmi C. Jain. London: Springer, 2011. P. 25–43.

2. Abt C.C. *Serious Games*. NY: Viking Press, 1970. 176 p.

3. Haring P., Chakinska D., Ritterfeld U. Understanding serious gaming. A psychological perspective // *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches* / ed. by Felicia P. Hershey, PA: IGI Global, 2011. P. 29–50.

4. Crookall D. Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline // *Simulation & Gaming*. 2010. Vol. 41. P. 898–920. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878110390784>

5. Bogost I. The Rhetoric of Video Games // *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* / ed. by K. Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. P. 117–140.

6. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 464 p.

7. Kirkpatrick G. Between Art and Gameness: Critical Theory and Computer Game Aesthetics // *Thesis Eleven*. 2007. Vol. 89. Issue 1. P. 74–93. DOI: <https://doi.org/10.1177/0725513607076134>

8. Kirkpatrick G. Controller, Hand, Screen. Aesthetic Form in the Computer Game // *Games and Culture*. 2009. Vol. 4. № 2. P. 127–143. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412008325484>

9. Kirkpatrick G. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press, 2011. 256 p.

10. Atkinson P., Parsayi F. Video Games and Aesthetic Contemplation // *Games and Culture*. 2021. Vol. 16. Issue 5. P. 519–537. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412020914726>
11. Харви А., Самин М. Постмортем игры *The Graveyard* от студии Tale of Tales / пер. А. Шевляков // gamestudies.ru: сайт. 2012. 03 декабря. URL: <https://gamestudies.ru/translations/graveyard/> (дата обращения: 12.05.2021).
12. Делез Ж. Кино. М.: Ad Marginem, 2004. 624 с.
13. Friedman A. The Role of Visual Design in Game Design // *Games and Culture*. 2015. Vol. 10. Issue 3. P. 291–305. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412014559977>
14. Поздняков А.В., Филонов В.Р. Компьютерная игра: междутворчеством и развлечением // *ABYSS* (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). 2018. № 3 (5). С. 20–26. URL: http://abyss.su/_media/abyss_issue/5/filonov_pozdnjakov_kompjuternejaja_igra.pdf (дата обращения: 12.05.2021).
15. Schleiner A.-M., Leandre J., Condon B. Velvet-Strike // *Net Art Anthology*: сайт. 2002. URL: <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike> (дата обращения: 12.05.2021).
16. Кузьмина В.А. Странный урожай, храм Шамбалы и св. Альберт Хофманн: психоделия в цифровом информационном пространстве // *Наука телевидения*. 2010. № 7. С. 120–127. URL: https://tv-science.online/wp-content/uploads/2020/11/NT_7.pdf (дата обращения: 12.05.2021).
17. Княжицкая Т.В. Визионерское искусство — символизм конца XX – начала XXI века // *Academy*. 2019. № 6 (45). С. 99–109. DOI: <https://doi.org/10.24411/2412-8236-2019-10602>
18. Казакова Н.Ю. Работа с камерами как основа визуальной интерактивности игрового процесса в рамках гейм-дизайна // *Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда*. 2016. № 1. С. 224–240.
19. Szer J. Video games as physiotherapy // *Medical Journal of Australia*. 1983. Vol. 1. Issue 9. P. 401–402.
20. Обзор *Dreams*. Лучшая творческая песочница: видео // *Игромания*: YouTube-канал. 2020. 11 марта. 14:37 мин. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cw5F6LxqfS0> (дата обращения: 12.05.2021).

REFERENCES

1. Djaouti D., Alvarez J., Jessell J.-P., & Rampoux O. Origins of serious games. In Minhua Ma, Andrea Oikonomou, & Lakhmi C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 25–43). London: Springer, 2011.
2. Abt C.C. *Serious games*. NY: Viking Press, 1970. 176 p.
3. Haring P., Chakinska D., & Ritterfeld U. Understanding serious gaming: A psychological perspective. In Felicia P. Hershey (Ed.), *Handbook of research on*

improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches (pp. 29–50). PA: IGI Global, 2011.

4. Crookall D. Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*. 2010. 41, pp. 898–920. <https://doi.org/10.1177/1046878110390784>

5. Bogost I. The rhetoric of video games. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 117–140). Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

6. Bogost I. *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 464 p.

7. Kirkpatrick G. Between art and gameness: Critical theory and computer game aesthetics. *Thesis Eleven*. 2007. 89 (1), pp. 74–93. <https://doi.org/10.1177/0725513607076134>

8. Kirkpatrick G. Controller, hand, screen: Aesthetic form in the computer game. *Games and Culture*. 2009. 4 (2), pp. 127–143. <https://doi.org/10.1177/1555412008325484>

9. Kirkpatrick G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press, 2011. 256 p.

10. Atkinson P., & Parsayi F. Video games and aesthetic contemplation. *Games and Culture*. 2021. 16 (5), pp. 519–537. <https://doi.org/10.1177/1555412020914726>

11. Harvey A., & Samyn M. *Postmortem igry The Graveyard ot studii Tale of Tales* [Postmortem: Tale of Tales The Graveyard] (A. Shevlyakov, Trans.). *gamestudies.ru* [Web-site]. 2012. December 3. <https://gamestudies.ru/translations/graveyard/> (accessed 12.05.2021)

12. Deleuze G. *Kino* [Cinema]. Moscow: Ad Marginem, 2004. 624 p. (Original work published 1983 and 1985.)

13. Friedman A. The role of visual design in game design. *Games and Culture*. 2015. 10 (3), pp. 291–305. <https://doi.org/10.1177/1555412014559977>

14. Pozdnyakov A.V., & Filonov V.R. Komp'yuternaya igra: Mezhdru tvorchestvom i razvlecheniem [Computer game: Between creativity and entertainment]. *ABYSS: Studies in Philosophy, Political Science and Social Anthropology*. 2018. Issue 3 (5), pp. 20–26. http://abyss.su/_media/abyss_issue/5/filonov_pozdnjakov_kompjuternaja_igra.pdf (accessed 12.05.2021)

15. Schleiner A.-M., Leandre J., & Condon B. Velvet-Strike. *Net Art Anthology* [Web-site]. 2002. <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike> (accessed 12.05.2021)

16. Kuzmina V.A. Stranny urozhay, khram Shambaly i sv. Al'bert Khofmann: Psikhodeliya v tsifrovom informatsionnom prostranstve [Weird Harvest, Temple of Shambhala and St. Albert Hofmann: Psychedelia in the digital information space]. *The Art and Science of Television*. 2010. (7), pp. 120–127. https://tv-science.online/wp-content/uploads/2020/11/NT_7.pdf (accessed 12.05.2021)

17. Knyazhitskaya T.V. Vizionerskoe iskusstvo—simvolizm kontsa XX—nachala XXI veka [Visionary art—symbolism of the late 20th—early 21st century]. *Academy*. 2019. Issue 6 (45), pp. 99–109. <https://doi.org/10.24411/2412-8236-2019-10602>

18. Kazakova N.Yu. Rabota s kamerami kak osnova vizual'noy interaktivnosti igrovogo protsessa v ramkakh geym-dizayna [Camerawork as a basis for visual interactivity of the game process in game design]. *Dekorativno-prikladnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda* [Decorative and Applied Arts and Object-Spatial Environment]. 2016. (1), pp. 224–240.

19. Szer J. Video games as physiotherapy. *Medical Journal of Australia*. 1983. 1 (9), pp. 401–402.

20. Igromania. *Obzor Dreams: Luchshaya tvorcheskaya pesochnitsa* [Review of Dreams: Best creative sandbox] [Video]. YouTube. 2020. March 11. <https://www.youtube.com/watch?v=cw5F6LxqfS0> (accessed 12.05.2021)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ОЛЬГА ВЯЧЕСЛАВОВНА СЕРГЕЕВА

доктор социологических наук, доцент

доцент факультета социологии,

Санкт-Петербургский государственный университет,

199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

ResearcherID: C-2692-2016

ORCID: 0000-0002-8093-609X

e-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА ОРЕХ

кандидат социологических наук,

доцент факультета социологии,

Санкт-Петербургский государственный университет,

199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

ResearcherID: H-6396-2015

ORCID: 0000-0001-9120-1198

e-mail: e.orekh@spbu.ru

ABOUT THE AUTHORS

OLGA V. SERGEYEVA

D.Sc. (Sociology),

Associate Professor at the Department of Sociology,

Saint Petersburg State University,

Universitetskaya nab., 7–9, 199034, Saint Petersburg, Russia

ResearcherID: C-2692-2016

ORCID: 0000-0002-8093-609X

e-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

EKATERINA A. OREKH

Cand.Sci. (Sociology),

Associate Professor at the Department of Sociology,

Saint Petersburg State University,

Universitetskaya nab., 7–9, 199034, Saint Petersburg, Russia

ResearcherID: H-6396-2015

ORCID: 0000-0001-9120-1198

e-mail: e.orekh@spbu.ru

Авторский вклад

О.В. Сергеева — концептуализация и сбор материала, Е.А. Орех — редактирование по замечаниям рецензента. О.В. Сергеева и Е.А. Орех — написание текста.

Authors' contributions

Olga V. Sergeeva defined the key concepts and collected data; Ekaterina A. Orekh corrected the paper after the reviewer's comments. Both authors wrote the manuscript.