

Искусствоведческие вопросы в исследованиях авторских видеоигр

Меграбян Михаил Андреевич – аспирант кафедры Искусствоведения Института кино и телевидения.

Аннотация: Сопоставляя отечественные и зарубежные научные работы, посвященные искусствоведческим исследованиям видеоигр, автор суммирует ключевые аспекты проблематики изучения художественной видеоигры в области искусствоведческой дисциплины, приводя наиболее эффективные методы определения художественной видеоигры, выборки объектов исследования и специфику методологического подхода к изучению выразительных средств медиума.

Ключевые слова: Видеоигра, исследования видеоигр, людология, современное искусство, методология, мультимодальное производство, агентность, интерактивность.

Феномен видеоигры [1] как формы современного искусства становится одним из острых тем дискурсов в искусствоведческой среде.

Среди всего многообразия видеоигр наибольший интерес представляют авторские художественные видеоигры (англ. - *artistic video games* или *art games*), которые создаются как независимыми авторами или группами разработчиков, так и студиями, работающими в рамках коммерческой медиа-индустрии.

В отечественной научной среде интерес к авторским видеоиграм связан с их малой исследованностью и наличием набора специфических характеристик, выгодно отличающих их от коммерческих игровых продуктов.

В последние годы активно формируется искусствоведческая и культурологическая методология для анализа подобных игр.

Одной из исследовательских стратегий становится сравнительный анализ видеоигр и других аудиовизуальных медиа, таких как телевидение, театральное искусство и кинематограф. Так, А.А. Деникин в своей работе «В защиту видеоигр» [2] критикует попытки применения рядом исследователей привычной искусствоведческой методологии при анализе видеоигр.

Схожая критическая стратегия отражена в коллективной монографии М.В. Розина, В.Г. Горохова, И.Ю. Алексеевы и О.В. Арсона «Философия техники: история и современность» [3], где авторы пишут о несостоятельности попыток ограничивать исследование высокотехнологичных медиаформатов вопросами художественной выразительности и о сложности применения устоявшихся традиционных подходов.

Вторая проблема, которая осложняет позитивную тенденцию в научной искусствоведческой среде и, одновременно, является корнем первой обозначенной проблемы - малоизученность ключевых аспектов данного медиума. Являясь одной из наиболее комплексных медиа, видеоигры совмещают в себе множество знаково-языковых форм, заложенных разработчиком, посредством которых реципиент взаимодействует с объектом. Помимо аудиовизуальной и текстовой составляющей, специфика видеоигры может определяться такими качествами как процедурность, интерактивность, агентность, иммерсивность. Технические тенденции медиума также дополняют данный комплекс: интерфейс, тактильный контакт с применением контроллеров, способных передавать между реципиентом и объектом осязательные ощущения; виртуальная и дополненная реальность, бинауральное звуковое оформление. Данный знаково-языковой комплекс формирует сложную систему зависимости, характеризуется мультимодальностью.

Мультимодальное произведение, как описывают исследователи Кери Дживитт и Гюнтер Крейс в работе «Multimodal Literacy», определяется как набор значимообразующих контекстных систем, образующих цельную структуру взаимодействия. К мультимодальным взаимодействиям относятся вербальные тексты, изображения, видео, речь, жесты, цвет и размер текста [4][5].

В работе Веимина Тоха «Multimodal Approach To Video Games and the Player Experience»

[6] описывается применение мультимодальной теории к видеоиграм. Опыт игрока в процессе рецепции интерактивного повествования, аудиовизуальных и текстовых, интерфейсных, интерактивных и прочих знаково-языковых форм можно определить, что именно игровой опыт или *геймплей* (gameplay, англ. - игровой процесс) является конечным и всеобъемлющей диалоговой формой разработчика и пользователя.

Следовательно, сама специфика рецепции пользователем данного медиума может считаться опытной и диалектической. Как пишет А.А. Деникин [1] игра не передает заложенный в нее смысл, но генерирует его посредством опыта игрока. Видеоигровой медиум нарушает устоявшуюся творческую парадигму, в которой автор и публика дистанцированы. Здесь смысловая и художественная значимость являются ситуативными, возникающими, в первую очередь, за счет пользовательских коммуникаций. Данный подход соответствует самим тенденциям современного искусства, переходящего от репрезентативных форм коммуникации к перфоративным, в которых отсутствует постоянство формы артефакта, требует от реципиента участия в когнитивных, интеллектуальных и мыслительных процессах.

Третьей проблемой искусствоведческого изучения видеоигрового медиума - вопрос селективности и определения объектов исследования среди множества видеоигровых произведений. Полная демаркация видеоигры как формы современного искусства не имеет единообразной тенденции в разных мировых искусствоведческих школах. Так, например, в 2006 году министерством культуры Франции [7], а в 2012 году Национальным Фондом Искусств [8] (США) видеоигры официально были признаны современным видом искусства, когда как в отечественной среде подобная оценка является более локальной и прослеживается в отдельных научных работах.

Более того, в связи с "ситуативностью" игрового опыта представляется сомнительным возможность определить художественную ценность игровых проектов, в особенности-продуктов индустрии видеоигровых развлечений. Исключением может служить разве что направление гейм-арта, в котором видеоигра или ее элементы преобразовывается автором (вычленяются ее элементы, изменяются игровые механики, правила, звуковая или визуальная составляющая) с целью авторской выразительности. Академик Ян Богост отмечает, что их создание обусловлено выставочной спецификой и более традиционной формой рецепции: "Это игры, которые выставляются, а не игры, в которые играют" [9].

В связи с этим возникает условная периферийная группа видеоигр, которая не является гейм-артом, но также не несет в себе развлекательной и гедонической функции.

Данную категорию видеоигр определяют как *арт геймс* или художественной видеоигрой. Куратор и магистр искусств Сара М. Грабнер [10] определяет художественную видеоигру отсутствием развлекательной, спортивной или соревновательной функций, и акцентировании автором-разработчиком на экспрессионном взаимодействии с рецепиентом.

Из наиболее примечательных методов выявления видеоигровых произведений, представляющих ценность для искусствоведческих исследований, является причастность объекта к выставочной экспозиции в рамках современного искусства.

Исследователь Эмили Рид [11] отмечает, что за последние 30 лет в США появляется ряд художественных выставок, посвященных видеоиграм. В конце XX века также появляются выставки, на которых фигурируют не только классические аркадные видеоигры: ARTcade (Галерея искусства Коркоран, США 1983) Hot Circuits (Музей Движущегося Изображения, США 1989); но и экспериментально-творческие проекты, в контексте современного цифрового искусства: Serious Games (Галерея Лэнг Арт, Великобритания 1996). Эмили Рид анализирует выставку SHIFT-CTRL, проведенную в Центре Искусства и Технологии Bell, в 2000 году, в рамках которой помимо работ художников новых медиа и гейм-арт направления, демонстрируются две видеоигры: «Ultima Online» (1997) и «The Sims» (2000), и, таким образом, впервые в искусствоведческой истории коммерческая игра становится частью экспозиции современного искусства. Другая выставка - «Game On» (2002), отмечает Эмили Рид, как одна из самых крупных в данном направлении, включающая в себя 150 видеоигр. Из наиболее актуальных выставок данного направления следует считать «The Art of Video Games» (2012-2016) [12], проходившую как в Смитсоновском музее американского искусства, так и демонстрировавшуюся в других американских музеях искусств. Специфика выборки объектов экспозиции здесь заключалась в публичном голосовании, что, в свою очередь, является неоднозначным фактором в рамках научного дискурса.

С другой стороны, существует ряд непризнанных видеоигр, авторы которых в своих блогах и интервью отмечают художественность и выразительность своего произведения. Так, например, Николай Дыбовский - отечественный автор и главный разработчик студии «Ice-Peak Lodge» описывает свое отношение к созданию видеоигр как к процессу соавторства в новом виде искусства [13].

В интервью руководитель студии Playdead Дино Патти и ведущий разработчик Арнт Дженсен выражают свою заинтересованность в том, чтобы игроки не просто играли, но пристально изучали их видеоигровой проект «Limbo» (2010), наполненный метафорами

и неоднозначными контекстами: «Мне нравится то, что ты вынужден мыслить сам, разговариваешь об этом с людьми. Мы рады были прочитать отзывы и сообщения в интернете о том, как люди обсуждали игру: “Что происходит? А что вот это значит?” Некоторые люди приходили к чистому заключению, кто-то - нет. Все это – здорово» [14].

Другой независимый разработчик - Дин Мойнихан описывает свой проект «One Chance» (2010) как попытку осмысления феномена реиграбельности - возможности пользователя переигрывать внутриигровые события при новом прохождении или посредством перезагрузки файла сохранения, реализуя выразительность в своем проекте за счет сложных моральных выборов и возможности пройти игру только один раз [15].

Отношение художественной видеоигры к искусству должно определяться не только в связи с её экранными изобразительными качествами, но и с тем, как автор-разработчик применяет систему ключевых характеристик видеоигры - ее интерактивность, симулятивность, ощущение агентности, иммерсивности для формирования игрового опыта пользователя, в котором развлекательная функция уступает эстетическим качествам, ярким эмоциональным реакциям и мыслительным процессам. Очевидно то, что основой подобного рода аналитики следует считать демаркированные видеоигры, фигурирующие на искусствоведческих выставках, проведение сравнительного анализа релевантных артефактов к другим проектам, выявляя схожие стилистические и художественные средства выразительности. Однако при выборе объектов исследования, следует учитывать не только опыт кураторов и обсуждения внутри игрового сообщества, но и проявлять особое внимание, анализируя интервью и публикации самих авторов: “дневники разработчиков”, текстовые и видео блоги, материалы конференций, посвященных разработке видеоигр.

Список литературы

1. Под словом «видеоигра» (от англ. video game) мы понимаем программное обеспечение, основой которого служит игровой процесс, в котором пользователь принимает активное участие. Термин «видеоигра» понимается расширенно, включая в себя как консольные, аркадные, портативные, так и компьютерные игры.
2. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры, 2014; (3): 53-59.
3. В. М. Розин, В. Г. Горохов, О. В. Аронсон, И. Ю. Алексеева. Философия техники: история и современность // Коллективная монография. Ответственный редактор: В. М. Розин. — М., Институт философии Российской Академии наук, 1997. с.223-227.
4. Peggy Albers. The Arts, New Literacies, and Multimodality // English in Education. January 2007 [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://www.researchgate.net/publication/287814839_The_Arts_New_Literacies_and_Multimodality.

5. Kress G. What Is Mode? A Handbook of Multimodal Analysis // N.Y.: Routledge, 2009 с.54-67.

6. Weimin Toh. A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience. Routledge 2019 // Автореферат докторской диссертации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://www.researchgate.net/publication/328948504_A_Multimodal_Approach_to_Video_Games_and_the_Player_Experience.

7. François Bliss de la Boissière. Video Games: Officially Art, In Europe. Gamasutra. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://www.gamasutra.com/view/feature/131929/video_games_officially_art_in_.php.

8. NEA Arts; Level Up // National Endowment for the Arts. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.arts.gov/art-works/2013/nea-arts-level>

9. Ion Bogost, How To Do Things With Videogames // University of Minnesota Press 2011 с. 11.

10. Sarah M. Grabner. Art Games: Performativity and Interactivity // College of Fine Arts of Ohio University. 2018 с.14-16.

11. Emilie Reed. Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions: Blank Arcade 2017 // DiGRA №2 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

http://digra2017.com/static/Full%20Papers/34_DIGRA2017_FP_Reed_Exhibition_Strategies.pdf.

12. The Art of Video Games. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://web.archive.org/web/20110806051435/http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games>.

13. Тургор - таинственный проект от создателей «Мор.Утопия» в вопросах и ответах (GAMETECH, осень 2007). [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://old.ice-pick.com/ore4.htm>.

14. Christian Nutt. Hanging in Limbo // Gamasutra. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gamasutra.com/view/feature/162457/hanging_in_limbo.php?page=3

15. Alec Meer. One Chance, 1470 Words. Интервью с разработчиком [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://www.rockpapershotgun.com/2010/12/13/one-chance-1470-words>.

{social}