

Игровая природа искусства vs художественная природа игры

Э. Г. НОВИКОВА

Томский государственный
университет, 634050, Россия,
Томск, Ленина пр., д. 36
linx@rambler.ru

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-148-167

Аннотация

Статья посвящена исследованию современных компьютерных игр в контексте искусства. В силу того, что современная теория и практика геймдизайна все чаще осмысляют процесс создания компьютерной игры как проектирование опыта игрока, одним из центральных понятий в исследовании становится понятие эстетического опыта и эстетического переживания. Обращаясь к классическим теориям, автор стремится сформировать вокруг понятия опыт/переживание (англ. *experience*) единое понятийное поле, благодаря чему появляется возможность рассматривать компьютерные игры в сопоставлении с другими видами искусства с целью выявить их сущностные свойства. Теоретико-методологической опорой исследования выступают семиотика искусства и когнитивные науки, что позволяет проследить трансформации, происходящие как на уровне знаковых структур — в тексте (литературном, живописном, кинематографическом, игровом), так и на уровне ментальных структур — в восприятии читателя, зрителя, слушателя или игрока. В статье предлагается релятивный подход к определению игровых механик, которые понимаются как способы изменения (трансформации) системы отношений между элементами, предоставленными автором (геймдизайнером, разработчиком) игроку. Это дает основание для соотнесения игровых механик с художественными приемами — способами изменения системы отношений между элементами, которые осуществляет сам автор. Анализ материала показывает, что в современных компьютерных играх игровые механики и художественные приемы могут совмещаться, усиливая эстетический эффект от текста. При этом в процессе прохождения игры устойчивые ментальные структуры (фреймы), которые в ней актуализируются, способны вступать в конкуренцию, а полученный игроком эстетический опыт будет во многом обусловлен фокусом его внимания и предыдущим художественным и игровым опытом. В качестве основного материала исследования привлекаются нарративные компьютерные игры, созданные в 2020-х годах российскими инди-студиями и получившие высокую оценку игроков и критиков.

Ключевые слова: семиотика искусства, семиотика игры, когнитивная семиотика, фрейм, эстетическое переживание, эстетический опыт, опыт игрока, компьютерные игры, Game Studies, Василиса и Баба Яга, Жизнь и страдания господина Бранте, MiSide

the game nature of art vs.
the artistic nature of the
game

ELEONORA G. NOVIKOVA

Tomsk State University, 634050, Russia, Tomsk,
Lenina Ave., 36

Для цитирования: Новикова Э. Г. Игровая природа искусства vs художественная природа игры // Журнал ВШЭ по искусству и дизайну / HSE University Journal of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 148–167

Abstract

The article is devoted to the study of modern computer games in the context of art. One of the central concepts in the study is the concept of aesthetic experience since the modern theory and practice of game design increasingly understands the process of creating a computer game as the design of the player's user experience (UX), one of the central concepts in the study is the concept of aesthetic experience. Referring to classical theories, the author seeks to form a single conceptual field around the concept of UX, which makes it possible to consider computer games in comparison with other art in order to identify their key properties. The research is based on the semiotics and cognitive science, which allows us to trace the transformations that occur both at the level of sign structures — in the text (literary, visual, cinematic, or game) — and at the level of mental structures — in the perception of the reader, viewer, listener, or player. The article proposes a relational approach to defining game mechanics, which are understood as ways of changing (transforming) the system of relationships between the elements provided by the author (game designer, developer) to the player. This perspective provides a basis for relating game mechanics to artistic techniques, which are ways of changing the system of relations between elements that the authors themselves use. The analysis of the material demonstrates that in modern computer games, game mechanics and artistic techniques can be combined to enhance the aesthetic effect of the text. At the same time, during the game's progress, the stable mental structures (frames) that are actualized in the game can compete with each other, and the player's aesthetic experience will be largely influenced by their focus and previous artistic and gaming experiences. The main research material consists of narrative computer games created in the 2020s by Russian indie studios and highly praised by players and critics.

Keywords: art semiotics, game semiotics, cognitive semiotics, frame, aesthetic experience, player experience, computer games, Game Studies, Vasilisa and Baba Yaga, The Life and Suffering of Sir Brante, MiSide

Введение

Ю. М. Лотман полагал, что игра и искусство, несмотря на свою генетическую связь, представляют собой два разных вида моделирующих систем [Лотман, 1998, с. 387–400], однако со второй половины XX века они стремительно сближаются, проникая друг в друга и порождая целый ряд гибридных феноменов, в том числе компьютерные игры.

Современные компьютерные игры «характеризуются двойной инаковостью» [Фрейермут, 2022, с. 93]: они принципиально отличаются как от аналоговых игр, так и от линейных аудиовизуальных систем, таких как театр, кино и телевидение. При этом в едином пространстве культуры между ними возникает взаимное эстетическое влияние: компьютерные игры заимствуют у традиционных видов искусства структуры повествования, способы построения образов персонажей, принципы освещения, ракурсы камеры, в свою очередь вдохновляя режиссеров, писателей, художников на эксперименты с нелинейностью, параллелизмом, асинхронностью, случайностью и неоднозначностью.

Отношения между компьютерными играми и другими видами искусства всесторонне обсуждаются в целом ряде современных исследований, относящихся к области Game Studies. Так, Джон Шарп исследует пограничную область между игрой и современным искусством, фиксируя разницу в способах концептуализации, создания и оценки игр разными сообществами. Если для индустрии игра — развлекательный продукт, то для разработчиков арт-игр (*artgames*) она становится средством художественного самовыражения и эмпирического познания (через проектирование игрового опыта, побуждающего игрока к размышлениям), а для современных художников, создающих игровое искусство (*game art*), игра — это способ задавать вопросы, критически анализировать социальную действительность и исследовать возможности, которые дает игровой подход [Sharp, 2015]. Внимание Маргариты Скоморох привлекают маргинальные явления, связанные с симбиозом искусства и компьютерной игры: художественные высказывания, создаваемые игроками внутри онлайн-игр [Скоморох, 2014], и эстетические эксперименты, построенные на переносе графической поэзии в формат компьютерной игры, которые позволяют автору обнаружить пределы ремедиации, обусловленные человеческими возможностями переключаться между разными режимами восприятия [Скоморох, 2025]. Тем самым исследователи фиксируют в сложных взаимоотношениях искусства и игры роль человеческого восприятия, на которое влияют как социокультурные и психологические, так и физиологические факторы.

Иной подход использует Даниэль Велла, задаваясь вопросом о специфике компьютерной игры как особой формы искусства и предлагая рассматривать ее как перформативный акт (то есть воспринимать ее с точки зрения игрока, получающего эстетический опыт, а не зрителя, наблюдающего за процессом игры). Велла приходит к выводу, что игра моделирует мир как сеть возможностей и препятствий, действий и реакций, решений и последствий, а специфика игры как искусства заключена в эстетизации

способности человека целенаправленно действовать [Vella, 2016]. Бернар Перрон также подходит к компьютерной игре с точки зрения восприятия игрока, но рассматривает возможность действовать — агентивность (англ. *agency*) — в комплексе с элементами, влияющими на восприятие: сеттингом, историей, музыкой, кинематографическими приемами, с помощью которых мир игры управляет игроком, формируя его игровой опыт [Перрон, 2024]. Взгляд на компьютерную игру как на многоуровневую художественную форму позволяет Перрону выявить эстетическую значимость не только наличия, но и отсутствия у игрока контроля над игровым миром, а также закладывает общие основания для анализа способов эстетического воздействия, которое оказывают компьютерные игры и линейные аудиовизуальные медиа.

Стремительное развитие технологий, наблюдаемое в XXI веке, в том числе совершенствование специализированных программ для создания компьютерных игр, делает доступным все более широкий спектр эстетических средств, однако, по точному замечанию Ю. М. Лотмана: «Жизнь мало технически внести, ее надо художественно освоить. И каждое новое открытие для искусства — болезнь роста» [Лотман, 1998, с. 403]. Мы можем наблюдать, как современные компьютерные игры проходят через «точки роста», закладывая новую эстетику, элементы которой как вырабатываются внутри этой новой формы медиа, так и активно заимствуются из других медиа.

Таким образом, актуальными для современных Game Studies остаются вопросы взаимоотношений игры и искусства, в которых происходит формирование эстетики современных компьютерных игр, а также поиск единых теоретико-методологических оснований для анализа и осмысления результатов этих взаимоотношений.

Задачей данного исследования является апробация на материале современных игр комплексной методологии, которая позволит осмыслить механизмы их эстетического воздействия на игрока.

Согласно выдвигаемой гипотезе, единую теоретико-методологическую основу исследования компьютерных игр и других видов искусства способна предложить семиотика — наука о знаках и знаковых системах. С позиции семиотики любое произведение может быть рассмотрено как текст, состоящий из элементарных знаков и отношений между ними. На современном этапе своего развития семиотика сосредоточивает внимание на субъекте восприятия знаков. Поэтому она входит в круг когнитивных наук — наук о мышлении и познании — и позволяет исследовать, как семиотические (знаковые) системы оказывают эстетическое воздействие на зрителя, читателя или игрока.

В работе используется подход, основанный на когнитивной теории кино и примененный к исследованию компьютерных игр Перроном: фиксируются ощущения и эмоции, полученные в ходе первого прохождения (чтения, просмотра) и отражающие текущее восприятие текста, после чего анализируется семиотическая структура текста игры [Перрон, 2024, с. 18]

с подключением релевантного культурного контекста. Это позволяет соотнести непосредственный опыт взаимодействия с игрой со структурами, организующими данный опыт, и определить конкретные элементы и отношения между ними, генерирующие смыслы и эмоции игрока. Для описания ментальных структур используется терминология когнитивных наук, оказывающих значимое влияние на современные исследования в области Game Studies и на геймдизайн как на практику разработки компьютерных игр [Ходент, 2023].

Геймдизайн как проектирование опыта игрока

На рубеже XX—XXI веков в теории и практике создания компьютерных игр проблема эстетического воздействия на игрока получила выражение в MDA-фреймворке [Hunicke et al., 2004]. Авторы методологии предложили посмотреть на процесс разработки компьютерной игры с двух точек зрения: геймдизайнера и игрока. Робин Ханিকে и ее коллеги призвали геймдизайнеров сперва четко задавать эстетические цели (*Aesthetics*) и выявлять игровую динамику (*Dynamic*), которая будет поддерживать эти цели, а затем соответствующим образом ограничивать диапазон конкретных игровых механик (*Mechanics*) — предоставленных игроку механизмов действия, контроля и поведения внутри игровой системы.

Несмотря на последующую критику данной модели, ее основной тезис не оспаривается: геймдизайнер в процессе создания игры должен ориентироваться на эстетические переживания (*aesthetic experiences*), которые получает игрок. Качество и модальность данных переживаний в компьютерных играх могут быть весьма различными. Уже авторы MDA-фреймворка обращают внимание на то, что компьютерная игра может преследовать несколько эстетических целей, а закрепившееся в геймдизайне слово «фан» (англ. *fun* — веселье, шутка, забава)¹ не позволяет привести к общему знаменателю разные оттенки эстетического опыта, суть которого в каждом конкретном случае может быть обозначена как вызов, самовыражение, открытие, подчинение и так далее.

Понятие игрового UX (*User Experience*, «пользовательский опыт», «пользовательское переживание») занимает центральное положение в теории и практике геймдизайна: создание компьютерных игр все чаще начинает осмысляться как проектирование опыта игрока. Игровой UX — «это то, как игрок воспринимает игру, как взаимодействует с ней, и какие эмоции рождаются у него в процессе взаимодействия» [Ходент, 2023, с. 131]. Он включает в себя весь когнитивный и эмоциональный опыт от непосредственного взаимодействия с игрой, а также воспоминания об этом опыте [Ходент, 2023, с. 131].

1 Английское слово «fun» как наиболее точное для обозначения глубинного эстетического свойства игры предложил использовать выдающийся историк, культуролог и теоретик игры Й. Хейзинга, который полагал, что

именно этот элемент, сопротивляясь «любому анализу, любой логической интерпретации... определяет сущность игры» [Хейзинга, 2015, с. 25].

При рассмотрении компьютерных игр в контексте художественной коммуникации, ядром игрового UX следует признать эстетическое переживание или эстетический опыт, который, по мысли американского философа Дж. Дьюи, обладает характерной структурой, отличающей его от других форм опыта. В книге «Искусство как опыт» («*Art as Experience*», 1934) Дьюи раскрывает активную позицию воспринимающего субъекта, говоря о том, что опыт «означает не замкнутость в своих личных чувствах и ощущениях, а активное и отзывчивое взаимодействие с миром» [Дьюи, 2024, с. 34]. Действуя, человек «что-то претерпевает, переживает» [Дьюи, 2024, с. 70], «пока не возникает взаимного приспособления субъекта и объекта и пока этот конкретный опыт не придет к завершению» [Дьюи, 2024, с. 70]. По Дьюи, для эстетического опыта особое значение имеет уравновешенное, гармоничное отношение между «действием» и «претерпеванием», когда сопротивление, которое испытывает субъект, воспринимается как «приглашение к размышлению» [Дьюи, 2024, с. 76], а переживаемая человеком эмоция выступает движущей и скрепляющей силой.

Такое понимание в корне противоречит бытующему мнению о том, что, в отличие от игрока, реципиент (читатель, зритель, слушатель) занимает «пассивную» позицию: «Чтобы воспринимать, зритель должен создавать собственный опыт» [Дьюи, 2024, с. 85], то есть совершать определенную работу, преобразуя сопротивление и напряжение материала, упорядочивая физически рассеянные детали и частности «в целое, переживаемое в опыте» [Дьюи, 2024, с. 85], тем самым помещая произведение «в рамку вдумчивого восприятия, приносящего удовольствие» [Дьюи, 2024, с. 76].

Игровая природа искусства

Размышляя о природе эстетического воздействия искусства в своей фундаментальной работе «Структура художественного текста» (1970), Ю. М. Лотман обращает внимание на игровой эффект, механизм которого «заключается не в неподвижном, одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном сознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается» [Лотман, 1998, с. 396].

В предельных случаях многозначность становится структурной доминантой художественного текста, смещая точку смыслопорождения с автора на реципиента. Этот процесс можно наблюдать даже в пространственных видах искусства. Например, на картине Александра Брескина «Диалог» зритель, прочтя название картины, видит профили двух людей: розовый и желтый (Ил. 1).

Но если перефокусировать внимание, сместив его с цвета на линию, то можно увидеть одно лицо — в анфас, правая часть которого — розовая, а левая — желтая. Тогда создается впечатление, что происходит внутренний диалог одного человека. При этом нижняя часть лица противится объединению: гармоничного слияния в одно целое не происходит, что можно интерпретировать как противоречие в дискуссии, которое не удается устранить. Напряжение создается и за счет столкновения теплого и холодного цветов

правой и левой стороны, и за счет полуопущенных век, придающих взгляду выражение утомленной настойчивости. Как будто этот диалог длится уже долго, но согласие так и не достигнуто.

Важно, что процесс разделения на два лица и соединения в одно осуществляет зритель. Игровой процесс при этом протекает исключительно в его ментальном пространстве: для того, чтобы увидеть одно или два лица, требуется мысленно разрушить одну структуру и создать другую, наблюдая «мерцание смыслов». Этот акт разрушения и созидания становится возможным благодаря тому, что у взрослого человека есть достаточно устойчивые схематичные образы человеческого лица, сформированные не только жизнью, но и искусством².

Такие устойчивые стереотипные схематичные образы в когнитивной семантике получили название фрейм [Минский, 1979]. Фреймы — модели стереотипных ситуаций или объектов — представляют собой инструменты организации опыта и процесса познания, а также инструменты описания и объяснения этих процессов. Структура фрейма может быть представлена в виде сети, каждый элемент которой содержит информацию об этой ситуации или объекте.

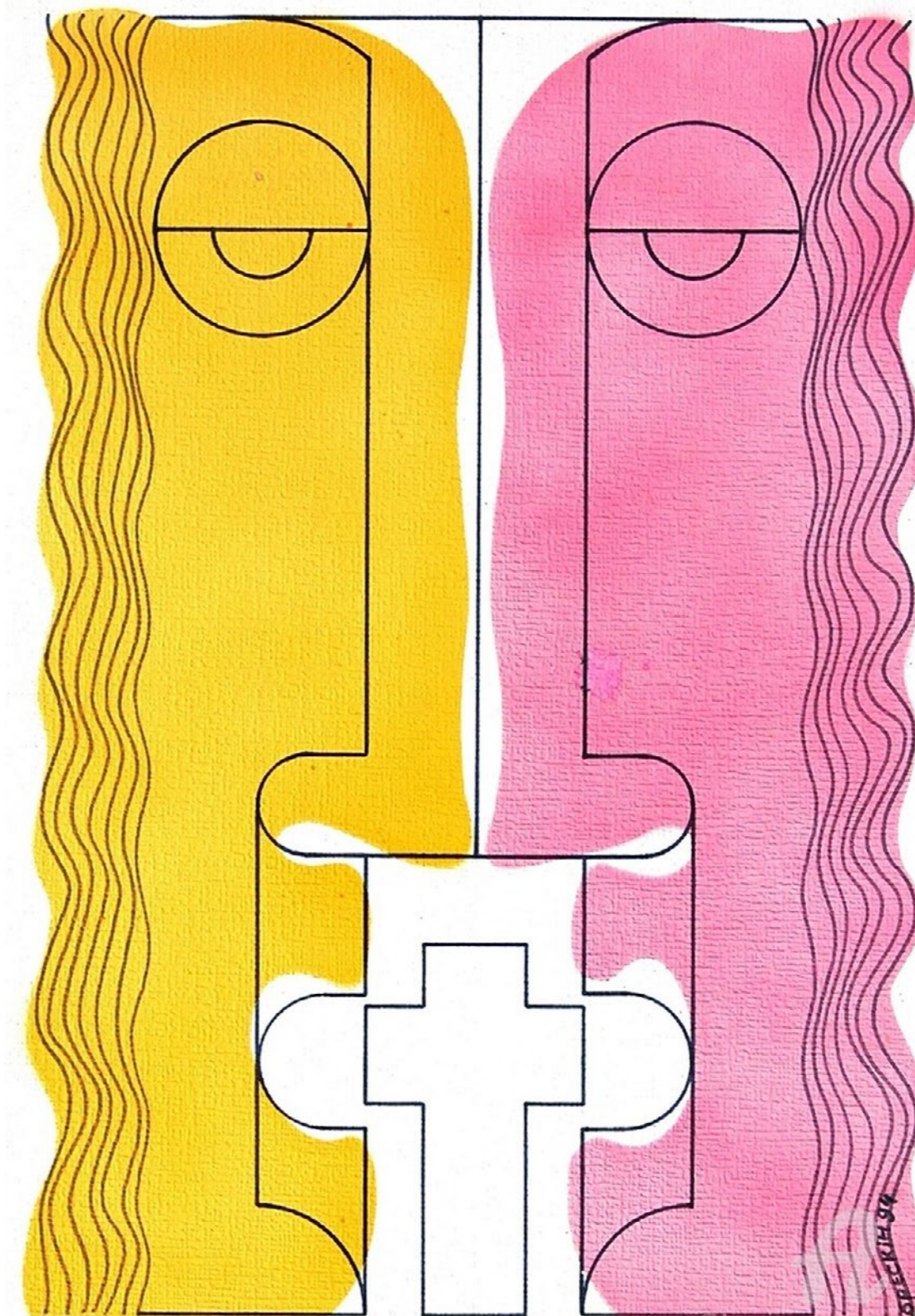
Классическим примером является фрейм комнаты, графическая схема которого представлена в статье Ю. Чарняка [Чарняк, 1984, с. 306]. До того как человек вошел в комнату, у него есть представление о том, как она может выглядеть. Кроме того, фрейм позволяет ему мысленно достраивать те части объекта, которые он в данный момент не воспринимает непосредственно, например, стену, расположенную за спиной, вне его поля зрения (Ил. 2).

Исходный фрейм комнаты обуславливает наше восприятие реальных комнат. Это ярко демонстрирует оптическая иллюзия, известная как «комната Эймса». Она представляет собой специально сконструированное помещение со стенами, полом и потолком в форме трапеции, которое выглядит искаженным со всех точек обзора, кроме одной. С единственной позиции, с которой комната выглядит совершенно нормальной, в нее можно заглянуть через небольшое окно. Доказано, что наблюдатель в принципе не способен увидеть, что люди, находящиеся внутри комнаты Эймса, одинакового размера, так как все остальные знаки указывают на то, что комната не деформирована (Ил. 3).

Эксперименты с комнатой Эймса доказывают, что процессы восприятия во многом обусловлены нашими ожиданиями, а систему ожиданий задают представления о некой нормальной, стереотипной ситуации.

Если же разница между новым и исходным фреймом не столь разительна и мозг способен справиться с противоречиями, то происходит обновление или трансформация исходного фрейма. В художественной коммуникации исходный фрейм, который актуализируется текстом в сознании читателей,

2 Ребенок младше трех лет не увидел на картине А. Брескина ни двух лиц, ни одного. Он увидел «шарики, которые куда-то закатились».



Ил. 1
Александр Брескин. Диалог. 1994. Бумага, маркер, акварель, аэрограф. 62×44

зрителей или игроков, всегда подвергается трансформациям, оправдывая или нарушая их ожидания, что обеспечивает динамический процесс художественного познания и осмысления мира [Stockwell, 2002].

Отношение между привычным, стереотипным (исходным фреймом) и новым, тем, что предлагает текст, порождает эстетический эффект. То есть «зазор» между двумя когнитивными моделями: исходной и новой — одновременно вызывает эмоцию (удивления или даже непонимания) и дает реципиенту или игроку новую информацию об объекте.

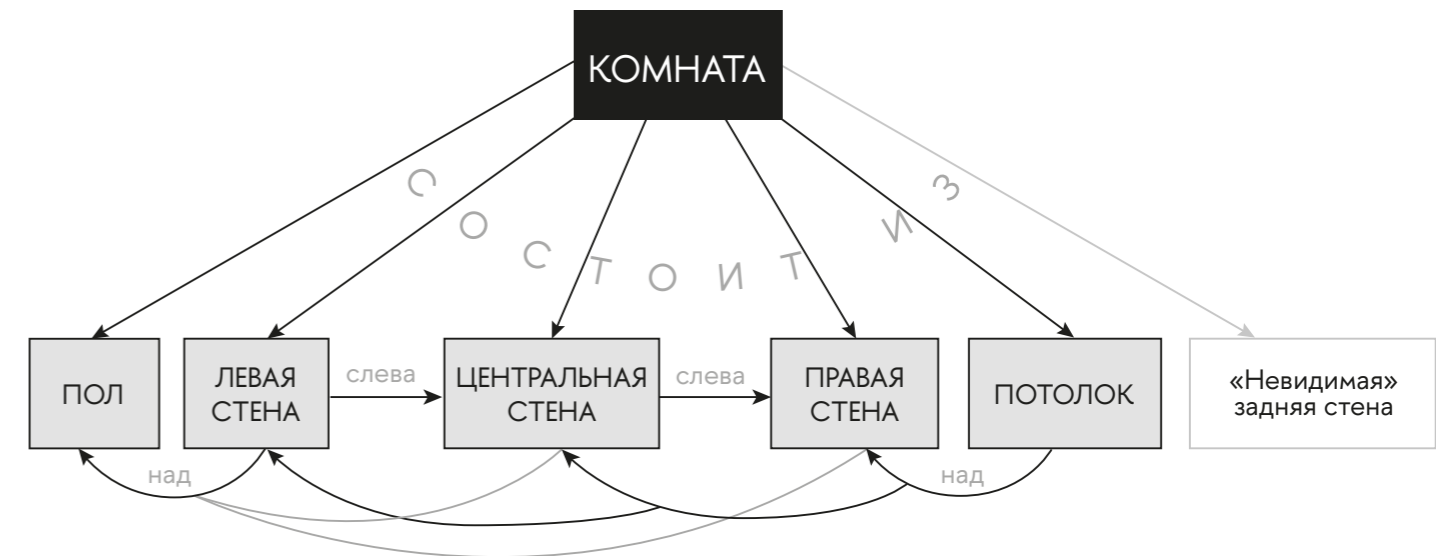
«Сдвиг» или «отклонение от нормы» как основной эстетический принцип создания произведения искусства был выявлен и детально разработан в начале XX века в трудах представителей русской формальной школы и Пражского лингвистического кружка (Ю. Н. Тынянова, Я. Мукаржовского, В. Б. Шкловского, Б. М. Эйхенбаума, Р. О. Якобсона и др.), а также в эстетических манифестах и дискуссиях поэтов-авангардистов (А. Туфанова, А. Крученых, Д. Хармса, А. Введенского и др.). В результате в работах по поэтике, стилистике и семиотике искусства закрепился термин «художественный прием» (или просто «прием»), под которым, с точки зрения конструирования семиотической структуры текста, понимается трансформация автором исходного материала с целью придания ему определенной художественной (эстетически значимой) формы. Художественные приемы вызывают эстетические эффекты, заставляя реципиента «переживать форму» [Эйхенбаум, 1987, с. 385], в результате чего искусство становится эмпирическим способом познания мира.

Искусство обогащает фреймовые структуры человека, делает их более гибкими. При этом игрок, обладающий не только бытовым, но и художественным опытом, усваивает из культуры устойчивые семиотические и ментальные структуры³, отзываясь в процессе игры как на их актуализацию, так и на значимое отклонение от них⁴.

Так, в приключенческой компьютерной игре от первого лица «MiSide» (2024) от российской инди-студии *AIHASTO* игрок, управляя перемещениями своего персонажа по дому, видит дверь в комнату, в которой уже бывал, и у него актуализируется фрейм этой комнаты. Но когда персонаж открывает дверь, то попадает не в комнату, а в длинный коридор. В первую секунду возникает эффект неожиданности, но игрок, знакомый с жанром хоррор, достаточно быстро адаптируется, а обнаружение коридора вместо комнаты дает ему новую информацию о доме, в котором происходят события. Теперь игрок знает, что пространство в игре обладает свойством, невозможным в реальной жизни, но привычным для хорроров. Более того, игрок понимает, что за любой дверью его может ждать либо привычная комната, либо другое

³ В основе разграничения семиотических и ментальных структур лежит типология моделей, предложенная В. Н. Агеевым [Агеев, 2002].

⁴ Возможность актуализации маркированных (нарушающих бытовую опыт) и немаркированных (нарушающих художественный опыт) художественных элементов рассматривает Ю. М. Лотман в работе «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» (1972) [Лотман, 1998, с. 312–315].



Ил. 2
Графическое представление фрейма комнаты

Ил. 3
Фотография людей, находящихся в комнате Эймса

(потенциально любое) незнакомое пространство. Таким образом, в игре моделируется ситуация неоднозначности, усиливающая тревогу.

В текстах, которые имеют не только пространственное, но и временное измерение (таких как литература, кино, компьютерные игры), изменение фреймов происходит регулярно по мере развертывания текста. Ю. М. Лотман описывает этот процесс так: «Восприняв некоторую часть текста, слушатель “достраивает” целое. Следующий “ход” автора может подтвердить... или опровергнуть догадку, потребовав со стороны слушателя нового построения. Но следующий авторский “ход” вновь выдвигает эти две возможности. И так до тех пор, пока автор, “победив” предшествующий художественный опыт, эстетические нормы и предрассудки слушателя, не навязывает ему свою модель мира, свое понимание структуры действительности» [Лотман, 1998, с. 273].

Похожие мысли высказывает британский писатель Уилл Сторр, акцентируя внимание на том, что именно возможность предугадывать ход развития событий и интерпретировать происходящее, предлагая свои версии понимания, обеспечивает читателю погружение в пространство произведения, в результате чего «происходит сцепление двух миров» (мира рассказчика и мира читателя) и «может возникнуть резонанс, настолько мощный, чтобы потрясти читателя так, как способно одно лишь искусство» [Сторр, 2020, с. 68].

Таким образом, механизм восприятия как «активно формируемое мнение о мире, а не пассивная реакция на поступающие от него сенсорные данные» [Рамачандран, 2016, с. 57] позволяет привнести в художественную коммуникацию элемент игры между автором и реципиентом за счет моделирования в тексте ситуаций неоднозначности и необходимости совершения выбора.

Художественная природа игры

Вели-Матти Кархулахти на материале такого жанра сюжетно-ориентированных игр, как *point-and-click adventure*, выявляет два вида интерпретаций, осуществляемых в ходе игры: людические (*ludic interpretation*) и эстетические (*aesthetic interpretation*). Если первые напрямую способствуют достижению игровых целей, то вторые нельзя рассматривать с точки зрения игрового процесса, однако они, по мысли автора, составляют центральную часть поэтики приключенческих компьютерных игр, которая в значительной степени основана на возможности игрока исследовать внутриигровой мир с целью больше узнать о нем. При этом целостный эстетический потенциал игр составляют и эстетические, и людические интерпретации, так как игровое взаимодействие всегда несет в себе эстетический заряд [Karhulahti, 2012]. Стоит подчеркнуть, что «эстетический заряд» или «эмоции

5 По замечанию Дж. Мюррей, именно ощущение удовольствия от значимости выбора отличает агентивность от интерактивности — простой способности манипулировать игровыми объектами [Murray, 1997].

от геймплея» [Перрон, 2024] игрок получает только тогда, когда его выборы значимы, то есть он видит результат своих решений и действий, оказавших влияние на изменения внутриигрового мира⁵.

Изменения внутриигрового мира, совершаемые игроком, обеспечиваются игровыми механиками — созданными разработчиком «точками соприкосновения» или «рычагами» [Sharp, 2016, p. 51], которые игрок использует для взаимодействия с игровой системой⁶. С точки зрения семиотической структуры игры, игровые механики представляют собой предоставленные игроку способы изменения системы отношений между элементами⁷. Напомним, что в литературе, живописи, кино изменение системы отношений между элементами осуществляет исключительно автор посредством художественных приемов, позволяющих придать тексту эстетически значимую форму.

Таким образом, моделирование в тексте ситуаций неоднозначности и совершение выбора в них — базовый механизм искусства и игры. Но если в линейных системах реципиент совершает выборы исключительно в ментальном пространстве, а трансформации семиотического пространства происходят по воле автора, который «навязывает»⁸ реципиенту «свою модель мира» [Лотман, 1998, с. 273], то в нелинейных системах, таких как компьютерные игры, часть выборов игрок совершает в семиотическом пространстве, превращая сам процесс в «многослойный двойной герменевтический процесс, в котором интерпретации игрока неоднократно формируют как самого игрока, так и игру» [Karhulahti, 2012, p. 21].

Для достижения более мощного эстетического эффекта разработчики могут совмещать игровые механики с художественными приемами.

Рассмотрим это на материале приключенческой игры «Василиса и Баба Яга» (2024) от российской инди-студии *Baba Yaga Games*. По сюжету, в основу которого легла одноименная русская народная сказка, игрок совершает путешествие в загробный мир, последовательно управляя Василисой и ее боевой куклой, выполняя задания. Игру отличают уникальный визуальный и саунд-дизайн, отмеченные премиями *RED Game Awards*, и простые игровые механики, некоторые из которых вводятся специально для отдельных квестов.

Так, в одном из заданий в избе Бабы Яги персонажу игрока предстоит вымыть тарелки. Для этого вводится новая механика: игрок круговыми движениями мыши или стика на геймпаде снимает с тарелок верхний слой, обнаруживая под ним каждый раз новую роспись с изображением солнца или живых существ (Ил. 4).

6 В контексте данной статьи мы придерживаемся антропоцентрического подхода, отличного от подхода Мигеля Сикарта, базирующегося на акторно-сетевой теории, согласно которому игровая механика может быть задействована любым актором: как игроком, так и частью игровой системы, например, неигровым персонажем (ботом) [Sicart, 2008].

7 Такое понимание игровых механик согласуется с емким определением А. Ветушинского: «Механики — это то, что можно делать в игре, а элементы — то, с чем это можно делать» [Ветушинский, 2020, с. 19].

8 Здесь слово «навязывает» понимается безоценочно, обозначая позицию в диалоге между автором и реципиентом, так как разработчики компьютерных игр также могут «навязывать» игрокам свою модель мира при помощи «процедурной риторики» (термин Яна Богоста).

Росписи, скрытые под верхним слоем, контрастируют с мрачной атмосферой избы Бабы Яги, а процесс их обнаружения сам по себе является интригующим, что усиливает эффект от новизны игровой механики.

Семиотический анализ позволяет увидеть в этой сцене не только бытовую, но и символический пласт: покрывающий тарелки коричневый слой с белыми костями вызывает ассоциации с землей и захороненными в ней останками (на последней тарелке лежит человеческий череп), под которым погребены живые существа и солнце. Игрок счищает этот слой круговыми движениями и тем самым актуализирует семантику, традиционно связанную с сакральным временем, включающим в единый цикл процессы умирания и возрождения. Поэтому дважды появляющееся изображение солнца, каждый день уходящего в землю и восходящего вновь, не случайно. Не случайны и образы живых существ: женщины-птицы, женщины-рыбы (русалки) и льва с человеческим лицом. Смешение человеческих и животных форм — химера — один из древнейших гротескных образов [Бахтин, 2010, с. 77], выражающий незавершенность метаморфозы, создает образ «противоречиво становящегося и вечно неготового бытия» [Бахтин, 2010, с. 84].

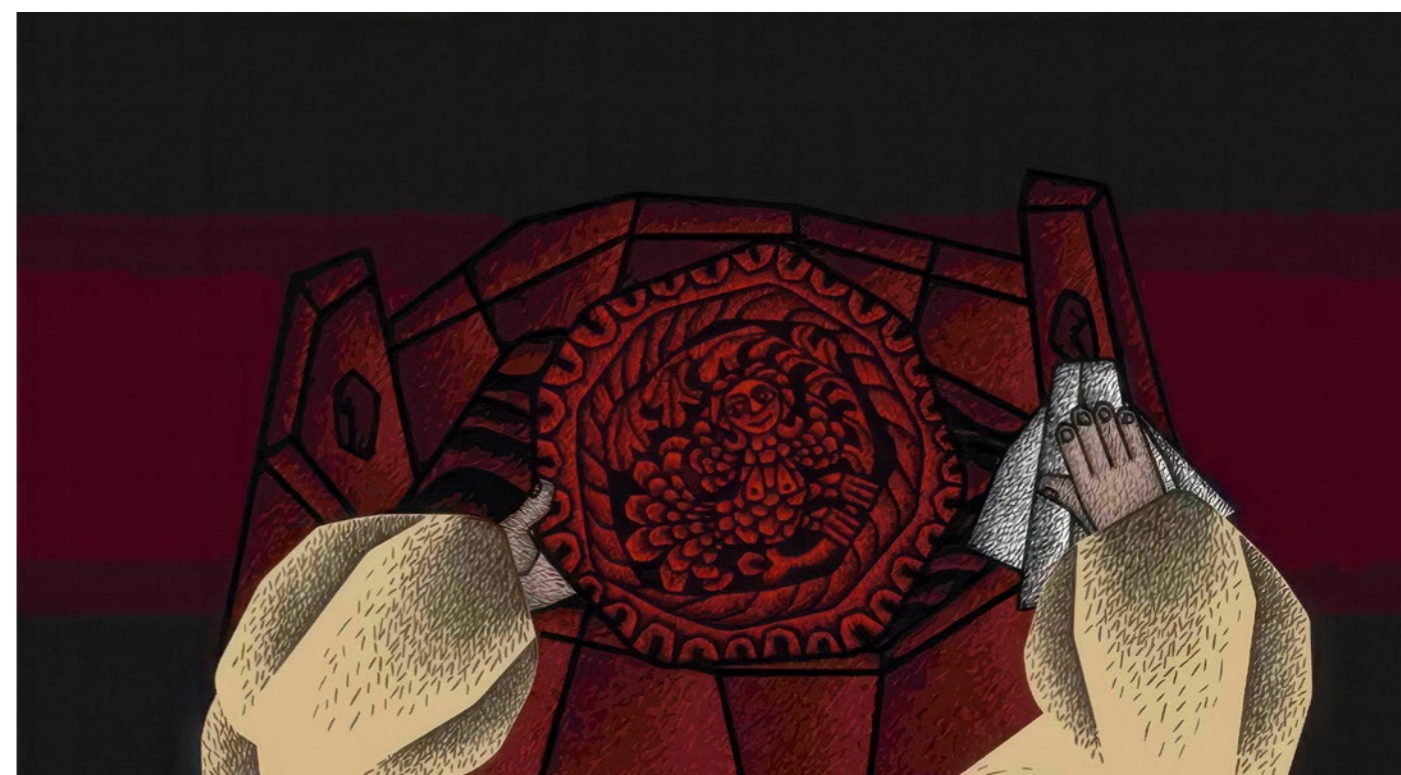
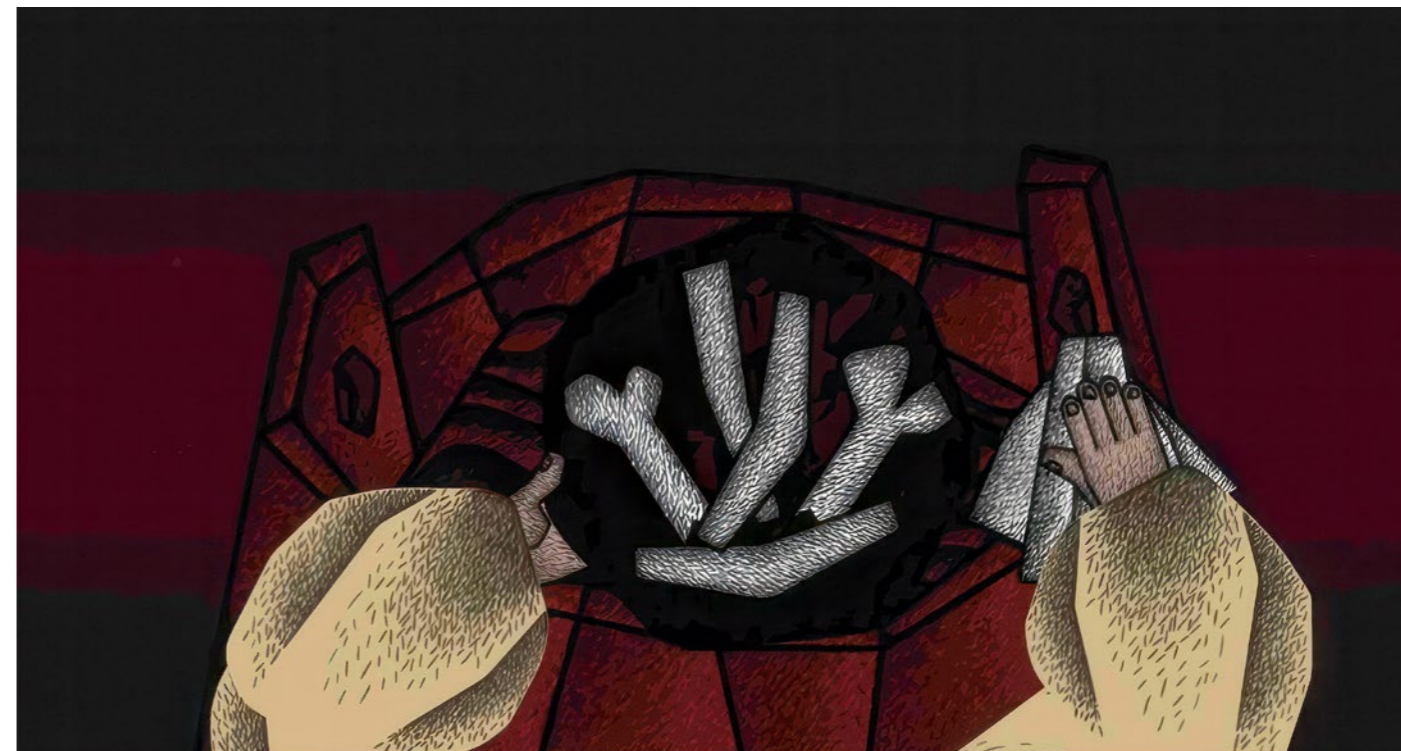
Так, за счет совмещения сенсорно-моторных паттернов с бытовым и символическим фреймами в квесте моделируется не только процесс преобразования мира через его очищение, но и символическое возрождение к жизни существ и светила, то есть победа над смертью, которую своими действиями одерживает игрок.

Более сильный эстетический эффект может быть достигнут, когда благодаря действиям игрока происходят трансформации сразу нескольких фреймовых структур, даже если на уровне геймплея не привносится ничего нового.

Так, первая часть игры «Василиса и Баба Яга» построена на прохождении персонажа через лес, в процессе которого игрок вступает в бой с разной нечестью. Механика боя в игре не требует от игрока особой стратегии или мастерства: левой рукой он управляет перемещением персонажа, а правой кликает на клавишу, нанося удары по противнику. Боевые сцены строятся по одной и той же схеме, что постепенно ослабляет фан, но во второй части игрок получает задание — попарить в баньке деток Бабы Яги.

Для выполнения задания игроку требуется совершать те же самые действия, но фреймовая структура «бой» несколько раз трансформируется. Так, типичные действия боевой куклы (бить противников с целью уничтожения), заданные всем предыдущим геймплеем, неожиданно совпадают с бытовыми действиями человека в бане (бить веником с целью оздоровления). Актуализированная заданием типичная бытовая ситуация осложняется нетипичным поведением деток Бабы Яги — они не лежат на полке, а катаются по полу и атакуют персонажа. При этом такое поведение является вполне типичным для маленьких шаловливых ребят, особенно учитывая, что это детки Бабы Яги.

Это дает новое осмысление ситуации на сюжетном уровне, а фрейм «бой» трансформируется во фрейм «игра», порождая метатекстовую



Ил. 4

Квест с мытьем тарелок. Скриншоты из игры «Василиса и Баба Яга»

структуру по модели «текст в тексте» (в данном случае, «игра в игре»: нарративно в данном фрагменте моделируется игра боевой куклы с детками Бабы Яги внутри компьютерной игры про Василису). Семантика игры дополнительно поддерживается на уровне формы за счет «визуально-языковой игры»: детки Бабы Яги во время атаки катаются, свернувшись клубками, как ежики (у ежа — ежата, у Яги — яжата).

В довершение всего типичные действия игрока — бить противников — приводят к прямо противоположному результату — детки не умирают, а внешне и внутренне преобразуются: становятся чистыми и умиротворенными. Они обретают более антропоморфный вид: исчезают звериный оскал острых белых зубов и торчащие из головы ветки и листья. Видя их довольные мордашки, игрок может вспомнить блаженное ощущение после парной, если у него был такой опыт (Ил. 5).

На глубинном уровне благодаря действиям игрока противники переживают символическую смерть и перерождение. Эта метаморфоза в финале квеста, как и в предыдущем случае, знаменует победу игрока над смертью и хаосом.

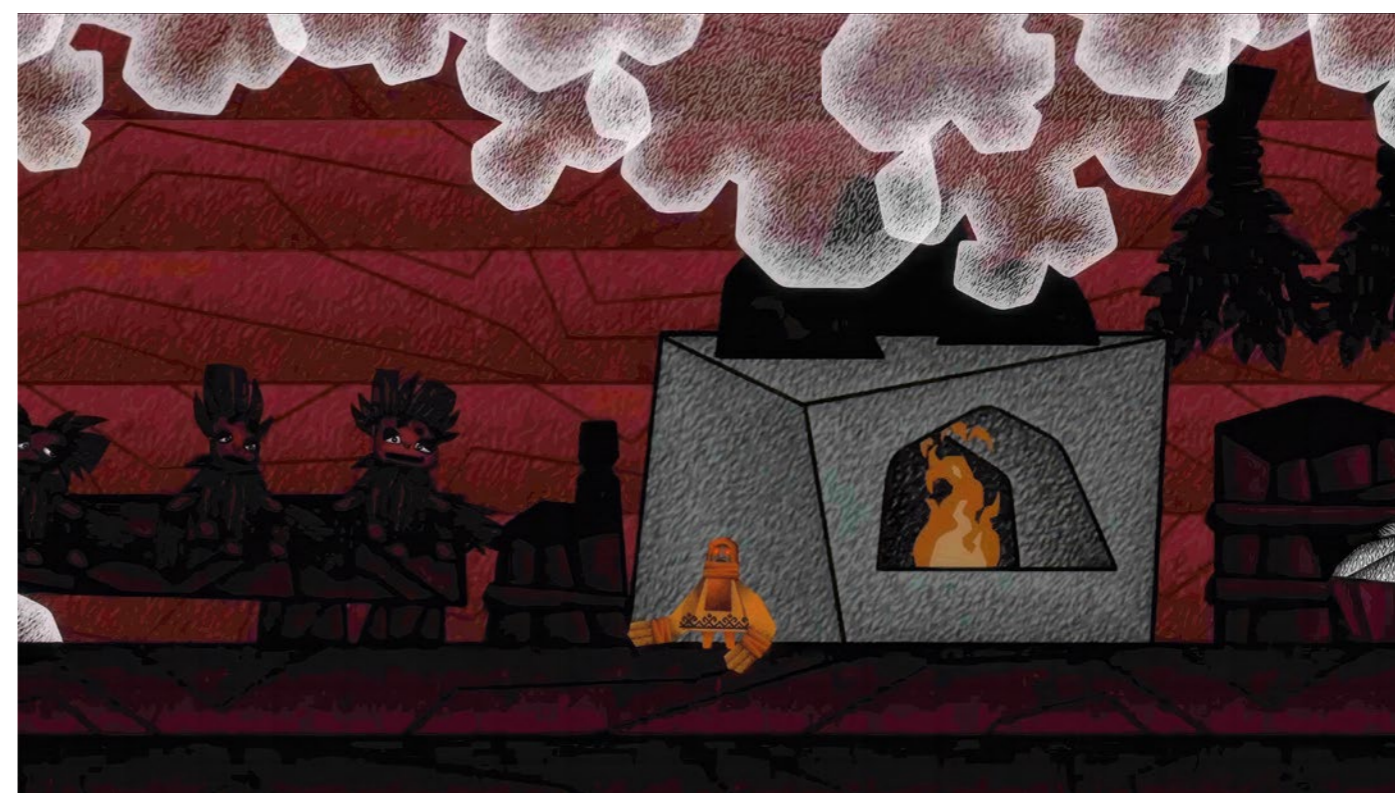
Таким образом, возникает целая сеть отклонений и пересечений фреймовых структур: отклоняясь от одного фрейма, элемент актуализирует другие фреймы, и все они начинают действовать одновременно, увеличивая смысловую емкость и усиливая эстетический эффект от этого элемента [Лотман, 1998, с. 28].

Выстроенные в тексте глубинные семантические структуры (такие как жизнь — смерть, верх — низ, свет — тьма, хаос — космос, природа — культура) могут не осознаваться игроком в процессе игры, но оказывать на него мощный эстетический эффект, который геймдизайнер Николай Дыбовский считает необходимым условием превращения игры в искусство. В докладе «На пороге костяного дома: игра становится искусством» [Дыбовский, 2005] Дыбовский, раскрывая концепцию «глубокой игры»⁹, утверждает, что для того, чтобы игрок в процессе прохождения пережил катарсис (очищение), он должен изменить мир (игры) или сам претерпеть метаморфозу — измениться, пережив символическую смерть¹⁰. Таким образом, Дыбовский развивает и доводит до уровня экзистенциального переживания идею Дьюи о «действии» и «претерпевании», равновесие между которыми знаменует завершение

9 Концепция «глубокой игры» как жанра компьютерных игр и нового вида искусства, синтезирующего традиционную форму с проблемным содержанием, изложена в Манифесте 2001 на сайте студии *Ice-Pick Lodge* [URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001>]. Ранее понятие «глубокая игра» (*deep play*), введенное английским философом Иеремией Бентамом, антрополог Клиффорд Гирц применил для осмысления феномена петушиных боев на острове Бали, полевое исследование которых он проводил в конце 1950-х годов [Гирц, 2017]. Глубина в данном случае метафорически обозначает значимость данного феномена, пронизывающего самые разные аспекты социокультурной жизни балийцев. Гирц предлагает рассматривать петушиные бои как семи-

отический текст («пульсацию» текстов), в котором балийская культура выражает себя, и через который она и каждый ее носитель познают себя. Эта функция позволяет автору охарактеризовать петушиные бои на острове Бали как форму искусства, организующую опыт участников в завершённую и осмысленную (то есть эстетическую) структуру, и соотносить их не только со спортивными состязаниями, но и с театральными постановками, картинами, книгами и мелодиями в западной культуре.

10 Интересно отметить, что во время петушиного боя проигравший человек также переживает символическую смерть, однако Гирц нигде не упоминает о последующем символическом возрождении.



Ил. 5
Квест на купание деток Бабы Яги. Скриншоты из игры «Василиса и Баба Яга»

эстетического переживания, «возникает не механически и не по инерции, а из напряжения, по его причине» [Дьюи, 2024, с. 27].

Если в рассмотренных выше примерах игрок своими действиями символически способствует воскрешению других существ и перерождению мира, то в компьютерной нарративной ролевой игре «Жизнь и страдания господина Бранте» (2021) от российской инди-студии Sever авторы, воплощая концепцию «глубокой игры»¹¹, сосредоточились на перерождении персонажа игрока. В аннотации игра характеризуется как «хардкорная», то есть максимально сложная, и предлагает игроку погрузиться в историю «о безжалостном мире, жестоко карающем за нарушение его законов, и о человеке, бросившем ему вызов» [URL: https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante].

Деятельность игрока заключается в чтении текста, совершении выборов и принятии решений, влияющих на ход сюжета и судьбы персонажей. Если у игрока опыт чтения литературы больше, чем игровой опыт, ему потребуется время на формирование фреймов, соответствующих ролевым играм, например, на освоение системы «прокачки» персонажа, а фреймовые структуры, заложенные литературными текстами, создадут фон, на котором любые отклонения будут восприниматься как значимые.

Так, в одной из первых сцен механика выбора совмещается с художественным приемом обманутого ожидания: если игрок примет решение спасти девочку, его персонаж погибнет. Это нарушает фрейм, сформированный линейными медиа (литературой и кино), и актуализирует фрейм, сформированный компьютерными играми. Однако после смерти Бранте игра не заканчивается и не предлагает переиграть (что соответствовало бы фрейму, сформированному играми), а раскрывает новый неожиданный слой нарратива. В результате игрок испытывает мощное экзистенциальное переживание (неожиданную смерть, встречу с богами и возрождение) и раскрывает для себя более сложное устройство мира игры, в котором есть духовное измерение, а также возможны три малые смерти и одна истинная¹².

Просмотр пользовательских отзывов на игру показывает, что системы литературных и игровых фреймов вступают в ней в своеобразную конкуренцию, победа в которой зависит напрямую от позиции игрока, фокуса его внимания и его предыдущего художественного и игрового опыта. В одном случае игрок может погрузиться в историю и поставить себя на место персонажа, приняв страдания как эстетический опыт, предлагаемый авторами, в другом — постараться выиграть, сосредоточившись на статистических

11 Сергей Аксенов (Чиповский, Чип), ведущий гейм-дизайнер проекта, в 2013 году в своем личном блоге разместил запись упомянутого выше доклада Дыбовского, отметив в комментарии сильное влияние, которое на него оказали творчество студии *Ice-Pick Lodge*, их «идеи, символы и смыслы» [URL: <https://imaginaria.ru/p/naporoge-kostyanogo-doma-igra-stanovitsya-iskusstvom.html>].

12 Стоит оговориться, что прием обманутого ожидания сработает только в том случае, если игрок заранее не подготовлен опубликованными ранее материалами об игре от разработчиков и отзывами других игроков.

показателях «прокачки» персонажа и преодолевая вызовы, брошенные игровой системой, а не миром игры. И в том, и в другом варианте игрок будет совершать значимые выборы и может испытывать страдание, стараясь гармонизировать «действие» и «претерпевание», но полученный опыт будет различаться¹³.

Заключение

Подход к анализу современных компьютерных игр на фоне искусства позволяет раскрыть их сложную гетерогенную природу, проявляющуюся как на уровне семиотической структуры, для которой характерна агентивность, так и в процессах ментального развертывания этой структуры в процессе игры.

Предложенный в статье релятивный подход призван сместить акцент с игровых механик как таковых на трансформацию фреймовых структур — ментальных моделей, структурирующих восприятие игрока. Трансформация фреймовых структур — характерная черта искусства, обеспечивающая его познавательную функцию, — в компьютерных играх может запускаться действиями самого игрока, если система игровых механик спроектирована с учетом других структурных уровней игры.

Анализ современных сюжетно-ориентированных компьютерных игр показывает, что при совмещении игровых механик и художественных приемов игрок своими действиями может запустить целую сеть трансформаций семиотических и ментальных структур, что увеличивает смысловую емкость текста и усиливает вызываемое игрой эстетическое переживание.

При этом на уровне глубинных структур каждый раз была зафиксирована метаморфоза мира или персонажей, их символическая смерть и возрождение, которые происходят благодаря действиям игрока. Как представляется, данные наблюдения могут лечь в основу одного из способов понимания механизмов проектирования игрового опыта.

Несмотря на то, что использованная в работе комплексная методология позволила рассматривать современные компьютерные игры и другие формы искусства в единой системе координат, дополнительный материал — отзывы пользователей об игре «Жизнь и страдания господина Бранте» — выявил существенное различие в восприятии игроков, которое может быть объяснено «конкуренцией» литературных и игровых фреймов, влияющих на пользовательский опыт. Это возвращает к тезису Ю. М. Лотмана: игра и искусство представляют собой два разных вида моделирующих систем — и требует дальнейших исследований.

13 На различие игрового опыта, основанного на наблюдениях и впечатлениях, полученных исключительно от игрового мира, и опыта, полученного от просчета всех ходов в игре, указывает Перрон [Перрон, 2024, с. 22].

Библиография

- (2001). *Манифест 2001*. URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001> (дата обращения: 09.09.2025).
- Агеев, В. Н. (2002). *Семиотика*. М.: Весь мир.
- Бахтин, М. М. (2010). «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (1965). «Рабле и Гоголь (Искусство слова и народная смеховая культура)» (1940, 1970). Комментарии и приложение. Собрание сочинений. Т. 4 (2). М.: Языки славянских культур.
- Ветушинский, А. С. (2020). *Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти*. № 32 (3). С. 14–31.
- Гирц, К. (2017). *Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев*. М.: Garage.
- Дыбовский, Н. (2005). *На пороге костяного дома: игра становится искусством // Gamestudies.ru*. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005> (дата обращения: 09.09.2025).
- Дьюи, Дж. (2024). *Искусство как опыт*. М.: Издательский дом «Дело».
- Лотман, Ю. М. (1998). *Об искусстве*. СПб.: Искусство-СПБ.
- Минский, М. (1979). *Фреймы для представления знаний*. М.: Энергия.
- Перрон, Б. (2024). *Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха*. М.: Эксмо.
- Рамачандран, В. (2016). *Мозг рассказывает. Что делает нас людьми*. М.: Карьера Пресс.
- Фрейермут, Г. С. (2022). *Игры. Геймдизайн. Исследование игр*. Харьков: Гуманитарный центр.
- Скоморох, М. М. (2014). *Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? // Международный журнал исследований культуры*. № 2 (15). С. 53–60.
- Скоморох, М. М. (2025). *If We were Allowed to Visit: Прокрустов интерфейс и медиатравма // Galactica Media: Journal of Media Studies*. № 2. С. 61–84.
- Хейзинга, Й. (2015). *Homo ludens. Человек играющий*. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха.
- Ходент, С. (2023). *Мозг игрока. Как нейронауки и UX влияют на дизайн видеоигр*. М.: Эксмо.
- Чарняк, Ю. (1983). *Умозаключения и знания // Новое в зарубежной лингвистике*. Вып. XII. Прикладная лингвистика. М.: Радуга. С. 272–317.
- Эйхенбаум Б. М. (1987). *Теория «формального метода» // О литературе*. М.: Советский писатель. С. 375–408.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research // Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop*. Menlo Park, CA: AAAI Press. URL: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research (дата обращения: 14.08.2025).
- Karhulahti, V.-M. (2012). *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame // Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games — FnG'12*. Pp. 19–26.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet no the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: The MIT Press.
- Sicart, M. (2008). *Defining Game Mechanics // Game Studies*. Vol. 8, no. 2. URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (дата обращения: 07.10.2025).

- Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics — An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Vella, D. (2016). *The Ludic Muse: The Form of Games as Art // Counter Text 2* (1). Pp. 66–84.

Список иллюстраций

- Ил. 1. А. Брескин. Диалог. 1994. Бумага, маркер, акварель, аэрограф. 62x44. Александр Брескин, Украина. Источник изображения — Платформа ArtMajeur by YourArt — URL: <https://www.artmajeur.com/alexander-breskin/ru/proizvedeniya-iskusstva/11212237/dialog> (дата обращения: 09.09.2025)
- Ил. 2. Графическая схема фрейма комнаты. Источник изображения — Чарняк, Ю. (1983). *Умозаключения и знания // Новое в зарубежной лингвистике*. Вып. XII. Прикладная лингвистика. М.: Радуга. С. 306
- Ил. 3. Фотография людей, находящихся в комнате Эймса. Источник изображения — URL: <https://edinburghcameraobscura.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/ames-room-blog-post-small.jpg> (дата обращения: 20.11.2025)
- Ил. 4. Л. Нурмухамбетова. 2024. Компьютерная графика. Скриншоты из компьютерной игры «Василиса и Баба Яга»
- Ил. 5. Л. Нурмухамбетова. 2024. Компьютерная графика. Скриншоты из компьютерной игры «Василиса и Баба Яга»

References

- (2001). *The 2001 Manifesto*. URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001> (date accessed: 09.09.2025). [In Russ.]
- Ageev, Vladimir (2002). *Semiotics*. Moscow: Ves Mir. [In Russ.]
- Bakhtin, Mikhail (2010). *Collected Works. Vol. 4(2): "The Works of François Rabelais and the Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance" (1965). "Rabelais and Gogol (The Art of Word and the Folk Culture of Laughter)" (1940, 1970). Comments and Appendix*. Moscow: Languages of Slavic Cultures. [In Russ.]
- Charniak, Eugene (1983). *Inference and knowledge // New in Foreign Linguistics. Issue XII. Applied Linguistics*. Moscow: Raduga. [In Russ.]
- Dewey, John (2024). *Ars as Experience*. Moscow: Publishing house "Delo". [In Russ.]
- Dybovsky, Nikolai (2005). *On the Threshold of the Bone House: The Game Becomes an Art // Gamestudies.ru*. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005> (date accessed: 09.09.2025). [In Russ.]
- Eikhenbaum, Boris (1987). *The Theory of the "Formal Method" // On Literature*. Moscow: Sovetskiy Pisatel. Pp. 375–408. [In Russ.]
- Freiermut, Gundolf (2022). *Games. Game Design. Game Studies*. Kharkov: Humanitarian Center. [In Russ.]
- Geertz, Clifford (2017). *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight*. Moscow: Garage [In Russ.]
- Hodent, Celia (2023). *The Gamer's Brain. How Neuroscience and UX can Impact Video Game Design*. Moscow: Eksmo. [In Russ.]

- Huizinga, Johan (2015). *Homo ludens. The Human Game*. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House. [In Russ.]
- Hunicke, R. LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research // Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop*. Menlo Park, CA: AAAI Press. URL: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research (date accessed: 14.08.2025).
- Karhulahti, Veli-Matti (2012). *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame // Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games — FnG'12*. Pp. 19–26.
- Lotman, Yuri (1998). *On Art*. St. Petersburg: Iskusstvo–SPB. [In Russ.]
- Minsky, Marvin (1979). *Frames for Representing Knowledge*. Moscow: Energiya. [In Russ.]
- Murray, Janet (1997). *Hamlet no the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Perron, B. (2024). *Silent Hill: The Terror Engine. Games and the theory of fear*. Moscow: Eksmo. [In Russ.]
- Ramachandran, Vileianur (2016). *The Tell-tale Brain. A Neuroscientist's Quest for What Makes Us Human*. Moscow: Career Press. [In Russ.]
- Sharp, John (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: The MIT Press.
- Sicart, Miguel (2008). *Defining Game Mechanics // Game Studies*. Vol. 8, no. 2. URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (date accessed: 07.10.2025).
- Skomorokh, Margarita (2014). *Videogames and the Utopia of Interactivity: What Are Gamers Capable Of? // International Journal of Cultural Reserch*. № 2 (15). Pp. 53–60. [In Russ.]
- Skomorokh, Margarita (2025). *If We were Allowed to Visit: The Procrustean Interface and Media Trauma // Galactica Media: Journal of Media Studies*. № 2. Pp. 61–84. [In Russ.]
- Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics — An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Vella, Daniel (2016). *The Ludic Muse: The Form of Games as Art // Counter Text 2* (1). Pp. 66–84.
- Vetushinsky, Alexander (2020). *More than just a means: a new approach to understanding gamification // Sociology of Power*. No. 32 (3). Pp. 14–31. [In Russ.]