



Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть?

В.Н. Новиков

Согласно западным исследованиям, видеоигры признаны новым видом искусства, широко востребованным в XXI веке. Но если мы говорим об этом феномене, можно ли разграничить понятия «развлечение» и «искусство»? В статье анализируется значение игры в современном обществе, выявляются ведущие доминантные черты «личностного управления» производством искусства, оценивается влияние гейм-эстетики на язык современного кинематографа.

УДК 778.534

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

виртуалистика,
интерактивность,
игра,
технологии,
экран,
визуальность

*«Люди никогда не обнаруживали
большого остроумия,
чем в изобретении игры».*

Г.В. Лейбниц¹

Современные определения термина «игра» демонстрируют двойственность природы данного вида человеческой деятельности. С одной стороны, игру можно рассматривать как внутреннюю трансформацию и путь овладения некими навыками (при наличии определенной условности) с характерной нацеленностью не только на само динамическое действие, но и на результат. С другой — это когнитивный процесс, опирающийся на человеческую фантазию, интуицию, воображение.

Несмотря на естественный характер своего происхождения, игра долгое время не рассматривалась наукой как важный культурологический феномен. Первая попытка систематического изучения детской игры была предпринята только в XIX веке: Герберт Спенсер одним из первых обратил внимание на то, что игра — не просто детское развлечение, но и необходимое средство избавления от нереализованной энергии, результат чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны обычной повседневной реальностью.

Главным же мотивом игрового процесса, по мнению немецкого психолога и лингвиста Карла Бюлера², является полу-

¹ Лейбниц Г.В. Избранные философские сочинения: в 4 т. Т. 3. М.: Мысль, 1984. С. 321.

² Более подробно Карл Бюлер описывает свою теорию в работе «Духовное развитие ребенка» (1924). — *Прим. авт.*

чаемое от игры удовольствие. Ребенок в своем развитии проходит три стадии психологического взросления, аналогичные стадиям эволюции поведения животных: инстинкт, дрессура, интеллект. В соответствии с теорией Бюлера стадия дрессуры (образование условных рефлексов, прижизненно складывающиеся навыки) дает возможность приспособиться к различным жизненным обстоятельствам, опирается на награды и наказания, на успехи и неудачи. Именно на этой стадии и возникает игра как определенный аналог игры у животных.

Психотерапевтический аспект игры был отмечен многими учеными-психологами. В частности, Л.С. Выготский подчеркивал, что ребенок, играя, «создает мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, освобождаясь от ситуационной привязанности, выполняя определенную роль согласно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам»³. Это позволяет «примерить» новые социальные функции, ситуации, отношения, что подготавливает ребенка к дальнейшей осмысленной взрослой деятельности.

Цифровая эпоха, новые технологии, компьютерное моделирование и виртуальная эстетика придали классическому тезису «жизнь — игра» концептуально новое философское значение. Геймификация, или «игра в жизнь», проникла сегодня во все области человеческой культуры — от образования до космических исследований. Более того, предпринимается все больше последовательных попыток создания полноценной виртуальной реальности, в которой человек смог бы ощутить себя индивидуализированным богом, полностью контролирующим все процессы, происходящие с ним и его собственной жизнью. Конечная технократическая цель — создание такого глобального «игрового мира», в котором каждый индивид может испытать себя в любой социальной роли или аватаре, строя отношения с кем угодно, играя и получая от этого удовольствие.

Конечно, до создания глобальной виртуальной игровой матрицы человечество пока «не доросло», что, возможно, и к лучшему. В техническом отношении удовлетворить все потребности человека только виртуальными средствами не представляется возможным. Но *homo ludens*⁴, по Йохану Хейзинге, уже является не только объектом замкнутого мира, он сам приблизился к созданию своего мира. Стремление к интерактивному слиянию игровых форм с привычной нам объективной реальностью формирует богатую и многослойную культурную платформу, питающую самые разнообразные направления современного художественного творчества.

³ Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56.

⁴ Хейзинга Й. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

От Tetris до дополненной реальности.

Развлечение или искусство?

Игра — это всегда проба сил: интеллектуальных, материальных, духовных. Это активный вызов, брошенный индивиду. При этом визуально-образная составляющая любой игры стала не менее важна, чем ее внутреннее наполнение. К тому же, намерение «одержать победу» стимулирует поиск решений «здесь и сейчас», так как условный драматургический конфликт заложен в самой природе игры: в борьбе человека с обстоятельствами ради достижения цели.

Роже Кайюа в работе «Игры и люди» (1958) систематизировал все виды игровой деятельности в порядке от минимума правил до строгого регламента. Он вывел 4 категории: «ilinx» — головокружение, карусель, аттракционы; «mimicry» — притворство, игра в куклы, социальные роли; «alea» — игра в жребий, случайности, кости или рулетка; «agon» — прямое состязание. Примечательно, что видеоигры, о которых пойдет речь, так или иначе задействуют все элементы этих базовых категорий.

История развития компьютерных видеоигр берет свое начало в 1962 году, когда в свет вышла первая монохромная компьютерная игра «Spacewar» — космический симулятор, разработанный группой программистов Массачусетского технологического университета. Два игрока управляли космическими ракетами на фоне неба, копирующего расположение звезд над Кембриджем. Кроме того, что ракеты перемещались, они могли стрелять друг в друга, хотя запас топлива и снарядов был ограничен. Затем весьма популярными стали развлекательные игры-головоломки, такие как «Tetris» (1984), использующие геометрию различных фигур. Несомненно, с тех пор графическая составляющая сделала огромный шаг вперед, пройдя путь от примитивных бесцветных растровых картинок до подлинно реалистичного изображения, глядя на которое даже не всегда понятно, что на экране: игра или видео, снятое на камеру.

Кадр из игры «Dragon's Lair» (1983)



На заре появления игровой компьютерной индустрии разработчики считали, что в визуальном плане игры должны максимально «подражать» мультфильмам, и чем большего сходства удавалось достичь, тем лучше становилось качество конечного

продукта. В результате в 1987 году появились видеокарты, способные выводить на экран изображение с насыщенностью 256 цветов, что позволило создавать более выразительную и впечатляющую графику, а затем и объемное трехмерное изображение.

Действительно, многие игры того времени по своей внешней проработке ничуть не уступали мультфильмам. В частности, игра “Dragon’s Lair” (1983), апеллирующая к классическому средневековому сюжету противостояния дракону во имя спасения принцессы, уже являлась интерактивным мультфильмом. В процессе игры «Зигфрид» должен был пройти через замок, насыщенный коварными ловушками, чтобы, оставшись в живых, сразить чудище в финале. И только от игрока зависело, выживет ли герой и будет ли у истории счастливый финал.

Начиная с 1991 года, в моду стали входить шутеры от первого лица⁵. Теперь игроки получили то, что ранее никогда не испытывали — возможность перемещаться в виртуальном трехмерном пространстве. “Wolfenstein 3D” (1992) и “Doom” (1995) окончательно продемонстрировали, что создание игры от первого лица является наиболее сложным моделированием в производственном плане. Появлялись и другие проекты. В 1992 году увидела свет первая часть игры в жанре “fighting” — “Mortal Combat”, где впервые появились оцифрованные изображения реальных актеров. Это позволило добиться не только революционных результатов при передаче изображения, но и в анимации движений, что стало фундаментом будущей технологии “Motion Capture”, навсегда изменившей возможности кинематографа как искусства.

За это время герои научились вполне реалистично передвигаться по игровому пространству, а их окружение в немалом количестве игр могло меняться или вовсе разрушаться. Художникам теперь было где проявить себя: появилась возможность создавать целые миры, продумывать их структуру, насыщать различными персонажами, характерами и историями. Шейдерные⁶ технологии стали революционным методом, позволившим отказаться от ручного прописывания характеристик каждого объекта. По сути, был создан зачаток искусственного интеллекта — алгоритм, который самостоятельно контролировал освещение, поведение объектов при столкновении и взаимодействиях, их деформацию и внешний вид. В итоге, вооружившись всеми этими эффектами, разработчики начали уверенно «штурмовать» графические пределы. И если в 1980-е годы игры стремились максимально походить на мультфильмы, то на рубеже нового тысячелетия они взяли более амбициозную планку — сравняться по визуальному качеству с киноизображением, добиться максимального фотореалистичного сходства.

⁵ Шутер от первого лица (от англ. “First-person Shooter”) — жанр компьютерных игр (экшн-игры), основанный на использовании оружия игроком, воспринимающим игровое действие от лица протагониста. — *Прим. авт.*

⁶ Термин «шейдер» (от англ. “shader” — «затеняющая программа») — компьютерная программа, предназначенная для работы с трехмерной графикой и видео, используемая при программировании игр. — *Прим. авт.*

⁷ Роллингз Эндриу, Моррис Дэйв. Проектирование и архитектура игр: пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. С. 39–43.

Разнообразие направлений, по мнению западных ученых, — один из ключевых аспектов развития современной игровой индустрии. В этой классификации⁷ выделяются игры как для одного человека, так и многопользовательские, а также для персональных компьютеров, приставок, телефонов и разных гаджетов. Одна игра может комбинировать сразу несколько жанров: “action”, “adventure”, “stealth”, “strategy”, “simulator”, “puzzle”, “educational” и другие. За годы развития игровая индустрия создала огромное количество самого разного и даже противоречивого контента: до сих пор не утихают дискуссии об игровой зависимости, о виртуальном насилии, и, наоборот, о развитии пространственного мышления, воображения, ускорения принятия решений в результате взаимодействия человека с интерактивной средой. Но только одного развития технологий и изменения формы недостаточно, чтобы делать выводы о принадлежности к искусству этой сферы человеческой деятельности. В конечном счете не так уж важно, как выглядит и где проходит игра — на плоском ли мониторе или в очках «дополненной реальности»⁸. Гораздо важнее внутреннее содержание игры, присутствие в ней основ профессиональной драматургии, позволяющей раскрыть сложность и глубину человеческих взаимоотношений и характеров.

⁸ Дополненная реальность (от англ. “augmented reality”, “AR”) — технология смещения реальных и виртуальных объектов в пространстве визуального восприятия. — *Прим. авт.*

Таким образом, из всего этого многообразия стоит обратиться к тем играм и интерактивным проектам, которые помимо явной развлекательности (характерной для любого фильма), имеют в своей основе прежде всего целостную и законченную историю, профессиональную режиссуру, эмоциональную насыщенность и драматизм.

Кинематографичность как эталон художественного языка видеоигр XXI века

Современные видеоигры, как отмечают исследователи, зачастую пользуются тем же багажом профессиональных инструментов, которые были открыты кинематографом за более чем вековую историю. Операторское мастерство, работа с актерами на площадке, монтаж, звукорежиссура, костюмы, декорации, музыка — все это необходимо для достоверного воплощения авторского замысла на экране и максимально полного эмоционального погружения реципиента в историю. Интерактивность притягивает многих, и с ростом технологий данная форма все больше усложняется: уже появился ряд проектов, которые стремятся максимально размыть грань между игрой и фильмом — так называемые «интерактивные драмы»⁹.

⁹ Термин Дэвида Кейджа, родоначальника этого направления. — *Прим. авт.*

Одной из вершин этого жанра принято считать детективный триллер “Heavy Rain” (2010). В центре истории — архитектор Итан Марс, потерявший сына. По ходу следствия ФБР приходит к выводу, что похищение ребенка — дело рук серийного маньяка по прозвищу «Мастер оригами», чьи жертвы погибают от утопления. Постепенно расследование становится все более запутанным — под подозрение попадает и сам главный герой. Здесь отчетливо прослеживаются отсылки к таким известным телепроектам, как сериал «Декстер», а по своей постановке, визуальной стилистике и мрачной атмосфере история приближена к кинокартинам Дэвида Финчера.

Однако главная особенность этого проекта заключается в том, что игроки «проживают жизнь» не одного персонажа, а сразу четырех (их сцены монтируются между собой по очереди). Всего в игре спроектировано 17 финалов, и только от игрока зависит, в каком направлении будет развиваться история — каждое решение в той или иной сцене, порой незначительное, влияет, подобно «эффекту бабочки», на всю композицию в целом. Интерактивность помогает не просто лучше «прочувствовать» героев (в игре используются гироскопические возможности контроллера), она становится главным концептуальным стрессом истории.

В другом проекте “Beyond: Two Souls” (2013) приняли участие голливудские актеры Уиллем Дефо и Эллен Пейдж. Несмотря на смешанные отзывы критиков, «интерактивная драма» получилась насыщенной и эмоциональной. Этот проект уникален



Уиллем Дефо и Эллен Пейдж на съемках проекта “Beyond: Two Souls” (2013)

по многим параметрам и, в частности, с точки зрения влияния интерактивности на подачу сюжета: по своей форме «За гранью: Две души» можно назвать интерактивным видеороманом. История разбита на главы, которые перемешаны между собой в хаотичном порядке и охватывают шестнадцатилетний отрезок (от 8-ми до 24-х лет) жизни героини Джоди Холмс, роль которой исполнила Эллен Пейдж. Данная особенность структуры имеет сюжетное обоснование — героиня вспоминает свою жизнь перед гибелью, эпизоды-вспышки мелькают в ее памяти. Новеллы отличаются большим разнообразием: среди них есть как удачные, тонко

раскрывающие психологию героев (детская вечеринка, свидание, встреча с бездомными, эпизод на ранчо), так и второстепенные по своей проработке. Двойственность присутствует здесь во всем: множество разных концовок зависит не только от действий и решений игрока по ходу сюжета, но и от его выбора кульминации: жить или умереть, в зависимости от того, какой сценарий получится написать. Подобные проекты дарят уникальный эмоциональный опыт.

Интересным экспериментом в интерактивном формате выглядит хоррор “Until Dawn” (2015), где игра изучает самого игрока.



Питер Стормаре в интерактивном проекте “Until Dawn” (2015)

Главную роль психотерапевта в ней исполнил Питер Стормаре. На своих сеансах, проходящих параллельно основной линии, он собирает у игрока информацию относительно его личных симпатий и антипатий. Если игрок отвечает откровенно, ощущения в следующей

главе становятся более яркими. Боишься не змей, а пауков? Будут пауки. Нравится одна из героинь/героев? Будь готов к повороту событий. Таким образом, впервые за историю интерактивных развлечений игровой продукт сам пытается подстроиться под зрителя, угодить его персональным вкусам.

Современные видеоигры не только создают новые художественные вселенные, но и расширяют, углубляют уже изученные, известные нам по фильмам и сериалам. Такими проектами стали “Lost: Via Domus” (2008), “Prison Break: The Conspiracy” (2010)

и “Game of Thrones” (2014). Игрок, выступая в них как новый персонаж со своей историей, погружается в уже известный ему мир и может исследовать различные локации, а также взаимодействовать с основными героями. Как отмечает американский искусствовед



Кадр из игры “Lost: Via Domus” (2008)



Кевин Спейси в игре
"Call of Duty: Advanced
Warfare" (2014)

Марк Вольф: «Видеоигры как современный феномен занимают наш разум, приглашая в незабываемые путешествия, где можно управлять самим ходом событий, участвуя интерактивно, а не пассивно наблюдая. Игры отчасти похожи на кинетические скульптуры.

Главная задача создателей — обеспечить определенные условия для пользователей, чтобы те уже сами могли конструировать свой собственный эмоциональный опыт и выявлять ценностные аспекты. Поэтому многим талантливым видеоиграм присущи те же самые функции, что и классическому искусству»¹⁰. В качестве примера к последнему тезису искусствовед приводит игру "Mafia: The City of Lost Heaven" (2002), рассказывающую историю таксиста, волею судеб втянутого в мафиозную семью дона Сальери.

Важной конкурентной особенностью видеоигр становится то, что интерактивность обеспечивает наиболее тесный эмоциональный контакт зрителя-участника с предложенной историей, которую он переживает. Это позволяет выделить три основные доминантные черты, характерные для видеоигр как одного из феноменов современного искусства.

Погружение в персонажа. Игрок полностью проходит путь главного героя, совершая ошибки, преодолевая препятствия. Поэтому уровень эмпатии к герою (особенно, если игрок и сам разделяет эти ценности) многократно повышается.

Погружение в предлагаемые обстоятельства. Игрок переносится в заданную эпоху (например, в Америку времен «сухого закона») и изучает ее настолько, насколько сам считает необходимым: автомобили, улочки городов, атмосферу. Он может осматривать объекты с разных ракурсов, взаимодействовать с ними и получать удовольствие от иллюзии путешествия по этому миру.

Длительность контакта. В то время как фильм — это один временной бит информации, игра — цепочка эпизодов, в каждом из которых игрок существует столько, сколько считает нужным, проходя через те или иные «события». Никто и никуда его не торопит, он сам волен наслаждаться действием, экспериментируя с дозволенной ему импровизационностью в рамках заданных правил.

¹⁰ Wolf Mark J. P.
The Video Game
Explosion: A History
from PONG to
Playstation and
Beyond. ABC-CLIO,
2008. P. 72.

Таким образом, видеоигра как произведение искусства — это продолжительное и эмоциональное погружение в жизнь другого человека, посредством управления его «телом» сообразно целям, сверхзадаче и мировоззрению данного персонажа в контексте предложенных автором обстоятельств. Именно в этом и заключается природа получаемого от игры эстетического удовольствия.

Игровая индустрия как вид искусства прошла длительный путь развития. Начиная от примитивных компьютерных программ и игровых автоматов (подобно первым киноэкспериментам в кинетоскопах Эдисона), видеоигры превратились в один из крупнейших феноменов современной эпохи. Но было бы ошибочно полагать, что только игры стремятся в одностороннем порядке «подражать» фильмам. Очевидным становится и иное: различные интерактивные игровые элементы уже проникают в кино, образуя новые эстетические тренды и направления. Поэтому вопрос «Как увлечение видеоиграми повлияло на язык кинематографа, и какие новые формы в нем появились?», представляется в настоящее время крайне актуальным. ■

Окончание статьи в следующем номере — № 2 (36), 2018

ЛИТЕРАТУРА

1. Бюлер К. *Духовное развитие ребенка*. — М.: Новая Москва, 1924. — 556 с.
2. Выготский Л.С. *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка*. — СПб.: Питер, 2001. — 512 с.
3. Кайюа Р. *Игры и люди*. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.
4. Лейбниц Г.В. *Избранные философские сочинения: в 4 т. Т. 3*. — М.: Мысль, 1984. — 734 с.
5. Роллинз Эндрю, Моррис Дэйв. *Проектирование и архитектура игр: пер. с англ.* — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. — 1040 с.
6. Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. — ABC-CLIO, 2008. — 380 p.

REFERENCES

1. Buhler K. *Duhovnoye razvitiye rebyonka [Spiritual development of the child]*. — M.: New Moscow, 1990. — 556 p.
2. Vygotskiy L.S. *Igra i ee rol v psichicheskom razvitiu rebyonka [The game and its role in the mental development of the child]*. — Sph.: Piter, 2001. — 512 p.
3. Caillois R. *Igri i ludi [The games and people]*. — M.: OGI, 2007. — 304 p.
4. Leibniz G.W. *Izbranniye filosofskiye sochineniya v 4 tomah. T. 3. [Selected philosophical works in 4 volumes. v. 3]*. — M.: Thought, 1984. — 734 c.
5. Rolligs A., Morris D. *Proektirovaniye i arhitektura igr [Game Architecture and Design]*. — M.: Williams, 2006. — 1040 p.
6. Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. — ABC-CLIO, 2008. — 380 p.

Aesthetics of Interactivity: Between Game and Film. To Watch or to Play?

Vasily N. Novikov

Post-Graduate student, VGIK

UDC 778.534

ABSTRACT: According to recent research, video games are recognized as a new kind of art of the 21st century. Is it possible to distinguish the concepts of "entertainment" and "art" when dealing with this phenomenon? The purpose of this article is to analyze the significance of the game in contemporary society, to characterize the dominant features of "personal management" of a work of art, and to consider the influence of game aesthetics on the language of up-to-date cinema.

The digital age, new technologies, computer modeling and virtual aesthetics modernized the classical thesis of "the life as a game" into a new philosophical concept. There are more and more attempts in succession to create a full-fledged virtual reality where a person could feel oneself to be an individualized god, commanding over all the processes taking place with the one and one's life. The ultimate goal is the creation of such a global "game world" in which every person would be able to try oneself in any social role or avatar, building relationships with anyone, playing and enjoying it.

So this desire for an interactive fusion of game forms with the objective reality that we are accustomed to is forming a rich and multilayered cultural platform nourishing diverse areas of contemporary art.

The game industry has gone a long way of its development as a form of art. Nowadays video games and movies "imitate" each other and combine mixed aesthetic trends — the boundary between the Game and the Film is being increasingly blurred. On the one hand, games tend to cinema, using professional directing, scriptwriting and cast. On the other hand, mainstreamification of gaming technologies attracts many filmmakers looking for new artistic forms, concepts and visual mechanics that are interesting and relevant for contemporary mass audience.

KEY WORDS: virtual reality, interactivity, game, technologies, screen, visuality