

## ГРАНИЦЫ ВИДЕОИГРЫ КАК ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

**Подвальный М.А.**

преподаватель в Институте бизнеса и дизайна

(Москва, Россия)

[podvalnyi.maksim@gmail.com](mailto:podvalnyi.maksim@gmail.com)

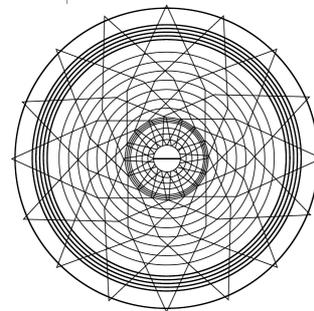
**Аннотация:**

Данная статья посвящена переосмыслению некоторых фундаментальных концептов, унаследованных теорией видеоигр из журналистского, геймдизайнерского и бытового языков описания и потому со временем обнаруживающих все большую проблемность. Представив видеоигру как знаковую систему, с опорой на базовые принципы семиотики мы критически рассмотрим такие концепты, как аватар, интерфейс и др. и предпримем попытку предложить им замену, которая будет в большей степени удовлетворять нуждам научного языка описания видеоигр. Результатом данной работы становится введение нескольких понятий, которые должны помочь провести более четкие границы между объектами и взаимодействиями объектов в игре, между интерфейсом и неинтерфейсом, а также между «Я» и «не Я» играющего субъекта, традиционно описываемым через оппозицию «аватар — мир». Начальным этапом данной работы становится попытка довести до логического завершения «поворот к читателю», который позволил бы гуманитарным исследованиям видеоигр идти в фарватере других исследований медиа. Смещая акцент с исследования конструкторов на процессы конструирования, мы получаем возможность избавиться от имплицитного полагания наличия художественного произведения до интерпретации, что само по себе может рассматриваться как существенное препятствие на пути к данному повороту. Далее в данной работе предлагаются основы семиотической модели видеоигры, выделяются синтаксическое, семантическое и прагматическое измерения видеоигрового симеозиса, а в качестве основной единицы анализа предлагается взаимодействие — в противопоставление общепринятому в различных ненаучных языках описания единице-«объекту». В качестве альтернативы понятию «аватар», пригодному лишь для узкого круга игр, здесь предлагается понятие «система контролируемых взаимодействий», применимое как для видеоигр, в которых существует «аватар» в общепринятом понимании, так и для любых игр вообще, в том числе и нецифровых. Наконец, для лучшего понимания процессов интерпретации видеоигры в данной работе вводится понятие поля, заимствованное из киноведческого дискурса и адаптированное для исследований видеоигр. С помощью данного понятия мы получаем возможность адекватным образом описать нормативные и субверсивные способы интерпретации видеоигр, а также дать характеристику тем стратегиям,

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



которые пользователи вырабатывают для того, чтобы различать «ошибки» и технические несовершенства игр от авторских интенций и делать выбор касательно интерпретации или игнорирования той или иной поступающей им аудиовизуальной информации.

**Ключевые слова:** семиотика, интерфейс, теория видеоигр, онтология видеоигр, аватар

### Введение

Поскольку любой анализ предполагает умозрительное разделение объекта на базовые составляющие, вопрос о способе проведения границ между этими составляющими (а также вопрос об историческом происхождении этого способа) является актуальным всегда, а особенно если речь идет о новых медиа. Исследования видеоигр в этом смысле развиваются вполне предсказуемым путем: в данном еще сравнительно молодом проблемном поле консенсус по многим фундаментальным теоретическим вопросам пока не достигнут. Как следствие, и способы постановки той или иной проблемы, и способы поиска решений активно заимствуются из смежных дисциплинарных полей<sup>1</sup>, из языка здравого смысла, языка видеоигровой публицистики, языка геймдизайна и т. д. Все эти языки описания готовы предложить нам свои модели демаркации, свой взгляд на то, из чего состоит видеоигра, где составные элементы начинаются и заканчиваются, какие из них имеют центральное или второстепенное значение.

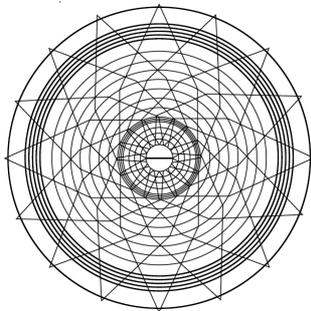
Например, все вышеперечисленные ненаучные языки описания сходятся в том, что в игре необходима демаркация Я/не Я, т. е. некоторое деление на «управляемое игроком» и «неуправляемое игроком», на «главного героя» и «окружающий мир»<sup>2</sup>. Сходятся они и в том, что в играх следует выделять интерфейс/неинтерфейс<sup>3</sup> или, например, описание/повествование, сюжет/геймплей, а также во многом другом. В целом, все эти границы можно

---

<sup>1</sup> Отметим, что значительная часть отцов-основателей game studies — специалисты по теории литературы. Эспен Орсет и Иэн Богост (независимо друг от друга) ставили своей целью создать метод компаративного анализа, который был бы применим и к видеоиграм, и к старым медиа. Их мысль состояла в том, чтобы, с одной стороны, уберечь game studies от бездумной колонизации методами смежных дисциплин, а с другой стороны, избежать изоляции этого проблемного поля в непроницаемом для иных оптик «эзотерическом гетто» (Aarseth, 2015; Bogost, 2006).

<sup>2</sup> Данная область исследований под названием avatar studies вот уже на протяжении почти двадцати лет занимается такими вопросами, как отношения между игроками и их аватарами (Worth, 2015; Alton, 2017), пытается выяснить, что делает игрока способным идентифицировать себя с аватаром и как это влияет на его игровой опыт (Teng, 2017), как личностные качества игроков проецируются на поведение их персонажей в игре (Hart, 2017) и т. д.

<sup>3</sup> Эта область исследуется и с дизайнерской точки зрения (Ahmad, Erman, Abdullasim, Jaafar, 2017), и с точки зрения воспринимающего субъекта (Parisi, 2017), или с обеих точек зрения сразу, как это делает Кристине Йоргенсен (Jørgensen, 2013).



классифицировать по критериям внутренние/внешние, медиаспецифические и немедиаспецифические и т. д.

Различия в демаркациях, предложенных разными языками описания, будут проистекать, во-первых, из различий в целях описания (геймдизайнеры описывают видеоигры с целью их создания, потребители — с целью оценки качества и т. д.), а во-вторых, из различий в перспективе рассмотрения (точка зрения автора, точка зрения читателя или их смешение, особенно часто наблюдаемое в журналистском дискурсе). Любая научная демаркация, поскольку рождается позже, возникает не на пустом месте, но под влиянием всех этих языков. Безусловно, любой из них не бесполезен для понимания видеоигры как социокультурного феномена, однако мы не имеем права некритично воспринимать ни их способы постановки вопроса о границах, ни их ответы. Цель данной статьи — отталкиваясь от ненаучных способов демаркации видеоигры как художественного произведения, предложить модель, более пригодную для научного описания.

### **Видеоигра как семиотическая система**

Для начала необходимо пояснить, что в данной работе подразумевается под видеоигрой как художественным произведением. Очевидно, что видеоигра также может рассматриваться как программа (приложение), как код, как товар (или услуга), как досуг и т. д. Говоря о видеоигре как о художественном произведении, мы осознанно затеваем такие ее аспекты, как программный код, материальный носитель, рыночная стоимость и т. д., и высвечиваем другие. Следуя логике развития теорий других медиа, мы полагаем, что научный подход к видеоигре должен совершить поворот к игроку, как в свое время теория литературы совершила поворот к читателю, а теория театра — к зрителю и т. д. Таким образом, видеоигра будет нами анализироваться в качестве художественного произведения исключительно с точки зрения воспринимающего субъекта, т. е. в данной работе мы не рассматриваем художественное произведение вообще и видеоигру в частности, например, с точки зрения разработчика.

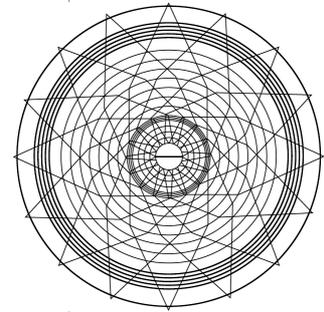
Основной аспект потребления любого художественного произведения — чтение, понимаемое здесь в самом широком смысле, т. е. как конструирование смысла/значения художественного произведения на основе воспринимаемой информации любого типа (текста, изображений, звука и т. д.). В видеоиграх основными устройствами ввода являются гаптические контроллеры — клавиатуры, мыши, джойстики и др., а основными устройствами вывода — экраны и аудиодинамики. Как следствие, главные каналы восприятия информации для игрока — визуальный и аудиальный<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Устройства вывода иных типов существуют, но они до сих пор относительно мало распространены, почти не используются применительно к компьютерным играм.

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



С точки зрения здравого смысла, видеоигра состоит из локаций, персонажей, эффектов, правил, текстов, диалогов, музыки и т. д. Исследователи видеоигр изначально (например, ранние работы Эспена Орсета (Aarseth, 1997, 2004)), разумеется, стремились к большей точности, пытались избавиться от синкретичности бытового восприятия (отделить аудиальные объекты от визуальных, простые от сложных, менее абстрактные от более абстрактных и т. п.). Но в целом они были и в большинстве своем остаются склонны соглашаться с важной пресуппозицией, лежащей в самой основе всех ненаучных языков описания видеоигр: видеоигра ими понимается как совокупность объектов (конструктов), которые пользователь так или иначе интерпретирует. Проблематичность этой пресуппозиции состоит в том, что объектам таким образом приписывается некая автономность от воспринимающего субъекта, гипостазируется некое их бытие до интерпретации. Однако поворот к читателю отрицает подобный подход к вопросу: воспринимаемый субъектом объект конструируется в результате интерпретации визуальной, аудиальной и иной информации. Иными словами, художественное произведение — это не то, что мы (интерпретируем) читаем, но результат интерпретации (чтения). Таким образом, поворот к читателю означает для нас необходимость анализировать в первую очередь именно процессы конструирования объектов в ходе интерпретации.

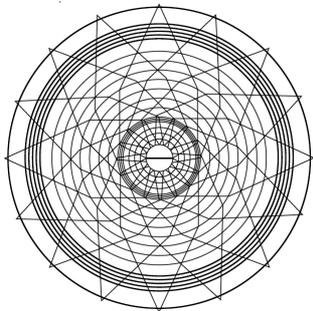
Однако о каких объектах идет речь? Можно было бы подумать, что речь пойдет о конструировании вышеупомянутых персонажей, локаций и т. д., однако семиотический подход направляет нас по иному пути. Сфокусироваться мы должны будем не на элементах знаковой системы, а на их взаимосвязях, эта идея уже отчетливо сформулирована в «Курсе общей лингвистики» Ф. де Соссюра (Соссюр, 1916/1999) и в дальнейшем развита у его последователей: смыслы и значения знаков образуются из различий между ними. Как следствие, произведение мы обязаны рассматривать как систему взаимосвязей, а не как систему объектов. Эти взаимосвязи между объектами мы будем называть *взаимодействиями*.

Мы будем исходить из допущения, что все способы отношений и связей между объектами в знаковой системе могут быть рассмотрены как взаимодействия. Знаковая система, в свою очередь, может состоять как минимум из двух объектов, значение каждого из которых определяется его взаимодействиями со всеми остальными<sup>5</sup>. Когда субъект наблюдает взаимодействия, он интерпретирует их и таким образом конструирует объекты.

Например, если знаковая система состоит из красного круга (К) на фиолетовом фоне (Ф), то мы наблюдаем следующие взаимодействия объектов: К занимает определенные координаты в пространстве Ф; К отличается от Ф

---

<sup>5</sup> Пояснение этой пресуппозиции было емко сформулировано в «Различии» Дерриды: «...означающее понятие никогда не присутствует само по себе, в присутствии достаточном, чтобы отсылать только к самому себе. Каждое понятие по закону и по сути вписано в цепочку или в систему, внутри которой оно посредством систематической игры различий отсылает к другому, к другим понятиям» (Деррида, 1968/2000).



## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*

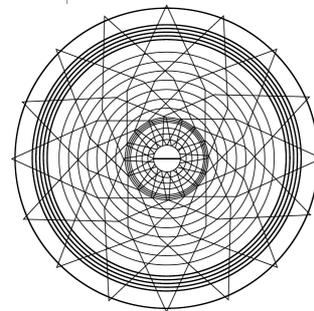
цветом. Так, наблюдение взаимодействий между объектами является условием наблюдения объектов — ведь если бы мы по каким-либо причинам не наблюдали этих взаимодействий между К и Ф, то мы вообще были бы неспособны понять, что перед нами находится знаковая система, состоящая из К и Ф. Другой пример: мы видим на экране белый фон и черную точку, постепенно меняющую свои координаты, из чего мы делаем вывод, что имеется в виду движение некоего объекта в некоем пространстве. Эта система далее может усложняться все новыми и новыми взаимодействиями.

*Синтаксическое измерение* знаковой системы (видео)игры воспринимается нами тогда, когда мы наблюдаем взаимодействия внутри игровой системы. Через наблюдение синтаксического измерения мы конструируем объекты, которые приписываем игре, а далее вычисляем их количество, отношения друг с другом и т. д.

*Семантическое измерение* знаковой системы игры образуется за счет того, что мы воспринимаем взаимодействия между объектами внутри игры и объектами в других знаковых системах, в том числе, с объектами в реальном мире. Здесь важно подчеркнуть, что подобное «наведение мостов» из одной знаковой системы в другую — дело преимущественно недобровольное, поскольку ассоциации несвободны. Более того, когда мы видим на экране объект, похожий на оружие, каким мы видим его в реальной жизни, то мы автоматически начинаем ожидать от данного объекта каких-то других сходств с «оружием», помимо сугубо визуальных.

*Прагматическое измерение* видеоигр функционирует в силу того, что воспринимающий субъект в ходе взаимодействия с игрой неизбежно наделяет взаимодействия в ней какими-то оценками, в том числе эмоциональными, и выстраивает систему собственных субъективных отношений с данными взаимодействиями. Так, одни объекты будут рассматриваться как «хорошие», «добрые», «важные», а другие как «враждебные», «неприятные», «раздражающие» и т. п.

Поясним причину, по которой мы оперируем столь базовыми семиотическими концепциями и не идем в нашем анализе дальше, например в тех направлениях, которыми следовали Ролан Барт или Юрий Лотман. Полностью отдавая себе отчет в том, что более современные семиотические подходы к анализу текста в конечном итоге направлены на выяснение всех заложенных в него кодов, всех возможных коннотаций и идеологии как последней из них, мы в данном случае сознательно отказываемся от рассмотрения коннотаций и идеологий, сосредотачиваясь на самых элементарных процессах восприятия произведения и самых базовых элементах. Анализ идеологической составляющей видеоигр станет темой наших дальнейших работ.



### Совокупность контролируемых взаимодействий

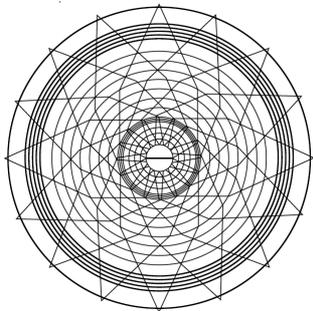
Благодаря тому, что правила видеоигр приводятся в исполнение машиной, т. е. автоматизированно, видеоигры способны симулировать наличие оппонента, случайность (согласно устоявшемуся выражению, в компьютерной игре посредством машины совершается «бросок невидимых костей») или условия для перформанса. Иными словами, игрок способен делегировать видеоиграм ряд функций, которые в традиционных играх обязан был брать на себя он сам или другой человек.

Таким образом, относительно любой видеоигры кажется справедливым утверждать, что в ней есть нечто, чем игрок управляет, и нечто, что действует само по себе, иногда, в том числе, работая против игрока. Если рассматривать ситуацию с позиции здравого смысла, то в наиболее простом случае у нас есть управляемый игроком главный герой и все остальное. Такая ситуация типична для FPS<sup>6</sup>, современных RPG<sup>7</sup>, квестов и многих других жанров. Из журналистского дискурса напрямую в научный в свое время перешел термин «аватар», обозначающий такой тип протагониста. Однако далеко не во всех играх протагонистом является человек или человекоподобное существо: это может быть государство, самолет или танк, бактерия или даже камень, лежащий в лесу, как, например, в «Stone Simulator». Со временем в рамках avatar studies развилось множество сложных и противоречивых концепций — в конечном итоге стали появляться работы, авторы которых пытались если и не примирить все эти позиции, то хотя бы прийти к каким-то общим основаниям (например, Willumsen, 2016, 2018). В своей докторской диссертации (Klevjer, 2007) и дальнейших работах (Klevjer, 2012) норвежский исследователь Руне Клевьер разрабатывал метафору аватара как протеза, внешнего расширения, через которое игрок «ощупывает» игровой мир, получает информацию о нем и на этот мир воздействует. Данная маклюэновская метафора оказывается до определенной степени продуктивна. В частности, она высвечивает такой важный аспект вопроса, как медиация: действительно, игрок способен влиять на знаковую систему игры вообще и, например, на развитие ее сюжета в частности, только посредством некоего медиатора, который в некотором роде становится представителем игрока в мире игры (в том смысле, что и игра, и другие игроки воспринимают игрока лишь через этого посредника). Проблемы с этой и подобными метафорами начинаются в тот момент, когда мы решаем принять во внимание изменчивость тех возможностей, которыми аватар располагает. Остается ли аватар все тем же аватаром, если получает новые внутриигровые способности? Что если какие-либо возможности временно отнимаются у него, а затем возвращаются обратно при тех или иных условиях?

Но ситуация становится несоизмеримо сложнее в случае, когда игрок управляет не какой-то одной сущностью, а несколькими: например, группой

<sup>6</sup> First Person Shooter — шутер с перспективой «от первого лица».

<sup>7</sup> Role-Playing Game, ролевая игра (в данном случае имеются в виду компьютерные ролевые игры).



персонажей в классической RPG, целой армией солдатиков и танков в RTS, фигурками в Тетрисе и т. д. Распыленность и изменчивость контролируемых игроком сущностей в данных случаях вряд ли позволяет говорить о наличии «главного героя» или некоего «аватара» вообще.

Выход из этого затруднения напрямую проистекает из заявленного ранее обращения к взаимодействию, которое должно прийти на смену обращению к объекту. Здесь мы вводим понятие совокупности контролируемых взаимодействий (СКВ). Под СКВ мы будем понимать все те взаимодействия, на которые игрок в состоянии повлиять при минимальном опосредовании: так, в FPS игрок контролирует спуск курка, но не полет пули, в гоночном симуляторе — нажатие педали газа, но не само изменение скорости, поворот руля — но не занос, и т.п.

Теперь дадим определение уже упомянутому ранее термину «аватар». В семантическом измерении это протагонист, главный герой сюжета. В прагматическом измерении это тот, кому мы сопереживаем, тот, с кем мы себя идентифицируем по ходу игры. В синтаксическом измерении это основной участник наших взаимодействий. Чтобы понять, кто наш аватар в данный момент, мы должны вычислить тот объект, который в наибольшей степени подчиняется нашим прямым командам. Таким образом, мы понимаем, что наличие аватара — случай частный, во многих играх он отсутствует. СКВ же присутствует в абсолютно любой игре, причем не только в цифровой.

СКВ непостоянна и может меняться по ходу игры: взаимодействия могут переходить под наш контроль и выходить из-под него: так, шахматист теряет контроль над взаимодействиями с участием выбывшей фигуры, но получает контроль над новыми взаимодействиями при превращении пешки. Типичным примером СКВ в видеоиграх будет получение нового оружия и способностей главным героем, либо передача игроку контроля над новыми персонажами, либо смена фаз игры<sup>8</sup>.

Как мы указывали ранее, взаимодействия производят различия, наблюдаемые одновременно во всех измерениях семиозиса: то, что в синтаксическом измерении является изменением координат объекта  $a_1$  в пространстве  $A$ , в семантическом измерении считывается как «главный герой идет по улице», а в прагматическом оценивается игроком как «скучное занятие», так как по пути ничего не происходит. Как следствие, размер и состав СКВ определяет способность игрока генерировать события, в чем заключается суть перформативного аспекта игры.

Дальнейшее развитие данного концепта способно дать нам новые возможности для осмысления градаций влияния игрока на то или иное

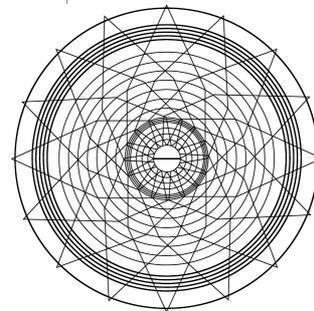
---

<sup>8</sup> Так, в глобальных стратегиях фазы управления государством и фазы боя могут различаться кардинально: в одной из них игрок будет контролировать строительство зданий, принятие законов и развитие науки, а в другой — перемещения военных отрядов, т. е. СКВ в этих двух фазах могут не иметь практически ничего общего.

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



взаимодействие, конфликта между ожидаемым и действительным результатом контролируемого взаимодействия, категоризации взаимодействий, складывания комплексных взаимодействий и прочих связанных вопросов, однако полное раскрытие этой темы потребовало бы отдельной и более объемной работы.

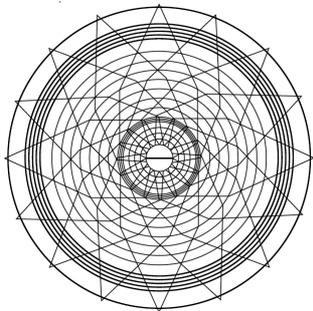
### **Ошибки и технические несовершенства**

Следующая интересующая нас граница в журналистском и в геймерском языке, как правило, обозначается при помощи таких терминов, как «баги», «глитчи» и т. п.: речь идет о границе между «обычными» взаимодействиями и теми, которые игрок не должен был увидеть, услышать и как-либо иначе заметить, но тем не менее может заметить. Представим несколько довольно типичных для видеоигр ситуаций:

1. Главный герой под управлением игрока убивает второстепенного персонажа в середине произносимой реплики, но звуковая дорожка с фразой все равно проигрывается до конца.
2. Зайдя в дом, персонаж под управлением игрока проваливается сквозь пол в бездонную черную пропасть и погибает. При последующих посещениях этого дома ничего подобного не происходит.
3. При взгляде на небо внутриигрового мира игрок видит швы между несколькими плоскостями, образующими небосвод.

Важно понимать, что ни в одном из этих случаев компетентный игрок не сделает вывод, будто случившееся дает нам информацию о фикциональном мире игры, а воспримет все это как встречу с техническим несовершенством или ошибкой («багом»). Для осмысления данного явления мы рассмотрим несколько множеств внутриигровых взаимодействий.

Первое множество будет включать в себя все взаимодействия, что могут быть восприняты игроком, — его мы назовем *пространством*. Пространство делится на две части: в первую входит все то, что, по мнению игрока, игра намеревалась ему показать, а во вторую — все остальное. Можно провести следующую аналогию: если, читая книгу, субъект встречает двойную запятую, то существующие конвенции велят ему не пытаться интерпретировать ее роль в тексте, а счесть ее опечаткой и читать произведение так, как будто ее не существует. Аналогичным образом поступает кинозритель, когда замечает самолет в небе средневековой Франции или петличку микрофона в воротнике короля Лира, — он игнорирует их существование, отказывается воспринимать как часть содержания произведения (хотя, безусловно, он может раскритиковать эти недочеты, оценивая техническое исполнение картины). В видеоигре также может быть большое количество ошибок и недочетов, которым пользователь откажется придавать значение: ошибки в скриптах, некорректная анимация движения, случайные попадания неудачных дублей озвученных реплик в финальный монтаж и т. п. Таким образом, субъект делит совокупность воспринимаемого на имеющее значение и не имеющее значения для



фикционального мира. Мы, однако, должны иметь в виду, что множество воспринимаемого субъектом (и в каждый отдельный момент времени, и в целом в течение игры) не равно множеству всего того, что в принципе доступно восприятию в рамках конкретной видеоигры. Множество воспринимаемого субъектом мы назовем *полем восприятия*<sup>9</sup>. Пересечение поля восприятия с множеством того, что субъект считает предназначенным для восприятия, мы назовем полем значимости.

Предлагаемые здесь понятия призваны заполнить терминологическую лауну и эксплицировать ту часть игрового опыта, которая связана с (очень быстро протекающим и зачастую неосознаваемым) процессом аналитического разделения получаемого от видеоигры сообщения на данные, относящиеся и не относящиеся к фикциональному миру, на те, которые нужно воспринимать буквально, те, которые следует понимать фигуративно, и те, которые следует игнорировать вовсе.

Здесь уместно ввести следующее важное понятие — степень буквальности восприятия. Безусловно, семантика любого объекта домысливается воспринимающим субъектом. Даже если танк на экране будет исполнен в фотореалистичной 3D-графике, а звуками его движения и стрельбы будут аудиозаписи движения и стрельбы настоящего танка, его «танковость» все равно будет принципиально неполной: у внутриигрового объекта нет тактильности и ольфакторности, у него нет существования вне игры, нет прошлого и нет будущего<sup>10</sup>. Тем не менее мы будем полагать, что он был когда-то где-то произведен, на ощупь — твердый, а пахнет металлом, порохом и горючим. Однако для понимания того, что имеется в виду, танк или человек, нам достаточно и примитивного детского рисунка (или, в нашем случае, компьютерной графики сравнимого уровня). В старых восьмибитных играх человек мог обозначаться квадратиком и палочкой, в современных — фотореалистичной высокодетализированной 3D-моделью. Однако и то, и другое считается как «человек». Разница между ними в том, что они сообщают различное количество дополнительных деталей и вызывают различные переживания.

---

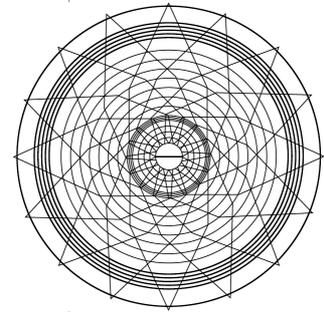
<sup>9</sup> В одной из работ отечественных исследователей предлагался концепт феноменального поля, однако это делалось в ином контексте и для решения иных задач, см. (Рейнюк, Широков, 2017), поэтому в данном случае мы будем использовать иной термин во избежание путаницы.

<sup>10</sup> Здесь годятся аналогии с любыми другими нарративными медиа. Та же ситуация будет, например, с персонажем романа: в реальной жизни любой человек рождается, растет, воспитывается, ест, спит, а персонаж романа появляется перед нами уже в нужном сюжете состоянии, чтобы исполнить свою роль и исчезнуть. И мы, хоть и не видим его рождения, должны предполагать, что он был рожден и что когда-то умрет. Хоть мы ни разу не видели, чтобы он ел или спал, мы должны полагать, что ему когда-то приходится это делать, пусть и всегда «за кадром».

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



### Интерфейс

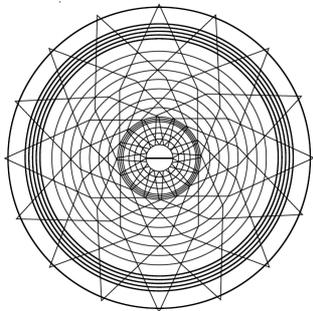
Вопрос о степени буквальности восприятия того или иного взаимодействия становится особенно актуальным при обращении к концепту интерфейса. Традиционно вокруг этого концепта идут споры: в то время как многие исследователи для выполнения своих задач довольствуются «здравосмысловой» концепцией интерфейса<sup>11</sup>, другие пытаются категоризировать различные типы интерфейсов и выяснить различия в их влиянии на игровой процесс и игровой опыт, а третьи предлагают полностью реформировать наши представления о нем. Например, Кристине Йоргенсен в своей работе *GWI: The Gameworld Interface* (Jørgensen, 2013) мыслит весь игровой мир как интерфейс, опосредующий отношения между игроком и правилами игры. Подход Йоргенсен, таким образом, ликвидирует разграничение интерфейс/неинтерфейс полностью. Вопрос в том, необходимо ли это и не теряем ли мы что-то, если отказываемся от этой дихотомии как ложной и/или бесполезной. Чтобы ответить на него, для начала выясним, зачем вообще язык здравого смысла оперирует данным понятием.

Начнем мы с интуитивного: в подавляющем большинстве видеоигр мы наблюдаем пространство как будто через сетку оптического прицела, через некую рамку, которая неотделима от нашей точки зрения и сопровождает ее всюду. Функция ее тоже отчасти схожа с функцией прицельной сетки: эта рамка полна абстрактных символов, которые должны помочь пользователю интерпретировать видимое неким «правильным» образом. Это и есть графический интерфейс пользователя. Язык здравого смысла здесь утверждал бы, что высокоабстрактные означающие интерфейса имеют своими означаемыми менее абстрактные (по крайней мере, с точки зрения визуального воплощения) 2D и 3D-модели в основном пространстве видеоигры: например, симплистичная пиктограмма в виде домика в интерфейсе экономической стратегии отсылает нас к 3D-модели дома, который будет возведен при нажатии на этот элемент управления. Это, конечно, не совсем так: вышесказанное справедливо в синтаксическом аспекте, но в семантическом аспекте и пиктограмма дома, и 3D-модель дома, и любое другое графическое изображение, соотносимое с принятыми в нашей культуре представлениями о том, как нужно рисовать дома, в равной степени отсылают нас к идее дома, находящейся за пределами любой конкретной видеоигры — в коллективном воображении.

Операция, совершаемая Йоргенсен, заключается в следующем: поскольку в видеоигре все графические изображения на нашем экране суть знаки, референты которых существуют только в фикциональном мире произведения

---

<sup>11</sup> Например, см. (Bolter, Grusin, 2000) Здесь авторы предлагают дихотомию иммедиация/гипермедиация в качестве двух полярных состояний интерфейса, в первом из которых он упраздняется полностью и/или становится максимально неощутимым для пользователя, а во втором, напротив, становится максимально громоздким, заметным и довлеющим.



(т.е. в воображении воспринимающих субъектов), то оппозиция между интерфейсом и неинтерфейсом ликвидируется как ложная. Однако это не вполне точно: во-первых, интерфейсы, как правило, все-таки состоят из более абстрактных знаков, чем пространства за их пределами. Таким образом, уже имело бы смысл различать интерфейс/неинтерфейс как пространства большей/меньшей абстрактности.

Но есть и еще одно важное различие между интерфейсом и неинтерфейсом, невербализуемое в языке здравого смысла, но явно подразумеваемое им. Оно заключается в том, что знаки интерфейса экстрадигетичны, подобно оркестровой музыке в спектакле: они явлены реальному воспринимающему субъекту, но не явлены фикциональным субъектам и объектам<sup>12</sup>.

Ситуация дополнительно усложняется тем фактом, что далеко не все элементы интерфейса организованы в некую «рамку», визуально отделяемую от всего остального пространства: например, в классической версии «World of Warcraft» озвучивания персонажей практически не было, и потому в большинстве случаев их диалоги оформлялись через выноски («облачка» с текстом, подобные комиксовым), появлявшиеся над их головами. При этом было совершенно очевидно, что сами персонажи не видят выносок с текстом над головами друг друга, которые видим мы, но вместо этого слышат устную речь, которую мы не слышим. Мы узнавали это благодаря тому, что они вели себя так (т. е. взаимодействовали друг с другом так), как будто выносок не было, а устная речь была. Иными словами, своими взаимодействиями они *валидировали* существование между ними устного диалога вопреки его неощутимости для игрока и инвалидировали существование облачков с текстом над своими головами вопреки видимости последних для игрока. Это и позволяет нам обозначить более или менее устойчивую границу между интерфейсом и неинтерфейсом: «интерфейсность» того или иного взаимодействия складывается, во-первых, из большей его абстрактности по сравнению с неинтерфейсными взаимодействиями, а во-вторых, из инвалидации данного взаимодействия фикциональным миром видеоигры<sup>13</sup>.

### Заключение

Подводя итоги проделанной работы, еще раз отметим, что предлагаемые бытовым, научным и геймдизайнерским языками внутренние границы видеоигры как художественного произведения отнюдь не лишены смысла,

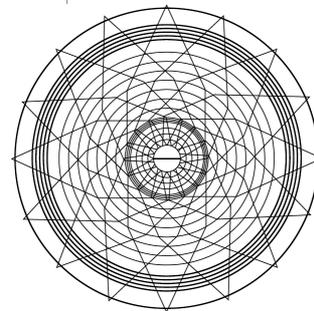
<sup>12</sup> Продолжая приведенный выше пример: население нашего города в экономической стратегии «видит» 3D-модель построенного нами здания и может с ней взаимодействовать, но отвечающую за строительство пиктограмму интерфейса оно не видит.

<sup>13</sup> Разумеется, при его наличии. Хотя для нас вряд ли будет возможно согласиться с большинством тезисов Йеспера Юула касательно конструирования (или, в его терминах, проецирования) фикциональных миров видеоиграми, есть как минимум один, с которым было бы сложно поспорить: он заключается в том, что далеко не все игры конструируют фикциональные миры. Подробнее см. (Juul, 2005).

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



однако оказываются малопригодны для научного исследования. Главной причиной этого мы полагаем не столько недостаток точности или ясности, сколько фундаментальную сфокусированность их мысли то на авторе, то на произведении, но никогда — на акте чтения. Выполняемый нами в данной работе поворот к игроку позволяет по-новому взглянуть на многие хорошо известные нам аспекты потребления видеоигр, а также потенциально сделать видимыми те, которые прежде ускользали от научного осмысления постольку, поскольку ускользали от привычного языка описания.

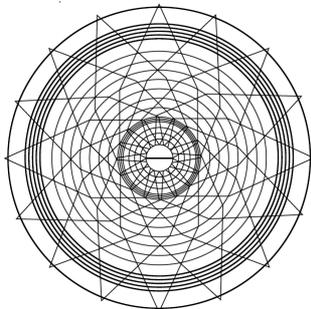
Смещение фокуса с конструкторов на конструирование, становящееся возможным благодаря обращению к взаимодействиям, а не к объектам, позволяет наиболее четко разграничить три измерения семиозиса видеоигры и лучше увидеть их взаимосвязи. Далее, понятие совокупности контролируемых взаимодействий позволяет преодолеть ограничения, накладываемые терминами наподобие «аватара», и задает универсальную теоретическую рамку для исследования агентности игрока в любых играх (как цифровых, так и нецифровых), вне зависимости от их жанра и масштаба. Понятие валидации, в свою очередь, позволяет исследовать процесс разграничения воспринимаемых игроком взаимодействий на те, которые он считает предназначенными и не предназначенными для своего восприятия и, следовательно, произошло ли увиденное им на экране в фикциональном мире произведения.

Говоря о границах нашего подхода к видеоигре, прежде всего, следует отметить, что он не предназначен для изучения видеоигр с дизайнерской перспективы, т. е. с точки зрения разработчика: в рамках этого подхода мы смотрим на видеоигру как на результат интерпретации некоторой аудиовизуальной информации. Также еще раз отметим, что в рамках данной работы мы умышленно не углубляли наш анализ: мы не конкретизировали, как воспринимающий субъект на основании анализа семантики видеоигры может распознать отсылку к другому произведению, как субъект может усвоить идеологию воспринимаемого произведения и многое другое, сосредоточившись лишь на самых базовых этапах производства смысла в процессе чтения видеоигры. Все отмеченные выше вопросы должны стать темами для дальнейших исследований.

## БИБЛИОГРАФИЯ

Деррида, Ж. (2000). Различание (В. Лапицкий, пер.). Академический проект. [http://derrida.sitcity.ru/lttext\\_0509020641.phtml?p\\_ident=lttext\\_0509020641.p\\_0606061634](http://derrida.sitcity.ru/lttext_0509020641.phtml?p_ident=lttext_0509020641.p_0606061634) (Впервые опубликовано в 1968).

Рейнюк, А., Широков, А. (2017). Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике. Социологическое обозрение, 16(3), 233–279. [https://sociologica.hse.ru/data/2017/09/30/1158753273/1SocOboz\\_16\\_3\\_233-279\\_Reiniuk.pdf](https://sociologica.hse.ru/data/2017/09/30/1158753273/1SocOboz_16_3_233-279_Reiniuk.pdf)



## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*

Соссюр, Ф. (1999). Курс общей лингвистики (М. Рут, ред., А. Сухотин, пер.). Издательство Уральского университета. <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/saussure1.pdf> (Впервые опубликовано в 1916).

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. [https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth\\_cybertext\\_Introduction.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth_cybertext_Introduction.pdf)

Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 45-55). MIT Press. <https://pdfs.semanticscholar.org/cad7/4907d43b3491d980474072a136632fe0ee18.pdf>

Aarseth, E. (2015). Meta-Game Studies. *Game Studies*, 15(1). <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>

Ahmad, I., Erman, H., Abdullasim, N., Jaafar, A. (2017). Game Interface Design: Measuring the Player's Gameplay Experience. International Visual Informatics Conference. [https://www.researchgate.net/publication/320687529\\_Game\\_Interface\\_Design\\_Measuring\\_the\\_Player%27s\\_Gameplay\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/320687529_Game_Interface_Design_Measuring_the_Player%27s_Gameplay_Experience)

Alton, C. (2017). Experience, 60 Frames per Second: Virtual Embodiment and the Player/Avatar Relationship in Digital Games. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16), 214–227.

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press. <https://pdfs.semanticscholar.org/466b/40ce50096933cd5b0f41bb1848f0133bddc6.pdf>

Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.

Hart, C. (2017). Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies*, 17(2). <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>

Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

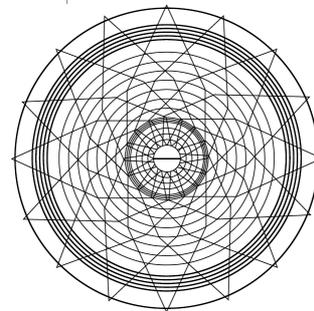
Klevjer, R. (2007). *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* [Doctoral thesis, The University of Bergen]. Bergen Open Research Archive. <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/1956/2234>

Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. In H. Fossheim, T. Mandt Larsen & J. R. Sageng (Eds.), *The Philosophy of Computer Games* (pp. 17–38). Springer.

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



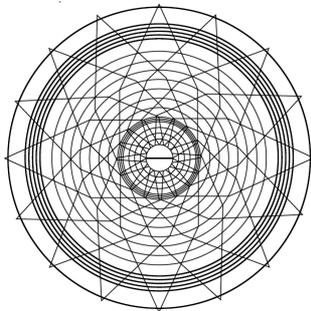
Parisi, D. (2017). Game interfaces as disabling infrastructures. *Analog Game Studies*, 7(2). <https://analoggamestudies.org/2017/05/compatibility-test-videogames-as-disabling-infrastructures/>

Teng, C.-I. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 37(6), 601–610.

Willumsen, E. C. (2016). Avatar Control and Character Complexity: Defining and Typologizing Character Autonomy. IT University of Copenhagen.

Willumsen, E. C. (2018). Is My Avatar MY Avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games. *DiGRA '18 International Conference: The Game is the Message* (pp. 1–17). DiGRA.

Worth, N. (2015). *Players and Avatars: The Connections between Player Personality, Avatar Personality, and Behavior in Video Games*. [Doctoral thesis, Brock University]. Brock University. <https://core.ac.uk/download/pdf/62648663.pdf>



## THE BOUNDARIES OF A VIDEO GAME AS A WORK OF ART

**Podvalnyi M.A.**

Lecturer at the Institute of Business and Design  
(Moscow, Russia)

[podvalnyi.maksim@gmail.com](mailto:podvalnyi.maksim@gmail.com)

**Abstract:**

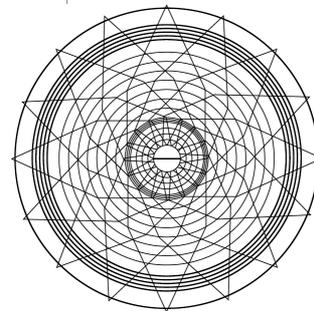
This article is dedicated to rethinking of some fundamental concepts inherited by game studies from journalistic, game design and commonsensical discourses and therefore revealing their increasingly problematic nature over time. By framing a videogame as a system of signs and using basic principles of semiotics, we will critically assess such concepts as avatar, interface etc. and attempt to reinvent them in such a way that they could better serve the needs of academic language of description. The result of this work is the introduction of several concepts that should help to draw clearer boundaries between objects and their interactions in games, between interface and not-interface, and also between playing subject's "self" and "not-self" which is traditionally described through the "avatar — world" opposition. The initial stage of this work is an attempt to bring the "turn to the reader" in game studies to its logical conclusion, which would help humanities research of video games to follow in the wake of other media studies. By shifting the emphasis from the study of constructs to the processes of construction, we get an opportunity to get rid of the implicit assumption of the existence of a work of art before interpretation, which in itself could be seen a significant obstacle on the way to this turn. Further, this paper proposes the foundations of a semiotic model of a video game, distinguishes syntactic, semantic and pragmatic dimensions of video game simeosis, and proposes "interaction" as the main unit of analysis, as opposed to the "object" generally accepted as a unit of analysis in various unscientific languages. As an alternative to the concept of "avatar", suitable only for a narrow range of games, the concept of a "system of controlled interactions" is proposed here, which is applicable both for video games in which there is an "avatar" in the conventional sense, and for those games where this is not the case, including non-digital games. Finally, for a better understanding of the interpretation of video games, this work introduces the concept of a "field", borrowed from the discourse of cinema studies and adapted for game studies. With the help of this concept, we get the opportunity to adequately describe the normative and subversive ways of interpreting video games, as well as describe the strategies that users develop in order to distinguish between "errors" and technical imperfections of games from the author's intentions, and make choices regarding whether to interpret or to ignore certain audiovisual information.

**Keywords:** semiotics, interface, game studies, game ontology, avatar studies

## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*



## REFERENCES

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

[https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth\\_cybertext\\_Introduction.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth_cybertext_Introduction.pdf)

Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 45-55). MIT Press.

<https://pdfs.semanticscholar.org/cad7/4907d43b3491d980474072a136632fe0ee18.pdf>

Aarseth, E. (2015). Meta-Game Studies. *Game Studies*, 15(1). <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>

Ahmad, I., Erman, H., Abdullasim, N., Jaafar, A. (2017). Game Interface Design: Measuring the Player's Gameplay Experience. *International Visual Informatics Conference*.

[https://www.researchgate.net/publication/320687529\\_Game\\_Interface\\_Design\\_Measuring\\_the\\_Player%27s\\_Gameplay\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/320687529_Game_Interface_Design_Measuring_the_Player%27s_Gameplay_Experience)

Alton, C. (2017). Experience, 60 Frames per Second: Virtual Embodiment and the Player/Avatar Relationship in Digital Games. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16), 214–227.

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press.

<https://pdfs.semanticscholar.org/466b/40ce50096933cd5b0f41bb1848f0133bddd6.pdf>

Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.

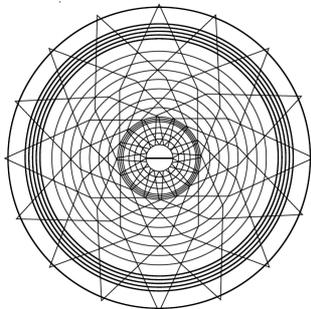
Derrida, J. (2000). *Razlichanie* (V. Lapitskiy, Trans.). *Akademicheskiy proekt*. [http://derrida.sitcity.ru/lttext\\_0509020641.phtml?p\\_ident=lttext\\_0509020641.p\\_0606061634](http://derrida.sitcity.ru/lttext_0509020641.phtml?p_ident=lttext_0509020641.p_0606061634) (Original work published 1968).

Hart, C. (2017). Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies*, 17(2). <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. MIT Press.

Klevjer, R. (2007). *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* [Doctoral thesis, The University of Bergen]. Bergen Open Research Archive. <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/1956/2234>



## [Научные статьи]

Подвальный М.А.

*Границы видеоигры как художественного произведения*

Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. In H. Fossheim, T. Mandt Larsen & J. R. Sageng (Eds.), *The Philosophy of Computer Games* (pp. 17–38). Springer.

Parisi, D. (2017). Game interfaces as disabling infrastructures. *Analog Game Studies*, 7(2). <https://analoggamestudies.org/2017/05/compatibility-test-videogames-as-disabling-infrastructures/>

Reynyuk, A., Shirokov, A. (2017). Etnometodologiya videoigr: fenomenal'noe pole v igrovoy praktike. *Sotsiologicheskoe obozrenie*, 16(3), 233–279. [https://sociologica.hse.ru/data/2017/09/30/1158753273/1SocOboz\\_16\\_3\\_233-279\\_Reiniuk.pdf](https://sociologica.hse.ru/data/2017/09/30/1158753273/1SocOboz_16_3_233-279_Reiniuk.pdf)

Saussure, F. (1999). *Kurs obshchey lingvistiki* (M. Rut, Ed., A. Sukhotin, Trans.). Izdatel'stvo Ural'skogo universiteta. <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/saussure1.pdf> (Original work published 1916).

Teng, C.-I. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 37(6), 601–610.

Willumsen, E. C. (2016). *Avatar Control and Character Complexity: Defining and Typologizing Character Autonomy*. IT University of Copenhagen.

Willumsen, E. C. (2018). *Is My Avatar MY Avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games*. DiGRA '18 International Conference: The Game is the Message (pp. 1–17). DiGRA.

Worth, N. (2015). *Players and Avatars: The Connections between Player Personality, Avatar Personality, and Behavior in Video Games*. [Doctoral thesis, Brock University]. Brock University. <https://core.ac.uk/download/pdf/62648663.pdf>