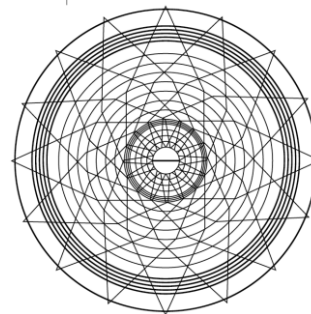


## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации



# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ: ПРОБЛЕМЫ ЦИФРОВОЙ КОММУНИКАЦИИ

**Кириченко В. В.**

кандидат филологических наук, старший  
преподаватель Национального исследовательского  
университета «Высшая школа экономики»  
(Санкт-Петербург, Россия)

[kirlimfaul@gmail.com](mailto:kirlimfaul@gmail.com)

### Аннотация:

В данной работе предлагается анализ того, как компьютерные игры способны работать с виртуальным пространством в музеологических целях. Целью исследования является установление особенностей и состоятельности компьютерных игр как способа виртуальной музеефикации, а также возникающих проблем дигитальной коммуникации.

**Ключевые слова:** компьютерная игра, музей, геймер, тело, виртуальность, игровое пространство, виртуальный музей, цифровизация, выставка, ремедиация

### Введение

Современные компьютерные игры являются сложные объектами, опирающимися на математику («процедуры») и пространство («симуляцию»). Многие игровые проекты могут являться не только сугубо людическими, но и созерцательными, они способны расширяться до различных нестандартных практик (эстетических и социальных). Компьютерные игры выступают «гезамткунстверком<sup>1</sup>» виртуальности (Очеретяный, 2019), именно поэтому они могут предложить новые пути развития для современного состояния музейности. Сами музеи уже начинают уходить от своих устаревших представлениях о себе как о классических хранилищах, архивах и экспозитариях, становясь более интерактивными (партиципаторными) и перформативными и изменяя свои политики демонстрации<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Gesamtkunstwerk – творческая концепция, основанная на идее взаимодействия элементов различных видов искусства в рамках одного произведения.

<sup>2</sup> Вопрос о модификациях музея весьма актуален и широко исследуется. См., например, 46-й номер журнала «Международные исследования культуры», посвященный данной проблеме, в частности



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

В середине XX в. французский писатель и культурный деятель Андре Мальро сформулировал концепцию «воображаемого музея» (замысел появился еще в 1930-е гг.). В своих работах Мальро (2012) утверждал, что произведение искусства трансформируется в течение своей жизни. Меняется не только отношение к объектам искусства, но и практики их демонстрации. Например, уже с эпохи Просвещения музей становится нормальной институцией, которая обладает прерогативой на обособление произведения от «мирской» жизни и на соединение его с другим представителями, которые искусственным образом сосуществуют в рамках выставочного пространства, несмотря на то, что эти объекты могут противоречить или соперничать друг с другом. Несложно заметить, что нынешний этап развития этих отношений между институциями и искусством преломляется в новом контексте проблемы виртуальности и пространства симуляции, которые сейчас зачастую понимаются как неразрывно связанные с феноменом компьютерных игр. Несмотря на то, что концепция Мальро изначально представляется весьма широкой – речь идет главным образом о том, что у каждого человека есть свой «воображаемый музей», – некоторые теоретики полагают, что именно предложенный Мальро подход лежит в основе представления о «виртуальном музее» (Battro, 2010, p. 136).

В современном мире индустрия компьютерных игр является одним из самых активных представителей медиа, который занимается интенсивным освоением различных культурных зон. Поскольку игры во многом представляют собой результат работы с пространством, его дизайном, их разработчики интересуются тем, какие функции способны выполнять виртуальные универсумы, которые можно понимать не только как сугубо игровые, но и как информационно-репрезентативные. Так, к примеру, в игре Proteus (2013) игрок совершает путешествие по взаимоперетекающим зонам природы, создающим различные музыкально-звуковые планы при движении аватара. Само пространство Proteus является специально собранным местом обретения медитативного опыта созерцания природы, не имеющим за собой какой-либо определенной игровой цели. В этом смысле данная игра организует нетипичное понимание виртуально-игрового места. Таким образом, ряд авторских компьютерных игр или их модификаций стремится к очевидному установлению контакта между играми и музейными пространствами. В рамках некоторого инспирического взаимодействия оба элемента способны обрести новые оптики для собственных субъектов потребления – геймеров и посетителей музеев.

---

работу (Балаш, 2022), или первый номер «The Garage Journal: исследования в области искусства, музеев и культуры» (2020).

## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



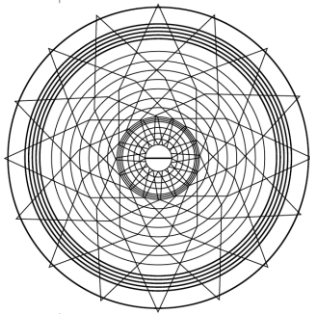
Кратко обрисованное нами проблемное поле уже на протяжении определенного времени является актуальным медиаэстетическим вопросом, который поднимается различными гуманитарными специалистами. Так, например, 27 марта 2018 г. состоялся круглый стол «Искусство интеракции: от компьютерных игр до музейного пространства»<sup>3</sup>, организованный Русским музеем и Лабораторией исследований компьютерных игр (ЛИКИ). В ходе этого мероприятия прозвучали доклады, затрагивающие различные проблемы, в частности производство присутствия в компьютерных играх (Ленкевич А. С.), особенности алгоритмической эстетики (Скоморох М. М.), «серьезные игры» в аспекте игровой ограниченности (Латыпова А. Р.), Gesamtkunstwerk цифровой эпохи (Очеретяный К. А.). Другим важным событием того же года (19 июля) стала панельная дискуссия «Музеологические исследования» в среде компьютерной игры Counter Strike: Global Offensive (2012)<sup>4</sup>, проведенная Музеем современного искусства «Гараж». В рамках этого обсуждения российские гуманитарные ученые и художественные деятели отталкивались от тезисов статьи «Танк на пьедестале» Хито Штайрль (Steyerl, 2016), которая отмечала фундаментальную опасность в повторении прошлого посредством музея, его постоянных экспозиций, закрепляющих статическое прошлое, выгодное для правящих классов. В ходе дискуссии участники играли в Counter-Strike: Global Offensive (2012) на десяти различных картах, которые были созданы сторонними игроками и имели отношение к музею, а также обсудили три важных вопроса: отход на второй план архивной роли музея, музейную выставку как способ легитимации художественных практик и повсеместное применение музейной методологии.

В связи с нынешними особенностями практик культурного потребления, претерпевших значительные изменения в условиях пандемии, возникает осязаемая необходимость проанализировать уже сложившуюся в той или иной мере форму взаимосвязи между логикой музейного размещения, сохранения и экспозиции в реальном мире с теми процессами, которые можно наблюдать в контексте экспериментальных разработок компьютерных игр, нацеленных на создание виртуального музея. В контексте данного рассуждения необходимо установить, каков статус виртуального музея в современном мире в его отношении к реально-аналоговому формату, выявить особенности рецепции

---

<sup>3</sup> Полную запись круглого стола можно посмотреть здесь: <https://www.youtube.com/watch?v=57-079lrhkQ>.

<sup>4</sup> Аннотацию и запись дискуссии можно посмотреть здесь: <https://garagemca.org/ru/event/museology-research-a-panel-discussion-in-cs-go>.



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

виртуально-игрового пространства, рассмотреть виртуальную выставку как новую культурную практику, проанализировать формальные процессы, возникающие при актуализации пространства компьютерной игры как места виртуального музея.

### **Статус «виртуального музея» в современном мире**

Проблематика «виртуального музея» уже долгое время привлекает исследователей из различных гуманитарных дисциплин, а сам феномен появился еще в 1990-е гг. (Абзалова, 2017). В настоящей работе под «виртуальным музеем» подразумевается любая форма виртуальной экспозиции, отображающая более или менее правдоподобные пространства, которые способны выполнять фундаментальные функции музея по репрезентации и сохранению. Главными характеристиками виртуального музея являются виртуальность (его софтверная основа), нахождение в Интернете, основанность на артефактах прошлого, настоящего и – иногда – будущего, дистанционная развернутость для широкого круга людей (Василина, 2016).

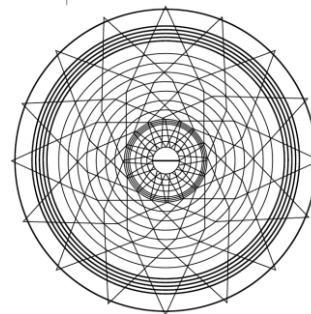
Главной проблемой не столько данного определения, сколько сущности подобных «музеев» становится идея сохранения и ауратичности (Беньямин, 2012) сохраняемого. Виртуальное далеко не всегда стремится демонстрировать что-то исключительное, сохраняемое в единственном или малочисленном варианте. В этом смысле уже здесь возникает проблема, заключающаяся в том, что и зачем сохраняют геймеры и разработчики, именно поэтому в рассматриваемых далее примерах наблюдаются очевидные попытки не только предоставить взору и телу игрока некоторую копию реально-аналогового, чего-то, что и так есть или было в мире, но расширить это представление.

Однако необходимо понимать, что современный виток развития музейной практики – это лишь один из этапов ремедиационных отношений в искусстве. Концепция ремедиации восходит к известному труду Джэя Болтера и Ричарда Грузина (Bolter, Grusin, 2000). В рамках своей объемной работы медиаисследователи обнаружили двойственную логику ремедиации, которая осмысляется как некоторая оптика посредничества, существовавшая на протяжении всей истории искусства и технологии, но ставшая экстерииоризированной лишь в эпоху большой техники. Оба ученых выделяют два типа отношений, которые определяют эту логику: прозрачность (иммедиация) и загроможденность деталями (гипермедиация). Эти два процесса наряду с рядовой ремедиацией явно возникают лишь при разговоре о компьютерных играх, цифровой фотографии и искусстве, кинематографе и телевидении, а также при общем рассмотрении виртуальной реальности и сетевого пространства Интернета.

## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



Таким образом, для нашего рассуждения важно отметить, что современное понимание виртуального музея в его соотнесенности с компьютерной игрой или пространством симуляции вообще является лишь новым этапом, на котором не устраняется старое представление, но возникает другая оптика отношений, не сигнализирующая о том, что классические формы репрезентации искусства становятся менее значимы.

Несмотря на то, что современный этап развития компьютерных игр отчетливо показывает их способность выполнять функции виртуальных музеев (они могут сохранять визуальную информацию и четко ее репрезентировать), проблема заключается в том, что игры – это часто игровые пространства, в которых существуют процедуры, конфигурации и в целом разного рода изменения, стоящие на соотношении целей, средств и правил. Этот людический треугольник порой несколько противоречит логике музейной неподвижности. В итоге оказывается, что, когда мы предлагаем говорить про компьютерные игры, которые хотят быть «виртуальными музеями», они определенным образом находятся в прострации к своему игровому аспекту, т. е. такие игры или модификации меняют классическую модусную структуру игрового опыта. Тем не менее в современных реалиях сами музейные пространства перестают уже быть «демонстрационными складами», но все больше стремятся меняться и подстраиваться под современного потребителя, экспериментируя с форматами выставок и привнося туда иногда даже игровой опыт<sup>5</sup>.

Идея игрового или околоигрового пространства как музейного места связана с тем, что современный музей представляет собой зону рефлексии. Это не только способ «воспитания чувств» с позиции институциональной гордости приобретения, удержания (сохранения) и безопасной демонстрации, но и экспериментальное место для культурного диалога. Обращение к игровому является естественным следствием этой логики, потому что людическая концепция всегда выстраивается в плоскости со-общения, со-авторства и взаимного настраивания.

---

<sup>5</sup> Речь идет не только об игровых разработках, но и об аналоговых практиках. Например, многие музеи осваивают концепцию «квеста в музее», который предлагает нарративно-людическое освоение музейного пространства с гораздо большим партиципаторным эффектом, нежели классическая форма гид-репрезентации. В этом смысле напрашивается любопытное сравнение квеста как жанра компьютерных игр и его аналоговой имплементации в музеях, которое может стать темой отдельного исследования.



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

### **Виртуальная выставка как культурная практика**

Для соблюдения ограничений в ковидную эпоху, а также для расширения зоны культурной инклюзивности общим местом для многих музеев стало наличие формата VR Tour<sup>6</sup>, который предлагает виртуальному посетителю ознакомиться с фотографической реконструкцией выставочных пространств. Несмотря на популярность технологии, она способна полностью передать институциональный дух пространства в силу эффекта искажения места при создании 3D-пространства с помощью фотографических техник. Более того, фотографическое воссоздание музейных пространств погружает посетителя в интерактивный вакуум с ограниченными траекториями перемещения, узкими возможностями смотрения (например, удаления и приближения камеры). Примерно то же самое можно сказать и про VR-фильмы, такие как «Эрмитаж. Погружение в историю» (2017). В этом смысле, кажется, стоит больше внимания обратить на менее регулируемые пространства симуляции, которые предоставляет геймдизайн. Он направлен на устранение интерфейсной опосредованности и ощущения медиаинструмента, хотя такой дизайн отражает почти тот же самый подход традиционных институтов культуры, в котором, как отмечает Б. Гройс, обязательным условием восприятия арт-объекта, его концепции или вымысла является сокрытие материально-технологического пространства-носителя (2015). Однако медиафилософ К. А. Очеретяный, наоборот, делает замечание, что игры не совсем следуют за логикой старых аналоговых медиа: «Неудовлетворенный интерес, скука, одиночество консервируются в играх, а не в иных медиа, т. е. именно в опыте компьютерных игр они сохраняются как доступные человеку переживания. Не сложно представить музей редких переживаний или переживаний, исчезнувших из арсенала доступных эпохи средств самопонимания и самовыражения, и вполне возможно, что музейными средствами хранения этих состояний станут компьютерные игры» (Очеретяный, 2019).

Так, например, можно рассмотреть необычный проект игрофикации музейной выставки, сделанной на основании полотен итальянского художника-неоэкспрессиониста Энцо Кукки (1949). Данная виртуально-игровая инсталляция носит имя своего автора – Ciccchi (2021) – и представляет собой игру в жанре walking simulator<sup>7</sup>. Технически игра оказывается демонстрационным хранилищем

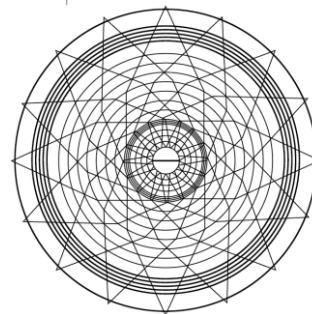
<sup>6</sup> Например, см. VR Tour Антимузея компьютерных игр: <https://cyber-museum.ru/vr-tour/>.

<sup>7</sup> Букв. «симулятор ходьбы». Специфический жанр адвенчуры от первого лица, возникший ориентировочно в конце 2000-х гг., его главной механикой является перемещение по локациям виртуального мира с целью его визуального изучения и обретения нарративной информации. Отметим, что большинство изучаемых нами игр-проектов относятся именно к данному «прозрачному»

## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



произведений Кукки (всего их 51), размещенных на семи уровнях-зонах и представленных в виде диарам. Картины можно собирать в виде коллекционных предметов, чтобы открывать их во внутриигровой галерее. Они обладают отдельной ценностью, поскольку остальное виртуальное пространство игрового мира лишь стилистически создано в манере художника, но не во всем является его копией. В этом смысле важно видеть некоторую интерпретацию студии-разработчика, их собственный почерк. Основной геймплейной механикой становится убегание от враждебно настроенных черепов, стремящихся отобрать у игрока накопленные изображения. Таким образом, с одной стороны, создается еще и волнительное переживание за коллекционируемые предметы, а с другой, поддерживается эстетика неоэкспрессионизма, для которой ощущение страха является одним из мест художественного изучения. В итоге получается, что данный проект выполняет вполне четкую функцию инструмента ознакомления с творчеством итальянского художника посредством актуализации формы виртуального музея в условиях компьютерно-игровой разработки. На наш взгляд, эта форма не противоречит классическим условиям репрезентации искусства (арт-альбом создан по вполне стандартной структуре), но при этом снимает определенное «давление» монументальности аналогового музея. Тем не менее виртуальная редупликация строится по структуре ремедиации, в которой игровое и репрезентативное разграничены интерфейсными переходами, но строгость этого разделения размыта плавностью и стилистической общностью обеих форм.

### **Компьютерные игры как виртуальные музеи**

В рамках современных игровых разработок встречается множество разрозненных подходов к тому, как стоит понимать виртуальный мир вообще и музейное пространство в частности. Предыдущая игра представляет собой лишь одну из возможных вариаций того, как компьютерные игры способны осуществлять функции виртуального музея. Именно поэтому мы предприняли попытку установить, каким образом можно классифицировать и анализировать те отношения, которые обуславливают нынешние процессы виртуально-игровых пространства, претендующих на музейность в том или ином ключе.

В первую очередь, речь идет о *компьютерных играх, разработанных самими музеями* (их сотрудниками) или нанятыми ими специалистами. Данный пласт игр часто существует в контексте весьма определенных задач, которые устанавливаются музейными представителями. Эти задачи обычно связаны с

---

интерфейсу от первого лица, поскольку он более всего благоприятствует визуальному освоению пространства. Подробнее об эстетических особенностях жанра см. (Juul, 2018).



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

наибольшей репрезентативностью материала, наличествующего в хранилищах или экспозициях музея, или же с необходимостью привлечения новой, чаще более молодой аудитории, поскольку такие игровые проекты ориентированы на детей и подростков (стандартно это игры для посетителей от 6 до 14 лет). Так, например, Музею С. М. Кирова (Санкт-Петербург) принадлежит две игры, которые находятся в открытом доступе<sup>8</sup>: «За детство наше счастливое», посвященная детским играм 1930-х гг. и включающая ряд простых пазлов, игр на внимание и т. п., и «Весь Каменноостровский проспект до 1917 года», являющаяся интерактивной энциклопедией с мультипликационной подачей<sup>9</sup>. Другим примером могут служить игры Виртуального Русского музея<sup>10</sup>: «Сокровища замка» (2016) – традиционный квест по поиску предметов, передающий мистическую атмосферу Михайловского замка и повествующий о династии Романовых; «Царское дело» (2013), которая по большому счету является не игрой, а просто интерактивной энциклопедией о Доме Романовых, переведенной в софтверный формат; «Светлячки» (2012) – казуальный пазлер с различными типами задач по воссозданию 36 полотен, находящихся в коллекции Русского музея. В таком же стиле сделаны проекты «России воины-сыны» (2010) и «Ровесники» (2009). Эти примеры показывают, что подобные «игровые компьютерные программы» (как обычно это обозначается в музеях) являются лишь альтернативной формой репрезентации существующих музейных коллекций. Людические модусы упрощены и сведены лишь к логике решения наивных головоломок и пазлов, что в принципе характерно для казуального гейминга, рассчитанного на юный возраст. Однако в контексте современных музеологических тенденций кажется, что легкий формат подобных игр часто не позволяет вызвать рефлексю о самой экспозиции, поэтому полезен только как способ занять юного посетителя, который, возможно, вынужденно скучает на экскурсии с родителями или с группой.

---

<sup>8</sup> Доступны по адресу: <http://www.kirovmuseum.ru/node/124>.

<sup>9</sup> Отметим, что можно также говорить и об «энциклопедических играх», которые не совсем подобны данному примеру, но демонстрируют уникальные тенденции работы компьютерных игр с различными пониманиями истории и способами ее виртуального сохранения. Подробнее см. (Кириченко, 2019).

<sup>10</sup> Игры не находятся в открытом доступе, но в них можно поиграть в залах музея, краткое описание есть на сайте:

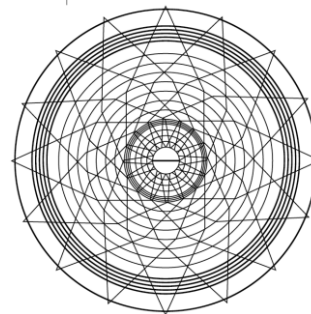
[https://rusmuseumvrm.ru/virtual\\_offices/media/programms\\_edu/?lang=ru&category%5B%5D=3444](https://rusmuseumvrm.ru/virtual_offices/media/programms_edu/?lang=ru&category%5B%5D=3444).



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



Однако также существуют и необычные имплементации музейных пространств для широкой аудитории<sup>11</sup>. Например, игра *Versailles 1685* (1996) представляет собой квест<sup>12</sup> в атмосфере Франции времен Людовика XIV. События игры разворачиваются в Версальском дворце, который одновременно выступает как самоцельная эстетическая симуляция экспоната и игровое пространство. Данная игра создавалась с 1994 г. Союзом музеев Франции (*Réunion des musées nationaux*) в образовательно-культурных целях и получила множество наград за попытку выхода за пределы традиционной сугубо развлекательной стороны компьютерных игр.

К следующей группе, возникающей на фоне предыдущей, относятся *компьютерные игры, эксплуатирующие музейность для собственной саморепрезентации*. Такие компьютерно-игровые проекты совсем не обязательно имеют отношение к музейно-выставочным пространствам, а скорее воображаются как таковые. Тем не менее многие из них стремятся предложить некоторые решения, невозможные для аналоговой среды.

Поскольку история виртуальных пространств в контексте музейности не является хорошо исследованным аспектом компьютерных игр, мы постарались изучить возможные истоки такой 3D-формы. Скорее всего, она возникла в «моддерском»<sup>13</sup> сообществе игроков в *Doom* (1993), который имел встроенный редактор уровней. Однако более основательно первые «музейные» карты-модификации (WAD), по-видимому, закрепились в *Doom II* (1994). К примеру, карта под названием *AOL Girls Museum* (1998) за авторством Capone представляет собой эротическое музейное пространство с изображениями женщин в виде экспонируемых картин<sup>14</sup>. *Doom II* – классика всех шутеров, и в его геймплейных основах лежит борьба с монстрами. Данная карта не является исключением: враги прячутся за картинами с полуобнаженными дамами. По сей день *Doom*-сообщество настолько крепко, что все еще создает карты-модификации в том числе с ориентацией на музейные пространства. Так, в 2020 г. студией *DevHour Games*

<sup>11</sup> См. также практики отдельных художников, состоящие в обращении к пространствам виртуальных миров компьютерных игр. Например, в творчестве немецкого художника Клеменса фон Ведермейера «с помощью эстетики компьютерных игр деконструируется взгляд на немецкую нацистскую фотографию» (Агеев, 2022, с. 86).

<sup>12</sup> В данном случае это жанр компьютерных игр, в основе которого лежат головоломки, загадки и приключения. Не стоит смешивать с квестом как геймплейным элементом множества игр. Подробнее см. (Aarseth, 2005).

<sup>13</sup> Моддинг – экстрагейминговая активность игроков по изменению (модификации) той или иной игры или добавлению в нее нового контента.

<sup>14</sup> Посмотреть карту можно здесь: <https://doomwads.tumblr.com/post/645493583233925120/aol-girls-museum-game-doom-ii-year-1998-source>.



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

была выпущена карта National Videogame Museum, которая досконально (с учетом специфики движка Doom II) отображает реально существующий музей компьютерных игр в г. Фриско (Техас)<sup>15</sup>.

Наравне с Doom серьезное влияние на развитие идеи о том, что игры могут становиться виртуальными музеями, оказал квест от первого лица Myst (1993), который предлагал игроку погрузиться в изучение таинственных механизмов футуристического острова. В этой игре само пространство было поделено на экраны-комнаты, каждую которых можно было рассматривать как отдельный экспонат. Авторы концепции ремедиации Болтер и Грузин помещают шутер Doom и Myst на одну плоскость как разные примеры прозрачности интерфейса (Bolter, Grusin, 2000, p. 48).

Следующим важным этапом в развитии формы виртуального музея стала массовая мультиплеерная игра Second Life (2003). Эта игра в принципе примечательна тем, что значительно социально ориентирована в сравнении с другими образцами жанра ММО и при этом обеспечивает широкие возможности для кастомизации аватара и миров. В ее виртуальном пространстве существует множество отдельных локаций, в которых создаются порой уникальные творения, в том числе музеи, галереи, библиотеки и т. д. Только на официальном сайте насчитываются десятки музейных пространств<sup>16</sup>.

В качестве дальнейшей вехи развития виртуального музея можно отметить феноменальную разработку Маркуса Перссона – Minecraft (2009). Как отмечают многие игроки (Ларссон и Голдберг, 2019, с. 150–160), данный проект является не просто игрой, а некоторым конструктором пространства, мир которого практически полностью состоит из процедурно-генерируемой материи (кубов). Как отмечает исследователь компьютерных игр А. Д. Муждаба, «...миры Minecraft лишены цельности и устойчивости, они видятся игроком как временные сцены, которые можно и должно дробить, отсеивать, рекомбинировать в соответствии с заданными свойствами вещества» (Муждаба, 2019)<sup>17</sup>. В этом смысле каждый сервер Minecraft может предоставлять пространство для творческой самореализации и даже организации учебной деятельности. Последний аспект вызывал особый интерес у

---

<sup>15</sup> Сравнение футаж из игры и реальной съемки музея: <https://www.moddb.com/mods/national-videogame-museum/videos>.

<sup>16</sup> Весь список существующих карт-локаций можно увидеть на официальной карте мира игры: <https://maps.secondlife.com/secondlife/Museum%20Island/228/25/22>.

<sup>17</sup> Непостоянство игрового места (сцены), отмечалось в работе Харуна Фароки «Параллели», в которой демонстрировалось прогружающееся (loading) пространство Minecraft в контексте закадрового вопрошания: «существует ли мир там, где меня нет?». Этот пример хорошо отражает специфику виртуального игрового пространства в принципе.

## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



представителей сферы науки и образования начиная с 2011 г. Среди первопроходцев подхода к Minecraft в качестве образовательного инструмента Ларссон и Голдберг (2019) называют Сантери Койвисто, Джоэла Левина и Карла Маннеха, которые общими усилиями способствовали появлению сервиса MinecraftEdu, применяемого в учебных целях в различных школах и университетах. Одним из форматов, используемых в данном сервисе, является обращение к сооруженным в мире Minecraft виртуальным музеям<sup>18</sup>. Обычно опыт организуется под контролем преподавателя, выступающего в роли гида и комментирующего виртуальные экспозиции. Например, на обучающем сервере с Музеем истории штата Вашингтон предлагается проведение трех уроков: изучение внешней стороны здания с символами штата, заполнение пустых секций музея, отображающих этапы исторического становления штата, творческое задание по собственному отображению настоящего состояния штата; каждый из уроков включает интерактивные элементы<sup>19</sup>. Таким образом, к числу основных преимуществ обучения с помощью Minecraft являются снятие давления музейной институции, казуально-геймерская доступность, графическая иносказательность (псевдореализм), ведущая к более слабой вероятности травматического опыта, особенно при изучении, например, истории Второй мировой войны<sup>20</sup>.

На современном этапе развития игровой индустрии проблематика виртуального музея становится еще более актуальной, чем в 1990-е и 2000-е гг. К одному из простейших кейсов относятся игры или скорее даже сборники игр, семантические аккумулирующие названия, относящиеся к области изобразительной демонстрации. Например, Triennale Game Collection (2016) по сути является сборником различных арт-игр, представленных на XXI Triennale International Exhibition. Проекты, входящие в сборник, являются авторскими, они не объединены ни общей стилистикой, ни атмосферой, но ставят перед собой общую задачу по изучению интерактивности. Похожим образом был реализован проект AAA2: Data Mutations (2019). Его концептуальная сторона заключалась в том, что изначально отбирались различные ассеты (звуки, текстуры, 3D-объекты, коды шейдеров и пр.), а потом независимые разработчики приступали к реализации собственных миров-игр, пытаясь по-своему ответить на вопрос о том, какие возможны интерактивные системы в рамках коммерчески ориентированных

---

<sup>18</sup> Образовательный аспект Minecraft глубоко исследован за рубежом, подробный разбор относительно музеев представлен в (Charr, 2022).

<sup>19</sup> О формате урока по данному музею см.: <https://education.minecraft.net/en-us/blog/enter-vast-virtual-museums-in-minecraft>.

<sup>20</sup> См., например, карту по Аушвицу: <https://www.planetminecraft.com/project/map-wip-auschwitz-i/>.



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

игровых движков. Одна из игр была конкретно непосредственно посвящена музейному пространству. И хотя такой подход сборников, конечно, имеет мало общего с музейностью, эксплуатация данного свойства может заключаться и в создании собственно-игровых музейных пространств, имеющих непосредственное отношение к индустрии.

К такой оптике можно отнести ЕЕКЗ, который формально пародирует известную игровую конференцию E3 и посвящен независимым разработкам в более или менее однородной стилистике с применением технологий низкополигонального 3D, а также схожестью с играми, выпущенными в период пятого поколения консолей (преимущественно Nintendo 64, Sega Saturn, Play Station). Данный проект главным образом сходится с предыдущим Triennale в том, что представляет собой подборку игр в связи с некоторой платформой-событием, однако разительное отличие заключается в том, что ЕЕКЗ является полноценной виртуальной средой, которая допускает свободный дрейф игрока-посетителя выставки (только в формате одиночной игры).

Мы понимаем «дрейф» в том смысле, который придал этому слову Ги Дебор (Дебор, 2017), т. е. как осознаваемую возможность свободного отклонения от курса подготовленных или повседневных событий – это возможность и бесцельного блуждания, и запрыгивания на предметы и пр. – все это виртуальная среда допускает, будучи гораздо меньше нормированной, нежели институциональные места<sup>21</sup>. В целом ЕЕКЗ оказывается близок другому примеру – A MAZE. / SPACE (2021), который знаменует собой реальное мероприятие – берлинский фестиваль A Maze. В отличие от ЕЕКЗ данный виртуальный музей предлагает игроку очутиться в мультиплеерном пространстве, в котором выставляются различные игровые и арт-проекты. Целью самого виртуального мира было создание иммерсивного культурного опыта, осложненного пандемическими условиями. Если позволить себе небольшое отступление, то можно обратить внимание на мультиплеерный проект, посвященный музейной экспозиции виртуального искусства – Museum of Other Realities (2020). Игровое пространство предлагает пользователям пройти по зонам-комнатам и с помощью VR-технологий проникнуться различными абстрактными инсталляциями<sup>22</sup>. Из этих примеров можно вывести два важных тезиса. Первый состоит в том, что современные люди (даже негеймеры) готовы

---

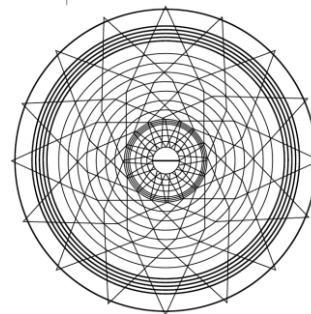
<sup>21</sup> Нахождение в виртуальности не только порождает другой эстетический опыт, но и способствует иным формам социального поведения. Подробнее см. (Giaccardi, 2006).

<sup>22</sup> Похожим образом (за исключением VR-технологий) устроен проект The Crows Crows Crows Community Museum (2018), содержащий как виртуальные копии аналогового искусства, так и произведения искусства самого сообщества.

## [Научные статьи]

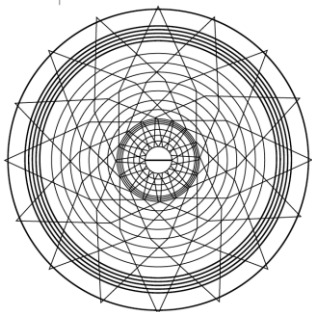
Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



осваивать виртуальные пространства, созданные в той или иной логике выставочности, а второй – в том, что дигитальный дрейф позволяет привычным практикам протекать в другой форме свободы, пока еще не так хорошо изученной исследователями.

Эксплуатация музейности может происходить не только по показанной ранее траектории освоения виртуального пространства, но и в рамках других собственно-авторских художественных задач. *Такие компьютерные игры скорее вдохновляются музейностью для собственных целей*, например, для создания особого опыта созерцательности, условий для практики рассматривания и концентрации внимания на деталях симуляции. Так, игра-экспозиция Van Gogh Museum (2021) демонстрирует не просто творческую попытку переноса картин великого художника в виртуальность, но также их модифицируемость. Разработчик проекта, экспериментируя с графическими возможностями консоли Gameboy, попытался имплементировать некоторые произведения Ван Гога в структуру платформы и даже записал самостоятельный картридж. С одной стороны, такой подход отражает современную тенденцию ретрогейминга и ностальгию по низким техническим возможностям хардвара, которые обладают собственной эстетикой, а с другой – позволяет с помощью этой эстетики преломить образ классического искусства, чтобы увидеть его с новой стороны в синтезе с игровой технологией. Другой проект – Museum of Mediocre Appropriations (2021) – экспериментирует с формой виртуального музея, подключая нарративно-рефлексивные аспекты вымышленной истории, и вдобавок создает дополнительную регламентацию созерцательного опыта: игра автоматически выключается через пять минут. Таким образом игра специально прерывает визуальную иммерсивность и не позволяет до конца сформироваться образу экспозиции, но резкое прерывание дает толчок к внезапной рефлексии без четкой апроприации. По-другому виртуальный музей как основа пространства игры осмысливается в проекте Cypher (2018), в котором игрок перемещается между залами экспозиции, посвященной криптографии, а геймплей состоит в решении заданий по теме. Недавно вышедшая игра Please, Touch the Artwork (2022) заигрывает уже не совсем с музейностью, но с одним из аспектов этого свойства пространства, а именно с невозможностью тактильного познания произведения искусства. Игра предлагает нарративно-приключенческий опыт, разбавленный казуальными головоломками, которые заставляют игрока в буквальном смысле соприкоснуться с поздними полотнами Пита Мондриана.



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

### **Заключение**

Резюмируя вышесказанное, можно сделать вывод, что в настоящий момент классическая форма музея и его функции подвергаются критической пересборке. Существуют вполне актуальные и значительные связи между галерейно-выставочными пространствами и опытом игриания в компьютерные игры. Последние в том числе организуют условия для возникновения и нормализации повседневной формы виртуального музея. Однако те отношения, которые определяют взаимосвязь аналоговой культуры сохранения и репрезентации с виртуально-игровым дискурсом, оказываются гораздо шире, чем просто перенос путем дигитализации. В игровой разработке наличествует как минимум три типа взаимоотношений между музейностью как свойством старого института и играми как самой актуальной формой среди новых медиа. Виртуальные музеи могут создаваться непосредственно музеями для своих институциональных задач, могут конструироваться как промежуточные проекты между виртуально-игровым и документально-симулятивным пространствами, а могут быть материей вдохновения и эксплуатироваться в полноценных игровых проектах для острашения собственно-игрового пространства.

Поскольку современный созерцающий субъект все еще находится в процессе технологического и цифрового становления, возникает множество дигитальных коммуникативных проблем, связанных именно со степенью нормализации и привычкой пользования виртуальными пространствами по аналогии с городскими. Данное проблемное поле все еще требует к себе более пристального внимания, особенно с учетом того, что, хоть игры и способны спасать (сохранять) пространства в самом широком смысле слова, они не могут сохранить сами себя, что в перспективе может стать трагедией для истории компьютерных игр.

### **БИБЛИОГРАФИЯ**

Абзалова, А. А. (2017). Виртуальный музей в докомпьютерную эпоху. Вопросы музеологии, 2(16), 13–21.

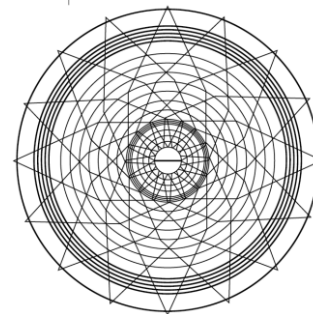
Агеев, А. А. (2022). Цифровое искусство как пространство постпамяти и музей альтернативной истории. Коммуникации. Медиа. Дизайн, 7(2), 86–96. <https://cmd-journal.hse.ru/article/view/14630>

Балаш, А. Н. (2022). Репрезентация в перформативном музее. Международный журнал исследований культуры, 46(1), 6–17. [https://doi.org/10.52173/2079-1100\\_2022\\_1\\_6](https://doi.org/10.52173/2079-1100_2022_1_6)

## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. В В. Беньямин. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения (сс. 190–234). РГГУ.

Василина, Д. С. (2016). Виртуальный музей как феномен современной культуры. *Международный журнал исследований культуры*, 3(24), 96–102.

Гройс, Б. (2015). Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете. *Логос*, 25(4), 1–15.

Дебор, Г. (2017). Психогеография. *Ad Marginem*.

Кириченко, В. В. (2019). «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1(4), 130–152. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>

Ларссон, Л., Голдберг, Д. (2019). Minecraft. Невероятная история Маркуса «Нотча» Перссона и игры, изменившей мир. Эксмо.

Лебедев, А. В. (2010). Виртуальные музеи и виртуализация музея. *Мир музея*, (10), 5–9.

Мальро, А. (2012). *Голоса Безмолвия*. Наука.

Муждаба, А. Д. (2019). Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица. *Новое литературное обозрение*, 4(158). [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/158\\_nlo\\_4\\_2019/article/21375/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/158_nlo_4_2019/article/21375/)

Очеретяный, К. А. (2019). Компьютерные игры как Gesamtkunstwerk цифровой эпохи. *Международный журнал исследований культуры*, 34(1), 34–45. <https://doi.org/10.24411/2079-1100-2019-00003>

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Nagata (Eds.), *Entertainment Computing – ICEC 2005* (pp. 496–506). Springer.

Battro, A. M. (2010). From Malraux's imaginary museum to the virtual museum. In R. Parry (Ed.), *Museums in a Digital Age* (pp. 137–147). Routledge.

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

Charr, M. (2023, December 29). How Museums Are Using Minecraft to Gamify Learning Experiences. *Museum Next*. <https://www.museumnext.com/article/mincrafting-the-museum/>

Giaccardi, E. (2006). Collective storytelling and social creativity in the virtual museum: a case study. *Design Issues*, 3(22), 29–141.

Juul, J. (2018). The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization. <https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/>



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

Steyerl, H. (2016). A Tank on a Pedestal: Museums in an Age of Planetary Civil War. E-flux Journal, (70).

<https://www.e-flux.com/journal/70/60543/a-tank-on-a-pedestal-museums-in-an-age-of-planetary-civil-war/>

### ЛЮДОГРАФИЯ

AAA2: Data Mutations. (2019). <https://aaa.itch.io/datamutations>

A MAZE. / SPACE (2021). <https://a-maze.itch.io/amazespace>

Counter Strike: Global Offensive. (2012). Valve.

Cuccchi. (2021). Fantastico Studio.

Cypher. (2018). Matthew Brown.

Doom. (1993). id Software.

Doom II. (1994). id Software.

EEK3. (2019). <https://hauntedps1.itch.io/EEK3-2020-virtual-showfloor>

Minecraft. (2011). Mojang Studios.

Museum of Other Realities. (2020). MOR Museum Inc.

Museum of Mediocre Appropriation. (2021). <https://nil-knight.itch.io/moma>

MYST. (1993). Cyan, Inc.

Please Touch the Artwork. (2022). Thomas Waterzooi.

Proteus. (2013). Twisted Tree.

Second Life. (2003). Linden Lab.

The Crows Crows Crows Community Museum. (2018).

<https://crowscrowscrows.itch.io/museum>

Triennale Game Collection. (2016). <https://store.steampowered.com/app/538880/>

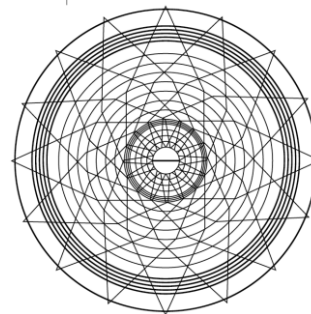
Van Gogh. (2021). <https://pollorenzo.itch.io/van-gogh-museum>



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*



# COMPUTER GAMES AS VIRTUAL MUSEUMS: ON THE PROBLEMS OF DIGITAL COMMUNICATION

**Kirichenko V. V.**

Candidate of Philosophy, Senior Lecturer at the HSE  
University

(St. Petersburg, Russia)

*[kirlimfaul@gmail.com](mailto:kirlimfaul@gmail.com)*

### **Abstract:**

This paper is devoted to the question of how computer games can work with virtual space for museological purposes. Our study aims to establish the features and viability of computer games as a way of virtual museification as well as to reveal certain difficulties of digital communication.

**Keywords:** computer game, museum, gamer, body, virtuality, game space, virtual museum, digitalization, exhibition, remediation

### **REFERENCES**

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Nagata (Eds.), *Entertainment Computing – ICEC 2005* (pp. 496–506). Springer.

Abzalova, A. A. (2017). Virtual museums in the pre-computer era. *The Issues of Museology*, 16(2), 13–21.

Ageev, A. A. (2022). Digital art as a space of post-memory and a museum of alternative history. *Communications. Media. Design*, 7(2), 86–96. <https://cmd-journal.hse.ru/article/view/14630>

Balash, A. N. (2022). The representation in a performative museum. *International journal of cultural research*, 46(1), 6–17. [https://doi.org/10.52173/2079-1100\\_2022\\_1\\_6](https://doi.org/10.52173/2079-1100_2022_1_6)

Battro, A. M. (2010). From Malraux's imaginary museum to the virtual museum. In R. Parry (Ed.), *Museums in a Digital Age* (pp. 137–147). Routledge.

Ben'yamin, V. Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. V V. Ben'yamin. *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya* (ss. 190–234). RGGU.

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

Charr, M. (2023, December 29). How Museums Are Using Minecraft to Gamify Learning Experiences. *Museum Next*. <https://www.museumnext.com/article/minecrafting-the-museum/>



## [Научные статьи]

Кириченко В. В.

*Компьютерные игры как виртуальные музеи:  
проблемы цифровой коммуникации*

Debor, G. (2017). Psihogeografiya. Ad Marginem.

Giaccardi, E. (2006). Collective storytelling and social creativity in the virtual museum: a case study. Design Issues, 3(22), 29–141.

Grojs, B. (2015). Fiction defictionalized: art and literature online. Logos, 25(4), 1–15.

Juul, J. (2018). The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization. <https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/>

Kirichenko, V. V. (2019). «Encyclopedic games» as a way of historical reflection. Galactica Media: Journal of Media Studies, 1(4), 130–152. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>

Larsson, L., Goldberg, D. (2019). Minecraft. Neveroyatnaya istoriya Markusa «Notcha» Perssona i igry, izmenivshej mir. Eksmo.

Lebedev, A. V. (2010). Virtual'nye muzei i virtualizaciya muzeya. Mir muzeya, (10), 5–9.

Malro, A. (2012). Golosa Bezmolviya. Nauka.

Muzhdaba, A. D. (2019). Poprobujte povernut'sya: k genealogii igrovoj perspektivy ot pervogo lica. Novoe literaturnoe obozrenie, 4(158). [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/158\\_nlo\\_4\\_2019/article/21375/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/158_nlo_4_2019/article/21375/)

Ocheretyanyj, K. A. (2019). Computer games as Gesamtkunstwerk of digital age. International journal of cultural research, 34(1), 34–45. <https://doi.org/10.24411/2079-1100-2019-00003>

Steyerl, H. (2016). A Tank on a Pedestal: Museums in an Age of Planetary Civil War. E-flux Journal, (70). <https://www.e-flux.com/journal/70/60543/a-tank-on-a-pedestal-museums-in-an-age-of-planetary-civil-war/>

Vasilina, D. S. (2016). Virtual'nyj muzej kak fenomen sovremennoj kul'tury. Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury, 3(24), 96–102.