

УДК 001

DOI: 10.34670/AR.2020.47.1.041

Художественно-эстетическое содержание видеоигр как интерактивного медиума экранной культуры

Беляев Дмитрий Анатольевич

Доктор философских наук,
профессор кафедры философии, социологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Беляева Ульяна Павловна

Магистр религиоведения,
учитель истории и обществознания,
МБОУ Средняя школа № 33 им. П.Н. Шубина,
398036, Российская Федерация, Липецк, ул. Шубина, 15;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Принёва Евгения Викторовна

Студент,
Институт психологии и образования,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: gesha.prineva@mail.ru

Скрипкин Иван Николаевич

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры общих гуманитарных и социально экономических дисциплин,
Липецкий казачий институт технологий и управления (филиал),
Московский государственный университет технологий и управления
им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет),
398006, Российская Федерация, Липецк, ул. Краснознаменная, 4;
e-mail: ivan-skripkin@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются видеоигры как художественный феномен современной экранной культуры; подчеркивается принципиальная возможность и научная легитимность их определения в качестве виртуально-цифрового вида экранного искусства. Выявляется близость архитектоники средств художественной выразительности кино и

видеоигр, а также их культурная диалоговость. Выделяются три динамически связанные измерения художественно-эстетической экспликации видеоигр – визуальное, нарративное и звуковое. На конкретных эмпирических примерах анализируется визуальная эстетика видеоигр с уточнением характерных форм экранной выразительности. Также всесторонне рассматривается присутствие художественных компонентов на уровне сюжетного повествования. Подчеркивается уникальность интерактивности нарратива, создающего исключительный опыт субъектного вовлечения и соавторства игрового кибертекста. Наконец, исследуются возможности звуковых средств художественной выразительности видеоигр. Делается вывод, что видеоигры становятся пространством создания новых экспериментально-художественных образчиков виртуально-экранного искусства. Они вбирают в себя новые процедурно-интерактивные возможности видеоигры, творчески сочетая их с классическим эстетическим опытом.

Для цитирования в научных исследованиях

Беляев Д.А., Беляева У.П., Принёва Е.В., Скрипкин И.Н. Художественно-эстетическое содержание видеоигр как интерактивного медиума экранной культуры // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том 9. № 1А. С. 130-137. DOI: 10.34670/AR.2020.47.1.041

Ключевые слова

Видеоигры, искусство, визуальная эстетика, нарративная эстетика, звуковая эстетика, экранная культура.

Введение

Сегодня уже вполне уверенно можно утверждать, что видеоигры обладают значимым эстетическим содержанием [Parker, 2017, 29-38]. Однако зачастую общественный ажиотаж вокруг морально-нравственной оценки тех или иных игр оставляет в тени восприятие видеоигр как художественного медиума [Задворнов, 2016, 96-100]. Более того, уже несколько десятилетий идет весьма плодотворная научная дискуссия о возможности признания компьютерных игр особым видом искусства [Тарасов, 2009, 171-173]. Что, кстати, уже было сделано на официальном уровне в США, Великобритании, Франции и в ряде других стран. Хотя, безусловно, далеко не каждая видеоигра обладает высоким художественно-эстетическим наполнением, но важно то, что это возможно в принципе. Все это формирует актуальность исследовательского рассмотрения видеоигр как эстетического феномена, оказывающего влияние на формирование паттернов художественного восприятия заметного сегмента современного социума, и части пространства виртуально-цифрового искусства [Тарасов, 2016, 54-55].

Основная часть

Итак, уже с начала 80-х гг. XX в. можно проследить наметившуюся связь видеоигр и некоторых видов искусства. В первую очередь заметно влияние на них кино. Тогда выходят первые игровые проекты по мотивам популярных кинофильмов – «Star Wars: The Empire Strikes Back» (1982) и «E.T. the Extra-Terrestrial» (1982). Далее эта тенденция только усиливалась, а в

90-е гг. возник обратный феномен – создание кинофильмов по видеоиграм. На сегодняшний день снято уже более 50 кинокартин и анимационных лент, сюжетной основой которых стали игры. Одновременно многие из массово популярных фильмов имеют свое воплощение в видеоигровой форме.

Это тесное и весьма плодотворное взаимодействие кино и видеоигр художественно вполне объяснимо. Видеоигры по своей выразительной морфологии предельно близки именно кинематографу. Во-первых, их сближает общий экранный характер взаимодействия с реципиентом, первичная акцентация на наглядно-динамических образах – «движущихся картинках». Во-вторых, в кино и видеоиграх почти всегда присутствует нарративная составляющая. Стремление через сюжет донести послание, рассказать историю являются их общей чертой [Пережогина, 2017, 41-43].

Между тем, есть существенное отличие видеоигр от кино, обратившее на них внимание и сделавшее их по-своему уникальным художественным феноменом. Этой особенностью является интерактивность – способность игровой виртуальной реальности реагировать на активности геймера [Задворнов, 2019, 17-20]. В художественно-эстетическом плане это позволяет создавать ситуацию диалога и подлинного (пусть и в виртуально-цифровом формате) соавторства [Сальникова, 2014, 16]. Считывание текста становится процессом активным, деятельным, значительно повышая иммерсионный аспект игры.

Эстетическое содержание, а вместе с ним и художественно ценностное наполнение видеоигр эксплицируется в нескольких динамически связанных измерениях – визуальное, нарративное и звуковое.

Визуальная эстетика является наиболее значимым (в аспекте массового восприятия) модусом художественной проявленности видеоигр, что вполне естественно с учетом их экранной природы. Здесь сразу следует отметить, что визуальная эстетика видеоигр создается с помощью компьютерно-графического инструментария. В первые годы развития игр большинство из них делало акцент на *геометрическую эстетику* с малым количеством цветов, предельно упрощенной анимацией и двухмерной перспективой. Это во многом было обусловлено ограничениями вычислительной мощности аппаратных платформ, на которых запускались игры. А.А. Сухов справедливо отмечает, что «внешнее графическое развитие компьютерных игр в некоторой степени исторически обратно развитию изобразительного искусства не от реализма к абстрактному искусству, а наоборот: от обусловленной недостаточным технологическим прогрессом первоначальной абстракционистской и примитивистской эстетики первых графических аркад – к максимальному реализму современных виртуальных миров» [Сухов, 2015, 25].

Далее с середины 80-х гг. обретает популярность мультипликационная двухмерная эстетика визуализации экранных образов. В это время широкое распространение получает практика получения игровых адаптаций известных мультфильмов – «Aladdin», «Ariel the Little Mermaid», «Beauty and the Beast», «Chip'n Dale Rescue Rangers», «Darkwing Duck», «DuckTales», «Teenage Mutant Ninja Turtles», «The Jungle Book», «The Lion King» и «Toy Story». Графически видеоигры пытались повторить внешний облик оригинальных проектов, транслируя и популяризируя их мультипликационную эстетику.

Наконец, с начала XXI в. значительно возросшие аппаратные возможности платформы позволили освоить трехмерный формат изображения и перейти к реалистичной визуальной стилистике. Сегодня с точки зрения технических возможностей видеоигры обладают предельно

широким спектром форм графической визуализации, способной воплотить практически любые стилистические решения.

В отдельных видеоиграх реализуются оригинальные визуально-эстетические идеи, имеющие явное художественное наполнение. В частности, такие игры как «Тургор», «Journey» и «Ōkami» своим графическим исполнением изначально манифестируют принадлежность к произведениям изобразительного искусства. Данные игровые проекты акцентируются на трансляции визуальных образов, которые несут определенное философское послание, создающее у геймера эстетически-рефлексивное впечатление. Появления таких концептуальных игр свидетельствует о реализации художественно-визуального потенциала видеоигр.

В целом можно констатировать, что в рамках визуальной эстетики видеоигр транслируются самые разнообразные художественные концепты, находящиеся как в рамках классически-реалистичной изобразительной стилистики, так и модернистски-экспериментальных графических решений [Sarvi, 2016, 37-42].

Нарративная эстетика основывается на смысловой составляющей сюжетного повествования видеоигр. Вообще нарратив является важной, а по мнению ряда исследователей, определяющей частью сущностного определения видеоигр. Однако это, безусловно, не значит, что каждый сюжет обладает художественной ценностью. Первые игровые сюжеты были предельно просты и схематичны, они выполняли функцию мотиватора процедурных действий геймера, придавая им хоть какой-то смысл.

С конца 90-х гг. XX в. повествовательной структуре видеоигр стали уделять значительно большее внимание, превращая ее в важный элемент иммерсионного эффекта. Это привело к появлению достаточно сложных, поднимающих в том числе социальные и экзистенциальные вопросы сюжетов в таких проектах как «Bioshock», «The Last of Us» и «Red Dead Redemption». Конечно, не многие игры поднимаются до такого уровня проблематики. И здесь их также вполне уместно сравнить с кино. В общественном сознании видеоигра зачастую воспринимается, прежде всего, как разновидность развлекательного медиаконтента. Поэтому большинство их сюжетов носят приключенчески-развлекательный характер с акцентом на действии [Мошков, 2011, 299].

Между тем характер подачи и считывания сюжета в видеоиграх может принципиально отличаться от, к примеру, нарративной архитектоники в литературе и кино. Это касается тех случаев, когда сюжет игры обладает нелинейной структурой или же он вообще четко не прописан, а создание нарратива полностью зависит от действий геймера [Михайлов, 2016, 246-248]. Особое внимание нелинейно-интерактивному повествованию уделяется в таких играх как «Fahrenheit» (2005), «Heavy Rain» (2010), «Beyond: Two Souls» (2013), «Until Dawn» (2015) и «Detroit: Become Human» (2018). В них присутствуют значимые характерные персонажи, становящиеся выразителями сложных художественных образов.

В целом нарративы видеоигр транслируют вполне нормативные ценностные модели, делая акцент на героизации протагониста. Последний зачастую изображается как защитник, благородный воин или исследователь. Итоговая мораль большинства историй видеоигр пусть и не отличается глубиной и смысловой утонченностью, но укладывается в общепринятые представления об этически должном.

Звуковая эстетика видеоигр часто находится на периферии субъектного восприятия, служа лишь фоном для процедурных или нарративных практик [Collins, 2008, 121-128]. Однако и здесь

встречаются примеры создания эстетически значимых виртуально-игровых проектов, способных транслировать богатое художественное содержание. Так, в целом ряде видеоигр звучат мелодии из произведений И.С. Баха («Castles of Dr. Creep» (1984) и «Dante's Inferno» (1986)), Л.В. Бетховена («Jet Set Willy» (1984), «Earthworm Jim 2» (1995)), Э. Грига («Alpiner» (1982), «Hunt the Wumpus» (1980), «Mountain King» (1982) и «Quest for Glory: Shadows of Darkness» (1993)) и И. Штрауса («Elite» (1991)). При этом оригинальные произведения зачастую подвергаются заметной полифонической переработке, что создает новый эстетический эффект восприятия классических мелодий.

Также можно назвать несколько по-своему уникальных игровых проектов, где звуковой компонент является центральной частью геймплея и обладает особым художественным содержанием. Например, основы игровой механики в «Loom» (1990) базируются на создании «узоров» заклинаний, формируемых из музыкальных нот. Все игровые взаимодействия с виртуальным миром осуществляются исключительно посредством таких мелодий, основанных на музыкальных темах из балета П.И. Чайковского «Лебединое озеро». Кроме того, обращает на себя внимание игра «Child of Eden» (2001), которую можно квалифицировать синестезийным экспериментом, соединяющим визуальный, звуковой и виртуально-тактильный опыт [Титоренко, 2013, 109-110]. В нем моделируется интерактивный игровой континуум из когерентных виртуальных активностей, визуального и звукового отражения. При этом акцент делается именно на нелинейно-звуковое конструирование, сопровождающееся экранно-тактильными практиками.

Очевидно, что звуковая эстетика видеоигр зачастую ориентируется на классические музыкальные темы, творчески преобразая их в контексте игровых практик.

Заключение

В итоге был определен широкий спектр художественного содержания видеоигр как интерактивно-экранного вида искусства. В нем может реализовываться визуальная, нарративная и звуковая эстетика. Выявлена тесная диалоговая связь игр и кино. При этом компьютерные игры потенциально обладают всеми инструментами кинематографа, к которым добавляется их уникальное свойство – интерактивность. Она позволяет создать принципиально иной формат трансляции художественного опыта, предоставляя геймеру возможность стать подлинным сотворцом.

Резюмируя рассмотрение эстетического содержания видеоигр, можно констатировать, что они, несомненно, способствуют созданию новых экспериментально-художественных образчиков виртуально-экранного искусства. Последние вбирают в себя новые процедурно-интерактивные возможности видеоигры, творчески сочетая их с классическим эстетическим опытом.

Библиография

1. Задворнов А.Н. Духовно-нравственное развитие молодежи в эпоху постчеловека // Социально-экономические и технические системы: исследование, проектирование, оптимизация. 2016. № 5 (72). 96-102.
2. Задворнов А.Н. Е- homo и постчеловек: на пути к эволюционному расколу // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Т. 8. № 2А. С. 16-23.
3. Михайлов М.В., Смолин А.А. Исследование необходимых компонентов нелинейных видеоигр // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО. СПб., 2016. С. 246-248.

4. Мошков Н.А. Эволюция драматургических приемов в компьютерных играх // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2011. № 131. С. 295-300.
5. Пережогина А.А. Кинематограф и видеоигры: структурные аналогии // Материалы всероссийской конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, посвященной году российского кино. СПб., 2017. С. 41-44.
6. Сальникова М.Н. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России // Вестник университета. 2014. № 5. С. 13-17.
7. Сухов А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр. Екатеринбург: УрФУ., 2015. 116 с.
8. Тарасов А.Н. Виртуальный объект в философии и культуре постмодернизма // Материалы Международной научно-практической конференции «Мировая экономика и социум: от кризиса до кризиса». Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А. 2009. С. 171-174.
9. Тарасов А.Н. Экранный тип культурного кода как семиотическая характеристика современной стадии социокультурной трансформации: культурфилософский анализ // Общество: философия, история, культура. 2016. № 12. С. 54-56.
10. Титоренко А.А. Музыкальное сопровождение видеоигр как новый вид творчества // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2013. № 7 (108). С. 104-112.
11. Collins K. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge (MA): The MIT Press, 2008. 157 p.
12. Parker F. Playing Games with Art The Cultural and Aesthetic Legitimation of Digital Games: PhD. Ryerson Universities Toronto, Ontario. 2014. 219 p.
13. Sarvi A. Game Worlds, Fictional Authors and Truth in Fiction. The University of Manitoba. Winnipeg, 2016. 59 p.

The artistic and aesthetic content of video games as an interactive medium of screen culture

Dmitrii A. Belyaev

Doctor Philosophical Science,
Professor of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Ul'yana P. Belyaeva

Master of Religious Studies,
History and social studies teacher,
Secondary School No. 33,
398036, 15, Shubin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Evgeniya V. Prineva

Student,
Institute of Psychology and Education,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: gesha.prineva@mail.ru

Ivan N. Skripkin

PhD in Pedagogy,
Associate Professor of the Department of General Humanitarian and Socio-Economic Disciplines,
Lipetsk Cossack Institute of Technology and Management (branch),
Moscow State University of Technology and Management
named after K.G. Razumovsky (First Cossack University),
398006, 4, Krasnoznamennaya st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: ivan-skripkin@yandex.ru

Abstract

The article discusses video games as an artistic phenomenon of modern screen culture; emphasizes the fundamental possibility and scientific legitimacy of their definition as a virtual-digital form of screen art. The proximity of the architectonics of the means of artistic expression of cinema and video games, as well as their cultural dialogue is revealed. Three dynamically related dimensions of the artistic and aesthetic explication of video games are distinguished - visual, narrative and sound. Using specific empirical examples, the visual aesthetics of video games is analyzed with the refinement of the characteristic forms of screen expressiveness. The presence of artistic components at the level of storytelling is also comprehensively considered. The uniqueness of the interactivity of the narrative, which creates an exceptional experience of subjective involvement and co-authorship of game cybertext, is emphasized. Finally, the possibilities of sound means of artistic expression of video games are investigated. It is concluded that video games are becoming the space for creating new experimental and artistic examples of virtual-screen art. They incorporate new procedurally interactive features of a video game, creatively combining them with classic aesthetic experience.

For citation

Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Prineva E.V., Skripkin I.N. (2020) Khudozhestvenno-esteticheskoe sodержanie videoigr kak interaktivnogo mediума ekrannoi kul'tury [The artistic and aesthetic content of video games as an interactive medium of screen culture]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 9 (1A), pp. 130-137. DOI: 10.34670/AR.2020.47.1.041

Keywords

Video games, art, visual aesthetics, narrative aesthetics, sound aesthetics, screen culture.

References

1. Zadvornov A.N. (2016) Spiritual and moral development of youth in the post-human era. Socio-economic and technical systems: research, design, optimization, № 5 (72). pp. 96-102.
2. Zadvornov A.N. (2019) E-homo and the postman: on the way to evolutionary schism. Context and reflection: philosophy about the world and man, Vol. 8. № 2A. pp. 16-23.
3. Mikhaylov M.V., Smolin A.A. (2016) Study of the necessary components of nonlinear video games. Almanac of scientific works of young scientists of ITMO University. SPb., pp. 246-248.
4. Moshkov N.A. (2011) The evolution of dramatic techniques in computer games. Bulletin of the Russian State Pedagogical University. A.I. Herzen. A.I. Gertsena, № 131. pp. 295-300.
5. Perezhogina A.A. (2017) Cinema and video games: structural analogies. Russian conference of students, graduate students and young scientists dedicated to the year of Russian cinema. SPb., pp. 41-44.

6. Salnikova M.N. (2014) The computer video game industry as one of the newest segments of the audiovisual production market in Russia. *University Herald*, № 5. pp. 13-17.
7. Sukhov A.A. (2015) *Immersion in virtual worlds: an interdisciplinary study of modern computer games*. Yekaterinburg: UrFU., 116 p.
8. Tarasov A.N. (2009) A virtual object in the philosophy and culture of postmodernism. Materials of the International scientific-practical conference "World economy and society: from crisis to crisis", Saratov: Saratov State Technical University named after Gagarina Yu.A. pp. 171-174.
9. Tarasov A.N. (2016) Screen type of cultural code as a semiotic characteristic of the modern stage of sociocultural transformation: cultural philosophical analysis. *Society: philosophy, history, culture*, № 12. pp. 54-56.
10. Titorenko A.A. (2013) Musical accompaniment of video games as a new kind of creativity. *Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Literary Studies. Linguistics. Culturology*, № 7 (108). pp. 104-112.
11. Collins K. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge (MA): The MIT Press, 2008. 157 p.
12. Parker F. *Playing Games with Art The Cultural and Aesthetic Legitimation of Digital Games: PhD*. Ryerson Universities Toronto, Ontario. 2014. 219 p.
13. Sarvi A. *Game Worlds, Fictional Authors and Truth in Fiction*. The University of Manitoba. Winnipeg, 2016. 59 p.