

АНТОН  
РОМАНЕНКО

## Деталь, пейзаж и пространство: заметки об изображении действительности в видеоиграх



Антон Романенко  
(р. 1995) – филолог,  
исследователь, гейм-  
девелопер.

**К**атегория реалистичности долгое время оставалась чуть ли не главным критерием в оценке и описании видеоигр, по крайней мере среди игроков. В 1990-е и 2000-е геймеры говорили, что у такой-то игры «реалистичная графика», и это фактически означало, что игра признавалась успешной. По сути, под этим понималась фотореалистичность, детализированность изображения, а вместе с тем и полнота игрового мира. Сегодня, когда развитие компьютерных технологий позволяет создавать высокополигональные 3D модели и имитировать все более сложные физические процессы и эффекты, реалистичность уже не является преобладающим критерием. Реалистичность той или иной игры – это вопрос предпочтения, а не качества. Так, имитирующую стилистику комикса игровую серию «Borderlands» («Gearbox Series», 2009–2020) едва ли можно назвать фотореалистичной игрой, хотя она на свой лад, безусловно, реалистична. Действие серии происходит в фантастической среде, нарисованной в подчеркнуто бутафорской манере. Но это не противоречит эффекту узнавания, который игрок испытывает, изучая объекты и ландшафт игрового мира. Глядя на изображенный предмет, пусть даже обладающий гротескными объемами, формами, цветами, игрок все равно узнает то, что видит.

Иными словами, правдоподобие перестает определяться лишь проработанностью изображения, числом полигонов у 3D моделей<sup>1</sup>. Скорее эффект реалистичности смещается в сторону более традиционных техник построения художественного мира, не привязанных к специфике медиума, – в сторону миметических категорий детали и пространства. Как таковые эти понятия не обязательно ассоциируются с каким-то определенным видом искусства. Под деталью в общем смысле понимается значимый элемент в структуре репрезентации. Пространство в большинстве случаев означает саму изображаемую среду. Специфика изображения действительности в видеоиграх

<sup>1</sup> Подробнее на эту тему см.: GALLOWAY A.R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. London; Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995. P. 73.

такова, что эти две категории сливаются и становятся взаимодополняющими.

АНТОН РОМАНЕНКО

ДЕТАЛЬ, ПЕЙЗАЖ  
И ПРОСТРАНСТВО...

## ДВЕРИ И ПЕСОК

То, как происходит совмещение категорий детали и пространства, можно проиллюстрировать на примере так называемой «проблемы дверей». Разработчица Лиз Ингланд в посвященной этому вопросу статье пишет, что у гейм-дизайнеров проектирование столь банального и будничного объекта, как дверь, как правило, вызывает значительные сложности. Появление дверей в игре оборачивается чередой непредсказуемых и нетривиальных проблем и вынуждает ответить на несколько фундаментальных вопросов. Все ли двери в игре могут открываться или некоторые из них выполняют лишь декоративную функцию? Если некоторые двери открываются, а другие нет, то как игрок должен отличать первые от вторых? Будут ли в игре ключи к дверям? Закрывается ли дверь за игроком после того, как тот прошел через нее? Какого размера должны быть двери?<sup>2</sup> В свою очередь журналистка Меган Фарокхманеш описала проблему дверей следующим образом:

«Двери в играх не являются просто эстетической техникой или техникой, усиливающей эффект погружения. [...] Они также являются воротами, которые не позволяют игроку продвинуться дальше, пока не решены все головоломки и не побеждены все противники. Двери могут выступать как маркеры продвижения игрока вперед, они могут создавать напряжение и служить укрытием в бою»<sup>3</sup>.

Замечания Ингланд и Фарокхманеш указывают на двойственность изобразительных процессов в видеоиграх. Всякий предмет, существующий в видеоигре, является не только презентацией, но также и потенциальным объектом взаимодействия. Изображаемое, таким образом, содержит в себе возможность интерактивного.

В качестве примера того, как интерактивный аспект игры связан с изобразительным, можно привести онлайн-игру «Journey» («Thatgamecompany», 2012). Действие игры разворачивается в пустыне с загадочными руинами. Во время путешествия игроку могут изредка встречаться и другие странники (реальные игроки), с которыми можно взаимодействовать. Разработчик Джон Эдвардс описал «Journey» как онлайн-симулятор

<sup>2</sup> ENGLAND L. *The Door Problem* [April 2014] (<https://lizengland.com/blog/2014/04/the-door-problem/>).

<sup>3</sup> FAROKHMANESH M. *Why Game Developers Can't Get a Handle on Doors* // The Verge. 2021. March 12 ([www.theverge.com/22328169/game-development-doors-design-difficult](http://www.theverge.com/22328169/game-development-doors-design-difficult)).

ходьбы, который должен вызвать в игроке «чувство, подобное тому, которое испытываешь, когда долгое время находишься на природе и вдруг встречаешь случайного путника и возникает желание с ним поговорить, установить человеческий контакт»<sup>4</sup>.

Центральным художественным образом, призванным передать это чувство, стал песок. При этом разработчики изначально стремились транслировать ощущение, которое человек испытывает, скользя по песчаным барханам. По сути, перед командой «Journey» стояла задача транспонировать явление физического опыта в модальность визуального. Примечательно, что в работе над песком команда «Journey» долго не использовала фотографии в качестве источников. Целью было создать не фотореалистичную репрезентацию песка, но такую репрезентацию, которая «сподвигла [бы] игрока вести себя так, как вел бы себя реальный человек, встретивший другого реального человека [на природе] и почувствовавший желание установить с ним контакт»<sup>5</sup>.

**В видеоиграх образное становится необразным, а видимое – интерактивным. Функция изображения в данном случае заключается не столько в том, чтобы быть увиденным, сколько в том, чтобы быть прожитым.**

Чтобы добиться этого эффекта, разработчики «Journey» сделали акцент на технологии отрисовки песка, световых эффектах и проработке текстур. Пример «Journey» показывает, что изображение действительности в видеоигре несет не только функцию миметической видимости. Репрезентация оборачивается парадоксальным эффектом: в видеоиграх образное становится необразным, а видимое – интерактивным. Джон Эдвардс говорит о песке в «Journey» как о проводнике, который должен передать некое чувство игроку. Функция изображения в данном случае заключается не столько в том, чтобы быть увиденным, сколько в том, чтобы быть прожитым.

## ДВИЖУЩАЯСЯ ДЕТАЛЬ

Дверь и песок – это примеры ключевых элементов, которые способны обрамить движение игрока по уровню. На самом же уровне игроку встречаются многочисленные предметы-дета-

4 Sand Rendering in «Journey» [February 2018] ([www.youtube.com/watch?v=wt2yYnBRD3U](http://www.youtube.com/watch?v=wt2yYnBRD3U)).

5 Ibid. С таймстепа 3:40.

ли, вписанные в изображаемое пространство. Теоретически каждый из таких объектов может быть вовлечен в игровой процесс. В большинстве игр взаимодействовать можно лишь с некоторыми предметами. Например, в «Red Dead Redemption 2» («Rockstar Games», 2018) игрок может взаимодействовать только с определенными группами ключевых объектов – с оружием, лошадью, едой, необходимой для восстановления «здоровья». Интеракция с прочими предметами ограничена. Например, у протагониста, за которого предлагается играть, есть блокнот с записями и рисунками. Игрок может просматривать его, но не может рисовать в нем по своему желанию. Любое взаимодействие с подобными второстепенными вещами ограничено замыслом разработчиков. Такое взаимодействие может существовать только в форме игровой механики, то есть как заранее прописанная разработчиками совокупность действий и правил, определяющих игровой процесс. Игрок может сесть за стол поиграть в шашки, но не может взять в руки шашки как отдельный предмет. Здесь стоит также отметить, что «Red Dead Redemption 2» в целом интересна тем, что обращает практики повседневной жизни в игровые механики.

Тот факт, что в «Red Dead Redemption 2» будничные действия становятся игровой механикой, связан с проблематикой изображения действительности. Разработчики игры раскрывают потенциал изображенного предмета, открывая заложенную в нем возможность действия. Предмет перестает быть статичным и вовлекается в процесс. Приспособления для бритья протагониста Артура Моргана могли бы остаться просто художественной деталью, но, когда игрок решает побриться, эта второстепенная деталь приходит в движение, становится частью геймплея.

Именно в подобных объектах, которые можно охарактеризовать как предметы второго плана, наиболее полно раскрывается проблематика мимесиса в видеоиграх. В разговоре о какой-либо игре внимание часто уделяется ее фундаментальным характеристикам: геймплею, механикам и стилистике, особенностям визуального материала, нарративным структурам. В критическом анализе, определяемом этими доминантными понятиями, дверям и прочим деталям второго плана как будто не остается места. Людо-нарративная парадигма осмысляет видеоигру как структуру, стремящуюся быть реализованной. Такой взгляд логично предполагает, что игрок стремится узнать развязку истории или сразиться с «боссом» – главным врагом, – схватка с которым представляется как завершение игрового уровня.

Однако игровые механики и нарративные структуры реализовываются в игровом мире, который состоит из констелляций упомянутых «второстепенных» предметов – дверей, мебели,

АНТОН РОМАНЕНКО

ДЕТАЛЬ, ПЕЙЗАЖ  
И ПРОСТРАНСТВО...

журналов, вещей ежедневного обихода. При этом роль этих предметов в некотором смысле оказывается решающей в конструировании игрового мира. Такие объекты являют себя на периферии взгляда, но между тем именно они создают «эффект реальности» – явление, описанное Роланом Бартом в одноименной статье. Барт анализирует художественную деталь, замеченную им в повести Гюстава Флобера «Простое сердце». В описании комнаты Флобер уделит внимание барометру, висящему на стене. Что означает упоминание этого предмета, не влекущего за собой, казалось бы, никакой смысловой нагрузки? Согласно Барту, появление барометра в структуре описания создает референциальную иллюзию, собственно, выражающуюся в «эффекте реальности» – ощущении, что текст представляет собой изображение действительности, художественное полотно<sup>6</sup>.

В статье Барта представлена еще одна интересная идея. Описательная функция текста противопоставляется нарративной:

«Можно сказать, что в каждой узловой точке повествовательной синтагмы герою (или читателю, это не важно) говорится: если ты поступишь так-то, если ты выберешь такую-то из возможностей, то вот что с тобой случится. [...] Совсем иное дело – описание: предсказательность в нем никак не отмечена; она не выстраивается в ряд выборов и альтернативных возможностей, которые делают повествование похожим на обширный *dispatching*, обладающий референциальным порядком»<sup>7</sup>.

Соотношение повествовательной и описательной функций можно определить как отношение синтагмы и парадигмы. Повествование в этой системе становится чередой значимых выборов, развивающих сюжет. Описание в свою очередь становится техникой проецирования парадигматических связей между объектами мира, созданием упомянутого художественного полотна.

В видеоигре парадигматическая и синтагматическая функция текста – под текстом здесь стоит понимать референциальную систему в широком смысле слова – совпадают. Взаимодействие игрока с каким-либо предметом, являющимся частью изобразительной парадигмы, может стать той «узловой точкой синтагмы», которая двигает вперед сюжет. Такая логика воплощена во многих играх, особенно в таких, где действие происходит в открытом мире. В качестве примера можно привести «Everybody's Gone to the Rapture» («The Chinese Room», 2015), в которой игрок исследует небольшую английскую деревню, опустевшую после загадочного катаклизма. Исследовательница игр Дарья Калугина так описала эту игру:

6 БАРТ Р. *Эффект реальности* // Он же. *Избранные работы*. М.: Прогресс, 1989. С. 397–400.

7 Там же. С. 394.

«Игрок осматривается и видит различные предметы: задающий атмосферу реквизит, предметы-ресурсы, предметы-артефакты. Что-то абсолютно необходимо для развития истории, что-то – объект коллекционирования, что-то поддерживает жизненные показатели. [...] Игрок попадает в пространство, наполненное невидимыми триггерами, которые, срабатывая, постепенно раскрывают нарратив. Пространство как последовательность связанных между собой предметов само по себе превращается в ресурс, источник триггеров, препятствий и испытаний, которые формируют игровой опыт»<sup>8</sup>.

Изображение действительности в «Everybody's Gone to the Rapture» предстает «ресурсом» игрового опыта – источником игровых действий. Активируемые волей игрока предметы-триггеры (таким предметом может быть, например, радио или телефонная будка), о которых пишет Калугина, непосредственно связаны с изображаемым пространством. Они становятся источником появления новых изображений и мотивацией игрока перемещаться по игровому миру, то есть обнаруживать новые точки зрения на изображенную в игре реальность.

Однако в большинстве игр лишь ограниченное количество предметов-деталей могут служить такими триггерами. Большинство объектов остаются «значимым незначимым» изображением, о котором говорит Ролан Барт. Второстепенные детали – такие, как декоративные двери и прочие как будто неважные объекты, – становятся средой, в которой разворачивается игровой опыт. Тем не менее эти предметы важны, поскольку они представляют собой тот определяемый привычкой второстепенный фон жизненных обстоятельств, в котором существует человек. Однако, как было показано на примере «Everybody's Gone to the Rapture», в отличие от литературы, в видеоигре деталь-объект, создающая эффект реальности, связана с проблематикой взаимодействия игрока с предметом и изображаемым пространством.

В задачу гейм-дизайнера входит принять решение, с какими именно предметами игрок может взаимодействовать. Какие предметы призваны оставаться на своих местах, а какие могут быть сдвинуты и включены в игровой процесс, стать частью действия. Подобно тому, как писатель делает выбор, представляя вниманию читателя одно описание, а не другое, гейм-дизайнер должен принять решение, какой из элементов, представленных в миметической парадигме, может развернуться синтагматически, то есть стать действием, влекущим за собой развитие игрового процесса. И если в романе выбор в пользу одной изобразительной структуры означает отбрасывание прочих парадигматических вариантов, то в игре возможность

<sup>8</sup> Калугина Д. *Голоса (навстречу другим институтам)* // Open. 2021. 18 марта ([www.pavilionrus.com/ru/voices/daria-kalugina](http://www.pavilionrus.com/ru/voices/daria-kalugina)).



взаимодействия с какой-то категорией предметов предполагает сужение и спецификацию геймплея, механик и, в конечном счете, жанра. Но при этом видеоигра все же может позволить себе бóльшую миметическую полноту, нежели текстовое описание, поскольку в видеоигре реальность изображается визуально как трехмерная сцена, в которой все детали изначально явлены взгляду, и лишь некоторые объекты актуализируются и приходят в движение по мере прохождения игры. В игре изобразительная парадигма существует в своей полноте, но при этом лишь некоторые элементы этой системы могут быть сдвинуты, могут перестать быть изображением и стать источником геймплея.

**Если в романе выбор в пользу одной изобразительной структуры означает отбрасывание прочих парадигматических вариантов, то в игре возможность взаимодействия с какой-то категорией предметов предполагает сужение и спецификацию геймплея, механик и, в конечном счете, жанра.**

## ПЕЙЗАЖ И ИГРОВОЙ УРОВЕНЬ

Аналогия с литературным произведением позволяет понять логику выбора, определяющую структуру репрезентации в видеоигре. Но понимание изображения как такового стоит искать в аналогиях с визуальным искусством, главным образом с живописью. Кинематограф является предшественником видеоигр лишь частично, хотя это утверждение может и не следовать из известного тезиса Маршалла Маклюэна, что каждый новый медиум содержит в себе предыдущий. Однако тот факт, что видеоигра представляет собой движущийся видеоряд, не обязательно предполагает связь с кино. Главным формальным приемом кинематографа является монтаж. Этот метод создает иллюзию континуального повествования за счет «склеивания» разрозненных кадров, которые могут быть сняты в разных местах и в разное время. Про игры же Александр Галлоуэй пишет:

«Дизайн игры отчетливо требует заблаговременно созданного пространства, которое может быть досконально исследовано без монтажа. [...] Поскольку гейм-дизайнер не может ограничить движение игрока, трехмерное пространство игры должно быть полностью проработано заранее»<sup>9</sup>.

9 GALLOWAY A.R. *Op. cit.* P. 64.

Игровое пространство, таким образом, является некоей визуальной тотальностью, которая постигается целостно, а не частично. Игровой уровень проходится, изучается, буквально избывается. Именно поэтому, как пишет Галлоуэй, видеоигры могут лишь частично наследовать некоторые кинематографические техники<sup>10</sup>.

Форма изобразительного искусства, которая, в отличие от кино, создает эффект визуальной тотальности, – это пейзаж. Разгадку механизмов мимесиса, воплощаемых в видеоиграх, стоит искать во взаимосвязи игры и этого живописного жанра. Пейзаж можно охарактеризовать как изобразительную технику, превращающую недифференцированную природу в объемлемую взглядом обрамленную тотальность. Пейзаж является как бы концептуальной рамкой-окном, которая разграничивает природу, разделяет ее на части и превращает в эстетическую целостность. Через эту рамку природа осознается как тотальность и как эстетический объект. Михаил Ямпольский пишет:

«Пейзаж не просто фрагмент мира, вырезанный для нас “окном”. Это фрагмент, претендующий на удивительную полноту видения, на то, что он является *целым*. В этой претензии на тотальность кроется его эстетическое измерение. [...] Иными словами, в пейзаже мы созерцаем целое, в принципе недоступное видению смертного индивида. Мы видим не фрагмент природы, но некоторую целокупность, данную нам в созерцании. [...] Пейзаж же неожиданно представляет нам возможность увидеть во фрагменте непостижимое для нас эмпирически целое, при этом увидеть его как понятие – “мир”, “природа”»<sup>11</sup>.

Видеоигра строится на пейзажном принципе тотализирующего взгляда. Ситуация видеоигры – это всегда ситуация мира, явленного в некоей условной ограниченной рамке. При этом под рамкой стоит понимать не столько границы визуального устройства, на котором запущена игра – монитора или телеэкрана, – сколько то, как выглядит игровой уровень.

Под уровнем обычно понимается пространственно-темпоральная единица, на которой разворачивается игровой процесс. Мартин Пикард определил уровень как «сцену [*stage*], а также узнаваемый тип среды внутри более обширного игрового мира»<sup>12</sup>. В игровом редакторе уровень выглядит как ограниченное пространство, в прямом смысле парящее

**10** Ibid. P. 39–70.

**11** Ямпольский М. *Пространственная история. Три текста об истории*. СПб.: Книжные мастерские; Мастерская «Сеанс», 2013. С. 163.

**12** PICARD M. *Levels* // WOLF M.J.P., PERRON B. (Eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York; London: Routledge, 2014. P. 99.



в трехмерной сфере. Эту рамочность уровня можно наблюдать в проекте «The Nothings Suite» (2021) преподавателя гейм-дизайна Пиппина Барра. В своей работе Барр стремился осмыслить, как в различных игровых редакторах концептуализировано «ничто» – нулевую точку, которая предшествует уровню и репрезентации. Барр буквально открывал редактор, создавал «новый проект» и сохранял его, не привнося никаких изменений<sup>13</sup>.

В некоторых редакторах «ничто» являло себя как абсолютно белый или черный фон, а в случае редактора «Unreal engine 4» «ничто» было представлено парящей в недифференцированном пространстве платформой. Предполагается, что на этом участке левел-дизайнер впоследствии должен разместить элементы игровой локации – дома, деревья, ландшафт и так далее. Эта платформа и есть прообраз уровня. В «Unreal engine 4» «ничто» само по себе ограничено на базовом концептуальном уровне. «Ничто» существует как рамка, через которую должен явить себя уровень. Игровой редактор как бы заведомо формирует понимание уровня как трехмерного пейзажа – ограниченной в пространстве целостности, которую игроку предлагается исследовать.

Видеоигра, таким образом, основывается на изобразительной технике, способной создавать темпорально-пространственные конфигурации, которые осознаются как тотальности. Эта тотальность является разграничивающей категорией, определяющей спектр опыта, который игрок может получить, взаимодействуя с игрой. Важно отметить, что уровень в видеоигре воспринимается в целостности как единица взаимодействия или как эстетический объект. Такимым, как пишет Александр Галлоуэй, игра становится, когда игрок не осуществляет никаких действий в игровом мире, предоставляя игре возможность работать самостоятельно как автономной программе. Галлоуэй подразумевает такие моменты, когда игрок, запустив игру, тем не менее не играет в нее. В это время игровой мир продолжает жить своей жизнью независимо от присутствия человека. Объекты находятся на своих местах, ландшафт и природа тихо существуют, никем не потревоженные. В такие моменты, когда игра тихо функционирует, не изменяемая действиями игрока, игровой мир становится автономным художественным высказыванием, на которое можно смотреть, но которое содержит в себе потенциал дальнейшего действия, возможность игры<sup>14</sup>.

13 BARR P. *The Nothings Suite* (<https://pippinbarr.github.io/the-nothings-suite/>).

14 GALLOWAY A.R. *Op. cit.* P. 10–11.

## ЛАБИРИНТ И ДВИЖУЩИЙСЯ ВЗГЛЯД

АНТОН РОМАНЕНКО

ДЕТАЛЬ, ПЕЙЗАЖ  
И ПРОСТРАНСТВО...

Объяснить, как в видеоигре происходит переход от созерцания к действию, можно, если провести аналогию с еще одной культурной формой – лабиринтом. Под лабиринтом в первую очередь стоит понимать не трехмерное физическое пространство, но двухмерный рисунок, который изображается на какой-либо поверхности. Такие рисунки британский антрополог и искусствовед Альфред Гелл называл апотропейным искусством. В различных культурах апотропейные паттерны изображаются на поверхностях или значимых артефактах и выполняют защитную функцию. С одной стороны, такие рисунки являются узором, привлекают внимание смотрящего и создают тем самым связь между ним и артефактом, а с другой, – они являются ловушками для демонов, лабиринтами, в которых злая сила теряется, вязнет и застревает<sup>15</sup>.

Подобные рисунки обладают качеством эстетического объекта, но в то же время они сложны для восприятия. Гелл называет их «когнитивными препятствиями» и пишет, что, даже не смотря на то, что вглядывающийся в лабиринтный узор может догадываться, как он нарисован или сплетен, это тем не менее не обеспечивает видения и понимания: «смотрящий не сможет найти путь через лабиринт, иначе как посредством трудоемкого выслеживания извилистого пути»<sup>16</sup>. Лабиринтный узор, таким образом, является типом рисунка, требующим от смотрящего не легкого поверхностного созерцания, но активного всматривания. Чтобы смотрящий проследил путь в лабиринте, ему необходимо оживить взгляд, превратить его в движение. Лабиринт как рисунок дразнит смотрящего, играя с ним в «топологические игры»<sup>17</sup>. Более того, лабиринт можно пройти, решить как загадку. В этом обнаруживается его сходство с игрой. Лабиринт является одновременно и эстетическим объектом, и когнитивной задачей.

В видеоигре происходит сращивание пейзажного и лабиринтного способов взгляда. Видеоигра изображает действительность, но требует активного движения взгляда внутри изображения. При этом большинство видеоигр являют собой иллюзию трехмерного пространства, подобно тому, как двухмерный лабиринтный узор предполагает за собой аналогичную виртуальность – трехмерный лабиринт. В истории видеоигр явно прослеживается движение от двухмерной лабиринтной структуры к трехмерной. К примеру, в классическом платформере «Mario Bros» («Nintendo», 1983) уровень являет собой

**15** GELL A. *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press, 1998. P. 84.

**16** Ibid. P. 88.

**17** Ibid. P. 85.

двухмерный коридор, наполненный чередой препятствий. Если распечатать план уровня и рассматривать его с небольшой дистанции, то можно обнаружить сходство с лабиринтными узорами, описанными Геллом.

С этой точки зрения прохождение игрового уровня можно описать, как движение взгляда по лабиринту. Однако взгляд игрока в то же время максимально приближен к лабиринтной линии. В этом изображении в видеоигре схоже с пейзажем. Пейзаж, как правило, максимально конкретен, в нем изображается конкретная ситуация, концептуализированная как целое. Игрок нечто видит в каждый отдельный момент игрового процесса, но за чередой конкретных картинок скрывается лабиринтная логика. Прохождение уровня означает формирование абстрактной карты лабиринта, скрывающегося за пейзажным изображением. Как уже отмечалось, уровень является тотальностью, ограниченной целостностью, и игрок может перемещаться по этой целостности как ему хочется. В этом заключается отличие игры от кино, где монтажный выбор предопределен режиссером и другими участниками кинопроизводства.

**Видеоигра основывается на изобразительной технике, способной создавать темпорально-пространственные конфигурации, которые осознаются как тотальности. Эта тотальность является разграничивающей категорией, определяющей спектр опыта, который игрок может получить, взаимодействуя с игрой.**

## **ВИДЕОИГРА В ЭПОХУ ЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ ВОСПРОИЗВОДИМОСТИ**

Можно сказать, что видеоигра, рассматриваемая как эстетический объект, в определенной степени опровергает тезис Вальтера Беньямина о том, что производство искусства в эпоху массовой репродукции утрачивает свою ауру и исключается из традиции. Беньямин писал, что «уникальная ценность подлинного произведения искусства основывается на ритуале, в котором оно находило свое изначальное и первое применение»<sup>18</sup>. Например, античная статуя Венеры греками воспринималась как предмет поклонения, а средневековыми клерикалами – как «ужасный идол»<sup>19</sup>. Меняющееся отношение людей к произве-

**18** Беньямин В. *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости* // Он же. *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения*. М.: РГГУ, 2012. С. 199.

**19** Там же. С. 199.

дению искусства и формирует традицию. В тот момент, когда искусство становится массово воспроизводимым, его укорененность в присутствии, ритуале и конкретном историко-физическом контексте исчезает. Производство искусства становится безликим и как бы исчезает.

Казалось бы, видеоигра как медиум логически подпадает под определение технически воспроизводимого массового искусства. Однако на деле видеоигра переворачивает с ног на голову логику, описанную Беньямином. Являясь массово воспроизводимым продуктом, виртуальной копией, распространяемой на физическом носителе или скачиваемой по сети, видеоигра тем не менее основывается на данности, конкретности и физической уникальности своего воплощения. Игровой процесс происходит в конкретный момент и в этом смысле снова приближается к ритуальности, о которой говорил Беньямин.

Видеоигра становится как бы виртуальной болванкой, в которой игрок реализовывает свой конкретный личный опыт. При этом спектр и широта этого опыта всегда будут зависеть только от самого игрока. Разработчик может лишь очертить возможности игровых действий, но их реализация будет отличаться в случае каждого конкретного игрока. Это же касается и игры как изображения. Разработчики предоставляют игроку возможность самостоятельно выстраивать перспективу, собственное отношение с репрезентацией. Такая модель, по определению, динамична. Игра является товаром, средством потребления, но в видеоигре также заложена логика, подрывающая собственную товарность. Игру недостаточно просто приобрести – с игрой необходимо активно выстраивать связь, проходить ее, постигать. Игра – объект не статичный, но динамичный. Она лишь дает возможность эстетического созерцания и опыта, но не сам опыт.

АНТОН РОМАНЕНКО

ДЕТАЛЬ, ПЕЙЗАЖ  
И ПРОСТРАНСТВО...