

## Роль игровых эстетик в контексте онтологий видеоигр

Научный руководитель – Ветушинский Александр Сергеевич

*Щербакова Мария Александровна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра эстетики, Москва, Россия

*E-mail: marysherbakowa1234@gmail.com*

Видеоигры до сих пор являют собой предмет значительных споров, связанных непосредственно с их сущностью и практической применимостью, а также некоторым утилитарным аспектом. Для большинства исследователей феномен игровой индустрии связан с возможностью проведения досуга, ухода в виртуальную реальность с целью смены деятельности и качественно новой идентификации себя как личности, изучается конструирование виртуальных миров, а также их сопоставление с миром реальным. [6] Огромное количество научных работ посвящено и техническому аспекту игр, в которых исследуется вопрос о возрастающей популярности данной индустрии и некоторые попытки выявить механизмы создания наиболее привлекательной для геймеров виртуальной среды, воплощения более совершенных динамик.

При первичном взаимодействии игрока с какой-бы то ни было геймифицированной виртуальной средой (будь то классические видеоигры, виртуальные симуляторы, образовательные или иные игровые материалы), первое, что привлекает его внимание и вовлекает в процесс — это визуальная, аудиальная, нарративная сторона, которая вызывает определенный поток эмоциональной и психологической энергии. Именно его и провоцирует эстетическая сторона игры, которую я буду понимать в наиболее широком смысле как одну из ответвлений, обуславливающую онтологию видеоигры. Конечно, нельзя рассматривать эстетики изолированно от механической и динамической составляющих, также конструирующих игру, которые обуславливают их техническое существование, но при этом можно сменить вектор и фокус рассматриваемой проблематики с незримого аспекта на зримый, чувственный, повысить его ценность в качестве предмета исследования. Эстетический аспект делает игры привлекательными, он вовлекает всё больше и больше геймеров на виртуальное поле. Таким образом, исследовав, каким образом эстетики делают игры столь соблазнительными к непрерывному использованию, можно перенести результаты на иные сферы социума, которые также активно геймифицируются на данный момент и обладают определенным, но ещё не столь совершенным интерфейсом.

Рассматривать эстетический компонент видеоигр я также буду и в контексте одной из наиболее известных теорий гейм-дизайна - MDA framework, которая позволяет выявить некоторые принципы, на которые опираются разработчики при проектировании видеоигр. Согласно ей, бытие видеоигр в какой-то мере плюралистично в том плане, что оно выстраивается из триады компонентов: Механик, Динамик и Эстетик (именно отсюда и происходит название концепции MDA из первых букв этих самых компонентов: Mechanics-Dynamics - Aesthetics). Эстетики - завершающая часть остальных компонентов, представляющая собой определённые эмоциональные реакции или переживания, возникающие у игрока или пользователя в процессе взаимодействия с игровой средой и системой. Однако эстетики можно исследовать не только в понимании некоторого психологического

импульса (в рамках MDA framework), но также и в виде того, что связано с содержательным наполнением видеоигр, а именно: звук, графика, стиль, сеттинг, сюжетные линии. [8]

Безусловно, механики и динамики являются важнейшими элементами структуры видеоигр, именно они делают игру игрой, однако без эстетик они были бы слишком бедны и скучны. Эстетики добавляют игре смысловые и аксиологические аспекты, благодаря которым мы можем сложить о ней некоторое впечатление и мнение, а также понять, является ли она для нас привлекательной и стоит ли продолжать с ней взаимодействие. Зачастую они могут конструировать виртуальную игровую среду в наиболее реалистичном ключе так, что порой опыт, получаемый игроком на игровом поле, становится более запоминающимся и эмоциональным, а иногда даже вытесняющим тот бэкграунд, который был получен им в реальной жизни (и это во многом объясняет стремление людей проводить свой досуг в виртуальном пространстве, ведь конструирующиеся там переживания могут создавать иллюзию значимости и успеха у человека, которых ему недостаёт в обыденной жизни).

Несомненно также тот факт, что когда мы взаимодействуем с видеоигрой, первое, что мы видим - это экран, на котором происходят определённые действия, смены локаций и иные игровые элементы, так что тем самым мы проводим ассоциацию с её сюжетной линией и сущностью: в одной игре нам нужно попробовать забить мяч в ворота, в другой нам необходимо пройти некоторый лабиринт, чтобы собрать все сокровища, в третьей нужно выиграть своего противника в карты. Именно тот визуальный опыт, а также то, что мы воспринимаем с экрана, главным образом и позволяет нам в некотором смысле запомнить игру, её суть и смысл. В противном же случае, избыток видеоигр на рынке был бы не обоснован, ведь существует множество игр с одинаковыми механиками, но различными эстетиками, однако если бы мы не воспринимали эстетики как некоторый необходимый и неотделимый компонент (или же вообще считали, что в дизайне игры можно легко обойтись и без него), то в обилии игр на любой вкус не было бы никакого конкретного и утилитарного смысла.

Эстетики в большинстве исследований в области game studies действительно зачастую находятся в тени механик и динамик, однако их роль является далеко не последней. Во многом это обуславливается и их особенностью непосредственно при конструировании самих видеоигр: не стоит забывать, что эстетики могут восприниматься как некоторый элемент и вне теории гейм-дизайна, они также проявляются и в видеокультуре, в веб-интерфейсах или рекламе. Однако основное отличие эстетик игр заключается в особенности выстраивания самого виртуального мира в целом: он не линеен. Интерфейс игры в какой-то мере очень чувствителен к действиям и командам игрока: например, если изменить ось и расположение персонажа и повернуться назад, то можно заметить, как строчки зафиксированного кода программы игры буквально за миллисекунду отрисовывают новые кадры и изображения, которые порождают иные аспекты и грани виртуального мира в реальном времени. Так, эстетики позволяют создать ощущение полного погружения в среду, стирают границы между реальным и виртуальным, что также находит своё место и в таких современных тенденциях как мета-вселенные и virtual reality.

### Источники и литература

- 1) Dillon R. On the Way to Fun. An emotion-based approach to successful game design /

- Robert Dillon — A K Peters, Ltd — Natick, Massachusetts, 2010.
- 2) Ветушинский, А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / А.С. Ветушинский. — Москва: Эксмо, 2021.
  - 3) Хеизинга И. Homo ludens. Человек играющий / И. Хеизинга — «Азбука-Аттикус», 1938 — (Азбука-Классика. Non-Fiction).
  - 4) Richard A. Bartle. Designing Virtual Worlds/ А. Bartle — New Riders Pub, 2004.
  - 5) Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр/ Д. Шрейер. — Москва: Эксмо, 2021.—384 с.
  - 6) Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир/ Джейн Макгонигал — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.
  - 7) Кудряшова И. С. Семиотика «подсказки» в видеоиграх //E-FORUM. — 2019. — № 3(8). — С. 9.
  - 8) Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: A Formal Approach To Game Design and Game Research // Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, Vol. 4, 2004. The AAAI Press, Menlo Park, CA, July 25-26.
  - 9) Bogost I. Videogames are a Mess [Электронный ресурс] // Bogost.com 03.09.2009. — URL: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/).
  - 10) Кудряшов И.С. Геймплей: перевод, определение и анализ структуры // Критика и семиотика. 2020 № 2. С. 427-440