Роберт Андреевич МАИЛЬЯНЦ

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО ИГРЫ КАК МУЛЬТИМОДАЛЬНАЯ И КОММУНИКАЦИОННАЯ СРЕДА

Статья посвящена изучению художественного пространства игры как мультимодальной и коммуникационной среды посредством конкретизации понятия «художественность», анализа факторов, способных повлиять на игровой опыт, и рассмотрения взаимодействия различных модусов в рамках тех или иных игр. Данные вопросы рассматриваются достаточно широко за счёт того, что понимание функционирования каждого отдельно взятого элемента в структуре игры является важным аспектом при компонентном разборе какого-либо произведения игровой индустрии.

Ключевые слова: игра, коммуникация, культура, игровая коммуникация, художественность, мультимодальность.

Robert A. MAILYANTZ

ARTISTIC SPACE OF GAME AS A MULTIMODAL AND COMMUNICATIONAL ENVIRONMENT

The article is devoted to the study of the artistic space of the game as a multimodal and communicational environment, by concretizing the concept of "artistry", analyzing the factors that can affect the gaming experience and considering the interaction of various modes within certain games. These issues are considered quite widely, due to the fact that understanding the functioning of each individual element in the structure of the game is an important aspect in the component analysis of any product of the gaming industry.

Key words: communication, culture, game communication, artistry, multimodality

Игры — это один из наиболее интересных с точки зрения компонентного анализа феноменов современной информационной среды. Несмотря на то, что существуют разные точки зрения относительно их роли в современном обществе, трудно отрицать, что в большинстве своём игры имеют право называться произведениями искусства. Более того, «виртуальная среда превращает игрока из зрителя и читателя в активное действующее лицо. Это новый тип эстетического сознания» (Каманкина 2016). В связи с этим становится актуальным рассмотрение смыслового пространства игр с точки зрения сочетания различных художественных методов в рамках их геймплея. «Геймплей, или игровой процесс, — это компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры

и игрока» (Шпаковский, Данилюк 2017). Во внутренней структуре игры геймплей выступает связующим коммуникативным звеном между игроком и воспринимаемой им виртуальной средой. Как правило, геймплей строится из многих составляющих, которые выражаются определённым модальным способом. В итоге пространство игры предстает как многоплановая комплексная структура, которая на каждом отдельном уровне имеет различных механизмы, позволяющие в результате взаимодействия этих элементов воплощать её итоговую форму.

При детальном анализе подобной структуры стоит учитывать множество потенциальных аспектов, которые могут оказывать на неё влияние как изнутри, так и снаружи. «Аудитория, нацеленная на серьезную игру, является важным источником требований к дизайну: игровой процесс, внешний вид и подходящие технологии должны быть согласованы с будущими игроками» (Braad et al. 2016). Не совсем верным представляется понимание того, что на игрока в процессе игры может влиять только игра. Существует множество факторов внешней среды, воздействующих на игрока ещё задолго до того, как он непосредственно приступает к игре. Главным таким фактором представляется комплексная оценка игроком игры с точки зрения её положения на общем рынке. Эта оценка включает следующие аспекты:

- подразделение игрового рынка, к которому относится игра (консольный, мобильный и рынок игр для персонального компьютера);
- заявленный жанр игры;
- культурный интерес и запрос игрока к игре;
- история серии в рамках индустрии;
- географическая принадлежность к рынку игры;
- особенности положения видеоигровой студии, ответственной за создание игры, на рынке;
- медийная репутация игры;
- ознакомительный и рекламный контент, связанный с игрой.

Каждый из этих аспектов может значительно влиять на то, как игрок относится к игре. При этом наличие определённого отношения не обязательно может сказываться на итоге игрового опыта, однако подобное количество аспектов оценки невозможно не учитывать.

Если же говорить о том, что влияет на игрока непосредственно в процессе игрового опыта, то здесь прежде всего стоит обратиться к

внутриигровой структуре.

Категоризация всех возможных составляющих внутриигровой структуры является маловероятной. Это обусловлено и изменчивостью самих категорий деления, и количеством частей, которые можно выделить в подобных рамках. Мы можем говорить о базовых категориях, таких как жанр, модальность, интерактивность, художественность, но все они по своей сути – параметры взаимопроникающие, а значит, в каждом отдельном случае их соотношение и вклад в общую картину будут разными.

Наиболее интересным, ключевым фактором в таких условиях является понятие «художественность», так как оно может разниться наиболее значительно: какие-то игры могут быть абсолютно лишены художественности, а в других художественность является полной сущностью игры. Художественность складывается из количества методов и инструментов, применённых с целью эффектной передачи определённого нарратива, и их качества. Ранние пиксельные игры вряд ли можно назвать художественными, потому что игра с формой одноцветных элементов на экране не несёт в себе никакой художественной истории. А такие жанры как «визуальная новелла» и «интерактивное кино», наоборот, можно назвать в полной мере художественными, так как практически полное отсутствие геймплея в большинстве игр подобного жанра требуется для максимальной интеграции игрока в определённую историю.

Так как художественность реализуется различными методами, используемыми с целью погружения игрока в определённый нарратив, принципиальное значение для исследования имеет характер этих методов. В таком ключе наиболее репрезентативным для исследования будет рассмотрение средств, опирающихся на мультимодальную, техническую и содержательную природу игры. При этом необходимо учитывать определённые тонкости, к которым относятся жанр игры (теоретический и реализуемый), место автора в структуре игры и роль геймплея в интеграции игрока в нарратив.

Мультимодальность в рамках художественного пространства игры может проявляться на разных уровнях. В качестве примера можно рассмотреть игру Transistor. Сюжет игры повествует о мире будущего, поглощаемого виртуальным вирусом. Главная героиня – певица Рэд, на которую незадолго до происходящих событий было совершено покушение. Она спаслась, потому что неизвестный мужчина принял вместо неё удар специальным мечом Транзистором. Разум

неизвестного переместился в меч, а преступники бросили его и скрылись. От потрясения певица потеряла свой голос, и всю игру игрока сопровождают только рассуждения Транзистора о происходящем. В то время как Транзистор является ключом к пониманию сюжета игры, ключом к внутреннему миру героини являются её песни, которые можно найти на разных этапах игры. Кроме того, при нажатии определённой клавиши Рэд начинает напевать проигрываемую песню. То, что она из-за потери голоса не может петь, а только тихо напевает, является ничем иным, как акцентированным художественным средством, опирающимся на аудиальный модус. Более того, комплексно нарратив игры может осознаваться только при совмещении знаний, полученных из комментариев Транзистра и песен Рэд, поэтому игнорирование аудиоряда при прохождении полностью лишает игрока возможности понять сюжет игры. В данном случае это является специальной авторской идеей, реализуемой технически в качестве элемента геймплея.

Визуальный модус также может реализовывать определённые художественные идеи, закладываемые автором. Игра Scarlet Nexus была заявлена разработчиками как игра в художественном жанре «брейнпанк». Поскольку в современной индустрии присутствует неопределённость в понимании новаторских жанров из-за расплывчатости их определений и изменений на протяжении долгого времени, можно было предположить, что этот жанр постигнет участь «киберпанка» (к этому жанру относят любые игры про мир будущего, полностью игнорируя изначальный контекст социального упадка, заложенного в данный жанр). Но на деле игра Scarlet Nexus получила выдающееся визуальное представление, соответствующее её нарративным задумкам, что действительно позволяет отнести её к новому жанру «брейнпанк» если не с точки зрения геймплея, то с точки зрения художественности. Сеттинг и сюжет Scarlet Nexus сосредоточены на мире будущего, где люди обладают сверхъестественными экстрасенсорными способностями. Иерархия данного мира строится именно на основе сил и распределения этих способностей, что приводит общество к упадку, так как сила разума и сознания определённых людей слишком велика и способна подавлять всё остальное. В игре подобный комплексный нарративный инструментарий выражается множеством визуальных символов. Красные нити — это отношения, связывающие людей на ментальном

уровне; безграничные виртуальные поля являются когнитивным пространством; сверхъестественные способности людей предстают в виде различных графических эффектов. Таким образом, информация о том, что большая часть игры представляет из себя мозговые взаимодействия, полностью передаётся визуально, и аудиальный модус не играет в игре практически никакой нарративной роли.

Интересно рассмотрение кинесического модуса в рамках общей идеи игры. Серия игр Dark Souls положила начало выделению игрового жанра soulslike. Для игр данного жанра характеро следующее: зачастую в основе их геймплея лежит сражение с сильными боссами, которое возможно выиграть за счёт идеального уклонения от их ударов с последующей контратакой. Художественность подобных жанров проявляется не только в нарративном плане, но и непосредственно в игровом, потому что каждое сражение с боссом является очень пафосным и знаковым событием в рамках игры. Каждый босс имеет определённый набор приёмов – «мувсет». Каждое движение босса имеет своё время удара, называемое «таймингом». Таким образом, основу геймплея в играх жанра soulslike составляет правильное кинесическое чтение движений боссов. В каждой новой части игры тайминги боссов меняются, поэтому именно умение читать движения противников является ключевым навыком в серии игр Dark Souls. В рамках этой серии геймплейный акцент игры никак не смещается, поэтому можно считать это авторской идеей, основанной на технической стороне геймплея, реализующей нарратив художественной «эпичной» битвы.

Таким образом, расстановка акцента и выражение определённых взаимоотношений в рамках взаимодействия модуса и геймплейных методов коммуникации с игроком — это ключ к реализации самых разных нарративных задумок в рамках художественного пространства, формируемого игрой. Учёт множества условностей, возникающих в рамках реализации коммуникативного игрового процесса, позволяет ещё легче вводить разнообразные средства художественности и использовать их с целью нарративного воздействия на игрока. В итоге реализация данного инструментария в совокупности позволяет открыть множество новых подходов к коммуникативному воздействию.

Список литературы

Eelco Braad, Gregor Zavcer, Alyea Sandovar. Processes and Models for serious gamedesign and development. – Springer, 2016.

Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации: монография. _ М.: Государственный институт искусствознания, 2016. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=28827144 (дата обращения: 05.05.2022).

Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. Видеоигровые сценарии: особенности адаптации литературных произведений // Труды БГТУ. – Серия 4: Принт- и медиатехнологии. – 2017. – №2 (201). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/videoigrovye-stsenarii-osobennosti-adaptatsii-literaturnyh-proizvedeniy (дата обращения: 05.05.2022).

МАИЛЬЯНЦ Роберт Андреевич – студент направления подготовки «Журналистика» Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород, 1238464@bsu.edu.ru.

Научный руководитель – *КОЖЕМЯКИН Евгений Александрович*, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород.