

На правах рукописи

КУТЛАЛИЕВ ТИМУР ХАФИЗОВИЧ

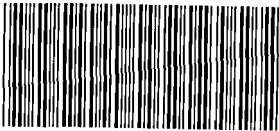
**Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации
художественных средств.**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

**Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии**

24 АПР 2014

МОСКВА 2014



005547480

Работа выполнена на кафедре всеобщей истории искусств факультета истории искусства Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Российский государственный гуманитарный университет» (РГГУ)

Научный руководитель:

доктор искусствоведения,
Лиманская Людмила Юрьевна,
профессор кафедры
всеобщей истории искусств РГГУ

Официальные оппоненты

доктор философских наук
Ерохин Семен Владимирович
профессор кафедры эстетики
МГУ им.М.Ломоносова

кандидат культурологии
Соколова Ирина Борисовна
старший научный сотрудник Сектора
фундаментальных исследований
культуры
Санкт-Петербургского отделения РИК.

Ведущая организация

Государственный институт
искусствознания МК РФ

Защита состоится 19 мая 2014г. в 16:00 на заседании Совета по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук Д.212.198.06, созданном при РГГУ по адресу: 125993, Москва, ГСП-3. Миусская площадь, д.б.

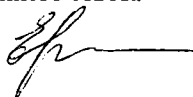
С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Российского гуманитарного университета. URL: <http://dissovet.rggu.ru/section.html?id=10654>

Автореферат разослан

14 апреля 2014г.

Ученый секретарь диссертационного совета

Кандидат культурологии



С.А.Еремеева

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования

Появление и распространение компьютерных игр в культуре конца XX – начала XXI веков привело к необходимости изучения их места и роли в жизни современного общества. Необходимость систематизации и жанровой классификации компьютерных игр связана со все возрастающим интересом исследователей к этому явлению, как к феномену современной культуры. Рассматриваемые в работе культурологические аспекты жанрового функционирования компьютерных игр направлены на изучение социально-психологической, художественно-эстетической онтологии компьютерной игры, как культурного феномена.

Актуальность исследования жанровой классификации компьютерных игр и систематизации игровых жанров обусловлена необходимостью культурологического анализа категории жанра применительно к специфике компьютерных игр с целью уяснения и их места и роли в современной культуре. В культурологических и искусствоведческих исследованиях термин «жанр» часто используется механически и применяется как к традиционным видам искусства, так и к современным визуально-медийным направлениям, а также к разнородным группам компьютерных игр. Существующие в современной научной литературе жанровые классификации требуют уточнения с учетом тех культурологических реалий, в которых функционирует разнообразие форм визуально-медийных и компьютерных направлений современного искусства и, в частности, компьютерных игр.

Объект исследования

Электронные игры для игровых автоматов, игровых приставок, карманных игровых систем, университетских ЭВМ и персональных компьютеров, выпущенные с 1962 по 2012 гг.

Предмет исследования

Жанры компьютерных игр.

Цель исследования

Создание жанровой классификации компьютерных игр, демонстрирующей культурное разнообразие форм и способов взаимодействия игр с аудиторией.

Задачи исследования

- Рассмотреть игровые правила как формообразующие принципы художественной симуляции;
- Определить формальные свойства жанров компьютерных игр и способы их функционирования в современной культуре;
- Выделить и проанализировать устойчивые жанровые традиции компьютерных игр;
- Изучить роль игровой механики в процессе интерактивного функционирования авторских сообщений

Хронологические рамки исследования 1962-2012 гг. – в работе изучена жанровая эволюция игр для персональных компьютеров, приставок, портативных игровых систем и игровых автоматов за последние пятьдесят лет.

За указанный хронологический период автором проанализирован ряд **источников**, которые можно разделить на: интернет-каталоги, интернет-архивы, справочники, специальную литературу.

Среди интернет-каталогов, на основании которых были изучены жанровые разновидности компьютерных игр следует выделить:

- «Home of the Underdogs»;
- «Old-Games.RU»;
- «Abandonia»;
- «The Good Old Days»;
- «International Arcade Museum»;
- «Atari Mania»;
- «World of Spectrum»;
- «Hall of Light»;

- «Lemon Amiga»;
- «Lemon64»;
- «Gamebase64»;
- «Sega-16.com»;
- «Музей советских игровых автоматов» и др.

Важную роль в исследовании истории развития жанровых разновидностей игр сыграли материалы, представленные в таких **электронных архивах, как:**

- архивы руководств, прилагавшихся к играм – «replacementdocs.org»;
- архивы рецензий в специализированной прессе, написанных вскоре после выхода игры, такие как «Retromags».

- ретроспективы игровых серий и жанров на таких сайтах, как:
- «Hardcore Gaming 101»;
- «Retrogaming with Racketboy»;
- «Gamasutra»

Представление о формировании культурно-исторического контекста игровых жанров позволили составить **интернет-страницы, посвященные ремейкам старых игр:**

- «Retro Remakes»;
- «Freeware Database»;
- «Temple of the Roguelike».

Общие сведения об играх для приставок, портативных систем и персональных компьютеров была взяты со следующих справочных сайтов:

- «MobyGames»;
- «Wikipedia».

В работе также были использованы **записи прохождений игр с комментариями играющего и ограниченным участием аудитории, называемые Let's Play, так также видеозаписи без комментария.**

В диссертации также были использованы материалы **сайтов и проектов**, которые позволяют ознакомиться с некоторыми играми посредством программ-эмуляторов, запускаемых в веб-браузере:

- «VirtualNES»;
- «Virtual Apple»;
- «JX-Specsu»;
- «Atari – Online Games».

Несмотря на относительно недолгую историю компьютерных игр и активное развитие информационных технологий, сейчас не существует ни полного каталога всех игр, ни ресурсов, предлагающих исчерпывающее всестороннее описание игр. В ходе данного исследования информация о любой игре была получена путем сведения данных их трех и более перечисленных выше источников.

Степень научной разработанности проблемы

Наиболее активно проблема жанровой классификации компьютерных игр начала разрабатываться в последнее десятилетие.

В зарубежной и отечественной историографии, посвященной культурологическим, философско-эстетическим, внутривидовым проблемам компьютерных игр наблюдаются попытки изучения жанра как междисциплинарной категории. Классификации жанров компьютерных игр, изучается с различных точек зрения, актуальной является применение аналогий, используемых для жанрового деления в кинематографе или литературе, на основе которых прослеживаются попытки выявления специфики жанров компьютерных игр, как системы правил.

Среди работ, в которых проводятся сравнения жанровых систем следует отметить книгу М.Вольфа «Материал компьютерной игры» (Wolf, 2002). Вольф полагает, что анализ интерактивной природы игр как ключевой характеристики жанров позволяет освободить их описания от иконографических признаков, необходимость чего обусловлена

существованием игр, отличающихся друг от друга только изображениями персонажей. Подобный подход, по мнению автора книги, также избавляет исследователя и от задачи выяснения темы произведения и авторского замысла, поскольку в игре почти всегда явно определена цель, служащая мотивирующей силой для игрока («намерение, по меньшей мере, персонажа-игрока часто ясно и может быть рассмотрено как часть игры»). Также Вольф предлагает оригинальное деление множества игр на сорок два жанра.

Отказ от репрезентативных характеристик игр и анализ социально-эстетических аспектов интерактивности предложен и в статье Т. Эпперли «Исследования жанров и игр: к критическому подходу к жанрам видеоигр» (Apperley, 2006). Одной из основных проблем сложившейся жанровой системы автор называет использование в ее основе понятий связанных с визуальным компонентом и повествованием. Эпперли приходит к выводу, что сложившаяся жанровая система требует пересмотра, а интерактивность игр – более подробного изучения с целью обнаружения внутренних характеристик, не связанных с репрезентацией или повествованием.

Классификация игр затронута и в электронном издании Орланда, Стейнберга и Томаса «Руководство и справочник по стилям видеоигр» (Orland, Steinberg, Thomas, 2007), подготовленном как справочник для журналистов. В силу того, что справочник ориентирован на журналистов, освещающих события массовой индустрии, в нем слабо охарактеризованы вышедшие из моды жанры или жанры, интересные относительно узким группам игроков. Авторы также признают, что «жанры игр постоянно создаются и исчезают, эволюционируют и пересекаются, создавая совершенно новые категории. Возможно, часть перечисленных жанров окажется устаревшей уже к моменту выхода этого руководства в печать».

Одной из первых попыток таксономии электронных игр является классификация, приведенная в третьей главе книги «Искусство дизайна компьютерных игр» Ч. Кроуфорда (Crawford, 1984). Автор не использовал термин «жанр», а разбивал игры сначала на две основные категории (игры

действия и стратегические игры), а затем в обеих группах выделял по шесть классов, объединяющих игры со сходным игровым процессом (устройством пространства, задачами) и историческими связями. Основным недостатком данной классификации является то, что она охватывает только игры конца 70-х и начала 80-х годов и поэтому не вполне применима к современным типам игр. Наиболее формальная классификация игр предложена в статье норвежских исследователей Е.Аарсет, С.Сметстад, Л.Суннано «Многомерная типология игр» (Aarseth, Smedstad, Sunnana, 2003), авторы которой характеризуют игры по пятнадцати параметрам, названными ими измерениями. Три измерения описывают пространственные характеристики, три – время, три – структуру игрока, а оставшееся шесть характеризуют управление. Создатели системы утверждают, что она позволяет описать любую игру, использоваться для их сравнения и даже служить для генерации концепций новых игр путем замены одной или нескольких характеристик существующих игр.

Одной из первых работ в отечественной литературе, также ориентированной на междисциплинарный подход к анализу жанровой типологии игр, является статья «Мир поправимых ошибок» А. Г. Шмелева (Шмелев, 1988), предложившего два варианта классификации: сюжетно-тематическую и функционально-психологическую. Первая делит игры на группы «по содержанию задачи, которую надлежит решить пользователю в игре», причем автор отмечает, что тема игры во многом задает устройство игровой программы, однако не определяет ее однозначно. Однако, А. Г. Шмелева интересуют в первую очередь психологические аспекты изучения игр. В работе рассмотрены психо- эмоциональные аспекты игрового насилия, монотонности игровых задач, психологические аспекты игр с ориентацией на логическое мышление, на реакцию, на склонность определенных характерологических типов к участию в тех или иных видах игр. Второй вариант классификации Шмелева, ориентирован на изучение функционально-психологического аспекта игровых жанров и рассматривает

не столько типологию самих игр, сколько типологию способов применения игр как средства развлечения и обучения.

«Характерологические» принципы жанровой классификации представлены в пособии Сибирикова «Новые аудиовизуальные технологии» в разделе «Характеры и жанры видеозеркальных игр» (Сибириков, 2005) выделяет шесть «характеров» игр: активность, поиск, имитация, планирование, идентификация, логика. Каждый из характеров и их сочетания автор предлагает соотносить с традиционными жанровыми именами.

Фундаментальным исследованием по рассматриваемой проблематике является работа отечественного культуролога И. И. Югай «Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков» (Югай, 2008). В ходе анализа визуальных и повествовательных средств компьютерных игр Югай делит игровые типы на повествовательные (вовлекающие игрока в сюжет) и неповествовательные (испытывающие знания, моторные навыки и интеллект) – работа в первую очередь рассматривает повествовательные виды игр. Приведенные в классификации описания типов не оставляют без внимания то, что включаемые в них игры могут отличаться друг от друга, однако в целом жанры признаны однородными. Каждому типу, по мнению Югай, соответствует свой набор визуальных средств, свои методы построения повествования и свои цели.

Наряду с исследованиями отдельных авторов, сведения о современном состоянии исследований игр, как культурологических и художественных феноменов, почерпнуты из отчетов и видеоматериалов (записей докладов и обсуждений) таких крупных международных конференций, как:

- «История искусства игр» («Art History of Games»), состоявшейся 4-6 февраля 2010 г. в США (Джорджия) ;

- «Конференция разработчиков игр» («Game Developers Conference»)(GDC)(Джорджия , Атланта), с 1988 года ежегодно проводится в США и представляет собой крупнейшее собрание профессиональных разработчиков и исследователей видеоигр. Особый интерес для данной

работы представили отчеты проходивших на GDC фестивалей, выставок, лекций, круглых столов, учебных мероприятий, которые проводились ведущими специалистами в области создания и изучения компьютерных игр. Рассмотренные материалы GDC охватывают проблемы программирования, аудио и видео оформления игр, их связи с изобразительным искусством.

- Важную информацию по истории и жанровом разнообразии игр содержат отчеты «Конференции разработчиков компьютерных игр» («КРИ»). Это масштабное профессиональное мероприятие с 2003 года ежегодно проводится в Москве известным порталом DTF.ru и ориентировано на специалистов игровой индустрии.

Вспомогательным источником для определения для ряда терминов послужил мини-словарь Й. Йуула «Словарь теории видеоигр» (Juul, 2005).

Теоретико-методологические основы исследования

Теоретико-методологической базой исследования стали работы зарубежных и отечественных культурологов, искусствоведов, психологов, философов. Система жанровых классификаций компьютерных игр рассматривается как канал для трансляции культурных ценностей. Широкое распространение жанров компьютерных игр в работе исследуется как средство формирования интерактивной художественно-эстетической среды. Игра рассматривается как новый тип культурного продукта, транслирующий современные правила и представления о культурной семантике и ее ценностях.

Методы исследования можно разделить на несколько групп.

Первый методологический подход ориентирован на междисциплинарный искусствоведческий анализ игры как художественного текста. Это направление в современной литературе представлено как нарративистское, рассматривающее жанр как повествовательную категорию. Ссылка на этот подход в работе используется для проведения сравнительного анализа жанрового деления игр по аналогии с литературой и кино. Такого

рода исследовательский подход представлен в работах Шеффера «Что такое литературный жанр?» (Шеффер, 2010), Ратникова «Жанровая природа фильма» (Ратников, 1990), Лукова «Жанры и жанровые генерализации» (Луков, 2006), Лотмана «Об искусстве» (Лотман, 2005), Виппера «Введение в историческое изучение искусства» (Виппер, 2008). В процессе применения этого метода было выявлено множество отличий компьютерных игр от кино, графики, живописи, скульптуры и архитектуры. Наряду с этим нарративистский метод, показал, что развитие различных всех видов искусства сопровождается процессом совершенствования технических средств, расширяющих выбор художественных приемов, доступных и авторам компьютерных произведений.

Второй метод – сравнительно-типологический, позволил систематизировать сведения о различных принципах жанрового деления и формирования жанровых систем. Использование сравнительно-типологического метода показало, что многие традиционные жанровые категории не могут быть напрямую применены для классификации компьютерных игр, поскольку они преимущественно затрагивают структуру повествования.

Третий методологический подход опирается на постмодернистскую парадигму разветвленности и неиерархичности жанров современного искусства. В связи с этим анализ отношений современных игровых жанров потребовал привлечения понятия «ризомы» из философии Ж. Делеза и Ф. Гваттари (Deleuze, Guattari, 2005).

Четвертый методологический подход ориентирован на концепцию лудологов, рассматривающих игру как принципиально новую художественную форму, позволяющую автору доносить свой замысел до аудитории посредством системы правил. В работе использованы методы лудологов, изложенные в работах Фраски «Лудологи тоже любят сюжеты: заметки для несостоявшейся дискуссии» (Frasca, 2003), «Симуляция против повествования: введение в лудологию» (Frasca, 2003), Аарсет «Проблема

жанра» (Aarseth, 2004). Согласно лудологии, компьютерная игра может быть рассмотрена как симуляция, действующая на основе нескольких уровней правил, каждый из которых может по-своему использоваться для передачи авторского замысла.

Таким образом, в работе используются следующие методологические подходы:

- метод сравнительного анализа – применяется для сопоставления различных игр с целью выявления характерных черт жанров;

- метод сопоставительной классификации – используется в целях описания сходств и различий классов компьютерных игр;

- метод реконструкции – служит для анализа происхождения и истории развития неиерархической основы жанров компьютерных игр;

- лудологический метод – используется для анализа передачи смыслов посредством правил компьютерных игр.

Гипотеза исследования

Немногочисленные крупные жанровые категории, чьи наименования не меняются десятилетиями, скрывают за собой намного более обширный (и постоянно пополняемый) набор жанровых традиций, которые могут быть описаны не только в форме исторического рассказа или перечислением относимых к жанрам игр, но и ограниченной унифицированной системой формальных признаков.

Научная новизна работы

В диссертационном исследовании предложен авторский подход к систематизации традиционных жанров компьютерных игр посредством анализа жанров, как системы правил. Данный подход – лудологический (в отличие от нарративистского), позволил сопоставить игры разных периодов, использующие различные стили графики (или не использующие графику вообще) и различные походы к введению элементов повествования. Предложенная в работе классификация является новой и приспособлена для

описания традиционно сложившихся жанров с помощью набора характеристик, выработанных в результате изучения нескольких тысяч игр.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Жанр компьютерных игр – это совокупность игр, связанных преемственностью традиций и общими формальными характеристиками игровых правил;
2. Достаточными характеристиками для описания особенностей игровой механики жанра являются организация виртуального пространства и времени, возможности взаимодействия персонажей, возможности взаимодействия игроков, методы моделирования реального мира, доступные в нем ресурсы, а также виды логических задач – сюжет, визуальный стиль и сеттинг не являются жанроразличительными характеристиками;;
3. Отношения между жанрами игр неиерархичны. Актуальной моделью жанровой структуры является ризома, состоящая из множества однородных элементов – игр, которые объединяются в жанровые «нити», сближающиеся и расходящиеся с другими жанрами.

Теоретическая значимость исследования

Исследование продолжает сформировавшуюся в последние годы тенденцию к пересмотру спонтанно сложившегося жанрового деления и применению аналитического подхода к изучению компьютерных игр как системы правил. Работа предлагает систему свойств, позволяющих охарактеризовать жанр игры без привлечения описания технологий, использованных при ее создании, ее визуального стиля, или особенностей сюжета. Это создает теоретический фундамент для методов изучения исторического развития правил игр, в дополнение к уже существующим исследованиям их графических и повествовательных аспектов. Более подробная система классификации открывает возможности для изучения

места видов игр в различных странах и регионах, для наблюдений за тем, как различные игры взаимодействуют с другими элементами массовой культуры.

Практическая значимость исследования

Результаты исследования могут быть использованы как основа для более подробной, или напротив, упрощенной жанровой классификации игр; как вспомогательный материал для дальнейших исследований исторического развития игр, их художественных средств; как материал для подготовки учебных курсов и учебных пособий по направлениям развития современной визуально-медийной культуры.

Апробация диссертационной работы

Основные результаты исследования были представлены автором на следующих научных конференциях: Межвузовская конференция студентов и аспирантов «Проблемы истории искусства глазами студентов и аспирантов» (Факультет истории искусства Российского государственного гуманитарного университета, Москва, 31 марта – 1апреля 2010 г., тема доклада: «Формирование образа мира после ядерной войны в компьютерных играх»; 29-30 марта 2011 г., тема доклада: «Технологические ограничения как источник графической традиции в жанрах компьютерных игр»; 17-18 мая 2012 г., тема доклада: «Жанровая классификация компьютерных игр»). По теме диссертационного исследования опубликован ряд работ, список которых приведен ниже.

Структура работы

Работа состоит из введения, четырех глав, заключения, списка литературы и электронных источников, списка упоминаемых в работе игр.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Введение

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются объект, предмет, цель, задачи исследования, рассматривается научная разработанность проблемы, дается характеристика источниковедческой базы

работы, проблемы исследования, значение проведенного исследования при современном состоянии научных знаний и возможность его научного применения.

Глава 1. Игра как художественная симуляция

В первом параграфе данной главы, «Игра – набор правил», автор рассматривает комментарии Л. Витгенштейна о понятии игры, определения игры, предложенные Й. Хейзинга и Р. Кайуа, а также анализ определений игры, проведенный Й. Йуулом в статье «Игра, игрок, мир: в поисках сути игры» (Juul, 2003). Автор приходит к выводу, что, несмотря на разнообразие игр и множество подходов к их описанию, наличие системы правил остается их фундаментальной чертой. Также автор отмечает роль игр в истории развития вычислительной техники и множество выполняемых или функций, выходящих за рамки простого развлечения.

Второй параграф главы, «Игровая симуляция как процесс порождения знаковых систем», посвящен анализу предложенной Г. Фраска в статье «Симуляция против повествования: введение в лудологию» концепции игры как системы из четырех уровней правил:

Первый уровень – репрезентативный. На этом уровне создатель игры определяет «кто есть кто»: характеристики персонажей и объектов, сюжет, неинтерактивные сцены. К этому уровню также относятся графика и звук.

Второй уровень – правила манипуляции. Это правила, определяющие, что игроку позволено и запрещено в рамках игровой модели. Они определяют возможность, но не цель.

Третий уровень – правила цели. Они определяют, что игрок должен сделать, чтобы выиграть. Правила цели придают ценность всем возможным действиям игрока, и ставят выше те решения, которые приводят к победе, несущей личное удовлетворение и признание мастерства играющего со стороны.

Четвертый уровень – уровень метаправил. Метаправила – это правила, которые указывают, как могут быть изменены правила.

Многоуровневая система правил симуляции предоставляет новый возможный компонент художественного произведения. Ни одна игра не предлагает полную модель окружающего нас мира. Помимо очевидных трудностей ее реализации, подобная модель не имела бы смысла, поскольку была бы результатом механического воспроизведения всех формул, законов и принципов в пределах досягаемости разработчиков. Игре необходим некоторый фокус, направление, цель, ради которой дизайнер выбирает правила, адаптирует их и объединяет их в систему с тем, чтобы отобразить интересующую его сторону действительности так, как он ее хочет представить аудитории. Произведение такого рода можно назвать «художественной симуляцией» – термин, использованный в частности создателями игры *Spice Trade*, предлагающей игроку принять участие в попытке создания альтернативной истории, в которой не Европа, а Азия распространила влияние своих культурных традиций по всему миру.

Автор отмечает, что рассмотрение игр как всего лишь новой формы повествования также затруднительно без изучения системы правил. Нарратив большинства игр не неразрывен, а построен игроком в ходе игры из фрагментов. Однако разработчик не сидит рядом с игроком и не сочиняет эпизоды истории на ходу. Игрок получает заранее подготовленный комплект блоков: завязки, финалы, повороты сюжета, диалоги, личности персонажей, предметы и антуражи. В некоторых случаях используются и более мелкие детали: конкретные персонажи и объекты складываются из заранее придуманных типов и свойств. Каждый фрагмент вводится в игру тогда, когда это позволяют правила. Принципы связей авторских фрагментов текста и правил отличаются в разных типах игр.

Автор заключает, что для определения того, в какой мере созданная разработчиками игры модель является их собственным открытием, в какой мере – простым следованием стандартам, а в какой – оригинальным использованием существующих шаблонов, необходимо изучение традиций игрового дизайна, и жанров игр.

Глава 2. Свойства жанров компьютерных игр

В первом параграфе главы, «**Понятие жанра в описаниях компьютерных игр**», автор замечает, что понятие «жанр» стало употребляться в текстах, посвященных компьютерным играм только в середине 90-х годов, однако прототипы жанров существовали и ранее. Их образовывали серии из оригинальных игр, их официальных продолжений, наследующих черты оригинала, и сторонних имитаций («клонов»). То, что сейчас обычно называется «интерактивной литературой» («interactive fiction»), в 1979-1981 гг. называли «Adventure-like», то есть «игры, похожие на Adventure» («Приключение») – популярную игру, созданную в 1975-1977. Название «roguelike» сохранилось до наших дней за группой игр, развившихся из подражания популярной игре Rogue («Бродяга») 1980 г. Автор полагает, что период с конца 60-х до начала 90-х годов аналогичен тому, что С. С. Аверинцев, говоря о литературных жанрах, называет «состоянием дорефлективного традиционализма» (Аверинцев, 1986). Следование установленным кем-то эталонам и традициям и оценка соответствия им производились без анализа их природы. Тем не менее, уже в 80-х годах становится заметно, что подражание популярным играм и следование традициям фокусируется не на сюжетах и визуальном оформлении, а на более абстрактных элементах: системах ведения счета, способах управления персонажами, поведении объектов в игровом пространстве.

Во втором параграфе, «**Традиционно выделяемые жанры игр**», автор приводит общие характеристики наиболее постоянных и крупных классов игр.

«**Действие**» (или «Экшн/Экшен» как транслитерация английского «Action»). Категория включает в себя большую часть компьютерных игр, требующих хорошей реакции, глазомера и точности движений.

«Симулятор» (в англ. традиции также «Simulation» – «Симуляция»). Категория, объединяющая игры, которые предлагают имитацию реальной человеческой деятельности.

«Стратегия» («Strategy»). Категория стратегических игр включает в себя все игры, приоритет в которых отдан управлению ресурсами.

«Ролевая игра» («Role-playing Game», «Computer Role-playing Game»). Автор указывает, что компьютерные ролевые игры с их возникновением в середине 70-х годов до настоящего времени объединяет в первую очередь наличие у персонажей набора описывающих их характеристик, развивающихся в ходе игры.

«Приключение» («Adventure»). Общим для этих игр является то, что путь героя (или героев) временами преграждают другие персонажи или неодушевленные препятствия. Продолжить путешествие позволяет решение связанной с преградой «естественной» головоломки: использованием нужного предмета, правильным ведением диалога и т. д.

«Головоломка» («Puzzle»). Жанр объединяет игры, предлагающие серии логических задач, построенных на одном общем наборе правил.

В дополнение к данным категориям автор указывает еще на две группы, которые описывают не столько характер игр, сколько их тему или предназначение: обучающие игры и игры, посвященные спортивным состязаниям.

По мнению автора, общие характеристики крупных категорий «Действие», «Симуляция», «Стратегия», «Ролевая игра», «Приключение» и «Головоломка» примечательны тем, что они описывают разные аспекты игр и вследствие этого не исключают друг друга. Одна игра может в зависимости от ситуации демонстрировать черты сразу нескольких категорий.

Другой проблемой традиционных категорий автор называет разнообразие форм, скрывающихся за общим жаровым именем. В качестве примера приведены «Ролевые игры». Этим именем с конца 70-х годов до настоящего времени обозначались не менее пяти различных групп игр

отличающихся динамикой, основами правил, традициями построения сюжета и характеров персонажей. Таким образом, при работе с текстом, автор которого говорит о «ролевых играх», читатель должен принимать во внимание, по меньшей мере, популярность различных ролевых игр на момент написания текста, а также приводимые описания игрового процесса, позволяющие определить, о каких видах ролевых игр идет речь. В крайнем случае, единственное, что может помочь пониманию текста, – это список конкретных игр, с которыми его автор знаком лично, что делает использование обобщающих терминов бессмысленным. С учетом того, что описанное выше изменение и расширение содержания понятия «ролевая игра» произошло за 20-30 лет, нельзя исключать того, что еще через десятилетие понимание этого названия большинством будет отличаться от современного, и интерпретация современных текстов (в том числе научных) усложнится.

В третьем параграфе, «**Основания для жанровой классификации игр**», автор заключает, что для облегчения научной коммуникации необходимо усовершенствование терминологии, а именно сужение понятия «жанр игр» до уровня, при котором описываемые одним термином игры будут не обширным «семейством» чем-то похожих игр, а группой с общими формальными признаками или историческими связями.

Автор указывает на применимость к жанровым наименованиям игр четырех основных логик жанровых имен, выделенных Ж.-М. Шеффером. Первая рассматривает произведение как средство коммуникации между автором и читателем, а жанровые имена обозначают свойства акта коммуникации, функции произведения («обучающие игры»). Остальные логики в случае компьютерных игр оказываются в сложной взаимосвязи. Вторая определяет принадлежность произведения к жанру на основании правил, которым разработчик следовал при его создании (правила сонета, правила лимерика). Третья видит жанр как гипертекстуальную генеалогическую цепь, в которой каждое следующее произведение создается

как продолжение традиции конкретных предшественников. Четвертая – логика аудитории, группирующей произведения в жанры на основании их внешнего сходства, аналогий.

Жанровых наименований, характеризующихся исключительно творческими правилами, в среде компьютерных игр еще не наблюдается, хотя есть их возможные предшественники в виде игр, намеренно созданных в рамках технических ограничений (например, управляемых одной кнопкой). Генеалогическое наследование традиций игр представлено двумя основными формами: попытками разработчиков воссоздать любимые игры своего детства и сериями игр. Аналогии, проводимые игроками, автор называет главным источником жанровых имен, хотя большинство из них встречаются только в отдельных сообществах и в специализированных архивах. Выделенные игроками группы игр можно разделить на два типа: тематические группы и собственно жанры. Первые являются чистыми аналогиями: множество игр могут быть охарактеризованы одним словом или выражением, но это не подразумевает какой-либо связи между членами множества. Для аналогий-жанров ситуация несколько сложнее. Они приобретают обратную связь – выведенный игроками набор характеристик группы игр превращается в набор негласных правил, которых должны придерживаться авторы. Эти правила не систематизированы и оставляют авторам большую свободу творчества, однако среди них есть и строгие границы, перейдя которые игра уже не может принадлежать к определенному жанру. Разработчик, чья игра не соответствует принятым характеристикам, может просто отказаться от принадлежности его работы к конкретному жанру, может заявить, что его игра сочетает черты многих жанров; и, наконец, может трансформировать жанр. Трансформация возможна в силу того, что восприятие жанра-анalogии игроками обычно опирается на сериал-эталоны и отдельные широко известные игры. Если очередная игра в серии не совсем соответствует негласным стандартам жанра, но все же получает признание, игрокам приходится пересмотреть и расширить свое понимание

жанра-анalogии. Автор заключает, что жанры, стоящие за наиболее устойчивыми жанровыми именами, – это системы, существующие в результате взаимодействия аналогий, традиций и предписаний.

Автор выводит следующее определение жанра компьютерных игр: «совокупность игр, связанных преемственностью традиций и общими формальными характеристиками игровой механики, а именно правилами, определяющими реализацию виртуального пространства, времени, персонажей, ресурсов, моделирования реального мира, виды логических задач и возможности взаимодействия игроков». Характеристики аудиовизуального ряда, сюжета и устройств управления признаны недостаточными для описания жанров.

Глава 3. Характеристики ряда жанров компьютерных игр

В данной главе автор описывает некоторые жанры компьютерных игр, объединенные в группы, приблизительно соответствующие описанным в предыдущей главе крупным жанровым категориям. Это позволило более наглядно указать общие черты игр в составе этих категорий, а затем сопоставить их различия.

В первом параграфе «**Жанровая группа Action («Экшн», «Действие»)**» приведены описания жанров «shoot'em Up» (сокращенно «shmur») – англ. «перестреляй их»; «arena shooter» – «аренный шутер»; scroll-shooter, scrolling shooter – «скролли-шутер», англ. «проматывающаяся стрелялка»; «аналоги Gauntlet»; platformer – «платформер», «платформенная аркада»; beat'em up – англ. «избей их», также используется название brawl(er) – англ. «потасовка»; fighting game – «файтинг», «единоборства»; 3D shooter – «трехмерный шутер», иногда просто «шутер»; rail-shooter (On-rails Shooter) – «рельсовый тир»; «испытания на ритм и реакцию» – объединяет quick time event games («игры с эпизодами, требующими быстрой реакции») и rhythm games («игры, требующие следования ритму»).

Во втором параграфе «**Жанровая группа Simulation («Симуляторы»)**» приведены описания жанров «авиасимуляторы»;

«автомобильные симуляторы»; «космические симуляторы»; «симуляторы жизни».

В третьем параграфе «**Жанровая группа Adventure («Приключение»)**» приведены описания жанров *interactive fiction*, *text adventure* – англ. «интерактивная литература», «текстовые приключения», «текстовые квесты»; приключения, управляемые через меню команд; *choose your own adventure* – «выбери себе приключение».

В четвертом параграфе «**Жанровая группа Strategy («Стратегия»)**» приведены описания жанров «экономические симуляторы» (симуляторы бизнеса); *wargame* – «военная игра»; «традиционные стратегии в реальном времени»; 4X – «глобальные стратегии».

В пятом параграфе «**Жанровая группа Puzzle («Головоломка»)**» приведены описания жанров «машины Руба Голдберга» и «головоломки о группировании одинаковых элементов».

В шестом параграфе «**Жанровая группа Role-playing Game («Ролевая игра»)**» приведены описания жанров «ролевые игры с группой созданных игроком персонажей»; «ролевые игры с группой, состоящей из главного героя и спутников»; «японская ролевая игра» (*Japanese RPG, JRPG*); *roguelike* – «игры, похожие на *Rogue*», рус. сленг «рогалик».

В седьмом параграфе «**Жанровая группа «Смешанные жанры»**» приведены описания жанров *stealth action* – «стелс-экшен», англ. «*stealth*» – «скрытность»; *survival horror* – англ. «ужас выживания»; «аналоги *Diablo*»; «приключения с динамическим миром»; *indirect control strategy* – «стратегии непрямого управления»; *tower defense* – «башенная оборона». Также приведены краткие описания жанров *freelance simulator* – англ. «симулятор вольного предпринимателя»; *combatsim* – «комбатсим», англ. «военный симулятор», «симулятор боя»; «Аналоги *Heroes of Might & Magic*».

Характеристика каждого жанра содержит не только сведения об используемых моделях пространства, времени, персонажей и т. д., но и краткие описания нескольких ранних представителей, а также, по

возможности, ссылки на примеры, подобранные среди свободно распространяемых некоммерческих игр.

Глава 4. Использование игровой механики для передачи авторских сообщений

В данной главе автор приводит сведения об обнаруженных приемах передачи смыслов разработчиками, опирающихся в первую очередь на системы правил:

ведение счета как средство оценки и направления игрока – штрафы и различия в наградах сообщают игроку, насколько его действия желательны;

модель-аллегория, в которой связи между объектами и явлениями представлены иносказательно, например структура пространства становится отражением отношений между людьми;

непрямое манипулирование, позволяющее автору незаметно подводить игрока к заранее подготовленным сообщениям так, что они кажутся естественным следствием действий игрока;

временное ограничение управления, как метод усиления контроля над аудиовизуальным рядом сцен;

система «сохранений», как способ управления продолжительностью игровых сессий, и вовлеченностью игрока в процесс;

нелинейный сюжет, позволяющий игроку менять ход развития событий;

реквизит, дающий игроку возможность прикоснуться к объектам игрового мира и разрушающий границу между игровым и реальным пространством.

Заключение

В Заключении автор отмечает, что принятое в работе определение и набор характеристик жанров позволили выделить разные группы игр в категориях, принимаемых за однородные в предшествующих работах. Сравнение подходов к моделированию мира в механике различных жанров выявило некоторые аспекты игр, имеющие потенциал для развития в художественные средства, связанные с системами правил. Обзор жанров

компьютерных игр и материалов, посвященных истории и классификации игр, позволил сделать ряд заключений о развитии игр и потенциально плодотворных областях дальнейших исследований.

1. Жанры постепенно утрачивают стандартные сюжеты, визуальные стили и сеттинги, предоставляя авторам большую свободу в выборе выразительных средств.

2. Понимание образов на экране требует понимания игровой механики. Анализ изображения требует сведений о том, выбран ли ракурс игроком или разработчиком, кем из них и в какой степени создана видимая игровая ситуация, по каким законам действует игровая модель и внесены ли в нее изменения, которых не было в замысле создателей игры.

3. Жанровая система компьютерных игр не может быть определена как иерархическая структура. Моделью жанровой структуры компьютерных игр может служить ризома, состоящая из множества однородных элементов, то есть игр, которые объединяются в жанровые «нити», сближающиеся и расходящиеся с другими жанрами. На протяжении короткого отрезка времени прослеживается быстрая смена основных и «смешанных» жанров.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора.

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Кутлалиев Т.Х. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр // Вестник РГГУ. Серия «Культурология. Искусствоведение. Музеология». – М.: 2012. - №11(91). - С. 87 – 95. (0,4 п.л.)
2. Кутлалиев Т.Х. Использование реквизита в компьютерных играх: к вопросу об эстетических свойствах виртуальности // «Гуманитарные и социальные науки». – Ростов-на-Дону.: 2013. - №4. Электронное издание. URL: http://hses-online.ru/2013_04.html
3. Кутлалиев Т.Х. Применение принципов жанровой типологии литературных произведений к компьютерным играм // Обсерватория культуры. – М.: 2013. - №6 - С. 51–54.

Статьи в других научных изданиях:

1. Кутлалиев Т.Х. Формирование образа мира после ядерной войны в компьютерных играх // Проблемы истории искусства глазами студентов и аспирантов. Материалы научной конференции. – М.: 2010. – С. 80-84. (0,2 п.л.)
2. Кутлалиев Т.Х. Технологические ограничения как стимул создания новых приемов в графике компьютерных игр // Проблемы истории искусства глазами студентов и аспирантов. Материалы научной конференции. Москва, март 2011. – М.: 2013. – С. 91-96. (0,3 п.л.)

Заказ № 386. Объем 1 п.л. Тираж 100 экз.
Отпечатано в ООО «Петроруп».
г.Москва, ул.Палиха 2а.тел.(499)250-92-06
www.postator.ru