

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Лехницкая П.А. — Белая комната как нарративно-психологический концепт в видеоигре // Культура и искусство. – 2023. – № 10. DOI: 10.7256/2454-0625.2023.10.39034 EDN: KXIWHW URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39034

Белая комната как нарративно-психологический концепт в видеоигре

Лехницкая Полина Александровна

ORCID: 0000-0002-3689-3213

студент, Институт филологии и межкультурной коммуникации, Казанский (Приволжский) федеральный университет

420008, Россия, республика Татарстан, г. Казань, ул. Кремлевская, 18

✉ lekhnitskaya.polina@gmail.com



[Статья из рубрики "Электронная культура и интернет"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2023.10.39034

EDN:

KXIWHW

Дата направления статьи в редакцию:

25-10-2022

Дата публикации:

03-11-2023

Аннотация: На основе неоднозначности идеи о сложности объекта исследования - видеоигр, необходимости их анализа через призму нескольких подходов, предметом исследования стала попытка к созданию относительно универсального нарративно-психологического концепта, который мы назвали "Белой комнатой". Универсальность данного концепта заключается в его применимости к различным игровым контекстам, однако эта универсальность не влечет за собой шаблонность, а предполагает необходимость учета трех компонентов при проектировании данного концепта в игровом сценарии: пространства, сознания и симулякров. Пространство - то, где разворачивается игровое действие, сознание - игровой опыт, восприятие игрового процесса, симулякры - все то, что наполняет игровой мир (объекты, игроки и т.д.), в зависимости от контекста, определяет интерпретацию игровых событий. Научная

новизна заключается в создании нового нарративно-психологического концепта, который базируется на идеях смежных дисциплин и может использоваться для широкого круга задач при создании нарративного дизайна видеоигры. Специфика концепта Белой комнаты заключается в композиционно правильном оформлении пространства и регуляции игрового опыта, ее наложении на несвязные игровые сцены, выборе правильных симулякров, которые определяются игровым контекстом. Белая комната может выступать в качестве стартовой настройки мира, сеттинга, сотворения мира, места «психологической разгрузки», самокопания, воспоминания о прошлом для понимания себя сегодняшнего, кульминационной сцены, в ней также может проходить вся игра полностью.

Ключевые слова:

видеоигра, нарративный дизайн, пространство, виртуальный мир, нарративно-психологическая модель, восприятие видеоигры, белая комната, игровой сценарий, универсальная нарративная модель, концепт игры

ВВЕДЕНИЕ

В науке долгое время велись споры о подходе к анализу видеоигр, в которых видеоигра выделялась как система правил (людология) и как некоторая форма нарратива (нарратология) [\[21\]](#). В людологии принято, что важен сам игровой процесс, его увлекательность; игра здесь означает систему правил, по которым нужно действовать. Главной характеристикой игры, по мнению людологов, является сама ее игровость: в видеоигры сначала играют, а потом только думают [\[21\]](#). Согласно Эспену Аарсету нарратология, напротив, может быть объяснена через нарративизм как «мнение о том, что все представляет собой историю и что повествование – наш первичный, а может, даже единственный режим понимания, наша когнитивная перспектива мира» [\[22\]](#). Игры здесь всегда схожи со сторителлингом: так, Фраска отмечает пересечение множеств элементов игр и историй: персонажи, последовательность действия, концовки, сеттинги [\[21, 23\]](#). Однако к концу прошедшего десятилетия исследователи пришли к общему выводу, что видеоигры — это сложный объект, который нельзя описать средствами одной дисциплины. Это и особенным образом функционирующий текст, и интерактивное кино, и цифровое медиа, и новая форма искусства [\[24\]](#). Ян Богост настаивает, что видеоигры — это всегда что-то большее, нельзя делать акцент на одном подходе также, как и пытаться подсчитать все возможные подходы [\[21\]](#). Данное положение вызывает проблемность – как найти эту «золотую середину», которая не будет базироваться на одном подходе и в то же время не будет пытаться охватить слишком широкий круг различных подходов? Возможно, наиболее оптимально перенести фокус на определенный игровой аспект и для получения объективности попытаться рассмотреть его с нескольких сторон.

На этой основе мы предпринимаем попытку к созданию своего нарративно-психологического концепта «Белая комната», который базируется на понятиях и подходах различных научных дисциплин и предполагает некоторое подобие универсальности в плане применимости к игровым контекстам. При анализе работ Аарсета и Фраске можно проследить онтологическую иерархию: игра — это система правил, на которую накладывается повествование, персонаж и остальные элементы [\[21\]](#).

На этой основе Ян Богост предложил назвать это явление «вторым ходом» в онтологии видеоигр: «предположение о том, что игры существуют на множестве уровней, но некоторые из них более реальные чем другие <...> некоторые из этих уровней являются конструктами ума, в то время как другие имеют материальное основание» [21]. Следуя данной идее Яна Богоста, Белая комната – конструкт ума, который, являясь надстройкой над игровыми правилами, позволяет контролировать получаемый игровой опыт посредством дополнения игрового сценария необходимой смысловой нагрузкой. Важно, что данное определение не предполагает шаблонности и серьезной универсальности, так как видеоигры – контент смысловой, который вдобавок воспринимается каждым отдельным игроком индивидуально. Но наличие базисных идей в данном концепте и его применимость к различным контекстам позволяет использовать Белую комнату для широкого круга задач. Говоря об индивидуальном восприятии игрового процесса, удобно сделать переход к терминам психологии, так как игровой опыт прежде всего формируется в сознании игрока и, в зависимости от индивидуальной интерпретации хода игры, проявляется в игровом поведении.

В видеоигре важно, чтобы игрок был полностью в нее погружен, не пытаясь опровергнуть повествовательную линию. Подобного можно добиться при грамотном создании нарративного дизайна, где часто возникает проблема несвязности некоторых игровых компонентов: нарративным дизайнерам не хватает своеобразного «мостика» для логического повествования, связки игровых сцен. В силу новизны направления «Game Studies» еще не разработаны универсальные средства повествования, четкая нарративная система, поэтому в рамках предстоящего исследования была предпринята попытка к созданию нарративного концепта – Белой комнаты, применимого к различным игровым контекстам для связности игровых событий. Задачами исследования стали:

- 1) Рассмотрение опыта передачи идей в смежных видах искусства, перенос идей на плоскость видеоигр;
- 2) Выделение базовых понятий, определяющих основу Белой комнаты, описание концепта;
- 3) Определение композиционной характеристики Белой комнаты.

Методология исследования представляет собой индукцию и анализ теоретического материала, видеоигр (на примере игры «Antichamber»), фильмов, коротких видеороликов с платформы «YouTube» (<https://www.youtube.com/>), литературных произведений (на примере рассказа В. Набокова «Пильграм»), в которых прослеживаются схожие Белой комнате идеи. Выбор материала обусловлен необходимостью всестороннего изучения уже накопленных нарративных средств: в начале мы рассмотрим, как представлен данный аспект в смежных видах искусства. На основе рассмотренного материала мы выделим базовые понятия, которые позволят наиболее полно определить восприятие человеком определенного концепта, благодаря чему будет возможно найти их аналоги в видеоигре и понять, каким образом эти средства могут быть использованы в нарративном дизайне видеоигры. Более того, так как некорректно рассматривать видеоигру через одну дисциплину в силу многогранности объекта познания, мы будем пытаться обращаться к наиболее важным, на наш взгляд, понятиям и теоретическим положениям смежных дисциплин. Научная новизна исследования заключается в создании нового нарративно-психологического концепта на основе идеи Яна Богоста, что видеоигры — это многогранный объект. Данный концепт позволит нарративному дизайнеру апеллировать готовым решением и подстраивать его под конкретный сценарий видеоигры.

ВЫДЕЛЕНИЕ БАЗОВЫХ ПОНЯТИЙ ДЛЯ КОНЦЕПТА НА ОСНОВЕ ОПЫТА СМЕЖ ВИДОВ ИСКУССТВА

Для того, чтобы системно подойти к созданию нарративно-психологического концепта, важно изучить средства подачи истории в смежных видах искусства, одним из которых является кинематограф. Данный вид искусства, также как и видеоигры, оказывает воздействие на человека через «экран», передавая идеи не напрямую, а через определенные средства. Так, для поддержки интереса зрителя при просмотре фильма используется повествовательная подача событий, место диалогов занимают нескончаемые цепи впечатлений, воспоминаний, эмоций, из которых и складывается сознание героев, например: «Из глубины сознания персонажей поднимается поток живых чувств, мыслей, страстей, желаний. Сознание представляется неупорядоченным, хаотичным. Действительность оказывается «застланной» хаосом созерцаний, мир – помещенным в сознании» [\[1\]](#). Сознание в игровом контексте может представлять конструкт ума, о котором говорил Ян Богост. Перемещая данную концепцию на плоскость видеоигры – «поток сознания» возможно взять за основу концепта, данный компонент может передавать субъективные переживания игрока. Но сознание – только результат обработки игрового процесса, необходимо понимать среду или же пространство, в котором происходит игра.

У любого пространства есть свои свойства, анализ которых получил особую важность в литературе, так как через него часто прослеживается замысел автора. Например, в рассказе В. Набокова «Пильграм», выделяются такие свойства, как: многоуровневость, полифункциональность, «рифмовка» его элементов, а также активная роль этого образа в создании имплицитного содержания произведения [\[2\]](#). Явно прослеживается нарративная роль пространства – этот сюжетный компонент имплицитно воздействует на читателя, обладает сложной структурой, которая также многогранна. Можно провести параллель с пониманием видеоигры как сложной системы, пространство которой наследует эту сложность. То есть пространство само по себе уже может быть нарративным средством, которое оказывает влияние на восприятие игрового процесса и которое может выполнять определенную функцию.

Похожую идею можно проследить в работе Акчурина И.А., где автор упомянул, что в качестве одной из задач постмодернизма было объявлено создание виртуальных миров, нарушающих причинно-следственные связи и тем самым производящих на людей незабываемое впечатление [\[3\]](#). Следовательно, от качества «постройки» такого виртуального мира или же пространства будет зависеть игровой опыт, что во многом определяет успешность построения нарративной линии. Если нарушать привычный ход вещей, использовать необычные нарративные средства в самом пространстве (такие, как новые связи между явлениями), то можно менять восприятие хода игры, построения образа игровых ситуаций.

Обобщая данные идеи и рассматривая через них видеоигры, можно отметить, что в видеоиграх средством передачи идеи пространства может выступать виртуальный мир – среда, благодаря которой видеоигра существует. В контексте геймдизайна под пространством часто понимают дискретные уровни-локации, где непосредственно разворачивается игровой процесс [\[7\]](#). В концепте «Белая комната» предлагаем понимать пространство как среду, в которой посредством взаимодействия с персонажами, прохождением уровней накапливается специфический игровой опыт. Специфичность заключается в том, что игровой опыт определяется конкретной игровой идеей, которая по-своему интерпретируется игроком. Развивая идею сознания, так четко выделенной в

кинематографе, в Белой комнате поток сознания – это восприятие игроком череды игровых событий, которые были интерпретированы им через его мысли, чувства, желания.

Понятия «потока сознания» и «пространства» в определенном смысле уникальны: в их определениях не задан контекст, т.е. их можно использовать в множественных и неоднозначных ситуациях, игровых сценах, поэтому данные идеи легли в основу построения нарративного концепта «Белой комнаты».

ОСОБЕННОСТИ ВНЕДРЕНИЯ ИДЕИ ПРОСТРАНСТВА В ВИДЕОИГРЫ

Для полной адаптации идеи пространства литературных произведений и виртуального мира, выделенного постмодернизмом, в плоскость видеоигры, мы должны понимать, какими качествами обладает мир, в котором разворачивается повествование в видеоиграх. В видеоиграх этот мир носит название виртуального, обладает собственными пространственно-временными законами, объектами и персонажами, ценностями и нормами социального взаимодействия, обладающими достаточно сложной структурой [4, 14, 15]. У виртуального мира есть свои свойства и онтологические характеристики, а именно: несамодостаточность, внетелесность, смысловая насыщенность виртуальной игровой реальности, симулятивность, целесообразность, целостность, автономность и интерактивность [5, 16]. Данный мир можно рассматривать и в философском понимании как целостное пространство симулякров (знаков, обладающих своим собственным бытием и не соотносимые с какой-либо реальностью) [15]. Симулякры выступают как автономные объекты, не соотношенные ни с какой реальностью, кроме собственной, они ее моделируют [6]. В качестве симулякров в видеоигре могут выступать персонажи, объекты, то есть все то, что наполняет этот игровой мир и, в зависимости от контекста и игрового опыта, получают свою интерпретацию. Следовательно, в виртуальном мире все основные идеи моделируются как множественные и неоднозначные в процессе интерпретаций и трансформаций игры [6]. Здесь пространство как базис нарративного концепта «Белая комната» должно быть наполняемо различными симулякрами, быть пригодным для совершенно разных контекстов и их индивидуальных интерпретаций. То есть при любом даже самом абстрактном контексте оно должно быть понятным, вызывать поток мыслей, идей и чувств у игрока. Симулякры здесь создают смысловое наполнение Белой комнаты, они задаются всей видеоигрой в целом, от них будет зависеть качество игрового опыта, степень восприятия игры.

ПРОЯВЛЕНИЕ СОЗНАНИЯ КАК СУБЪЕКТИВНОГО ИГРОВОГО ОПЫТА

Анализируя вышеупомянутые работы, мы не раз упоминали влияние той или иной идеи на восприятие, что относится к терминологическому аппарату психологии. Довольно трудно изучать игровой опыт без обращения к данной дисциплине, поэтому в этой части мы рассмотрим какие именно психологические идеи сочетаются в проектировании игрового опыта, который в нашем концепте отражается через идею сознания в концепте «Белая комната».

Опыт, получаемый при прохождении игры, схож с опытом путешествия: нарратив обладает уникальной способностью «переносить» игроков в другую реальность и менять их отношение к окружающей действительности. В данном процессе происходит погружение — феноменологический опыт вовлечения людей в деятельность, в которой они «путешествуют» в мир историй и меняются в ходе этого путешествия [18]. Грин и Брок концептуализировали погружение как вовлекающий и интегративный процесс,

посредством которого концентрируются когнитивные и аффективные ресурсы [18]. Следствием погружения является психическое состояние «потока», находясь в котором индивид полностью включен в то, чем он занимается [12]. Потокое состояние может возникать и во время прохождения игры, когда сложность задания соответствует игровым навыкам: если этот баланс нарушается, игрок может выйти из игры на продолжительное время или вовсе ее забросить [11]. В состоянии потока человек обретает уникальный игровой опыт, который интерпретируется им через его эмоции и мысли. Как мы уже упоминали ранее, в нашем концепте весь процесс индивидуальной интерпретации видеоигры мы назвали сознанием. Идея сознания – как раз тот психологический компонент, который обобщает погружение, его следствие – состояние потока, интерпретацию через эмоции и мысли. Данный компонент в Белой комнате может поддерживать баланс между сложностью и умениями игрока, логически связывать разные части уровня, позволяет переосмысливать игровые события.

Для понимания, как именно можно создавать состояние потока, погружения, интересна идея И.П. Павлова о том, что уже существующая реакция на данный раздражитель сочетается с новым безусловным раздражителем до тех пор, пока этот раздражитель не вызовет ту же реакцию [13]: когда в ходе игры предъявляется какая-либо кат-сцена/уровень, иначе – раздражитель, у игрока возникает определенная реакция, которая связывается с уже существующими реакциями, в процессе чего усваивается. Создание состояния потока в этом смысле есть наслаивание различных реакций, которые лежат в основе получаемого игрового опыта, это наслаивание важно проектировать за счет выбора необходимых симулякров и создания контекста – так у игрока будут появляться реакции на предъявляемые раздражители, которые будут выражаться в игровых действиях.

Идея сознания как одной из составляющих Белой комнаты, на наш взгляд, является довольно трудной в силу индивидуальности каждого игрока. Но при грамотном внедрении данного концепта в качестве нарративного средства в игровой сценарий возможно достичь желаемого восприятия игры.

НАРРАТИВНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОНЦЕПТ «БЕЛАЯ КОМНАТА»

Мы рассмотрели основные понятия, на которых будет базироваться концепт «Белой комнаты»: пространство, сознание, симулякры, теперь важно проследить, как они будут пересекаться. Для этого обратимся к конкретным примерам и смыслу самой Белой комнаты. Семиотическая составляющая Белой комнаты заключается в создании нарративно-психологической модели мира, в которой происходят определенные события, влияющие на восприятие и ход игры. Белую комнату можно использовать в различных частях истории, где, в зависимости от нарративной составляющей игры, будет несколько ее изменена интерпретация.

Белая комната может выступать в качестве стартовой настройки мира: то, куда попадет игрок, если он совершает неверное игровое действие и «ломает» виртуальный мир. Подобная идея прослеживается в российском мультипликационном сериале «Смешарики» в серии «Снотворец» («Снотворец - Смешарики 2D | Мультфильмы для детей»: https://youtu.be/ifkQmUwx_QI?t=215). Пространством выступает сон, в котором происходит все действие: один из героев спасается от опасности, встречает другого героя, просит его перенести себя в безопасное место. Желание героя осуществляется, и он попадает в Белую комнату, где появляется еще одна возможность попросить то, что так нужно герою. Данный переход, связывающий две повествовательные части,

основывается на контрасте: герой пытается спастись, убегает от опасности по каменному мосту, который проходит через лаву и разрушается прямо за ним, и за одну секунду – белый фон, тишина. Если момент опасности — это нарастающее действие, то Белая комната – падающее. Симулякры – это персонажи, декорации, контекст же задается историей. В серии «Создатель», напротив, Белая комната выступает в качестве сеттинга, сотворения мира, где герой определяет настройки этого мира. Данный концепт схож с построением уровня в игре, где игрок самостоятельно задает сложность будущей локации.

Иное представление Белой комнаты заключается в ее понимании как месте психологической разгрузки, самокопания, воспоминания о прошлом как понимания себя сегодняшнего. Данная идея воплощена в юмористическом видеоролике «THE WHITE ROOM» («THE WHITE ROOM | Chris & Jack»: <https://youtu.be/qjtQSMe0VeI>). Протагонист попадает в Белую комнату, где ему говорят, что он погиб, и теперь герой может задать все интересующие его вопросы. Через данное представление Белой комнаты можно давать подсказки игроку при прохождении уровня, направлять его, если он в случае сложного сюжета не может разобраться в игре. В такой Белой комнате игрок может сбросить напряжение, возникшее в результате работы со сложной задачей, то есть несколько изменить свой поток сознания. Таким образом сохраняется погруженность в игровой процесс, и игрок не просто получает справочную информацию о игре, а в художественной форме, продолжая играть и взаимодействовать с виртуальным миром, разбирается во всех возникших трудностях.

Белая комната может быть не только компонентом падающего действия, сеттинга или «игровым справочником» в ней в качестве пространства могут также происходить кульминационные игровые события, например - битва с боссом. Так, в клипе музыкальной группы Imagine Dragons «Believer» («Imagine Dragons - Believer (Official Music Video)»: <https://youtu.be/7wtfhZwyrcc>) в течении первых секунд создаются герои – протагонист и антагонист, после чего происходит решающая битва, что сопровождается интересной сменой кадров и метафорой мальчика, рисующего определенный логотип – татуировку протагониста. Игра неоновых цветов создает ощущение нахождения в иной реальности, придает событию особую важность.

В пространстве Белой комнаты может проходить и вся игра. Например, в головоломке «Antichamber», где отсутствует сюжет, как таковой, основной задачей игрока является прохождение комнат в игровом мире, достижение последней комнаты-пункта назначения (<https://store.steampowered.com/app/219890/Antichamber/>). Отсутствие нагромождения локации переносит фокус внимания игрока на головоломку, что позволяет сосредоточиться на ней, а элементы сюрреализма создают особую атмосферу нахождения в игре.

Во всех примерах прослеживается основной смысл Белой комнаты, который заключается в воздействии на сознание игрока через максимально минималистическое пространство. При этом важно определить дизайн такого пространства, который будет отвечать требованиям этой минималистичности. В серии «Снотворец», юмористическом видеоролике «THE WHITE ROOM» фигурирует стереотип белого пространства как места психологической разгрузки, психологического воздействия на зрителя, когда в музыкальном клипе «Believer» и головоломке «Antichamber» пространство выражено через неоновые цвета – оба варианта заливки пространства сохраняют основную идею в максимальной ненагруженности игровой среды. Но кроме цветового оформления Белой комнаты необходимо учесть и основы композиционно-пластической и эстетической проработки, принципы построения данной модели.

КОМПОЗИЦИОННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА БЕЛОЙ КОМНАТЫ

Композиционная характеристика белой комнаты определяется пространством, которое она задает. Довольно трудно прийти к единому описанию композиционной модели Белой комнаты в силу гибкости самой идеи концепта – связи рассогласованных частей игровой истории. Но возможно предложить различные способы создания пространства и те композиционные качества, которые важно учитывать для создания гармоничной сцены. В нарративном дизайне композиция является как каналом передачи информации между игровой средой и игроком, так и варьированием формальных характеристик отдельных элементов. При этом быстрота восприятия и скорость принятия решений зависит от степени очевидности пространственных связей в игровом мире, лежащих в основе композиционного решения [7]. В ходе анализа восприятия различных типов пространства профессором К. Александром было выявлено, что симметрия пространств, объектов и игровой механики воспринимается гармонично игроками, что вносит ощущение уверенности и некоторой предсказуемости, ассиметрия, напротив, создает противостояние сторон, градиенты повышают экспрессию визуального ряда, а пустое пространство позволяет глубже понять и прочувствовать различные сцены [8]. В зависимости от нарративного дизайна всей игры можно использовать симметрию/ассиметрию конкретного пространства Белой комнаты. В определенном смысле универсальными композиционными качествами являются пропорциональность, масштабность, композиционное равновесие, единство характера формы всех элементов, колористическое и тональное решение, поскольку данные качества являются предиктором гармоничного восприятия целого образа [10, с. 9].

Кроме гармоничного восприятия Белой комнаты имеет значение и эстетическое восприятие. Так, У. Хогарт в «Анализе красоты» определил критерии того, что считать красивым, в число которых входит соответствие формы произведения его функции и принцип простоты [9]. Соответствие формы произведения его функции проявляется в построении Белой комнаты с опорой на задачу, которую перед собой ставит нарративный дизайнер. Принцип простоты соблюдается через использование только тех элементов в построении модели белой комнаты, которые действительно обладают семиотической составляющей. Например, если в Белой комнате происходит диалог между антагонистом и протагонистом – актуальным будет в качестве симулякров поместить в пространство стулья и стол, как в видеоролике «THE WHITE ROOM». При выборе гармонических сочетаний цветовых тонов в модели Белой комнаты идеально использовать нейтральные в отношении родства и контраста цвета (желтый — красный — синий), в данном случае колористическая схема не является точкой интереса для игрока, его внимание обращено на иные элементы геймплея.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Белая комната обладает полифункциональностью, варьирующейся в зависимости от игрового контекста и целей, которые перед собой ставит нарративный дизайнер. Данный нарративный концепт зиждется на трех понятиях – сознание, пространство, симулякры. Пространство выступает в качестве среды, в которой накапливается определенный игровой опыт или же формируется поток сознания. Симулякры – все то, чем наполняется Белая комната (персонажи, объекты и т.п.). Пространство, симулякры и сознание в некотором смысле универсальны: вне игрового контекста существует то, где разворачивается игровое действие, то, что находится в этом пространстве, и то, как это все воспринимается. Специфика модели Белой комнаты заключается в композиционно правильном оформлении пространства и регуляции игрового опыта, ее

наложении на несвязные игровые сцены, выборе правильных симулякров, которые определяются игровым контекстом.

Данная модель может использоваться в нарративном дизайне видеоигры и как нетривиальный «игровой справочник», и как место, в котором происходит сеттинг, нарастание действия, кульминация или спад действия, резолюция, и как конкретная среда, в которой происходит вся игра целиком. Основное ее преимущество в том, что игрок погружен в минималистическую среду, где отсутствуют отвлекающие факторы, он сосредоточен на определенных игровых действиях, заложенными разработчиками, поэтому важно уделить внимание на то игровое действие, которое будет происходить в Белой комнате, так как весь фокус внимания будет смещен на него.

Данное исследование можно рассматривать как первую попытку создания универсального нарративного концепта, который позволяет нарративному дизайнеру апеллировать готовым решением и подстраивать его под конкретный сценарий видеоигры.

Библиография

1. Тугуши, С. А. Динамика «потока сознания» в персонажах авторского фильма / С. А. Тугуши // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. – 2014. – № 3. – С. 17-26.
2. Титов, О. А. Образ пространства в рассказе В. Набокова «Пильграм» / О. А. Титов // Культура. Литература. Язык : материалы конференции «Чтения Ушинского», Ярославль, 03–05 марта 2015 года / Под редакцией М.Ю. Егорова. – Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского, 2015. – С. 52-58.
3. Акчурин И.А. Виртуальные миры и человеческое познание // Концепция виртуальных миров и научного познания: Памяти В. А. Смирнова посвящается. — СПб., 2000. — С. 9—29.
4. Галанина Е. В. Видеоигра: онтология виртуального мира / Е. В. Галанина // Всероссийский форум молодых ученых : сборник материалов, Екатеринбург, 27–28 апреля 2017 г. – Екатеринбург, 2017. – С. 48-57.
5. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры // Манускрипт. 2016. №12-3 (74). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/a-potentia-ad-actum-virtualnyy-mir-videoigry>.
6. Галанина Е.В., Акчелов Е.О. — Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ // Философская мысль. – 2016. – № 7. – С. 97-111. DOI: 10.7256/2409-8728.2016.7.19313 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=19313
7. Казакова, Н. Ю. ГЕЙМ-ДИЗАЙН (ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНЫЙ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ЦИФРОВОЙ ИГРОВОЙ СРЕДЫ) : специальность 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Казакова Наталья Юрьевна ; РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ А. Н. КОСЫГИНА (ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО). — Москва, 2017. — 497 с. — Текст : непосредственный.
8. Alexander, C. The Timeless Way of Building / C. Alexander [Text] — Oxford University Press, 1979. — 531 p.
9. Hogarth W. The analysis of beauty / W. Hogarth. [Text] — Paul Mellon Centre BA, 1997. — 200 p.
10. Сидоренко, В. Ф. Модель «опережающего» образования / В. Ф. Сидоренко //

- Проблемы развития дизайнерского образования. Труды ВНИИТЭ, М.; ВНИИТЭ, 1986. — Вып. 49. — С.41—48.
11. Казакова Н. Ю. Принципы проектирования обуславливающих достижение состояния «Потока» аспектов в гейм-дизайне // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2016. №1 (172). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsipy-proektirovaniya-obuslovliyayuschih-dostizhenie-sostoyaniya-potoka-aspektov-v-geym-dizayne>.
 12. Артамонова В. В. Феномен потокового состояния в мотивации пользователей компьютерных игр // Социодинамика. 2020. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-potokovogo-sostoyaniya-v-motivatsii-polzovateley-kompyuternyh-igr>.
 13. Pavlov, I. P. (2003), *Conditioned Reflexes*, Dover Publications, Mineola, NY.
 14. Juul J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* / J. Juul // *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. – Utrecht, 2003. – P. 30–45.
 15. Шаев Ю. М. Пространство и время виртуального нарратива: фрактальный подход // Гуманитарный вектор. 2016. Т. 11. № 2. С. 88-91
 16. Шумейко М. В. Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 13. – С. 4551–4555. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/85911.htm>.
 17. Gerrig RJ. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven, CT: Yale University Press; 1993.
 18. Piotrow PT, Kincaid DL, Roimon JG, Rinehart W. *Health Communication: Lessons from Family Planning and Reproductive Health*. Westport, CT: Praeger; 1997.
 19. Kreuter MW, Buskirk TD, Holmes K, et al. What makes cancer survivor stories work? An empirical study among African American women. *J Cancer Surviv* 2008; 2:33–44
 20. Slater MD, Rouner D, Long M. Television dramas and support for controversial public policies: Effects and mechanisms. *J Commun* 2006; 56:235–252.
 21. Богост Я., Бардак в видеоиграх // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. №1 (103). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/bardak-v-videoigrah>.
 22. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997. P.5.
 23. Frasca G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narratives*//Ludology.org. URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
 24. Ветушинский Александр *To Play Game Studies Press the start Button* // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. №1 (103). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/to-play-game-studies-press-the-start-button>.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Видеоигры давно уже стали объектом междисциплинарных исследований – все они так или иначе обладают своей спецификой и можно, по-видимому, утверждать, что некой единой и универсальной системы оценивания видеоигр в том или ином ракурсе не

существует. Вместе с тем автор в предлагаемой им статье как раз делает акцент на универсальности нарративно-психологической модели в видеоигре. При этом в оборот вводится понятие «белой комнаты», которое в заголовке статьи еще пока не дает четкого представления о том, что это будет такое – метафора (что ближе всего по смыслу), какой-либо концепт, обладающий своей смысловой нагрузкой, или, может быть, феномен конкретного игрового пространства или даже конкретной видеоигры, знакомой для посвященного круга индивидов. Впрочем, любой ракурс исследования может очертить проблему под тем или иным углом зрения.

На мой взгляд, как раз научная проблема здесь не совсем понятна, точнее, можно даже сказать, что ее нет – автору в таком случае необходимо найти убедительные аргументы, что в действительности это совсем не так, хотя скепсис на этот счет возникает вполне резонно: прежде всего видеоигры – это контент смысловой, к которому не применимы границы универсализма, шаблонные модели тех или иных сред или смыслов бытия здесь также не работают – ведь речь в конечном итоге идет об играх как таковых, а затем уже о конкретном их представителе – видеоигре и т.д. Одним словом, высока вероятность, что автор может выдавать желаемое за действительное, но убедить в этом или опровергнуть это подозрение может сам автор в своем материале.

В нем мы обнаруживаем, что автор практически не уделяет во введении внимания необходимости проанализировать научный дискурс, упоминает лишь о существовании двух подходов к анализу видеоигр – но этого явно недостаточно: нужно показать, каким образом в науке разворачивается дискуссия по поводу того вопроса, которому, собственно, и посвящена статья. Кроме того, желательно показать, как предлагаемая автором статьи концепция вписывается (а возможно, и не вписывается) в научный дискурс – это даст возможность понять, в каком ключе автор намеревается решить поставленные задачи. Совершенно ни слова не сказано о белой комнате во введении, что необходимо сделать, важно и объективировать данное понятие, чтобы читатель не ломал голову, о чем же автор хотел сказать в своей работе. Этому нужно уделить особое внимание. Отсутствие указания на методологию исследования во введении сохраняет скепсис к уровню рефлексии автора, тем более совершенно непонятно, как будет реализована стратегия «перехода» от проблематики искусства к «нарративно-психологическому моделированию». На этот счет должны быть четкие указания автора, в противном случае верифицируемость итоговых результатов вызывает большие вопросы. Кроме того, во введении нужно сформулировать научную проблему – она здесь не очевидна.

Также необходимо конкретизировать материал исследования – какие видеоигры, фильмы и т.д. были использованы, кстати, и аргументация выбора материала также выглядит неубедительно – «трансляция идей» – она имеется в любом числе, слове, фразе, видеоигре, концепции, космосе и т.д. Что хотел здесь сказать автор? Что это за «трансляция идей» – более странного основания для отбора материала трудно себе представить.

Теперь о других моментах. Все смешалось в «потоке сознания»: автор зачем-то перескакивает с одного «локуса» исследования на другой, совершенно без какой-либо системной связи: так, например, автор от «потока сознания» резко переходит к нарративному дизайну видеоигр, потом к симуляторам, затем резкий выпад к чувствам игрока и т.д. Логика научного поиска здесь отсутствует, а отсутствие и методологии не позволяет автору рассчитывать на получение эвристически ценных результатов. Допускаю, что при должной усидчивости и ответственности автор сможет преодолеть указанные замечания – в таком случае нужно будет еще раз вернуться к статье для ее оценки на предмет возможной публикации.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования, «белая комната» как нарративно-психологический концепт в видеоигре, автором рассмотрен в двух аспектах.

С одной стороны, «белая комната» раскрыта как область художественной реальности, образующаяся за пределами основного действия / повествования, но непосредственно влияющая на качество восприятия художественной реальности. В этом плане автор обосновал возможность и необходимость дальнейших исследований «белой комнаты» как отдельной предметной области Game Studies.

В статье последовательно: 1) рассмотрен опыт «передачи идей в смежных видах искусства» для переноса накопленного опыта в плоскость видеоигр, 2) выделены базовые понятия, определяющие онтологию «белой комнаты» в художественной реальности видеоигр (автор осуществил описание концепта), 3) определены отдельные композиционные характеристики «белой комнаты».

С другой стороны, по мысли автора, новая область исследований требует собственного инструментария, методического обеспечения. И в этом направлении автор сделал первые шаги, продемонстрировав применение собственного авторизованного нарративно-психологического комплекса для анализа отдельных примеров.

Таким образом, предмет исследования раскрыт автором в достаточной степени.

Методология исследования основана на экспликации в область Game Studies опыта нарратологии литературы и кинематографа. Статья, таким образом, одновременно носит исследовательский и теоретико-методический характер. Комплексность в данном случае оправдана задачей проблематизации предметной области «белой комнаты». Но в дальнейших исследованиях было бы целесообразно четче разделять теоретико-методологические задачи и задачи эмпирического исследования. На данном же этапе исследования «белая комната», как методологическая концептуальная модель, нуждается в дальнейшей критике и совершенствовании. Тем не менее автор обозначил достаточные основания для дальнейшей разработки алгоритма анализа эмпирического материала (видеоигр).

Актуальность представленного исследования обусловлена усилением влияния видеоигр в социальной коммуникации. Постепенно видеоигры отвоевывают первенство у кинематографа как самого массового средства коммуникации. Поэтому исследования Научная новизна состоит в концептуализации и проблематизации предметной области «белой комнаты» в исследованиях видеоигр.

Стиль выдержан научный. Структура статьи соответствует логике изложения результатов научного исследования.

В содержании текста есть отдельные погрешности, требующие авторского внимания: например, в предложении «В концепте «Белой комнаты» предлагаем понимать пространство как среду, в которой посредством взаимодействия с персонажами, прохождением уровней накапливается специфический игровой.» явно недостает слов. Текст следует внимательно вычитать на предмет подобных описок.

Библиография в полной мере раскрывает предметную область, позволяет фундировать авторизованный методологический комплекс. Однако не все описания в равной мере соответствуют редакторским требованиям: при доработке следует внести корректировки. Апелляция к оппонентам корректна и достаточна.

Статья без сомнений представляет интерес для читательской аудитории журнала «Культура и искусство» и после незначительной доработки рекомендуется к публикации.

Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Белая комната как нарративно-психологический концепт в видеоигре», в которой предпринимается попытка создания нарративно-психологического концепта «Белая комната», базирующегося на понятиях и подходах различных научных дисциплин и предполагающего универсальное применение к игровым контекстам.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что до недавнего времени в научном дискурсе существовало два подхода к анализу видеоигр: людологический, обозначающий приоритетным сам игровой процесс, его увлекательность, и нарративный, выделяющий сюжетную составляющую видеоигры.

Актуальность данного вопроса обусловлена появлением научного положения, что видеоигры — это сложный объект, который нельзя описать средствами одной дисциплины. Это и особенным образом функционирующий текст, и интерактивное кино, и цифровое медиа, и новая форма искусства. Следовательно, необходима выработка единого междисциплинарного подхода. Научная новизна исследования заключается в создании нового нарративно-психологического концепта на основе идеи Яна Богоста, что видеоигры — это многогранный объект. Практическая значимость состоит в том, что данная разработка позволит нарративному дизайнеру апеллировать готовым решением и подстраивать его под конкретный сценарий видеоигры.

Цель данного исследования, соответственно, заключается в создании универсального междисциплинарного нарративно-психологического концепта «Белая комната», применимого к любому игровому контексту. Для достижения цели автор ставит следующие задачи: рассмотрение опыта передачи идей в смежных видах искусства, перенос идей на плоскость видеоигр; выделение базовых понятий, определяющих основу Белой комнаты, описание концепта; определение композиционной характеристики Белой комнаты.

Теоретическим обоснованием исследования послужили труды таких отечественных и зарубежных ученых как Э. Аарсет, Г. Фраска, Я. Богост, И.А. Акчурин, Е.В. Галанина и др. Методологическую базу исследования составили метод индукции и композиционный и контент-анализ.

Проведя детальный разносторонний библиографический анализ научного дискурса по проблематике изучения видеоигры, автором отмечено большое количество работ, посвященных данному вопросу. Однако, как замечает автор, несмотря на обилие ресурсов, каждый автор охватывает ограниченные аспекты. Автором за основу своего исследования взята концепция Яна Богоста, согласно которой Белая комната – конструкт ума, который, являясь надстройкой над игровыми правилами, позволяет контролировать получаемый игровой опыт посредством дополнения игрового сценария необходимой смысловой нагрузкой.

Текст статьи поделен автором на логически обоснованные разделы в соответствии с поставленными задачами.

Раздел «Выделение базовых понятий для концепта на основе опыта смежных видов искусства» посвящен автором детальному анализу кинематографа как потенциальной основы для создания нарративно-психологического концепта, так как в нем используется повествовательная подача событий, место диалогов занимают нескончаемые цепи впечатлений, воспоминаний, эмоций, из которых и складывается

сознание героев. Специфичность автор видит в том, что игровой опыт определяется конкретной игровой идеей, которая по-своему интерпретируется игроком. Развивая идею сознания в Белой комнате, автор трактует его как восприятие игроком череды игровых событий, которые были интерпретированы им через его мысли, чувства, желания. Пространство в концепте «Белая комната» автор понимает как среду, в которой посредством взаимодействия с персонажами, прохождением уровней накапливается специфический игровой опыт. По мнению автора, в видеоиграх средством передачи идеи пространства может выступать виртуальный мир.

В разделе «Особенности внедрения идеи пространства в видеоигры» автор проводит идею, о том, что для полной адаптации идеи пространства в плоскость видеоигры необходимо рассматривать виртуальный мир как целостное пространство симулякров. В качестве симулякров в видеоигре могут выступать персонажи, объекты, то есть все то, что наполняет этот игровой мир и, в зависимости от контекста и игрового опыта, получают свою интерпретацию, от них будет зависеть качество игрового опыта, степень восприятия игры.

Раздел «Проявление сознания как субъективного игрового опыта» посвящен анализу психологической составляющей видеоигры, а именно концепциям восприятия и погружения. Как отмечает автор, идея сознания является тем психологическим компонентом, который обобщает погружение, его следствие – состояние потока, интерпретацию через эмоции и мысли. По мнению автора, данный компонент в Белой комнате может поддерживать баланс между сложностью и умениями игрока, логически связывать разные части уровня, позволяет переосмысливать игровые события.

В разделе «Нарративно-психологический концепт «белая комната» автор обращается к конкретным примерам и смыслу самой Белой комнаты (мультфильм «Смешарики», видеоклип музыкальной группы Imagine Dragons «Believer», юмористический видеоролик «THE WHITE ROOM», головоломка «Antichamber»). Семиотическая составляющая Белой комнаты, по мнению автора, заключается в создании нарративно-психологической модели мира, в которой происходят определенные события, влияющие на восприятие и ход игры. Белую комнату можно использовать в различных частях истории, где, в зависимости от нарративной составляющей игры, будет несколько ее изменена интерпретация. Во всех примерах автор прослеживает основной смысл Белой комнаты, который заключается в воздействии на сознание игрока через максимально минималистическое пространство. Кроме цветового оформления Белой комнаты автор отмечает, что необходимо учесть и основы композиционно-пластической и эстетической проработки, принципы построения данной модели.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала и даны рекомендации относительно перспективных направлений дальнейших исследований.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение особенностей видеоигры как сложного социокультурного феномена представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует и адекватный выбор методологической базы. Библиографический список состоит из 24

источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.