

ВКЛАД ЗВЕЗДНОЙ ИКОНОГРАФИИ  
В ПРОСТРАНСТВЕННУЮ ПРОБЛЕМАТИКУ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:  
СЛУЧАЙ ИГР-ХОРРОРОВ

Гийом Байшелье

Перевод Антона Боровикова

Перевод выполнен по публикации: Baychelier, G. (2018) Apports de l'icographie sidérale aux problématiques spatiales vidéoludiques: Le cas des jeux vidéo horrifiques. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 12. <https://doi.org/10.4000/resf.1766>

**Аннотация:** Научная фантастика и пространственное воображение привносят в видеоигры все разрастающийся нарративный и иконографический антураж (сеттинг). Помимо богатства новых вселенных, которые позволяет создать этот пространственный постулат, нам представляется, что репрезентация звездной пустоты к тому же по-новому ставит вопрос об отношении геймеров и геймерок к пространственному характеру образов на их пути. Пустота космических пространств предлагает пространство, принципиально основывающееся на отсутствии ориентиров, что противопоставляется характерной для компьютерных игр необходимости ориентироваться в пространстве. Это пространство — пустота *par excellence* — является как местом утраты, так и полем для исследования (*No Man's Sky*, 2016). Присущая звездной пустоте способность проявлять враждебность превращает ее в важное средство приведения в действие геймерских аффектов в видеоиграх-хоррорах. Начиная с *Dead Space* (2008) и заканчивая игрой «Чужой: Изоляция» (*Alien: Isolation*, 2014), страх пустоты встраивается в диалектику, противопоставляющую погружение в бесконечность пространственной черноты и заточение в замкнутых пространствах. Таким образом, эта образность усиливает игровые механики, свойственные жанру *survival horror*, в котором взаимодействие с отображаемым пространством превращается в игровое испытание, чьи условия варьируются от головокружительного освобождения до клаустрофилического сжатия. Использование сеттинга научной фантастики позволяет расширить условия репрезентации космического пространства, так же как и содержание



соответствующего им чувственного опыта. Этот текст исследует причины напряжения, создаваемого погружением в звездное пространство, с игровой и иконологической точки зрения.

*Ключевые слова:* Космос, пространственность, game studies, компьютерные игры, хоррор, воображаемое, иконография

Космическое Пространство<sup>1</sup> полностью открыто воображению. Пространственная пустота обладает характеристиками аристотелевского *diaphane* («прозрачного»)<sup>2</sup>: она представляет собой невидимую среду диффузии, делающую возможным видимый мир (Bontemps, Lehoucq, 2017, с. 38). Это плодородная область, в которой происходят присущие работе воображаемого трансформации<sup>3</sup>. Литература, комиксы, кино — но также пластические искусства<sup>4</sup> и философия<sup>5</sup> — переполнены догадками и фантазиями на эту тему. Видеоигры тоже не могут избежать стремления к этому безграничному горизонту и вносят свой равносильный вклад в космическое воображаемое и его культурную историю. Начиная с первых шагов медиа Космос превращается в игровую площадку для разработчиков, которые черпают из глубочайшего хранилища вымышленных образов, воплощенных в научной фантастике в литературе и в кино. Разработчики игр обращаются к уже известным нарративным рамкам (сеттингам), породившим изобилие репрезентаций, и создают на их основе творческие заявки в различных жанрах (Triclot, 2011, pp. 111–112), таким образом еще более преумножая формы и возможности использования космического антуража.

Очевидная связь между медиумом компьютерной игры и воображаемым, предопределенная научной фантастикой, заставляет задуматься о том, каким образом этот медиум представляет собой такое благоприятное поле для репрезентации космоса. Встает вопрос о целях пребывания игроков на игровом поле, смоделированном по образцу бесконечного. Возможности медиума

- 1 Написание с заглавной буквы «Космос» или «космическое Пространство» здесь используется в астрономическом смысле, в то время как написание со строчной буквы относится к геометрическому или физическому пониманию протяженности.
- 2 Как описано Аристотелем в «О душе». Книга II. Глава 7.
- 3 Понимаемые как «процесс пере-сочинения, пере-творения мира через изображения, символы, знаки, формы, репрезентации, которые обеспечивают [...] фундаментальную медиацию мест, пространства во всей его сложности» (Diruу, 2015, p. 14).
- 4 Такие как творчество К. Малевича, И. Кабакова, А. Кифера, В. Целминьш, Л. Грио, если мы возьмем всего лишь несколько примеров из XX и XXI века.
- 5 Об этом свидетельствует «Всеобщая естественная история и теория неба» Канта (1755), в которой разрабатывается гипотеза о множественности обитаемых миров (Hatzenberger, 2014, p. 131).

видеоигры позволяют отобразить звездную пустоту и воплотить ее в полигональных 3D-моделях; как результат, игра предлагает впечатляющий пространственный опыт и открывает новые перспективы, подвергаящие испытаниям эмоциональные силы игрока. В первую очередь объектом нашего эвристического исследования станет серия хоррор-игр *Dead Space*, опытные условия<sup>6</sup> которой включают страх пустоты, дезориентацию и лишение обычных для видеоигры ориентиров. Взаимодействие с космической бездной — это непростое испытание, которое артикулируется через научно-фантастическую нарративную рамку (сеттинга) и гейм-дизайн<sup>7</sup> (дизайн игры). Игрок поочередно переходит из одного состояния в другое — из заключения в замкнутом пространстве в головокружительную безграничность — через диалектику, противопоставляющую сжатие и расширение. Таким образом, благодаря сеттингу научной фантастики эта игра ставит под вопрос отдельные фундаментальные игровые схемы жанра хоррор, к которому она тем не менее все еще принадлежит. В свете этого напряжения между головокружительной безграничностью и сжатием от ужаса (*resserrement horrifique*) мы будем задаваться следующим вопросом: каким образом космическое Пространство позволяет (пере)осмыслить пространство игры?

На примере подборки разнообразных игр мы исследуем особенности, присущие определенным способам изображения звездного неба, которые допускает научная фантастика. Мы увидим, каким образом то, что представляется первичным свойством Космоса в качестве среды, а именно пустота, может превратиться в мощный двигатель в эмоциональном и игровом смысле. Анализ пластических качеств этого пустого пространства и аффективного содержания опыта, получаемого в нем, позволит нам строить предположения о его адекватности людо-аффективным претензиям компьютерных игр-хорроров — жанра, который спешит оспорить пространственность как таковую и в котором образ Космоса представляет структурно значимый мотив. Серия *Dead Space* позволит нам более глубоко изучить эту творческую заявку, поскольку она является уникальным случаем применения двойного сеттинга научной фантастики и хоррора. Таким образом, мы

6 Имеются в виду условия, модулирующие не только игровой, но и эмоциональный опыт, переживаемый игроками.

7 Как отмечают Сален и Циммерман, гейм-дизайн как практика дизайна основан на собственных фундаментальных принципах и на собственной системе идей, которые определяют, что такое игры и как они работают. Это требует понимания подобных систем и возможностей для взаимодействия с ними, так же как и возможностей выбора, который совершают игроки, и их последствий. Этот подход подразумевает понимание сильных связей между правилами игры и игровой деятельностью как таковой и, более того, понимание удовольствия, которое она вызывает, и историй, которые она рассказывает (Salen, Zimmerman, 2004, p. 6).

рассмотрим, как эта серия воспроизводит игровые цели, свойственные компьютерному хоррору, в репрезентации своего игрового окружения. В конце мы увидим, в какой мере такая постановка вопроса, спровоцированная гейм-дизайном этих игр, позволяет уловить аффективные и эстетические отношения с образом в видеоигре, осуществляемые через сложное переживание множественных пространственных условий.

Так спросим же себя: каким образом обращение к научной фантастике, наряду с глубиной космической необъятности, предоставляет новые возможности для обновления игрового хоррора? Далекий от духа приключений, питающего воображение межзвездных путешествий, дизайн уровней (level design)<sup>8</sup> в жанре хоррор работает в направлении пространственного сжатия (resserrement), стремясь запереть, поймать игрока, таким образом делая возможным исключительно тревожный игровой процесс (gameplay)<sup>9</sup>.

### Научная фантастика как игровое обещание

Asteroids, Computer Space, Elite, R-Type, Star Fox, Master of Orion, Halo, Mass Effect, Out There, No Man's Sky и так далее. Исчерпывающий перечень игр, которые вписываются во вселенную научной фантастики и обращаются к репрезентации Космоса, кажется невозможным делом. Научная фантастика — одно из оснований воображаемого в видеоиграх. Заимствование из научно-фантастической литературы<sup>10</sup> — знаменательный жест Стива Рассела в 1962 году, определивший форму игры Spacemar на компьютерах PSP-1 в Массачусетском технологическом институте. Отвечая на подлинную страсть к научной фантастике, он установил первую веху во взаимоотношении видеоигр и science fiction, заложив фундамент для грядущих игр (Triclot, 2011, p. 103). Необычная для своего времени программа позволяла взаимодействовать с компьютером в игровых и исследовательских целях (Genvo, 2009, p. 28): она приглашала игрока принять участие в поединках космических

8 Графический и структурный дизайн уровней в видеоигре, применяемый к географической и архитектурной организации испытаний, с которыми сталкиваются игроки.

9 Термин «геймплей» используется, чтобы описать модальности действий, доступных игроку в игре. Запуская видеоигру, игрок знакомится с тем, как работает система и ее механики (игра как объект), а также испытывает на себе потенциал «игры» (играбельность как качество), примеряя на себя игровое отношение к ней (игра как процесс), что переводится в термин «геймплей» через объединение этих двух аспектов в одно понятие в номинальной форме (Genvo, 2009, p. 143–144).

10 В данном случае серия «Цикл Фульгура» (серия Ленсмана) под авторством Эдварда Эльмера Смита (известного как Док Смит), печатавшаяся в США между 1931–1950 гг.

кораблей (которые также должны были преодолевать притяжение черной дыры) в пространственных рамках, налагаемых самой процедурой создания цифрового изображения. Затраты, необходимые для генерирования репрезентации космического Пространства, которая выводилась на экран в игре *Spacemar*, практически равны нулю. Чернота экрана моментально превращается в черноту звездного небытия, на которой выделяются светящиеся точки изображенных звезд; изображение геймера дорисовывает все остальное<sup>11</sup>. Корабли составлены из нескольких точек и не требуют никакой дополнительной работы по анимированию, чтобы обозначить их перемещение в пространстве. Впоследствии многие игры превратят ограничения в достоинства (Rogers, 2010, p. 200) через развитие иконографии, позволяющей обойти технические преграды, свойственные носителям, с которыми они связаны. Вслед за игрой *Spacemar*<sup>12</sup> эта связь электронных медиа с космосом продолжает укрепляться прямо пропорционально технологической и концептуальной эволюции их производства. Научная фантастика — мощный генератор новых форм, а также их резервуар, из которого разработчики умеют извлекать прибыль — даже с риском определенной избыточности (Letourneux, 2005). В иконографическом плане космическое воображаемое в игре проявляется через репрезентацию окружающего пространства, а также через героев и антигероев, которые в нем пребывают. Обратив внимание на их разнообразие и уникальность, мы можем точно уловить творческие преимущества, которые дает обращение к научной фантастике. Уникальная способность научной фантастики «улавливать фантазмы будущего» (Jameson, 2008, p. 15) и характерная для жанра способность к предвосхищению позволяют изобретать новые формы настолько активно, что кажется, будто «Научная фантастика [обладает] способностью экстраполировать возможное без всяких преград» (De Barros, 2015, p. 46). Эта творческая сила позволяет разработчикам предлагать игрокам чрезвычайное разнообразие изображений: миры, населенные идеально соответствующими жанровым конвенциям персонажами (роботы, андроиды, киборги, представители внеземных цивилизаций и т. д.). Кроме того, эти вымышленные миры открывают новые перспективы того, как можно соединить изобразительную иконографию и функцию игрового взаимодействия. Имея доступ к научному и технологическому воображаемому научной фантастики, разработчики получают немислимую свободу для создания персонажей, в совершенстве отвечающих целям гейм-дизайна. Именно в этот момент тот тип научной фантастики, который творчески развивается

11 Касательно сложности этого воображаемого см. подборку по «визуальной культуре» в журнале *ReS Futurae* (№ 5) и в частности статью Эльзы де Смет.

12 Давайте вспомним о таких последователях, как *Computer Space* (1971), *Space Race* (1973), *Space Invaders* (1978) или даже *Asteroids* (1979).

в видеоиграх, очень часто начинает работать по образцу *фэнтези*<sup>13</sup>, то есть порывает со здравым смыслом (Le Guin, 2016, p. 153). В том, что касается дополнения или актуализации новых человеческих возможностей (Jameson, 2007, p. 127), научное экстраполирование уступает место своего рода магии. Для решения игровых головоломок или иных манипуляций над игровыми объектами гибридные, мутировавшие или механические тела расширяют арсенал своих возможностей и развивают способности телекинеза, телепортации, стрельбы из лазеров, управления электричеством или огнем и т.п. Таким образом, практика игры обуславливается всей этой расширенной палитрой действий. В то же время антигерои, будучи внеземными существами, монстрами или даже роботами, могут в свою очередь обнаруживать сверхчеловеческие способности. В совокупности они составляют содержательный бестиарий, всеобъемлющий в отношении как иконографических мотивов, так и возможностей, предоставленных нарративными рамками (сеттингом) научной фантастики. В первую очередь важны такие преимущества, как скорость, сила, изменчивость или мутабельность (*mutabilité*), размеры, сопротивляемость и т.д. Та часть игры, которая подпадает под определение «агона»<sup>14</sup>, подразумевает, что геймер входит в тактическое отношение противостояния; таким образом, *агон* проявляет себя через сопротивление, которое оказывает игроку этот бестиарий. Итак, эти существа воплощают в себе важнейших агентов игровой практики. Разнообразие и сила их способностей будет увеличиваться пропорционально сопротивлению, которое будет оказывать им игрок. Это удваивает выгоду от обращения к научной фантастике. Представляется между тем, что в той или иной степени это обнаруживается во всех видах культурной продукции, каковы бы ни были нарративные рамки (сеттинг), в которые эти произведения вписываются. Невероятно разнообразные иконографические вариации допускаются и в *фэнтези*, *фантастике* или *хорроре*, включая легко доступный для понимания символизм (вариации форм, цветов, пропорций). Каким бы удивительным образом ни были устроены существа в указанных играх, они тем не менее отсылают к ограниченному набору кодированных форм. Широко распространенные конвенции предлагаются в известном количестве вариаций, дающих немедленный доступ к функциям, соответствующим их репрезентациям. Эти формальные категории непосредственно связаны с интерактивностью. Их

13 Иногда до такой степени, что их невозможно отличить, как, например, в творческих заявках таких игр, как *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* или *Final Fantasy VII*.

14 В смысле соревнования, понимаемого как сражение, в котором равенство возможностей создается искусственно, так что антагонисты сталкиваются при идеальных для этого условиях, способных придать триумфу победителя точную и неоспоримую ценность (Caillois, 1967, p. 50).

роль облегчает чтение образа в движении, придает ему «совершенную интеллигибельность» (Barthes, 1957, p. 24). Подобный процесс присущ не только научной фантастике — он обнаруживается во всех продуктах культурного производства, во всех повествовательных регистрах<sup>15</sup>. Нарративные и иконически-игровые (icono-ludiques) возможности, обуславливающие подобный сеттинг, оправдывают глубокие и прочные связи, которые видеоигры поддерживают с научной фантастикой. Однако наиболее интересный вклад, который делает такое сближение возможным, не обязательно связан с иконографической свободой, которую он приносит. Существует еще один путь, который необходимо исследовать, чтобы ухватить уникальный характер отношений между Космосом, научной фантастикой и видеоиграми.

### Измерения космического Пространства

Сказанное выше приводит нас к вопросу об отношении видеоигр к их опосредованной пространственности (Nitsche, 2008, p. 16), то есть к «отображаемому (représenté) пространству» (Marin, 2002, pp. 697–700) и тому, как оно симулирует и разворачивает Космос во всей полноте. В играх, объединенных под знаком научной фантастики, соединение репрезентации и играбельности (jouabilité) еще ярче проявляется через их географический характер, то есть через то, как они приглашают игрока отправиться в приключение, исследовать и примерить на себя новые миры. Еще раз: достаточно вспомнить игры, принадлежащие к жанру фэнтези, начиная с *The Legend of Zelda* (1986) и заканчивая «Ведьмаком 3: Дикая Охота» (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015), чтобы осознать, что удовольствие от географических открытий не является исключительной особенностью научной фантастики и присуще далеко не только ей. Конструирование воображаемых миров предоставляет подобную возможность вне зависимости от игрового сеттинга, через доступные исследованию расширения игрового мира, о чем свидетельствует пример *Grand Theft Auto V* (*GTA*, 2014). В этой игре игрок потенциально свободен в своих перемещениях и может направить свой аватар в любую доступную ему область игрового мира. Наивысшая степень свободы — игра в открытом мире (open world<sup>16</sup>), эталон крупномасштабной симуляции пространства, в котором можно ориентироваться. Игровое пространство не просто расширяется, но условия его использования заново переизобретаются

15 Вспомним антагонистов в таких играх, как *Assassin's Creed* (2007), чей исторический контекст отнюдь не мешает использовать репрезентации, чей размер изменяется в зависимости от присутствующей им игровой функции.

16 Относится к единой технологической системе, предоставляющей крупную игровую область, открытую для навигации.



в игровом процессе (*gameplay*) благодаря свободному доступу к игровому полю. Игра может стать «эмергентной» в понимании Йеспера Юула<sup>17</sup>. Далее это специфическое условие накладывается на то, что можно описать как «открытый диспозитив» (“*dispositifs ouverts*” Rieusset-Lemarié, 2001, p. 73), способствуя подобным образом автономии и импровизации игроков в игре. Подобные условия, широко распахивающие пространство игры, позволяют обратиться к определенной игровой механике, наиболее глубоко укорененной в пространстве. Имеется в виду прохождение определенного маршрута: в этой структурной модели переплетаются актуализация игрового процесса, разворачивание повествования и игровая практика. Маршрут — это одновременно динамическая структурирующая трасса и экономия ее освоения (Cagéri, 2013, pp. 27–28). Видеоигры предлагают игрокам маршруты, чья практика предполагает навигацию в пространстве и даже прокладывание новых маршрутов. Пути прохождения определяет сопротивление препятствиям, которые игроку предлагается преодолеть с помощью ловкости, быстроты или уловок, чтобы освободить дорогу. Дизайн уровней позволяет задуматься об условиях экспериментального маршрута, независимо от того, ограничен он препятствиями или свободен от всяких ограничений. Препятствия, эта фундаментальная движущая сила видеоигры (Aarseth, 2001, p. 159), воплощаются в игре с помощью структур, позволяющих проводить игроков через игру, заставляя их соблюдать маршрут (коридоры, арены, лабиринты и т.д.). И наоборот: устранение преград располагает к свободной практике модельных игровых пространств («виртуальных игровых площадок», Jenkins, 2004, p. 122)<sup>18</sup>.

В свете указанных выше соображений похоже, что изображение космоса имеет непревзойденные преимущества для реализации пространства, открытого к свободному прохождению. Космос — место абсолютного уничтожения разделителей, *déclision*<sup>19</sup>. Он позволяет раздуть игровое пространство до необъятных масштабов, которые можно прочувствовать только через прохождение непомерно продолжительного маршрута. Об этом свидетельствует игра *No Man's Sky* (2016): в ней можно, управляя космическим кораблем, отправиться в дальнее плавание, перемещаясь от планеты

17 Эмергентная игра включает гипотетический (основанный на предположениях) подход к игровой вселенной, порождаемой правилами и условиями игры, в отличие от прогрессирующей игры, предполагающей определенную заранее передовую линию, которая проходит шаг за шагом (Juul, 2005, pp. 67–83).

18 Как та, которую предлагает в качестве образцовых условий *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

19 «*Déclision*: демонтаж и разборка всех заборов, загонов, огороженных участков... *Déclision* придает процессу вылупления из яйца характер взрыва, и его амплитуда здесь вмещает в себя разрушение в мировых масштабах» (Nancy, 2005, p. 230).



к планете и находя там ресурсы, позволяющие продлить этот полет почти до бесконечности (Рис. 1). Игра обещает безграничную вселенную с бесконечными территориями для исследований. Следуя модели игры Elite (1984), игра No Man's Sky задействует прием процедурного алгоритмического генерирования и «алеаторно» (случайным образом) генерирует для каждой игровой партии  $2^{64}$  планеты<sup>20</sup>, каждую с собственной климатической системой, геологическими особенностями, неповторимой флорой и фауной (Рис. 2). Все они объединяются в значительное число систем, размещающих гигантскую территорию. Игра No Man's Sky – красноречивый пример того, как сеттинг научной фантастики способен предоставить единую картину Космоса в пространстве.



Рис. 1. Вид пространства в игре No Man's Sky (2016)



Рис. 2. Панорама планеты в игре No Man's Sky (2016)

20 То есть всего 18 446 744 073 709 551 616 планет.



Рис. 3. Карта звездного неба в игре No Man's Sky (2016)

Похоже, что та же самая интуиция, которая послужила мотивацией для создания игры *Spacemar*, воплотилась здесь с полным размахом. Плоскость, в которой игра принимает свою форму, теперь расширяется во всех направлениях, выплескивается за пределы экрана и обретает бездонную глубину. То, что в 1962 году было лишь ровной поверхностью круглого черного экрана, в котором обнаруживалась пространственная структура, замкнутая сама на себе и построенная на цилиндрической модели (Triclot, 2011, р. 213), становится океаном, чернота которого скрывает безграничные горизонты. В той мере, в которой карта неба в игре *No Man's Sky* (Рис. 3) позволяет его оценить, маршрут здесь многонаправлен. Будь то игра *No Man's Sky* или же игра *Elite: Dangerous* (2014), космическое Пространство дает возможность изобразить космос через структуру, которая вместо наслоения элементов дизайна или вкладывания их один в другой представляет собой принципиальное уничтожение разделителей (*déclousion*). Выходя за пределы репрезентации, Космос обретает плотность, превращается в материю, допускающую бесконечное количество перспектив. Так оформляется сеттинг игры, отличный от большинства прочих видеоигр: колоссальная форма, которая благодаря своей безграничности становится потенциально чудовищной. Отправляя игрока странствовать, *No Man's Sky* неохотно предлагает себя в качестве амбивалентного опыта открытости. Так начинается соскальзывание из восхищения в ужас. Таким образом, утверждается возможность смотреть в Космос сквозь призму фантастических вымыслов<sup>21</sup>, намеренно мыслящих его как открытую ловушку, удушающую своим гигантизмом.

21 Давайте возьмем в качестве примера фильм «Чужой» (Scott, 1979) ввиду его фундаментального положения в экосистеме воображаемого (Notéris, 2017, р. 42): чтобы усилить напряжение, создаваемое его пугающей научно-фан-

Последствия подобного безудержного расширения пространства игры — вот на что нам теперь следует обратить пристальное внимание. Речь пойдет о том, чтобы исследовать тот тип интенсификации аффекта, который вызывает внедрение в самое сердце абсолютно свободной от любых границ репрезентации космоса. Как именно внедренная таким образом иконография определяет рамку опыта, которая означает видеоигровой ужас?

### Из зияющей пустоты: Космос как аффективный двигатель

Космическое небо — пейзаж, о котором неизвестно, исчезает он или появляется, — может быть завораживающим местом, которое дает возможность для работы воображения, связанной как с напряжением сил, которые воплощает это место, так и с его безграничностью. Космический пейзаж пересекается со всеми символическими полями романтического пейзажа и продлевает их в бесконечность, создавая этим благоприятные условия для появления чувства возвышенного. Такой чувственный порыв (*elan sensible*), исходящий из безграничного и могущественного характера природы, варьируется от изумления к экстазу (Deguy, 1998, p. 22). Без сомнений, неограниченное расширение пространства передает ощущение возвышенного — единственный режим эстетической оценки, соразмерный его необъятности. Действительно, космическое небо вызывает состояние спутанных чувств удовольствия и ужаса, угнетения и подъема, аналогичное «движению возвышения» (*motion sublime*, Nancy, 1998, p. 88). Изображения звездного неба представляют открытое поле предельно великого, делая возможным опыт, который, несмотря на опосредование через медиа, невозможно представить себе, не рискуя некоторым головокружением. Колоссальность космоса выходит за пределы понимания. Его изображение удваивает это впечатление: небесные тела, туманности и газовые скопления сбивают с толку своим внешним видом и питают только воображение. Именно такие яркие видения предлагают следующие игры: *Everspace* (2017), *Elite: Dangerous* (Рис. 4), а также *Mass Effect 3* (2012).

Однако в тени колоссального простирается силуэт чудовищного. Как предостерегает сила возвышенного порыва, обещание восторга может быть легко взято обратно. Открытость можно представить как ловушку, попадание в которую может оказаться гибельным и сильно изменить чувства того, кто с ней столкнется. Космическая ночь — это открытая западня, пропасть, желающая поглотить каждого, кто рискнет в ней оказаться. Как говорит об

тастической историей, этот фильм играет на контрасте между открытым космосом и закрытым пространством.

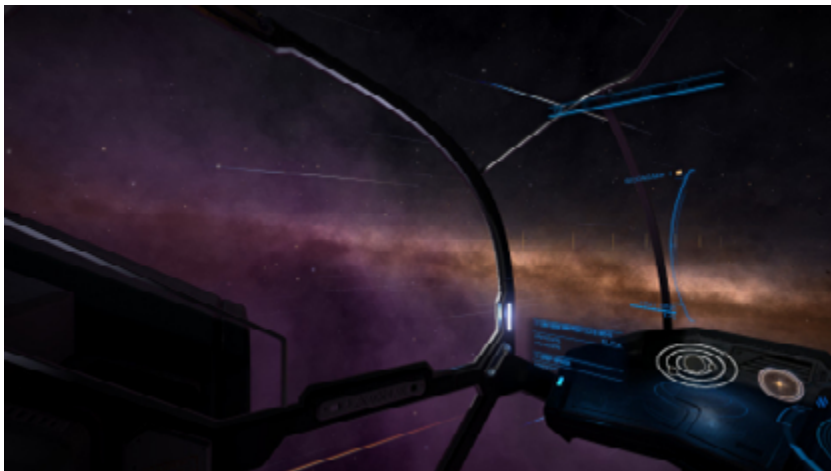


Рис. 4. Вид звездного пространства в Elite: Dangerous (2014)

этом Часть 16 игры Alien: Isolation, это — враждебная среда, в которой могут выжить только чудовищные формы жизни. Усеянное звездами небо может превратиться в лабиринт из незабываемых стен, предназначенный для того, чтобы в нем заблудиться. Этот образ родственен представлению о греческом Тартаре, ужасном месте «полного смятения, дезориентированного пространства, лишённого фиксированных направлений и обычных ориентиров» (Detienne, Vernant, 1974, p. 278). Нарушение ориентации здесь вызвано парадоксальным излишком воспринимаемой реальности — ощущением пустоты вообще везде. Репрезентация космических просторов предлагает даже еще более смелые игровые задачи по ориентированию, чем цели игр, основанных на иконографии нехватки<sup>22</sup>. «Пространство пустоты» (Territoire du vide (Corbin, 1990)) — космос — совершенно примыкает к полю vastus<sup>23</sup>: оно представляет собой бесконечное зияние, которое образует препятствие. Океанический, бездонный — его размах внушает страх; он равен греческому *róntos*:

*Róntos* — море в значении бездонного протяжения, хаотичное, лишённое дорог, как пространство, определяемое греками как *areiros*, *areiritos*, не потому что у него нет предела или края, но из-за того, что его протяжение нельзя пересечь (*peraio*) с одного берега на другой; непреодолимое пространство, в котором любая

22 Как, к примеру, постапокалиптическая пустыня, в которой происходит действие Fallout: New Vegas.

23 Отсылка к Диссертации на тему слова *vast*, опубликованной в 1685 году Чарльзом де Сент-Эвремоном (Le Scanff, 2007, с. 19). *Vast* (лат.) — пустынный, необитаемый; опустошенный, покинутый; безмерный, всеобъемлющий, мощный; ненасытный; необразованный, некультурный (Прим. пер. по словарю Королькова-Дворецкого).

проложенная дорога стирается и исчезает с ровной поверхности вод, никогда не бывающей одной и той же дважды (Detienne, Vernant, 1974, pp. 274–275).

Звездная ночь представляется местом гибели, как целина, лишённая дорог. Для перехода через нее требуются способности проводника. *Póros* — «представление, основанное на слиянии трех различных, но взаимодополняющих сфер: астрономии, навигации и гадания о будущем» (Detienne, Vernant, 1974, p. 273). *Póros* обозначает хитрость (*stratagème*), уловку, средство спасения из безвыходного положения. Навык космической навигации вырабатывается под знаком силы, способной проложить путь в море без дорог. Это не упражнение в прокладывании пути, по которому можно просто перемещаться или позволять себя пронести: в качестве платы за прохождение маршрута следует подвергнуть себя опасности. Свободное перемещение в этом пространстве происходит под риском неконтролируемого дрейфа (*dérive*): бросок костей, результат которого, возможно, позволит выжить. Риск, который предполагает, что мы должны подвергнуть себя опасности<sup>24</sup>. Напряжение, порождаемое этим обязательством, определяет содержание игрового опыта, — это может быть, к примеру, опыт неминуемой опасности. Подобное понимание риска, очевидно, возникает в такой игре, как *Adrift* («В дрейф») (2016). История этой игры началась с катастрофы на орбитальной станции (Рис. 5). Перемещаясь от модуля к модулю среди обломков развороченной станции, персонаж игрока трудится над тем, чтобы сделать



Рис. 5. Вид дрейфующей космической станции в игре *Adrift* (2016)

24 Обстановка видеоигры позволяет подвергать себя контролируемой опасности: испытание страхом без риска беды. Переживание опасности здесь создается с помощью силы убеждения игры, заключенной в иллюзии (Huizinga, p. 29).



возможным возвращение на землю. Помимо инертности персонажа, делающей опасным всякое перемещение, основная механика игры связана с неизбежной нехваткой кислорода. Итак, смысл игры состоит в том, чтобы рисковать: персонаж медленно прокладывает себе дорогу среди плавающих в открытом космосе обломков станции в поисках кислородных баллонов, разбросанных среди них. Оптимизация маршрута, прокладывание пути (*róros*) здесь становятся критически важными. Здесь опыт погружения в бездну определенным образом модулирует аффекты игрока.

Практически безграничное расширение географии здесь производится посредством разрушительной, океанической пустоты. Обширность пространства порождает нечто уродливое и отвратительное: с вами здесь не считаются ни физическая реальность, ни ее символическое значение. Если верить воображению, то в этом зияющем пространстве присутствуют как возможность приключения, так и власть ужаса. Это происходит одновременно в реальности игры (ее опасный характер) и в ее воссоздании в воображении (страх перед тем, что может случиться).

Такова двойственная пространственная модель, чья мощь так ясно вырисовывается в примере с игрой *Adri1ft*. Чтобы предотвратить дрейф в этой звездной пустоте, необходимы стратегии трассировки. Давайте спросим себя, каким образом это определяет процедуры гейм-дизайна, когда их цель — отображение звездной ночи.

### Отношения между Космосом и ужасом: скованность и иконография

В контексте научной фантастики нас интересует способность подобных репрезентаций приводить в действие негативные эмоции при помощи ограничений, изначально свойственных среде, которая в них воссоздается. В целом видеоигры предлагают нам опыт, основанный на практике принуждения. В своем типологическом анализе игровых удовольствий Сален и Циммерман упоминают фундаментальный характер удовольствия, которое игроки получают, подчиняясь системе через принятие правил, действующих в игре (Salen, Zimmerman, 2004, p. 334). Видеоигры жанра хоррор полностью соответствуют этому утверждению: фундаментальное понятие их геймплея — это ограничение через принуждение, и они полностью на этом сосредоточены. Их наиболее изнурительная форма соответствует определению «*survival horror*» (игра в жанре «хоррор», в которой цель заключается в том, чтобы выжить<sup>25</sup>): это прежде всего игры, чьи первичные компоненты — страх и отвращение, связанные с идеями бессилия и утраты

25 Как в классических примерах *Alone in the Dark* (1992), *Resident Evil* (1996) или *Silent Hill* (1999).

(зрения, жизненной силы, ресурсов для наступления и защиты). Эти игры воплощают в себе испытание, иногда — предельное; инстинкт самосохранения реализуется в них до конца, особенно когда геймплей нарушает соотношение сил не в пользу геймера. Как и во многих других жанрах видеоигр, путешествие осмысливается здесь как инициация. Однако в данном случае ужасающее путешествие включает в себя катабасис, то есть нисхождение в преисподнюю<sup>26</sup> — символическая модель, которая является одновременно нарративной и эстетической<sup>27</sup> (Рис. 6). Чтобы воплотить ее в жизнь, игры-хорроры выдвигают на первый план монструозную иконографию, первая встреча с которой определяется законами лабиринтоподобного мира, похожего на тюрьму и погруженного в адский мрак. «Опытный путь страха<sup>28</sup>», который должен пройти геймер, разыгрывается в сердце тьмы, идеального фактора депривации. В играх-хоррорах чернота встает на место архитектуры окружающей среды и размывает ее границы. Почти ослепнув<sup>29</sup>, геймеры и геймерки переживают острую тревогу, которую вызывает нарушение навигации и невозможность ориентироваться в пространстве. Из-за слепоты, вызванной использованием черного цвета, очертания местности ускользают от взгляда и превращаются в мощный источник страха.



Рис. 6. Подземное окружение в игре Outlast 2 (2017)

- 26 Помимо путешествия Одиссея в «Одиссее», классическая традиция описывает и другие катабасисы, связанные, как правило, с мифологическими персонажами, сошедшими в преисподнюю на своем героическом пути, — Геракл, Тезей и Пирифой, но в первую очередь — Орфей (Babbi, 2012, p. 19).
- 27 Возвращаясь к идее пути как «эстетического действия, которое позволяет проникать на территорию хаоса» (Caregi, 2013, p. 22).
- 28 «Опытный путь страха» (Perrop, p. 3) — также см. русское издание.
- 29 Используя этот принцип гейм-дизайна в буквальном смысле, игра-хоррор Perception (2017) предлагает играть за слепую героиню, которая может ориентироваться лишь с помощью эхолокации.



Та же самая чернота становится первым знаком несоизмеримой глубины и ужасающей пустоты космоса. Несомненно, звездная иконография также отвечает ночному (*nocturne*) режиму образа (Durand, 1984); она становится хранилищем этой принуждающей силы, дарованной непроницаемой темнотой, которая лежит в самой ее основе. Черная материя, влага (*humeur* — ср. гумор (Прим. пер.)), которая струится во взгляде, сжимает грудь и удушает, та субстанция, которая отдает тело бездне, проникает в «поле зрения, доводя до головокружения»<sup>30</sup> и погружает его в бескрайнюю ночь. Как позволяет предположить лексическое богатство слова «черный», лежащего в основании обширного символического поля (грустный, гибельный, уродливый, безобразный, жестокий, зловердный, дьявольский и т. д. — Pastoureau, с. 29), наводняющая эти игровые пространства чернота формирует структуру, заряженную отрицанием, и усиливает тревогу, вызванную крайней степенью отсутствия, которая обсуждалась выше. Чернота ночи пагубна (Pastoureau, р. 35), она связана с отрицательным удовольствием, в тени которого разыгрывается цельный опыт погружения в космическую пучину. Более того, звездная ночь предоставляет обескураживающую возможность испытать чувство утраты перед лицом бесконечного горизонта, который она открывает взгляду, и в то же время благодаря своей плотности — ощущение заточения. Будучи плодородной материей, она становится источником всех вещей, даже самых ужасных<sup>31</sup>. Ночная, глубинная чернота — площадка для тренировки воображения. Но здесь подразумевается уже не приятственное воображаемое, вызванное к жизни положительно возможным покорением Космоса. Погружение в бесконечность вызывает наваждения и потерю рассудка, расставляя настоящие капканы для эмоций. Ночная темнота — ключевой элемент опыта страха: страха быть захваченным врасплох, споткнуться, попасть в дурную случайность. Здесь приходит страх, связанный с двойной невозможностью: в ночь проникнуть невозможно ни зрительно, ни физически. Именно это сочетание бесплотности и отсутствия видимости вызывает особенно сильный страх, страх абсолютного отсутствия. Таков страх, вызванный финалом игры *Alien: Isolation* (2014): страх губительно-го дрейфа в слепом космосе (Рис. 7).

С легкостью вызывая одновременно страх пустоты и ночной тревоги, космическое Пространство, таким образом, является местом ужаса в высшем его проявлении: отлично приспособленная

30 Говоря о силе черноты в готических романах см. Le Brun, 1982, р. 114.

31 «Затея темперамента, жизнь сначала играет против ночи, поскольку ночь — это одна из величайших составляющих страха. Когда пространство растворяется в темноте, людьми, или пустотой, начинает править воображение, и результат от этого один и тот же» (Jourdan, 1989, р. 7).



Рис. 7. Пространственный дрейф в игре Alien: Isolation (2014)

для испытаний на выживание среда, чья способность вызывать сильные чувства могла бы мотивировать единственный в своем роде геймплей. Тем не менее оказывается, что область видеоигрового ужасного предлагает нам сравнительно мало примеров, вписывающихся в рамки научной фантастики<sup>32</sup>. Основное содержание этого корпуса игр составляют такие игры, как Echo Night: Beyond, серия Dead Space, Alien: Isolation, Stasis и Cayne или даже Soma; к ним можно добавить игры, которые также полагаются на силы ужаса, но необязательно входят в канон жанра: OverBlood, Extermination, Clive Barker's Jericho, серии F.E.A.R., System Shock или Doom<sup>33</sup>. К этим играм можно также прибавить BioShock и BioShock 2, которые разрабатывают ретрофутуристическую образность в духе Жюль Верна, опираясь на геймплей хоррора. Примеры научно-фантастического хоррора довольно редки по сравнению с тем, что обычно производит жанр. В этой связи можно предложить несколько гипотез. Во-первых, иконография хоррора акцентирует изображение плоти и органической материи. Монструозные репрезентации в упомянутых выше играх служат тому

32 На основании корпуса игр, включенных в мою докторскую диссертацию («Механизмы ограничений: межискусственная и видеоигровая иконология монструозных тел», под руководством г-жи И. защищенной в 2016 году в Парижском Университете 1 Пантеон-Сорбонна). В этот корпус вошла 121 игра, имеющая отношение к жанру «хоррор» или смежному с ним (крупнобюджетные проекты и независимые игры, которые вместе покрывают значительную часть игр и серий жанра). Из 121 игры только 22 были в сеттинге научной фантастики, включая три крупных эпизода серии Dead Space. Они также были единственными, в которых космическое Пространство было в полной мере использовано в игровых механиках.

33 Здесь можно было бы также упомянуть игры серии Alien Breed и Gears of War даже несмотря на то, что это игры в первую очередь в жанре экшен.

самым явным примером: зомби, монстры и истекающие кровью трупы, имя которым легион. Чтобы привести в действие сильные аффекты, ужас видеоигр использует опыт отвратительного (Baychelier, 2015, p. 82). Он коренится глубоко в парадоксальном очаровании (*fascination*), которое вызвано противостоянием отвратительному — в том смысле, который придает этому Кристева<sup>34</sup>. Однако наперекор всем ожиданиям культурная продукция в сеттинге научной фантастики очень редко связывается с репрезентацией субстанций, непосредственно провоцирующих отвращение. Воображаемое органического ужаса уступает место механическому воображаемому. Механическое чаще всего заменяет органическое, что приводит к изображению механизированных персонажей или неорганической металлической среды. В отличие от существ, населяющих такие игры, как *The Evil Within* (2014) или *Dying Light* (2015), здесь почти никогда не заходит речь о тератологических телах, «избегающих единства организма и преобразующихся в мясо» (Ancet, 2009, p. 48) (Рис. 8). Даже если машинное воображаемое не сводится к одним своим позитивным валентностям, вопрос о радикально отвратительном вряд ли имеет к нему отношение. Кроме того, похоже, что технологические возможности и прочие средства, дозволенные рамками научной фантастики и реализованные посредством таких механизированных или дополненных тел, нарушают определенные законы, структурирующие геймплей игр в жанре *survival horror*. Различные технологии ресурсы не могут и не должны приходить игроку на помощь. В устрашающих испытаниях, которым подвергаются геймеры и геймерки, поставленные в беспомощное положение, единственное действенное средство — это хладнокровие.

Из этого следует второе наблюдение. Программатика игр-хорроров выживания побуждает разработчиков строить диегетическое повествование в рамках «игровой готики» (Taylor, 2009, p. 48), которая начинается с расширения пределов литературной готики и ссылается на вполне определенную иконографию, обусловленную использованием основных клише «черной машинерии»<sup>35</sup>. Задействуя воображаемое, обыгрывающее фантазии о заточении, жестоком обращении и чувственности, игровая готика эксплуатирует целый ряд литературных клише, пропущенных через

34 «В отвращении есть что-то от неудержимого и мрачного бунта человека против того, что пугает его, против того, что угрожает ему извне или изнутри, по ту сторону возможного, приемлемого, мыслимого вообще. [...] В испуге отворачивается. С отвращением отказывается. [...] Но в то же самое время это движение, резкое, спасительное, притягивается к этому иному, столь же сладкому, сколь и запретному. Без передышек, это движение [...] притягивается и отталкивается одновременно и буквально выводит из себя» (перевод цитируется по Кристева, 2003, p. 36).

35 Здесь я использую формулу А. Ле Брун (Le Brun, 1982, p. 187).



Рис. 8. Живой мертвец, называемый Rapece (хищник), в игре Dying Light (2015)

фильм ужасов, уже усвоивших эти коды. Здесь перво-степенно важен принцип «пространственного повествования»<sup>36</sup>: это, прежде всего, окружающая среда, которая направляет рассказ и очерчивает контуры предлагаемого опыта, аффективного отношения, развивающегося в подобной обстановке. Медиум видеоигры способен оправдать любую логику выбора подобных пространств: кладбища, секретные лаборатории, усадьбы, церкви, оставленные города, лабиринты, мрачные притоны и другие зловещие места (Рис. 9). Эти пространства ужасного предназначены для принуждения, препятствования и поимки. Они похожи на декорации романов нуар, в которых заточение превращается в одержимость (Durot-Bouc e, 2012, p. 65). Благодаря архитектурному подходу, который они подразумевают, символические модели готической литературы<sup>37</sup> становятся идеальными примерами для проектирования игровых уровней, мыслимых исключительно по принципу уплотнения. Так игры-хорроры перезапускают первоначальные основания для тревоги<sup>38</sup>. Они формируют сеть камер и арен, на ко-

36 Дон Карсон, чей подход к проектированию парков развлечений сравним с дизайном видеоигр, говорит, что один из секретов создания тематизированных развлекательных пространств (физических или виртуальных) состоит в том, что элементы повествования как бы просачиваются из пространства, через которое проводят посетителя (или игрока). Через свою географию и элементы, которые его составляют (даже цвета или текстуры) пространство претворяет в жизнь то, о чем хотят рассказать дизайнеры.

37 Здесь важно, что его используют даже научно-фантастические игры: например, Dead Space 2 предлагает продолжительный эпизод в церкви (Часть 4), чья внешность явно обращается к готическому топосу, даже несмотря на свой футуристический дизайн.

38 Тревога непосредственно связана со своим телесным переживанием. Французское слово *angoisse* происходит от латинского *angustia*, в свою

торых игроки должны будут потеряться, запустив игру. Все дело в столкновении со стенами: чисто логически ничто не указывает на петю и разомкнутость в эфирных пространствах.

В свете этих замечаний об «игровой готике» — глубоком источнике, питающем видеоигровой ужас, — экстремальная открытость репрезентаций космоса как будто действует наперекор ее полномочиям. Даже если звездный «сеттинг» способствует разработке дизайна игры, сосредоточенного на отсутствии и принуждении, он по своему принципу решительно противоположен идее заточения, лежащей в сердце такого предприятия, как ужас. Несмотря на ощутимые связи между сеттингом научной фантастики и нарративными рамками, лежащими в основе культурной индустрии ужаса, ни одна из таких связей не кажется очевидной. Как же тогда соединить пространство ужасного и звездное пространство? Может ли космос стать полноправным повествовательным пространством ужаса? Уникальное использование звездной пустоты в качестве игрового поля в трилогии<sup>39</sup> *Dead Space* (2008, 2011, 2013)<sup>40</sup> делает соединение космического и ужасного возможным и позволяет рассмотреть последствия этого как на уровне гейм-дизайна, так и на уровне игрового опыта. Это позволит нам увидеть, как такие игры выстраивают диалектику, способную разрешить парадокс видеоигрового ужаса в рамках научной фантастики, при этом используя как раз характеристики отображения космического Пространства.



Рис. 9. Дом Бейкеров, основное игровое пространство в игре *Resident Evil 7: Biohazard* (2017)

очередь происходящего от глагола *angere* (сжимать, сжиматься). (Также см. немецкое *Angst*. — Прим. ред.)

39 Мы не включаем сюда *Dead Space: Extraction* по той причине, что ее геймплей отличается от канонической серии (рельсовый шутер).

40 Для обозначения игр серии мы будем использовать сокращение *DS* и соответствующий порядковый номер игры.

## Dead Space, или звездный хоррор

В игре Dead Space вы играете за Айзека Кларка<sup>41</sup>, механика, который добровольно согласился быть принятым в спасательную команду, чтобы вернуть свою возлюбленную, находящуюся на борту космического корабля класса «планетарный потрошитель» USG «Ишимура», корабля, связь с которым оборвалась, как только он вышел на орбиту планеты Эгида VII. Фабула, основанная на многочисленных заимствованиях из фильмов «Чужой» (Scott, 1979) и «Нечто» (Carpenter, 1982), дает нам понять, что внеземной предмет, обнаруженный в процессе бурения, Красный Обелиск<sup>42</sup>, является источником заражения: он вызывает у экипажа отвратительные мутации, превращая его членов в «некрморфов»<sup>43</sup>: органические свойства этих персонажей становятся главным источником ужаса в данной серии игр. Игра отдает должное жанру «survival horror», делая персонажа игрока<sup>44</sup> не наемником и не закаленным солдатом, а инженером, чьи навыки ограничиваются управлением аппаратурой. Тем не менее Dead Space также использует характерные приемы научной фантастики, связанные с технологиями будущего: «стазис» позволяет заморозить во времени монстров и объекты, «телекинез» — переместить их на некоторое расстояние. Но эти псевдоспособности, похоже, не влияют на внутреннее строение игры как хоррора. Эти возможности по-прежнему смехотворны перед лицом могущественных и крайне многочисленных противников, даже когда они служат целям геймплея, позволяя использовать игровое окружение, чтобы реализовать в нем игровые задачи. Следуя логике жанра survival horror, внутренние пространства Dead Space (закрытые пространства, темные коридоры, задымленные машинные помещения, лаборатории, больницы и т. д.) сопротивляются взгляду и могут быть изучены лишь ценой опасной разведки (Рис. 10). Пусть и трудная для непосредственного восприятия, эта среда допускает

41 Имя персонажа — это двойное посвящение Айзеку Азимову и Артуру Кларку.

42 Во французском переводе игры Обелиск становится «Монолитом», несмотря на то, что он имеет форму двойной спирали ДНК. В английской версии он называется «маркер», что одновременно указывает на маяк (буй), могильную плиту и генетический маркет. Несомненно, французский перевод отсылает к монолиту из «Космической Одиссеи» Стэнли Кубрика (1968), чье возмущающее воздействие, в некотором смысле, сродни этому Красному Обелиску, постоянно сводящему с ума Кларка и его соплеменников.

43 От древнегреческого nekros, что означает «мертвый», «мертвец». Хотя формальные аспекты монстров заимствованы из фильма «Оно» Карпентера, характер распространения заражения явно напоминает о неисчислимом множестве игр, в которых основной действующей силой повествования является мутация в результате заражения, как в классических сериях Resident Evil (1996), а также Dead Rising (2006), Dying Light (2015) и многих других.

44 Главный персонаж игры, чья точка зрения и тело принадлежат геймеру во время игры (Perron, 2016, p. 152).



относительно прямолинейные перемещения<sup>45</sup>. Декорации игры, разделенные на отдельные участки, находятся в состоянии разлуки, смущая взгляд, чтобы нагнетать «саспенс»<sup>46</sup> и ощущение постоянной угрозы. Нагромождение объектов и руин создает микролабиринты, откуда в любой момент могут появиться кошмарные монстры<sup>47</sup> (Рис. 10В). Такой дизайн уровней заставляет непрерывно сохранять бдительность. Более того, привычные игровые ориентиры здесь стерты, даже если так называемые пункты ориентировки<sup>48</sup> (Carson, 2000) сохраняются в окружении, чтобы можно было осознать, что это за декорации вокруг. Тем не менее в первой и второй части серии даже не обозначены уровни. Подсказки, относящиеся к дизайну уровней, все время прерываются: лишь редкие следы крови или люминесцентной краски светятся в темноте, смутно указывая направление, которому надо следовать. Полностью отсутствует какой-либо интерфейс, способный нарушить визуальную непрерывность игры; немногие ключевые сведения включаются непосредственно в диегетическое пространство (такие как показатель уровня жизни персонажа на его комбинезоне) (Рис. 12). Только светящаяся нить Ариадны, которую оставляет за собой комбинезон Кларка, может помочь ему отыскать дорогу в темноте (Рис. 13).

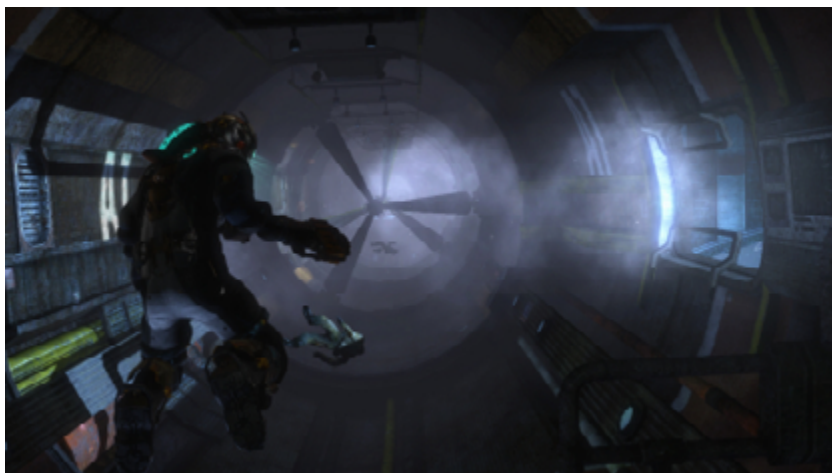


Рис. 10. Пространство, погруженное в темноту, в игре Dead Space 3 (2013)

- 45 Игровые пространства представлены в виде серии камер и коридоров, погруженных во тьму, чья структура с трудом поддается пониманию.
- 46 Как указывает Кэрролл, «саспенс» свойственен не только хоррору. Тем не менее он пишет, что это драматическое напряжение является главным повествовательным элементом в большинстве хоррор-историй (Carroll, 1990, p. 144).
- 47 Dead Space предлагает наилучшую репрезентацию тератологических тел в своем bestiarii, разработанном на основе идеи манипуляций с телами и их вскрытия.
- 48 То есть элементы, сопоставимые с реальным миром, которые позволяют игрокам догадаться, находятся они в больнице или в машинном отсеке.





Рис. 11. Противник-монстр (некроморф) в игре Dead Space 2 (2011)



Рис. 12. Игра Dead Space выводит непосредственно связанную с геймплеем информацию в диегетическое пространство. Скриншот из Dead Space 2 (2011)

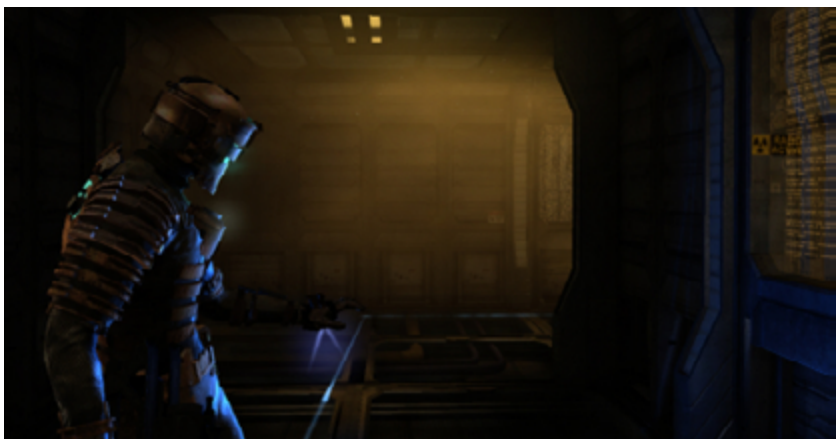


Рис. 13. Плотность темноты, которой приходится противостоять в игре Dead Space (2008).

Подобный тип закрытой среды встречается во всех трех эпизодах серии. Так или иначе, использование наряду с этим звездной пустоты позволяет выстроить очень мощную диалектику пространства. Эти игры неоднократно проигрывают кинематографические фрагменты, которые показывают выход в открытый космос. Их цель, в дополнение к более прочной привязке действия к научно-фантастической рамке, заключается в том, чтобы восстановить динамику, как правило, свойственную пространствам ужасного. Эти кинематографические сцены нагнетают напряжение, тем более сильное благодаря экспрессивному соединению открытого и закрытого. Так, в первом эпизоде присутствуют сцены в невесомости и выходы в космос, которые на самом деле не влияют на геймплей, поскольку игрок ограничен в своих перемещениях. Очень хороший пример — проигрыш в Эпизоде 4, по ходу которого Кларк должен нагнать кабину с огнестрельным оружием «Ишимуры» (Рис. 14): на самом деле для этого достаточно просто следовать по проходу вдоль корпуса корабля. Игрок может пере скакивать с одной стены на другую, но его движение остается линейным. Начиная с Dead Space 2 геймплей в невесомости улучшается, и его возможности расширяются. Эпизод 7 (Рис. 15) дарит возможность разнонаправленного движения. Кларк должен развернуть три солнечных батареи, питающие город-остров (Медузу), на котором происходит действие игры (Рис. 16). Именно возможность разворачиваться на 360 градусов позволяет репрезентации космического пространства наконец материализоваться в полной мере.



Рис. 14. Выход в космос на корпус «Ишимуры» в игре Dead Space (2008)

Возможность управлять персонажами от первого или от третьего лица в трехмерном пространстве остается относительно редкой в видеоиграх (исключая подводные сцены в 3D-играх), хотя



Рис. 15. Разнонаправленное движение в игре Dead Space 2 (2011)



Рис. 16. Опыт расширяющегося пространства в игре Dead Space 2 (2011)

симуляторы полета (стандартные или вписанные в сеттинг научной фантастики) обычно предлагают 360-градусный геймплей с полной свободой выбора направлений. Впрочем, игра *Dark Void* (2010) превратила это в уникальное коммерческое предложение<sup>49</sup>, введя подобную механику в самом начале (Рис. 17) и сделав ее постоянной, начиная с Эпизода 6. Близкий подход можно увидеть в игре *Shattered Horizon* (2009) и, в меньшей степени, в игре *Vanquish* (2010), в сцене в невесомости (Акт 6, миссия 5)<sup>50</sup>.

49 Паратекст, сопровождающий французское издание игры, утверждает, что это «первый полностью свободный экшен/шутер в трехмерном пространстве», который привносит «новую динамику в видеоигру».

50 К этому списку можно добавить *Gravity Rush 1 and 2* (2012, 2017), *Adrift* (2016) и *Prey* (2017).



Рис. 17. Снимок из игры Dark Void (2010)



Рис. 18. Корабль на орбите Tau Volantis в игре Dead Space 3 (2013)

Для того чтобы их игры еще более успешно мобилизовали аффекты игроков, разработчики из студии Visceral Games постепенно вводят в Dead Space диалектику на основе противопоставления расширения и сжатия. Особенно этому способствует возможность разворачиваться в невесомости на 360 градусов. Несмотря на более расслабленный, в ущерб ужасающему характеру серии<sup>51</sup> геймплей в целом, один продолжительный проигрыш в Dead Space 3 исполь-

51 Третья часть серии отказывается от ограничений, структурирующих геймплей в двух предыдущих эпизодах, в пользу более устойчивого ритма игры, действие в которой основывается на изобилии ресурсов. Кроме того, в игре больше врагов, что значительно меняет геймплей, превращая Dead Space, несмотря на его сеттинг и иконографию, скорее в шутер (стрелялку), чем в сурвайвал (игру на выживание).



зует подобный пространственный контраст для создания более напряженного игрового опыта. Весь четвертый эпизод дает нам возможность прочувствовать динамическое соотношение между бесконечностью космической пустоты и более чем тревожным заточением. Хотя контекст истории снова изменился, инженер Кларк опять оказывается в открытом космосе, у приборной доски модуля, который позволяет ему перемещаться по космическому кладбищу, образовавшемуся из обломков и брошенных кораблей<sup>52</sup>, дрейфующему на космической орбите вокруг планеты Тау Волантис (Рис. 18). С каждым ходом персонаж проваливается в бездну на время, которого хватает, чтобы добраться от своего модуля к обломкам космического корабля и собрать там ресурсы. Ни один рейс не обходится без встречи с некроморфами, свободно бродящими по корпусам кораблей (Рис. 19), и драки с существами, которые рыскают внутри них. Этот проигрыш растягивается на несколько чередующихся фаз, в которых дрейф в открытом космосе сменяется разведкой внутри корабля (Рис. 20). Такой игровой процесс вызывает тревожный дискомфорт, в который вносит свой вклад чередование расширяющихся и сжимающихся пространств. Темнота в подобных местах — обычное дело. Тем не менее уникальность игровых локаций заставляет переживать ее по-разному. Каждая из локаций воспринимается по-своему, несмотря на то, что они переходят одна в другую. Дело в том, что игровые ограничения в них различны.



Рис. 19. Противник (некроморф) в ходе космической вылазки, игра Dead Space 3 (2013)

52 Этот аспект игры вновь возвращает нас к специфике «ужасных мест» (*horribilis loci*) «черного» (готического) романа, так же как и «Ишимура» в первом эпизоде или плавучий город Медуза в DS2. Во всех этих играх можно встретить разнообразные готические «топосы», введенные в научно-фантастический контекст: Кларк проходит через больницы, лаборатории, морги, машинные отделения и прочие места в состоянии запустения.



Рис. 20. Сцена разведки внутри корабля в игре Dead Space 3 (2013)



Рис. 21. Репрезентация бесконечно огромного космоса в игре Dead Space 2 (2011)

Радикально расширяя поле игры в открытый космос, Dead Space расшатывает фундамент хоррор-геймплея образца *Alone in the Dark* (1992) и *Resident Evil* (1996). Эти игры сделали своей главной движущей силой заключение в закрытом пространстве, вплоть до того, что кадр изображения в них был ограничен условной камерой с фиксированным фокусным расстоянием (изначально — по техническим причинам), чтобы было проще захватывать игрока врасплох (Roux-Girard, 2009, с. 151) в чрезвычайно опасной игре, в которой ограничение поля зрения всегда свидетельствует о тревожащем присутствии (Deleuze, 1983, с. 30). Таким образом, отношения между игроком и хоррор-пространством больше не работают. Разработчики Dead Space вводят в игру новые условия, которые, будучи едва намечены в первом эпизоде, усиливаются, начиная со

второго. *Dead Space 2* мобилизует космическое воображение в его самых тревожно-мучительных видах. В отличие от таких игр-симуляций космических исследований, как *No Man's Sky* или *Elite: Dangerous*, игра *Dead Space 2* не дает возможности (и средств) навигации, которые можно было бы расценить как призыв отправиться на поиски приключений. Эта игра — не о космическом энтузиазме, возбужденном его необъятной далью, а скорее о страхе, который она вызывает. На место чарующему характеру космической иконографии приходит осознание смертельной реальности этого места (Рис. 21). Во всех трех играх серии космическая пустота неизменно присутствует в качестве угрозы. В нескольких проигрышах Кларка едва не засасывает пропасть, вполне отвечающая описанию, которое мы сформулировали выше, а именно — ненасытная, гигантская, океаническая. Геймеры и геймерки оказываются лицом к лицу с пробуждающимся ужасом. Его сила удваивается благодаря ограничениям, вновь создающим необходимые условия для игрового опыта ужасного. Совсем как в игре *Adrift*, космос существует как место нехватки: запасы кислорода ограничены, движения стеснены из-за отсутствия гравитации. К страху пустоты прибавляется опасение свободного дрейфа, который точно приведет к удушью. В плане дизайна уровней, отказ от любой понятной структуры превращает игровое пространство в зону, в которой опасность может грозить отовсюду, из любого направления в охвате 360 градусов, значительно дальше, чем область, которую показывает экран игры. Стерты все «знаки угрозы» (Perrow, 2004), позволяющие создать осязаемое напряжение в играх-хоррорах. Ничто не предвещает опасность: ни звуков<sup>53</sup>, ни теней. Один лишь датчик кислорода на спине Кларка постоянно напоминает о возможности фатального исхода. Вместе с почвой, исчезающей из-под ног героя, рассеивается и уверенность в том, что опасность может скрываться только в темноте. В этом сеттинге опыт страха разыгрывается согласно новым условиям. В конце концов даже просто перемещение в любом направлении становится таким же опасным, как маршрут с препятствиями, где рыщут монстры. Тем не менее сама идея маршрута — это все еще игровое испытание, даже если этот маршрут растворяется в расширяющемся Космосе.

Подобные гейм-дизайнерские решения неявно подтверждаются в *Prey* (2017), структурируя отдельные аспекты ее творческого высказывания. *Prey* — игра в сеттинге альтернативной истории и научной фантастики, которая также обращается к движущим силам ужаса. Совсем как в *Dead Space 2*, игроку приходится постоянно покидать пределы орбитальной станции (Талос 1), чтобы

53 Звук почти полностью отсутствует во время выхода в открытый космос, а саунд-дизайн продуман так, чтобы сделать акцент на присутствии персонажа игрока: его дыхание — самый громкий звук, в то время как вражеские угрозы почти не слышны.



перемещаться между различными зонами. Однако цели и задачи вылазок в космос полностью отличаются. Там, где в игре *Dead Space* бескрайний размах космоса используется, чтобы вызвать парадоксальную мрачную тревогу, игра *Prey*, напротив, движется в противоположном направлении, используя обратное движение, которое предполагают эти вылазки, для того, чтобы продемонстрировать размах своего дизайна уровней. Каждый выход в космос — это повод разобраться в устройстве этой станции, мыслимой как *dungeon*<sup>54</sup> (Рис. 22). Несмотря на отдельных бродящих там существ, космическое Пространство рассматривается не как *locus horribilis*, а почти как тихая гавань — по сравнению с тлетворной обстановкой, царящей в стенах станции. В этой игре космос — это место для ориентирования в пространстве, в котором почти ничто не тревожит игроков. Собранные здесь данные материализуются, чтобы помочь игроку составить ментальную карту (внутреннего) поля игры и усилить свою «топографическую вовлеченность»<sup>55</sup> в него (Calleja, 2006, p. 181). По сути, ограничения, которые игра *Dead Space* вводит, чтобы сохранять свой ужасающий характер, здесь неприменимы. Игрок не дезориентирован, не ограничен в потреблении кислорода, его маршрут едва ли запутан<sup>56</sup>. Поскольку речь здесь не идет об игре-разведке, *Prey* показывает звездную бесконечность в позитивном ключе, преследуя собственные цели в гейм-дизайне. Таким образом, опыт погружения в космическую ночь не обязательно синонимичен опустошению и потере. Тем не менее такой подход вторит тому, что уже описывалось выше, поскольку он исходит из сходного желания: связать игроков со средой, которая формирует их опыт участия. Но там, где *Dead Space* усиливает интенсивность страха, который вызывают его интерьеры, через контакт с открытым космосом, *Prey* позволяет их одомашнить. С помощью собственного объемного изображения космическое Пространство, тем самым, учит нас оценивать его на глаз, улавливать различия в том, как структурируются внутренние и внешние пространства, и таким образом почувствовать разницу в опыте, который они предлагают. Эта связь между игроком и пространством становится возможной и за пределами игрового опыта благодаря осознанию в полной мере

54 Типичная модель исследуемого пространства в видеоиграх. Чаще всего она представляет собой лабиринт, в его сердце находится одно или несколько существ, которых следует победить.

55 Как указывает Вольф, навигация несводима к перемещению по местности. Для него это исследовательская практика, которая включает создание ментальной карты, позволяющее нам понять, как соединяются игровые пространства. Таким образом, становится возможным принятие решений, чтобы ориентироваться и продвигаться дальше (Wolf, 2011, p. 19).

56 Если игрок переместится слишком далеко от станции, то радиация все-таки нарушит его или ее зрение и может, через какое-то время, убить персонажа.

пространственного характера изображения — чьи условия восприятия (и контакта с ним) обуславливают его аффективное восприятие.



Рис. 22. Орбитальная станция Талос 1 из игры Prey (2017)

### К звездной иконографии

На примере игры Dead Space мы видим, как изображение космического Пространства, а в сеттинге научной фантастики, помимо своего увлекательного характера, через симуляцию собственной безграничности может силой приводить в действие негативные аффекты. Сочетание научной фантастики и хоррора позволяет рассмотреть, как устроена иконография, связанная с характеристиками звездной пропасти, не ограничиваясь при этом формальной имитацией и подражанием астрономическим изображениям. Более того, чувственный опыт, получаемый через опосредованный контакт с такой колоссальной пространственностью, соответствует игровому испытанию, чье содержание согласуется с опытом видеоигрового ужасного и так или иначе вновь оказывается связано с заточением. Dead Space открывает новый путь для обновления приемов дизайна уровней, структурирующих жанр survival horror. В качестве альтернативы готическим ловушкам игра предлагает прыжок в невесомость, чья сила сталкивает геймеров и геймерок лицом к лицу со звездной ночью, неизбежно приводящей в ужас тем, сколь она огромна, неизмерима и недружелюбна. Вот урок, который научная фантастика может преподать видеоигровому хоррору.

В действительности предложенная игрой Dead Space диалектика приглашает исследовать двойную пространственность, которую гейм-дизайн реализует через уникальное взаимодействие

с поверхностями или, скорее, их отсутствие. Интерьерам, ограниченными стенами, мир игры противопоставляет «скайбоксы»<sup>57</sup>, сделанные из глубиной черноты, — своего рода оболочки, содержащие наблюдаемый мир игры. Взаимодействие с моделями стен противопоставляется полному отсутствию осязаемого фона. Как *frons scaenae* (сценический фасад римского театра)<sup>58</sup>, «скайбокс» воплощает вымысел, тесно примыкающий к реальности, и обеспечивает возможность удаленного, открытого взгляду бесконечного. Опыт игрока теперь не ограничен объемными скульптурными принципами трехмерного образа в видеоигре, чей статус образа-объекта<sup>59</sup> подтверждается возможностью его пространственного исследования. Взаимодействие с объемами смоделированных закрытых пространств противопоставляется восприятию всей протяженности образа в целом, как в эпизодах игры в открытом космосе. Такое соединение открытых и закрытых пространств меняет саму парадигму восприятия. Выбор звездной иконографии распаивает пространство игры, предполагая восприятие скорее размаха, нежели определенного объема. Главным источником ваших отношений с Космосом оказывается его пустота, что нам и предлагает оценить игра *Dead Space*. Открывая видеоигровому ужасу доступ в звездные пропасти, научная фантастика позволяет превратить страх пустоты в эстетический опыт, превосходящий непосредственное отношение между игрой и игроком: теперь это упражнение в оценке данных, которые видеоигровой образ предлагает вашим чувствам.

## Литература

- Aarseth, E. (2001) *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*. In: Eskelinen M., Koshilaa R., ed. *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Ancet, P. (2009) *Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux*. In: Harent, S., Guéron M., ed. *Beautés monstres*. Paris: Somogy éditions d'art, pp. 39–49.
- Babbi, A. M. (2012) *La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval*. In: Bermejo Larea M.E., ed. *Regards sur le locus horribilis. Manifestations*

57 Декорации игры, симулирующие далекие расстояния и ограничивающие поле видимости.

58 *Fond de scène* (дно сцены) — термин для пространственной конструкции задника в театре, который Юбер Дамиш заимствует из римского театра (Damisch, 2012, p. 424).

59 В том смысле, что «теперь изображение — это не просто изображение объекта, который оно репрезентирует или к которому отсылает, и в этом смысле, это больше не изображение в традиционном смысле этого слова. Изображение само по себе становится объектом» (Rieusset-Lemarié, 2001).

- littéraires des espaces hostiles*. Saragosse: Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://doi.org/10.4000/resf.1766>
- Barthes, R. (1957) *Mythologies*. Paris: Seuil, 239 p.
- Baychelier, G. (2015) Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes. In: Talon-Hugon C., ed. *Nouvelle Revue d'esthétique* 2014/2, n° 14, L'Artialisation des émotions. Paris: Presses Universitaires de France.
- Bontems, V., Lehoucq, R. (2017) *Les Idées noires de la physique*. Paris: Les Belles Lettres, 208 p.
- Caillois, R. (1967) *Les Hommes et les jeux*. Paris: Gallimard.
- Calleja, G. (2006) (Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revisited. In: Santorineos M., ed. *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*. Athens: FOURNOS Centre for the Digital Culture.
- Careri, F. (2013) *Walkscapes, la marche comme pratique esthétique*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 217 p.
- Carroll, N. (1990) *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York, London: Routledge, Chapman and Hall, Inc, 272 p.
- Carson, D. (2000) Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. [online] *Gamasutra*. Available from: [www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental\\_storytelling\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php). [Accessed 27 June 2017].
- Corbin, A. (1990) *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*. Paris: Flammarion, 407 p.
- Damisch, H. (2012) *L'Origine de la perspective* (1987). Paris: Flammarion, 478 p.
- De Barros, M. (2015) *Magie et technologie*. Paris: Éditions Supernova, 112 p.
- Deguy, M. (1998) Le Grand dire. Pour contribuer à une relecture du pseudo-Longin. In: Michel Deguy et al., ed. *Du Sublime*. Paris: Belin.
- Deleuze, G. (1983) *Cinema I, L'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 296 p.
- Detienne, M., Vernant, J.-P. (1974) *Les Ruses de l'intelligence*. Paris: Flammarion, 316 p.
- Dupuy, L. (2015) Introduction générale. In: Dupuy L., Puyo J.-Y., ed. *De l'imaginaire géographique aux géographies de l'imaginaire. Écriture de l'espace*. Pau: PU Pau et des pays de l'Adour, pp. 177-180. <https://doi.org/10.4000/soe.2483>.
- Durand, G. (1984) *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* (1969). Paris: Dunod.
- Durot-Boucé, E. (2012) La Vision gothique noire. Fascination et effroi. In: Corvisier, C., ed. *Rêve de monuments, Éditions du patrimoine*. Paris: Centre des monuments nationaux.
- Genvo, S. (2009) *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan, 280 p.
- Hatzenberger, A. (2014) Kant, les extra-terrestres et nous. In: Martin J.-C., ed. *Métaphysique d'Alien*. Paris: Éditions Léo Scheer, 222 p.
- Huizinga, J. (1951) *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), traduit du néerlandais par Seresia Cécile. Paris: Gallimard, 350 p.
- Jameson, F. (2007) *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie* [2005] traduit de l'anglais par Vieillescazes Nicolas. Paris: Max Milo, 393 p.
- Jameson, F. (2008) *Penser avec la science-fiction* [2005], traduit de l'anglais par Vieillescazes Nicolas. Paris: Max Milo, 288 p.
- Jenkins, H. (2004) Game Design as Narrative Architecture. In: Wardrip-Fruin, N. et Harrigan, P., ed. *First Person: New Media as Story, Performance,*

- and Game. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, pp. 118–130.
- Jourdan, E. (1989) Entre chien et loup. In: *Anthologie de la peur*. Éditions Seuil, 384 p.
- Juul, J., (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 244 p.
- Kristeva, J. (1980) *Pouvoirs de l'horreur*. Paris: Seuil, 247 p.
- Le Brun, A. (1982) *Les Châteaux de la subversion*. Paris: Éditions Jean-Jacques Pauvert, 303 p.
- Le Guin Ursula K. (2016) *Le Langage de la nuit. Essais sur la fantasy et la science-fiction [1973–1977]*. Paris: Aux forges de Vulcain, 156 p.
- Le Scanff Yvon. (2007) *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*. Seyssel: Éditions Champ Vallon, 288 p.
- Letourneux, M. (2005) Les Univers de fiction dans les jeux vidéo. In: Sébastien Genvo (ed.). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan, 381 p.
- Marin, L. (2002) Représentation narrative. In: *Encyclopaedia Universalis*, T. 19, London: Encyclopædia Britannica Inc.
- Michel, P. (2008) *Noir. Histoire d'une couleur*. Paris: Seuil, 210 p.
- Nancy, J.-L. (1998) L'Offrande du sublime. In: *Du Sublime, ouvrage collectif*. Paris: Belin, pp. 76–103.
- Nancy, J.-L. (2005) *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme 1)*. Paris: Éditions Galilée, 248 p.
- Nitsche, M. (2008) *Video Game Spaces. Image, play and structure in 3D Worlds*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 320 p.
- Notéris, É. (2017) *La fiction réparatrice*. Paris: Éditions Supernova, 146 p.
- Perron, B. (2004) Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. In: Clarke, A. (éd.), *COSIGN 2004. Split*: Art Academy, University of Split, pp. 132–141.
- Perron, B. (2012) *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press, 171 p. На русском языке: *Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха – Бернар Перрон*.
- Perron, B. (2016) *Silent Hill: Le Moteur de la terreur*. Paris: Questions théoriques, 350 p.
- Rey, A. (2005) *Dictionnaire culturel en langue française*. T. 1, Paris: Dictionnaires Le Robert, Paris.
- Rieusset-Lemarié, I. (2001) Le Respect de l'autonomie des «images-temps» interactives. [online] *Site de l'Université Paris 8*. Available from: [http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/image\\_temps.htm](http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/image_temps.htm) [Accessed 15 April 2015].
- Rieusset-Lemarié, I. (2015) Dispositif ouvert. In: Veyrat M. (ed.), *100 Notions pour l'art numérique*. Paris: Les Éditions de l'immatériel.
- Rogers, S. (2010) *Level Up. The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Roux-Girard, G. (2009) Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone un the Dark Series. In: Perron B., *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson NC, London: Mc Farland & Company, Inc. Publishers, pp. 145–167.
- Saint Girons Baldine. (1993) *Fiat Lux, une philosophie du sublime*. Paris: Quai Voltaire, 628 p.

- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play, Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 672 p.
- Taylor, L. N. (2009) Gothic Bloodlines in Survival Horror Games. In: Perron, B., *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson NC, London: Mc Farland & Company, Inc. Publishers, pp. 46-61.
- Triclot, M. (2011) *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Éditions la Découverte, 252 p.
- Wolf, M. (2011) Theorizing Navigable Space in Video Games. In: Stephan G., Michael L., Dieter M. (ed.), *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. DIGAREC Series 06, Postdam: Postdam University Press, pp. 18-48.

## Людодграфия

- Adrift, Three One Zero/505 Games, 2016.
- Alien Breed Evolution, Team17, 2009.
- Alien: Isolation, The Creative Assembly/Sega, 2014.
- Alone in the Dark, Infogrames, 1992.
- Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Troika Games/Sierra Entertainment, 2001.
- Assassin's Creed, Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2007.
- Asteroids, Atari, 1979.
- Cayne, The Brotherhood Games/Daedalic Entertainment, 2017.
- Clive Barker's Jericho, MercurySteam Entertainment/Codemasters, 2007.
- Computer Space, Syzygy Engineering/Nutting Associates, 1971.
- Dark Void, Airtight Games/Capcom, 2010.
- Dead Space, Visceral Games/Electronic Arts, 2008.
- Dead Space: Extraction, Visceral Games/Electronic Arts, 2009.
- Dead Space 2, Visceral Games/Electronic Arts, 2011.
- Dead Space 3, Visceral Games/Electronic Arts, 2013.
- Doom, id Software, 1993.
- Dying Light, Techland/Warner Bros, 2015.
- Echo Night: Beyond, FromSoftware, 2004.
- Elite, David Braben, Ian Bell/Acomsoft, 1984.
- Elite: Dangerous, Frontier Developments, 2014.
- Everspace, rockfish Games, 2017.
- Evil Within (The), Tango Gameworks/Bethesda Softworks, 2014.
- Extermination, Deep Space/Sony Interactive Entertainment, 2001.
- F.E.A.R., Monolith Productions/Sierra Entertainment, 2005.
- Fallout: New Vegas, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010.
- Final Fantasy VII, Square, 1997.
- Gears of War, Epic Games/Microsoft Game Studios, 2006.
- Grand Theft Auto V, Rockstar North/Rockstar Games, 2013.
- Gravity Rush, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2012.
- Gravity Rush 2, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2017.
- Halo: Combat Evolved, Bungie Studios/Microsoft Game Studios, 2001.
- Legend of Zelda (The), Nintendo E.A.D./Nintendo, 1986.
- Legend of Zelda: Breath of the Wild (The), Nintendo Entertainment Planning & Development/Nintendo, 2017.
- Mass Effect 3, BioWare/Electronic Arts, 2012.
- Mass Effect, BioWare/Electronic Arts, 2007.
- Master of Orion, Simtex/MicroProse, 1993.
- No Man's Sky, Hello Games/Sony Interactive Entertainment, 2016.



Outlast 2, Red Barrels, 2017.  
Out There, Mi-Clos, 2014.  
Overblood, Riverhillsoft/Electronic Arts, 1996.  
Perception, The Deep End Games/Feardemic, 2017.  
Prey, Arkane Studio/Bethesda Softworks, 2017.  
R-Type, Irem, 1987.  
Resident Evil, Capcom, 1996.  
Shattered Horizon, Futuremark Games Studio, 2009.  
Silent Hill, Konami ce Tokyo/Konami, 1999.  
Soma, Frictional Games, 2015.  
Spacewar, Steve Russell, 1962.  
Space Invaders, Taito, 1978.  
Space race, Atari, 1973.  
Star Fox, Nintendo EAD/Nintendo, 1993.  
Stasis, The Brotherhood Games/Daedalic Entertainment, 2015.  
System Shock, Looking Glass Studios/Origins Systems, 1994.  
Witcher 3: Wild Hunt (The), CD Projekt Red/Bandai Namco, 2015.