

Ремізовський Артем Олександрович,
магістрант ФГН, Культурологія, МП-2, НаУКМА

Афективний поворот у game studies

Афективний поворот у game studies пропонується розглянути на прикладі відеоігор у жанрі жахів за схемою:

- специфіка комп'ютерних ігор як сучасних медіа;
- можливості афективного підходу до розкриття цієї специфіки;
- концепція «трюх» тіл канадського дослідника Бернада Перрона.

Комп'ютерні ігри (відеоігри) — це розважальні програми, що відтворюють віртуальну реальність, у якій грає користувач. Це спрощене, неповне інженерне визначення, воно не розкриває гру як нарративну історію або як процес, який визначається самим гравцем (класичне визначення гри за Гейзинга) [1]. Проте воно дає нам можливість говорити про їх специфіку, бо саме цей технічний аспект спричинив певну революцію розважальної культури. Джеспер Джул, наприклад, вказує на два аспекти, що змінили комп'ютер у грі [2]:

1) правила тепер підтримує не людина, а програма (що дає змогу, наприклад, вводити правила, не попереджуючи при цьому гравця);

2) відеоігри набагато менш обмежені простором і часом (наприклад, наразі достатньо маленького телефону, щоб грати у монополію, для якої до цього треба була велика карта на столі і зібрати гравців у певний час);

Ці два аспекти роблять комп'ютерні ігри дуже зручними медіа для сучасної культурної індустрії: ми можемо «запакувати» велику, розважальну, красиву історію і за більш-менш дешево продати її великій аудиторії. Тому, як і карти, відеоігри створюють відчуття повної зануреності і можуть призвести до психічної залежності.

Цей аспект «зануреності» і досліджує афективний підхід, який розглядає відеоігру як медіа, що створює віртуальний афективний простір, у якому гравець переживає унікальні ситуації, пригоду і проходить ідентифікацію себе з віртуальною реальністю. «Ілюзія пригоди» — це те, що робить відеоігри відмінними від кіно, де ми не впливаємо на те, що відбувається на екрані і де нас не змушують бути учасниками процесу. Може здатися, що з таким акцентуванням неможливо розповідати про сюжет і історію гри, але, як зазначає Перрон, у межах афективного підходу цілком можна розповіда-

ти про наратив. Створення афективного стану відбувається вже на візуальній стадії, а візуальні образи у відеоіграх — це часто образи, що входять до сюжетної структури.

Наприклад, тіло монстра — категорія, яку виділяє Перрон, коли аналізує, як працює тілесність у *survival horror games*, відеоіграх у жанрі жахів [3, с. 125–130]. Наприклад, у *Silent Hill-2* образи монстрів безпосередньо пов'язані з підсвідомістю героїв, які скоїли якісь страшні злочини. У *Dead Space* образи монстрів несуть науково-фантастичне навантаження: їхні тіла пов'язані з певними місцями, наприклад зі школою, де ці монстри мутували. На початку гравець не знає цього: він просто відчуває відразу (особливо до образів гіпертрофованих частин людського тіла, до яких часто звертаються «горрори»), небезпеку, коли бачить монстра з пилкою в голові чи залите кров'ю приміщення. Ці емоції посилюють його страх.

Друге тіло, яке також працює на ідентифікацію — це тіло персонажа [3, с.131–135]. У відеоіграх у гравця є віртуальне тіло, аватар, який бореться з монстрами і який переживає страждання, у тому числі фізичні. В іграх, де гравці грають від третьої особи (напр. *Resident Evil-2*), вони бачать і фізичні страждання свого протагоніста, і тіла інших персонажів, живих і мертвих. Аватар може тяжко поранитися, персонаж може жорстоко померти, і тому піклування про його тіло стає їхньою особистою справою. У багатьох *survival horror* на рівні ігрової системи є система забезпечення здоров'я персонажів: наприклад, в *Dark Corners of the Earth* гравцям недостатньо використати просто аптечку, їм треба нанести певний лікарський засіб для конкретної частини тіла. В інших іграх гравцям ще треба зважати на рівень голоду, спраги, хімічного зараження тощо.

Зрештою гравець опиняється у стані, який метафорично Перрон описує як «тіло без голови» [3, с. 136–141]. Тіло гравця занурюється в ігровий процес: попри страх воно змушене реагувати, діяти. Під час перегляду фільму жахів можна відвернутися: але для того, щоб пройти відеоігру, треба не відвертати погляду і щось робити. Це звучить жорстоко до гравців, але за проходження важкого випробування людина не лише отримує сплеск позитивних емоцій. Багато гейм-дизайнерів «нагороджують» гравця розкриттям фрагментованої, мозаїчної таємниці і закодовану культурну проблематику. Наприклад, у *Detention* ми через цей афективний стан пізнаємо трагічну історію про те, як під час Білого терору у Тайвані, за часів режиму Чан Канші, школярка через ревності доносить на свого викладача і його учнів, про що потім дуже шкодує.

Іншими словами, афективний підхід дає змогу зрозуміти специ-

фіку відеоігор як жанру мистецтва і як індустрії. Створення афективного простору безпосередньо пов'язане зі створенням, з одного боку, естетичного ефекту і трансляції наративу, з іншого — технічних засобів і схем ігроладу, що стають універсальними. Тому афективний підхід тут важливий, даючи можливість глибоко аналізувати цю частину сучасної культурної індустрії.

Використані джерела:

1. **Bogost Ian.** «Videogames are a Mess». Ian Bogost 3 (2009).
2. **Kennedy H. W.** Game cultures: Computer Games as New Media / H. W. Kennedy, J. Dovey. — UK: University of Brighton, 2006. P. 26–28.
3. **Perron Bernard.** «The survival horror: The extended body genre». Horror video games: Essays on the fusion of fear and play, 2009. P. 121–141.