Corpus Mundi. 2024. No 1 | ISSN: 2686-9055
Critics & Reviews | https://doi.org/10.46539/cmj.v5i1.87

What are Monsters in Computer Games?

Vladislav V. Kirichenko

HSE University (Saint Petersburg). Saint Petersburg, Russia. Email: kirlimfaul[at]gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Received: 20 May 2024 | Revised: 4 June 2024 | Accepted: 10 June 2024

Abstract

The current paper is a review of the monograph by Czech computer games researcher Jaroslav Švelch "Player vs. Monster. The Making and Breaking of Videogame Monstrosity" (2023). Švelch's work is dedicated to the figure of the monster in the gaming industry. The first chapter examines different theoretical approaches to the monstrosity. The second chapter touches on the classic gaming concept: "Player vs. Environment". The third chapter analyzes "monster realism" as a special form of visuality. The fourth chapter of the monograph is devoted to new trends in game designers' attitudes towards the monstrous: the manifestation of sympathy for monsters, the formlessness and incorporeality of monsters.

Keywords

Game Studies; Computer Game; Representation; Gameplay; Monster; Sublime; Abject; Antagonist

This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License

Кто такие монстры в компьютерных играх?

Кириченко Владислав Владимирович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Санкт-Петербург). Санкт-Петербург, Россия. Email: kirlimfaul[at]gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Рукопись получена: 20 мая 2024 | Изменена: 4 июня 2024 | Принята: 10 июня 2024

Аннотация

Настоящая статья является рецензией на монографию чешского исследователя компьютерных игр Ярослава Швелха «Игрок vs. Монстр. Создание и разрушение видеоигровой монструозности» (2023). Его работа посвящена фигуре монстра в компьютерно-игровой индустрии. В первой главе рассматриваются различные теоретические подходы к монструозному. Вторая глава затрагивает классическую игровую концепцию: «Игрок vs. Окружение». В третье главе анализируется «монстрореализм» как особая форма визуальности. Четвертая глава монографии посвящена новым трендам отношения к монструозному: проявление симпатии к ужасному, бесформенность и бестелесность монстра.

Ключевые слова

исследования игр; компьютерная игра; репрезентация; геймплей; монстр; возвышенное; ужасное; антагонист

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная

В современном мире компьютерные игры являются неотъемлемой частью культурной реальности. Появившись во второй половине XX в. в стенах разных университетов, уже к 80-м гг. компьютерные игры стали одним из новейших медиа, перевернувших наши представления о виртуальности, симуляции и играх, создав множество новых форм и понятий, необходимых для анализа этих инноваций. Компьютерные игры часто упоминаются в контексте своих наиболее популярных и расхожих жанров, среди которых можно вспомнить шутеры, стратегии, ролевые игры и т. п. Практически во всех магистральных жанрах компьютерных игр существовали и существуют симулятивные антагонисты, которые являются необходимым препятствием в прохождении той или иной игры. Антагонисты чаще всего формулируются как враги, но иногда они представлены откровенными монстрами, которые могли быть вдохновлены как различными мифологиями, описаниями из литературы, имагологемами из живописи или кино-образами. Монстры в компьютерных играх не являются чем-то очевидным, хотя многие нерефлективные игроки традиционно воспринимают их в качестве данности в определенных жанрах. Кажется важным задаться вопросом о том, что такое монстры, и разобраться в нем с помощью монографии чешского исследователя компьютерных игр Ярослава Швелха, с работами которого я познакомился (как и с ним самим) еще в 2018 г. после большой международной конференции “Death and Macabre Aesthetics in Games” (Москва), где он выступал с докладом «Непримечательная смерть людического монстра: исследование жизненных циклов видеоигровых монстров».

В настоящий момент Швелх является доцентом Карлова университета в Праге. Его первая монография «Игры за железным занавесом: Как подростки и любители в коммунистической Чехословакии заявили о своих правах на компьютерные игры» вышла в 2018 г. Ученый также публикует работы по истории и теории компьютерных игр, юмору в играх[1] и социальных сетях, а также феномену Grammar Nazi[2]. Последнее время он исследует историю, теорию и восприятие монстров в играх, чему посвящена его последняя работа «Игрок vs. Монстр. Создание и разрушение видеоигровой монструозности» (2023). Швелх предлагает исследовать монстров не только в компьютерных играх, но шире — и для такого расширения он использует понятие “monster studies” в ряде своих работ и на своем личном сайте (svelch.com).

Монография Швелха вышла в уже ставшей популярной серии Playful Thinking («Игровые размышления»), которая посвящена различным аспектам современного изучения компьютерных игр. Среди редакторов данной серии присутствуют одни из самых известных и активных исследователей игр: Йеспер Йюл, Джофри Лонг, Уильям Уриккьо, Миа Консальво. Сами редакторы

1 См. коллективную монографию (Giappone et al., 2022).

2 Букв. «грамматический нацизм» — интернациональное сообщество людей, особенно яро отстаивающих нормы литературного языка той или иной страны/местности. Название сообщества носит юмористический характер, а оно само не имеет никакого отношения к реальному нацизму.

определяют свой проект следующим образом: «Это серия коротких, понятных и аргументированных книг, в которых есть доля игровости и азарта, присущих играм. Каждая книга серии достаточно мала, чтобы поместиться в рюкзаке или кармане пальто, и сочетает в себе глубину и удобочитаемость для любого читателя, который хочет играть более вдумчиво или думать более по-игровому. В эту серию входят, помимо прочего, ученые, создатели игр и рефлексирующие игроки» (p. viii).

Краткое оглавление работы Швелха является достаточно понятным исходя из поставленной исследовательской задачи в виде monster studies. В первой главе рассматриваются различные теоретические подходы к монструозному, в ней читатель может познакомиться с основными принципами изучения монстров и увидеть противоречия между двумя различными способами изображения монстров — возвышенной и сдержанной монструозностью (sublime and contained monstrosity). Вторая глава является историческим экскурсом в историю возникновения монстров в играх и того момента, когда они стали популярной формой игровых антагонистов, в этой же главе затрагивается классическая игровая концепция «игрок vs. окружение», которая характерна для большинства компьютерных игр в принципе. Третью главу автор начинает с изложения исторических подходов к созданию визуальности монстров (от древнего и средневекового искусства до фильмов о монстрах), в главе также анализируется «монстрореализм» как особая форма визуальности. В четвертой главе рассматриваются игры, которые подрывают модель «игрок vs. окружение», ставя под сомнение героизм убийцы монстров (концепция «ложного героя) и инаковость монстров или высвобождая на свободу врагов, с которыми невозможно сражаться в обычных видеоигровых условиях, глава также обращается к новым трендам отношения к монстурозному: проявление симпатии к ужасному, бесформенность и бестелесность монстра и др.

В первой главе Швелх отмечает, что понятие «монстр» происходит от латинского “monstrum”, которое обозначает «то, что на что-то указывает, о чем-то предупреждает или что-то раскрывает». Действительно, это слово происходит, как и какой-нибудь французский глагол “montrer”, от глагола “monstrarer” («показывать»), причем иногда даже буквально так используется в русском языке: ср. такое явление, как «монстрация» в значении особой формы демонстрации. Швелх выпускает из внимания многие другие элементы становления этого слова, например, тот факт, что оно исторически связывалось с опытом сакрального или просто чудесного / сверхъестественного, видимо, это кажется ему очевидным. Также стоит отметить, что это слово долгое время не имело отношения к чудовищам и вообще не имело негативного оттенка, которым обладает сегодня, а, наоборот, скорее было позитивным обозначением «чего-то огромного». Так или иначе, Швелх в этой главе предлагает поверхностное погружение в вопрос возвышенной природы (sublime, в кантовском смысле слова) монструозного в классической и древней

культурах, а также отмечает современный этап «сдерживания» (containment) любого около сакрального восприятия или отношения к монстрам. Он отмечает:

> «Возвышенное — это переживание чего-то, что превосходит наши познавательные и интеллектуальные способности, будь то непостижимо прекрасное или непостижимо чудовищное. Этот тезис о возвышенности согласуется с тем, что монстры нарушают границы. Они могут сделать это несколькими способами. Во-первых, мы можем думать о монстрах как о таинственных захватчиках из-за пределов известного нам мира — то есть как о предвестниках космического хаоса. Во-вторых, следуя теории отвращения (abject) Юлии Кристевой, мы можем понимать монстра как «отвратительное» (abject) дополнение к человеческому субъекту. Таким образом, отвратительное чудовище состоит из вещей, которые мы предпочли бы держать внутри: скелет и телесные жидкости, а также наши скрытые страхи и желания» (p. 11–12).

Затем он кратко рассматривает одно из описаний бога Мардука, существующих в шумеро-аккадской мифологии, как классический пример возвышенного понимания монструозного. Чтобы различить игровое понимание монстров и классическое, Швелх вводит дополнительное понятие «сдержанной» (contained) и «укрощенной» (tamed) монструозности, которое во многом обратно возвышенному типу, поскольку его главной задачей становится апроприация монструозного и сведение к отсутствию у монстра трансгрессивного содержания. Однако данную дихотомию не следует понимать как бинарную оппозицию, но как шкалу или ось с различными пунктами на ее протяжении. Так, например, феномен «зомби» может быть прослежен вблизи как к первому типу (серия Resident Evil), так и второму (серия Plants vs. Zombies) в зависимости от степени карикатурности / фотореалистичности изображения. Несмотря на то, что игры в целом часто демонстрируют экстремальную (edgy) и трансгрессивную эстетику, чтобы шокировать и/или вызвать отвращение, на самом деле игровая индустрия в большей степени склоняется к эстетической политике «сдерживания» монструозного. В контексте этого рассуждения Швелх упоминает «парадокс трансгрессии» из исследования Торилл Мортенсен и Кристин Йоргесен: «Когда трансгрессивные практики интегрируются в культуру, будь то карнавал, обряд посвящения, трансгрессивное искусство в художественной галерее или трансгрессивные медиа, превозносимые за их экстремальность (edginess), эти практики принимаются в особый культурный контекст, в котором они редко воспринимаются как глубоко трансгрессивные» (p. 17). К сожалению, дальше Швелх эту мысль не сильно развивает, видимо, из-за тупиковости. Что делать с этой проблемой? и можно ли вообще после этого говорить о монстрах как о чем-то страшном, злом и т. п., не понятно...

Так или иначе объективация монструозного в культуре ведет к двум важным результатам: монстр может быть врагом или игрушкой (plaything). Первое представление является краеугольным камнем многих мифических и фольклорных историй: типичное путешествие героя включает в себя убийство

или хитрость в отношении чудовищного врага, который либо угрожает сообществу героя, либо проживает на опасной чужой территории. Второе — это его превращение в игрушку. Средневековые бестиарии, как правило, использовались в качестве учебного материала — не для изучения монстров, а для обучения латинской грамматике или христианской этике и пр. А драконы (и многие прочие существа) изображались не для того, чтобы запугать, а для того, чтобы иллюстрировать и развлекать. (В оригинале на странице 15 есть хорошая иллюстрация из Абердинского бестиария XII в., на которой дракон душит слона.) Современная массовая культура изобилует монструозными образами и имагологемами, оформленными в виде игрушек и развлечений. Часто это связывается со специфической логикой широкомасштабного потребления данных и информации (database consumption logic), что естественным образом находит отклик во всех видеоиграх, которые в значительной степени полагаются на базы данных и, как заметила Джанет Мюррей, вызывают «энциклопедические ожидания» (p. 26–27), по аналогии с «горизонтом ожидания» у читателей литературы определенных жанров. По словам исследователя монстров Питера Дендла, энциклопедический подход «оказывает эффект уплощения и демифологизации существ, чья сила якобы заключается в их тайне» (p. 27). Более того, можно было бы пойти дальше и отметить, что геймплеификация монстров или божественных существ, их сведение до людических функций, способствует преобразованию мифологического / демонического / монструозного дискурса в компьютерных играх в новый сугубо эстетический контекст, в котором семантика этих явлений сильно искажается, а сами демоны / монстры оказываются без какой-либо индивидуальности, кроме визуальной и математической, и становится лишь расширением игрового аватара (эта идея лежала в основе моего доклада «Демонический дискурс в “Shin Megami Tensei III: Nocturne”» на упомянутой уже конференции “Death and Macabre Aesthetics in Games”).

Затем Швелх несколько резко переходит к другому обсуждению, касающемуся концепции «симуляции врага» и того, как игры вообще становились в одном из своих уклонов игровой процедурой соперничества и сопротивления. Автор исследования верно показывает прямую зависимость компьютерных игр от наследия настольных военных игр (вроде Кригшпиля) и связь появления компьютеров, кибернетики и игр с последствиями Холодной войны: «Наследие это было двояким: в то время как наука и техника времен Холодной войны создавали технологии, предназначенные для контроля и моделирования конфликтных ситуаций, военная идеология Холодной войны рассматривала весь мир через призму конфликта» (p. 29). Необходимо понимать, что существует разделение игр (не только компьютерных) в зависимости от фокуса на какой-либо центральной идее, таких идей антрополог Роже Кайуа выделял четыре: 1) агон – соревнование; 2) алеа – случайность; 3) мимикрия – подражание; 4) илинкс (вертиго) – головокружение (Кайуа, 2007, с. 51–62). Эта очень известная, хотя и несколько спорная типология, часто в целом

характеризует игры как явление, а в компьютерной игре порой могут быть представлены сразу четыре данных идеи. Однако в случае Швелха, речь конкретно идет о первой людической идее, в которой есть обязательный соперник, который понимается не в спортивном смысле, но в военном — как «враг» (enemy). Это достаточно необычный взгляд, потому что, как кажется, эта медиафилософская аналитика не сильно подтверждается самими играми и их историками, причем параграф как будто должен был быть во второй главе (где как раз-таки всплывает концепция «игрока против окружения»), а не в первой, поскольку в следующем параграфе речь идет совсем про другое — про баги и глитчи, которые тоже могут вызывать «монструозный эффект», причем даже в аспекте возвышенного[1], поскольку часто игрок на них никак не может повлиять, особенно если он вызывает их неосознанно (например, классическое проваливание сквозь пол уровня и бесконечное падение в пустоту виртуального пространства).

Следующая глава Швелха посвящена главным образом концепции «игрока против окружения», которая обозначает игровые ситуации, в которых игрок или игроки управляют персонажами в моделируемой среде и сталкиваются с набором препятствий и врагов, которыми управляет третья сторона, которая может быть либо судьей-человеком, либо частью компьютерного программного обеспечения. Эта концепция сложнее и новее, чем классическое противостояние двух игроков, которых тоже может судить третичный эксперт. «Игрок против окружения» сыграл важную роль в становлении общеигровой модели опыта для одного игрока или группы сотрудничающих игроков. Поскольку здесь наличествует очевидная преемственность, Швелх обращается к инструкциям серии настольных игр «Подземелья и драконы», где обнаруживает: с одной стороны, под монстрами подразумевается «любые случайно встречаемые существа», а с другой — классические страшные чудовища. То есть уже в конце 70-х гг. «монстр» — это просто монстр. Рассматривая примеры Ultima (1981) и Wizardry (1981), автор доказывает, что все враги называются монстрами, даже если они похожи на людей. Обращаясь к первым компьютерным играм Швелх отмечает, что монстры часто становились целью и преградой для игрока по этическим причинам, и здесь он приводит в пример творчество Томохиро Нишикадо и его “Space Invaders” (1978), в которых игрок защищает землю от нашествия пришельцев (p. 58). Любопытно, что уже в начале 80-х появляются нестандартные игры, которые переосмысляют элементы человеческой повседневности в аспектах монструозного, или по крайней мере враждебного, хоть и порой комически. Так, в игре “Eugeńs Lair” (1983) одни из самых примечательных врагов – туалеты-убийцы (killer toilets), что расходилось с классической формулировкой монструозного во многих других проектах. Стоит отметить, что ранние компьютерные игры в целом были гораздо более комичными из-за карикатурности изображаемого

1 На этот счет есть отдельные работы, например, см. (Очеретяный, 2019; Латыпова, 2020).

(даже порноэротические) и по-детски безобидными в своей монструозной визуальности, что, конечно, не мешало им быть при этом очень сложными. В итоге установившаяся уже в конце 70-х гг. модель «игрока против окружения» дает понять несколько новых вещей о монстрах:

> «Во-первых, они враждебны, подобно вражеским самолетам в военных моделях времен холодной войны. Во-вторых, они объективированы — они становятся объектами действий игрока, обычно для того, чтобы их победить и превратить в добычу или очки; иногда цель состоит в том, чтобы «очистить» территорию от всех монстров, чтобы продвинуться вперед или получить преимущество. В-третьих, они виртуализированы, а это означает, что их можно отделить от материальных объектов вроде движущейся цели или игрушки» (p. 66).

Создаваемое пространство в модели «игрок против окружения» редко является средой в социальном или экологическом смысле слова. Это в большей степени пространство для завоевания (contest) или пространство испытания (challenge), если следовать логике Джоржа МакГрегора (p. 66). Таким образом, монстры в ранних играх становятся тем, что можно назвать «утилизируемыми аналогами» (generic expendables), которые часто объединяются общей людической функцией врага.

В третьей главе автор изучает нормы и процессы, которые формируют дизайн монстров в играх. Швелх выделяет три основных фактора репрезентации монстров. Во-первых, набор норм и условностей аудиовизуального представления монстров, унаследованных от других медиа. Второй фактор — это технологии, используемые для создания и выполнения игры: программное обеспечение для 3D-моделирования, механизмы рендеринга и пр. И самый главный третий фактор в дизайне монстров — это работы самих современных художников, дизайнеров и актеров для моделей. На мой взгляд, три указанных фактора, безусловно, влияют на образ монструозного в той или иной игре, однако представляется весьма трудоемким объединить анализ всех трех элементов в одной работе, мне никогда не встречались тексты с таким тройственным союзом, да и дальнейшие размышления Швелха показывают, что не все всегда релевантно. В этом разделе он анализирует преимущественно три игры “God of War” (2018) в аспекте рядовых монстров-мобов, “Bloodborne” (2015) в аспекте монстров-боссов и “Bayonetta” (2009) в аспекте человеческого монструозного. К сожалению, все три случая достойны гораздо более глубокого и отдельного рассмотрения, нежели дано в работе Швелха, потому что он в большей степени концентрируется именно на том, как создается дизайн монстров внутри студии разработки, опираясь на интервью разработчиков и дополнительные материалы по истории создания игры (p. 85–86). Однако Швелх намечает правильную линию рассуждения, и перед ним стоит более значимая задача показать, что он подразумевает под «монстрореализмом». Он пишет:

> «Черпая вдохновение из области социальной семиотики, мы можем понимать реализм как набор эстетических условностей и техник, используемых

> для достижения приемлемой иллюзии реальности; это означает, что существует не один реализм, а множество разных реализмов, каждый из которых находится в определенном историческом и культурном контексте. В случае с монстрами эти условности и приемы, как правило, заимствованы из изображений природы, особенно животных» (p. 81-82).

Последняя глава монографии Швелха затрагивает новые веяния в индустрии производства монстров. Он отмечает определенный поворот к серьезности изображаемого, к образности психологического уровня — «человек как монстр». Также, ссылаясь на Джефри Уэйнстока, он утверждает, что происходит «отделение монструозного от его физических параметров и внешности» (p. 107). Новые монстры часто становятся невидимыми в переносном смысле слова: это может быть психопат, который не отличается от обычных людей; безликий монстр в виде корпорации или предприятия; вирус или болезнь, которая пандемически уничтожает человечество; бесформенная аномалия, у которой нет ни имени, ни описания; сама природа, которая экологически реагирует на поведение людей.

В этой главе основная идея, которой хочет поделиться с нами Швелх, звучит примерно следующим образом: со временем игровых разработчиков, как и, видимо, теоретиков компьютерных игр, перестала устраивать классическая концепция «игрока против окружения», поэтому начали возникать новые формы и есть необходимость пересмотреть эту модель. Забегая несколько вперед, стоит признать, что игры были далеко не первыми в вышеперечисленных «новых» репрезентациях, хотя мы всегда будем интуитивно отличать симуляцию, несмотря на все кризисы интерактивности, от классической фикциональности литературы или кинематографа. В любом случае, Швелх полагает:

> «Современная постчеловеческая монструозность противоречит классической модели «игрока против окружения». Во-первых, доктрина эпохи холодной войны предполагает, что враждебный враг различим среди субъекта (или «нас») и его союзников. Но монструозность уже здесь, с нами, в нашем политическом теле или даже в наших физических телах. На самом деле, именно мы являемся монстрами друг для друга, для других видов и для природы в целом. Это первое противоречие можно назвать *провалом дистанцирования* (failure of distancing). Во-вторых, онтология врага предполагает, что враждебное существо находится в пределах досягаемости расчета и нацеливания. Но современные угрозы не могут быть уничтожены обычными вооружениями. Постчеловеческая монструозность может быть настолько неуловимой, сложной или безразличной, что избегает легкого схватывания и конфронтации. Мы можем назвать это противоречие *провалом втягивания в бой* (failure of engagement), поскольку субъект не может вступить в бой с монстром» (p. 107).

Далее Швелх рассматривает, как образом можно иначе понимать монструозное и соответствующий геймдизайн в играх на примерах нескольких проектов: “Shadow of the Colossus” (2005), “Undertale” (2015), “Amnesia : The Dark Descent” (2010), “Control” (2019), “A Plague Tale: Innocence” (2019). Рассмотрим

каждый пример в отдельности, поскольку у автора они относятся к разным новым параметрам монструозного. Так, на примере “Shadow of the Colossus” он анализирует меланхолию убийц монстров, которая выливается в концепцию ложного героя. Как утверждает Швелх, игра построена на контрасте спокойного путешествия и ярких битв с огромными существами, рядовых врагов в игре нет, только боссы. Этих боссов надо поражать в уязвимые места, от чего они испытывают болезненные ощущения и явно страдают, а музыкальный аккомпанемент всегда исполняет элегические и меланхоличные мотивы. Швелх полагает, что игра осознанно формирует — и это закладывалось геймдизайнером Фумито Уэдой — главного персонажа, Путника (Wanderer), как ложного героя, основной целью которого является высвобождение страшного демона в обмен на спасение неизвестной девушки. Это все становится понятно в самом конце игры, однако нельзя не отметить, что во всех играх Уэды главный герой является весьма нестандартным для компьютерно-игровой индустрии в целом, что заслуживает совершенно отдельного обсуждения[1]. Кроме того, концепция ложного героя представлена в играх шире и порой гораздо понятнее, чем в «Колоссах» Уэды, например, такими проектами могут служить “Spec Ops: The Line” (2012) и серия “Bioshock” (2007–2013).

Двигаясь дальше, Швелх отмечает, что уже в «Колоссах» ясно представлена пересборка монструозного, которую в другом виде можно встретить, например, в “Undertale” (2015), потому что в этой игре встает вопрос о симпатии к тем или иным монстрам: одной из главных особенностей игры является формат боя, в какой-то степени заимствованный из японских ролевых игр, однако реализующийся в самой игре совершенно непривычным образом, нехарактерным для японских RPG. Одна из главных «боевых» механик — это возможность разрешать практически любой игровой конфликт (энкаунтер) позитивным и миролюбивым способом. Тем не менее “Undertale” — это, скорее, игра про широкую вариативность: в ней буквально есть отдельные концовки «геноцид» (прохождение с убийством всех существ в мире) и «пацифизм» (когда игрок спасает всех и никого не убивает). Моя мысль в том, что нельзя прямо сказать, что это игра только про симпатию, но она в той же мере и про антипатию[2], если так захочет игрок, хотя игра, конечно же, подталкивает игрока к более миролюбивому прохождению с помощью образности милоты и различных нарративных приемов, отражающих определенную детскость некоторых персонажей, которые часто далеко не те, кем кажутся большую часть времени. В целом хорошее описание игры: “Undertale” — это не то, чем оно визуально кажется.

1 Есть довольна большая книга об Уэде, однако многие ее главы слабо раскрывают важные элементы геймдизайна Уэды, хотя основная идея правильная: у этого геймдизайнера была совсем другая идея компьютерной игры (Mecheri, 2017).

2 И сам Швелх замечает, что эта игра далека от того, чтобы действительно гуманизировать монстров (p. 119).

Затем автор монографии переходит к двум другим примерам: “Amnesia : The Dark Descent” (2010) и “Control” (2019). Оба случая демонстрируют проблематику современного антропоцена, в котором возможны невидимые угрозы, опасные призраки прошлого и пугающие существа из ниоткуда. Так, в «Амнезии» нас преследует таинственная сущность «собирателя» (“Gatherer”), который в определенной мере был порожден болезненным сознанием протагониста. Здесь интересны два момента. Во-первых, это существо не любит свет и постоянно сливается с окружением, игрок обнаруживает его благодаря звуковым источникам, также в игре в целом само пространство местами опасно для главного героя (красные лужи, темнота, вода с монстром) и пр. В “Control” же ситуация несколько иная: есть неописуемые враги по типу «Астральной колючки» (Astral Spike), одного из боссов игры, причем в игре очень много вариаций самых странных и необычных монстров, порожденных широко известным сообществом SCP (Secure, Contain, Protect), которое тоже следует рассматривать как отдельный вопрос. Последний пример, о котором хотелось бы упомянуть, это идея монстра как «роя» (swarm), вируса или животных как природного множества, которые встречаются в разных проектах. Например, в игре “A Plague Tale: Innocence” (2019) финальная битва выглядит как сражение с самой чумой, олицетворенной стаями сотен чумных крыс, которые ведут себя подобно единому организму.

В заключении рецензии стоит отметить, что работа Швелха представляет качественный экскурс в проблематику исследований монстров (monster studies) и монструозного в различных эстетических аспектах. В отличие от кинематографа и литературы, компьютерно-игровые монстры почти всегда представлены симулятивными моделями, которые создаются на основании определенных данных и технических процедур (p. 141). Швелх размечает историческую рамку возникновения и развития монструозного в игровой индустрии, отмечает важные этапы в становлении ее визуальности и репрезентаций, анализирует базовые модели игрового дизайна вроде «игрока против окружения» и предлагает пересборку этой концепции в контексте других менее классических, но все еще любопытных проектов, которые могут подорвать или пошатнуть устоявшуюся парадигму восприятия монстров только как объективированных злых существ, которые по факту давно утратили свой возвышенный и таинственный потенциал, сохраняющийся в адекватной форме далеко не во всех игровых проектах и жанрах. Несмотря на то, что работа Швелха оставляет приятное впечатление, в ней не обошлось и без минусов, которые чаще всего решились бы простейшей перепроверкой фактов и расширением некоторых подглав с анализом конкретных примеров. Например, автор утверждает, что все колоссы в игре “Shadow of the Colossus” миролюбивые и становятся агрессивными только после нападения игрока, что не соответствует действительности: многие боссы нападают на игрока сразу же после его появления на их арене, более того, если бы этого не происходило, некоторые боссы были бы просто непроходимыми. Кроме того,

у Швелха порой встречаются несколько странные формулировки, которые противоречат его собственным утверждения, например, он может рассуждать о том, что монструозное возникает из области божественного / сакрального / мифологического (первая глава), а потом отмечать, что их визуальность происходит от животных (третья глава), причем никак не комментируя терминологический разрыв. То же самое можно сказать и по поводу начальных рассуждений о монструозности как об абджекте / отвращении в кристевском понимании, которое изначально дается как одно из классических, но потом Швелх показывает его же в виде нового веяния в четвертой главе в контексте необычных игр, где есть нестандартная модель «игрока против окружения» — это выглядит достаточно непоследовательным. Как мне кажется, это происходит потому, что исследование Швелха просто перенасыщено разной литературой, хотя многие начинающие исследователи, интересующиеся данной темой, скорее сочтут это плюсом (потом самим меньше искать придется): список литературы монографии Швелха по количеству страниц такой же, как и сама работа; каждая глава достигает сотни источников.

Список литературы

Giappone, K., Majkowski, T., & Švelch, J. (eds.) (2022). *Video Games and Comedy*. Palgrave Macmillan.

Mecheri, D. (2017) *L'œuvre de Fumito Ueda : une autre idée dujeu vidéo [The work of Fumito Ueda: another idea of video games.]*. Toulouse, Third Editions. (In French).

Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.

Švelch, J. (2023). *Player vs. Monster. The Making and Breaking of Video Game Monstrosity*. The MIT Press.

Švelch, J. (2023). *Personal site*. Available at: svelch.com (accessed: 28.05.2024).

Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди.* ОГИ.

Латыпова, А. Р. (2020). Между мутацией и глитчем: цифровая эволюция медиа. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57 (2), 162-178. https://doi.org/10.5840/eps202057228

Очеретяный, К. А. (2019). Возвышенный игровой опыт: что следует из кризиса интеракции? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (4), 29–48. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10035

References

Giappone, K., Majkowski, T., & Švelch, J. (eds.) (2022). *Video Games and Comedy*. Palgrave Macmillan.

Kayua, R. (2007). *Igry i lyudi [Games and People]*. OGI. (In Russian).

Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57 (2), 162-178. https://doi.org/10.5840/eps202057228 (In Russian)

Mecheri, D. (2017) *L'œuvre de Fumito Ueda : une autre idée dujeu vidéo [The work of Fumito Ueda: another idea of video games.]*. Toulouse, Third Editions. (In French).

Ocheretyany, K. A. (2019).Sublime Gaming Experience : What Follows From the Interactivity Crisis? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (4), 29–48. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10035 (In Russian).

Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.

Švelch, J. (2023). *Player vs. Monster. The making and Breaking of Video Game Monstrosity*. The MIT Press.

Švelch, J. (2023). *Personal site*. Available at: svelch.com (Accessed: 28.05.2024).