



№8 (4/2025)

ЖУРНАЛ ВШЭ ПО ИСКУССТВУ И ДИЗАЙНУ HSE UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN



ЖУРНАЛ ВШЭ ПО ИСКУССТВУ И ДИЗАЙНУ HSE UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

Редакционный совет

АЛЯБЬЕВА ЛЮДМИЛА АНАТОЛЬЕВНА
Москва, Россия

БАЛАШОВ АЛЕКСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ
Москва, Россия

БАЛЪЯН КАРЕН ВЛАДИЛЕН
Ереван, Армения

БЁМИГ МИХАЭЛА
Рим, Неаполь, Италия

ДОРОНЧЕНКОВ ИЛЬЯ АСКОЛЬДОВИЧ
Москва, Санкт-Петербург, Россия

ДУХАН ИГОРЬ НИКОЛАЕВИЧ
Минск, Беларусь

КАВТАРАДЗЕ СЕРГЕЙ ЮРЬЕВИЧ
Москва, Россия

ЛАВРЕНТЬЕВА ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА
Москва, Россия

МЕЩЕРЯКОВ АРСЕНИЙ ВЛАДИМИРОВИЧ
Москва, Россия

ПЕРШЕЕВА АЛЕКСАНДРА ДМИТРИЕВНА
Москва, Россия

РИВЧУН ТАТЬЯНА ЕВГЕНЬЕВНА
Москва, Россия

ФАДЕЕВА ТАТЬЯНА ЕВГЕНЬЕВНА
Москва, Россия

ШИДЛОВСКАЯ ЕВГЕНИЯ ВЯЧЕСЛАВОВНА
Москва, Россия

Редакционная коллегия

Главный редактор
САХНО ИРИНА МИХАЙЛОВНА

Заместитель главного редактора
ВЕЛИКАЯ ЕЛЕНА ВАСИЛЬЕВНА

Ответственный секретарь
ЛУКИНА ПОЛИНА АНДРЕЕВНА

Научный редактор
СЕЛЕЗНЁВ МАКСИМ АЛЕКСАНДРОВИЧ

Выпускающий редактор
ЗУЕВ ДМИТРИЙ ВЛАДИМИРОВИЧ

Художественный редактор
БИРЮКОВ ДМИТРИЙ ЮРЬЕВИЧ

Главный редактор сайта
БЕРГЕР АЛЕКСАНДР ЮРЬЕВИЧ

Бильд-редактор
и менеджер по авторскому праву
ДОРОЩЕНКОВА ОЛЬГА ВИКТОРОВНА

Корректор
ПОВАРОВА СВЕТЛАНА ВИКТОРОВНА



Учредитель и издатель:

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)

Электронный научный журнал. Издается с 2024 года.
Периодичность: 4 раза в год

ISSN 3034-2031

DOI журнала: 10.17323/3034-2031
DOI 8-го выпуска: 10.17323/3034-2031-2025-8

Адрес редакции:

115054, г. Москва, ул. Малая Пионерская, д. 12
e-mail: art.journal@hse.ru
<https://art-journal.hse.ru>

© НИУ ВШЭ, 2025

Содержание

- 10 С. Г. КРАВЧУК, Н. А. КОРГИН, В. А. СЕРГЕЕВ
Арктический дизайн: опыт междисциплинарного конструирования предметной области
- 42 А.Н. АЛЕКСЕЕВ, О.Л.В. ШАРП
Социальный дизайн: от спекулятивных практик к устойчивому будущему
- 68 Е. А. ОРЛОВСКАЯ
Русский стиль: современная интерпретация национального наследия в культуре предметно-пространственной среды
- 118 М. В. ШИБАЕВ
Модульная память: образ индустриального жилья в видеоигровой архитектуре
- 148 Э. Г. НОВИКОВА
Игровая природа искусства vs художественная природа игры
- 168 А. М. АБУ МАХАДИ
Онтологический анализ как инструмент проектирования видеоигр
- 196 И. С. СТАХЕЕВ
Политическая теология игровых миров: от шмиттовской дихотомии к диссенсусу Муфф
- 212 КНИЖНЫЙ ОБЗОР
И. М. САХНО. «Рассеянное внимание» и гибридное зрительство в пространстве перформативных выставок

Contents

- 10 SVETLANA G. KRAVCHUK, NIKOLAI A. KORGIN, VLADIMIR A. SERGEEV
Arctic Design: Experience in Interdisciplinary Shaping of the Subject Area
- 42 ALEXANDER N. ALEKSEEV, OLGA L.V. SHARP
Social Design: From Speculative Practices to a Sustainable Future
- 68 EVGENIYA A. ORLOVSKAYA
Russian Style: Modern Interpretation of National Heritage in the Culture of the Subject-Spatial Environment
- 118 MAXIM V. SHIBAEV
Modular Memory: The Image of Industrial Housing in Videogame Architecture
- 148 ELEONORA G. NOVIKOVA
The Game Nature of Art vs The Artistic Nature of the Game
- 168 A. M. ABU MAKHADI
Ontological Analysis as a Tool for Game Design
- 196 ILIA S. STAHEEV
The Political and the Theological in Video Games: From Schmitt's Friend–Enemy Dichotomy to Mouffe's Dissensus
- 212 BOOK REVIEW
SAKHNO IRINA. "Distracted Attention" and Hybrid Viewership in the Space of Performative Exhibitions

от редакции

Дорогие друзья!

Школа дизайна Факультета креативных индустрий НИУ ВШЭ представляет восьмой выпуск электронного научного Журнала ВШЭ по искусству и дизайну / HSE University Journal of Art & Design, посвященный актуальным проблемам культуры и исследовательским дискурсам game studies. Сегодня дизайн — это не просто инструмент создания красивых объектов и инновационных пространств, это язык, на котором говорит наша современность. В этом номере мы предлагаем взглянуть на генезис социального и арктического дизайна и зафиксировать формирование нового дизайн-мышления как инструмента, позволяющего реагировать на глобальные вызовы. Мы искренне верим, что дизайн способен менять реальность и формировать новые ценности и смыслы, отражая дух времени. Авторы нашего журнала продолжают исследовать не только разные аспекты мирового искусства, но и тренды, идеи и технологии в области креативных индустрий.

Вторым объектом нашего исследовательского интереса стали современные видеоигры, которые сегодня требуют комплексного изучения. Мы представляем статьи, раскрывающие всё многообразие научных подходов¹, при этом основное внимание сосредоточено на трансформации игровых практик и параметрах развития immersive-технологий, которые определяют характеристики социального взаимодействия пользователей. Наши авторы

¹ Статьи опубликованы по результатам Международной научной конференции «Геймдизайн и геймстадис: онтология видеоигр», которая проходила 27–28 февраля 2025 года на базе Аспирантской школы по искусству и дизайну НИУ ВШЭ в пространстве Creative HUB Школы дизайна <https://design.hse.ru/news/4395>

рассуждают о методологических вызовах, с которыми сталкиваются исследователи при работе с игровыми платформами и оценке долгосрочных эффектов геймификации. Мы убеждены, что академический дискурс *game studies* должен не только фиксировать текущие тренды, но и формировать теоретическую основу для прогнозирования дальнейшего развития интерактивных медиа.

Выпуск открывает важная теоретическая статья наших коллег С. Г. Кравчук, Н. А. Коргина и В. А. Сергеева «Арктический дизайн: опыт междисциплинарного конструирования предметной области», в которой представлены результаты исследования, направленного на методологическое осмысление и отраслевое самоопределение арктического дизайна как самостоятельной области проектной деятельности. На основе корпуса текстов на русском и английском языках авторы выявляют три региональных подхода к определению арктического дизайна — российский, финский и канадский, — отличающиеся географической и отраслевой спецификой. С помощью методов комплексного оценивания проанализирована выборка учебных проектов, разработанных для экстремальных природно-климатических условий Российского Севера, в результате чего зафиксированы ключевые критерии успешности проектов арктического дизайна — актуальность и технология, объединенные понятием «адресное/локальное соответствие». Важным достижением авторов статьи является новое определение арктического дизайна как деятельности по организации автономного жизнеобеспечения в экстремальной среде через создание минимально соответствующих среде и пользователю продуктов и технологий.

А. Н. Алексеев и О. Л. В. Шарп в статье «Социальный дизайн: от спекулятивных практик к устойчивому будущему» обращаются к исследованию современного социального дизайна как критически важного инструмента интеграции технологических инноваций и социальных практик с целью поиска решений сложных общественных проблем. Особое внимание уделено этическим вызовам, связанным с внедрением инноваций, и роли спекулятивного дизайна в дальнейших дискуссиях о будущем. Авторы утверждают, что современные технологии не только расширяют инструментальные возможности социально-ориентированного проектирования, но и трансформируют их сущность, требуя от исследователей и практиков критического осмысления их воздействия на общество и иные инфраструктурные и природные системы. Интересен и анализ case-studies — на основе анализа студенческих проектов Школы дизайна НИУ ВШЭ демонстрируются исследовательские попытки молодого поколения дизайнеров осмыслить актуальные вызовы, связанные с социальной изоляцией, культурной идентичностью и экологической рефлексией.

Е. А. Орловская посвящает свою статью неорусскому стилю в предметном дизайне. В тексте «Русский стиль: современная интерпретация национального наследия в культуре предметно-пространственной среды» она предлагает комплексное переосмысление национального наследия в разных видах творческой деятельности: живописи, керамике, текстиле, создании

предметов мебели и интерьере. В центре внимания автора — крупные выставочные проекты, которые сегодня являются ареной для апробирования оригинальных творческих методов и демонстрации эталонных произведений. Особый интерес, по мысли исследовательницы, представляет собой мастерство художников, активно внедряющих новые технологии в пространство визуальной культуры. Привычные образцы вышивки и резьбы, кружевоплетения и ткачества предстают в совершенно неожиданных ракурсах авторского видения, что расширяет иконографию и типологию предметов интерьера и объектов предметно-пространственной среды.

Блок статей по видеоигровому медиуму открывает статья М. В. Шибаетова «Модульная память: образ индустриального жилья в видеоигровой архитектуре», посвященная репрезентации советской панельной архитектуры в видеоиграх и анализу тех смыслов, которые она обретает в цифровой среде. Панельное домостроение рассматривается как одно из важнейших явлений архитектурной истории XX века, сформировавшее облик советских городов и повседневность миллионов людей. На примере таких игр как «ШХД: Зима», *PANELKA*, *Bright Lights of Svetlov* показано, что архитектурные пространства в цифровой среде могут служить не только декорацией, но и самостоятельным инструментом нарративного и эмоционального воздействия. Игровые механики позволяют игроку проживать архитектуру вовлеченно: проектировать интерьеры, взаимодействовать с деталями быта, сопоставлять их с личными воспоминаниями и культурными ассоциациями.

Э. Г. Новикова в статье «Игровая природа искусства vs художественная природа игры» анализирует современные компьютерные игры в контексте искусства. По мнению исследовательницы, современные теория и практика геймдизайна всё чаще осмысливают процесс создания видеоигры как проектирование опыта игрока, поэтому одним из центральных понятий в исследовании становится понятие эстетического опыта и эстетического переживания. Обращаясь к классическим теориям, автор стремится сформировать вокруг понятий опыт/переживание (англ. *experience*) единое предметное поле, благодаря чему появляется возможность рассматривать компьютерные игры в сопоставлении с другими видами искусства с целью выявить их сущностные свойства. В статье предлагается релятивный подход к определению игровых механик, которые понимаются как способы изменения (трансформации) системы отношений между элементами, предоставленными автором (геймдизайнером, разработчиком) игроку. В качестве основного материала исследования привлекаются нарративные компьютерные игры, созданные в 2020-х годах российскими инди-студиями и получившие высокую оценку игроков и критиков.

В статье «Онтологический анализ как инструмент проектирования видеоигр» А. М. Абу Махади выделяет два метода, сложившихся в *game studies* (формирование фреймворков и паттернов геймдизайна), и формулирует метод онтологического анализа для определения релевантности онтологического статуса видеоигр. В качестве кейса рассмотрена видеоигра *Inside* студии Playdead, проанализированная на основе онтологии *Game*

Ontology Project (GOP) и призм Шелла. Результаты исследования показали, что онтологический анализ позволяет определять релевантные паттерны с высокой точностью, а основным недостатком методологии оказывается неполнота и неточность для данной задачи выбранной онтологии *GOP*. Для валидации результатов исследования используется прямой анализ релеванности паттернов, не опирающийся на онтологию игры, что закладывает почву для дальнейших исследовательских дискуссий.

Завершает наш выпуск статья И. С. Стахеева «*Политическая теология игровых миров: от шмиттовской дихотомии к диссенсусу Муффа*». Автор обращается к исследованию политико-теологического измерения видеоигр через призму концепций Карла Шмитта и Шанталь Муффа. Подчеркивается, что видеоигры, будучи искусственно созданными мирами, неизбежно воспроизводят определенные модели политического воображения: от шмиттовской дихотомии «друг–враг», в которой конфликт рассматривается как экзистенциальное основание политического, до муффианской концепции диссенсуса как институционализированного и неустраняемого противостояния. На примерах конкретных игровых кейсов (*Deus Ex*, *World of Warcraft*, *Civilization*, *EVE Online* и др.) показывается, как геймплейные механики и нарративные сеттинги либо поддерживают исходные политические модели, либо вступают с ними в противоречие. Автор приходит к интересному выводу о том, что видеоигры необходимо рассматривать не только как культурные тексты или формы развлечения, но и как лаборатории политико-теологических экспериментов.

Современный дизайн находится в поиске новых теоретических парадигм и проектных решений в силу конвергенции цифровых технологий и новейших антропоцентрических подходов. Мы постарались показать три актуальных направления — арктический, социальный и предметный дизайн — в качестве ведущих репрезентативных моделей адаптации к экстремальным условиям и требованиям к предметной среде. Важнейшим научным дискурсом для нас стала апелляция к видеоигровому опыту и актуальному геймдизайну, в пространстве которого происходит апробация не только инновационных интерфейсных решений, но и пересмотр онтологии дизайна в контексте его процессуальности. Исследователи видеоигр сегодня разрабатывают методологию анализа игровых систем, изучают практики гейминга и технологию трансферов, бросают эпистемологический вызов эпохе больших данных, формулируя новые подходы на стыке *computer science* и *humanities*, и это дискуссионное поле требует теоретического осмысления. Мы очень надеемся, что обретем новых читателей среди специалистов в области социального и предметного дизайна, а также в сфере видеоигрового медиума и индустрии компьютерных игр.

С наилучшими пожеланиями,
команда Школы дизайна

арктический дизайн: опыт междисциплинарного конструирования предметной области

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-10-41

Аннотация

В статье представлены результаты междисциплинарного исследования, направленного на методологическое осмысление и отраслевое самоопределение арктического дизайна как самостоятельной области профессиональной деятельности. Актуальность работы обусловлена интенсивным освоением северных регионов, где традиционные методы проектирования, разработанные для умеренного климата, оказываются неэффективными. На основе анализа обширного корпуса текстов на русском и английском языках выявлены и охарактеризованы три региональных подхода: российский, сфокусированный на промышленном дизайне и учете опыта коренного населения; финский, ориентированный на арт-практики, сервис-дизайн и устойчивое развитие; и канадский, специализирующийся на архитектуре, урбанистике и дизайне городской среды в условиях длительной зимы. Для выявления ключевых критериев успешности арктических проектов был проанализирован сорокалетний опыт подготовки дизайнеров на примере выборки учебных проектов (снаряжение, жилища, транспорт), разработанных в рамках уральской школы дизайна. С помощью методов комплексного оценивания, сочетающих гуманитарный подход и математическое моделирование, были определены главные факторы успеха проектов — актуальность и технологичность. Анализ также выявил «математический парадокс арктического дизайна»: проекты со средними оценками по всем критериям получают более высокий итоговый балл, чем проекты с контрастными (высокими и низкими) показателями. Ключевые критерии удалось объединить понятием «локальное соответствие», которое привело к новому определению: арктический дизайн — это деятельность по организации автономного жизнеобеспечения в экстремальной среде путем создания минимально соответствующих ей и запросам пользователя продуктов и технологий. Результаты исследования создают основу для подготовки дизайнеров нового типа, способных распознавать и творчески использовать региональную специфику.

Ключевые слова: арктический дизайн, экстремальная среда, локальное соответствие, комплексное оценивание, междисциплинарные исследования, региональная идентичность, проектная культура, жизнеобеспечение, Российский Север, методология дизайна

* Работа обобщает результаты исследования, выполненного при поддержке Российского научного фонда, проект 17-78-20047.

С. Г. КРАВЧУК*

Уральский федеральный университет им. первого президента России Б. Н. Ельцина, 620062, Россия, Екатеринбург, ул. Мира, д. 19
svetlana_usenyuk@mail.ru

Н. А. КОРГИН

Институт проблем управления им. В. А. Трапезникова РАН, 117997, Россия, Москва, ул. Профсоюзная, д. 65
nkorgin@ipu.ru

В. А. СЕРГЕЕВ

Институт проблем управления им. В. А. Трапезникова РАН, 117997, Россия, Москва, ул. Профсоюзная, д. 65
sergeev.bureau@gmail.com

SVETLANA G. KRAVCHUK

Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin
19 Mira Street, Yekaterinburg, 620062, Russian Federation
svetlana_usenyuk@mail.ru

NIKOLAI A. KORGIN

V. A. Trapeznikov Institute of Control Sciences of Russian Academy of Sciences
65 Profsoyuznaya Street, Moscow, 117997, Russian Federation
nkorgin@ipu.ru

VLADIMIR A. SERGEEV

V. A. Trapeznikov Institute of Control Sciences of Russian Academy of Sciences
65 Profsoyuznaya Street, Moscow, 117997, Russian Federation
sergeev.bureau@gmail.com

Для цитирования: Кравчук С. Г., Коргин Н. А., Сергеев В. А. Арктический дизайн: опыт междисциплинарного конструирования предметной области // Журнал ВШЭ по искусству и дизайну / HSE University Journal of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 10–41

arctic design: experience
in interdisciplinary shaping
of the subject area

Abstract

The article presents the results of an interdisciplinary study aimed at the methodological conceptualization and disciplinary definition of Arctic design as an independent field of design practice. The relevance of this work is driven by the intensive development of northern regions, where traditional design methods conceived for temperate climates prove ineffective. Based on an extensive analysis of Russian and English text corpora, the study identifies and characterizes three regional approaches: the Russian approach, focusing on industrial design and indigenous experience; the Finnish approach, oriented towards art practices, service design, and sustainability; and the Canadian approach, specializing in architecture, urbanism, and the design of urban environments for long winter conditions. To identify key success criteria for Arctic projects, a forty-year sample of student projects (equipment, housing, transport) developed within the Ural School of Design was analyzed. Using complex evaluation methods that combine a human-centered approach with mathematical modeling, the study pinpointed relevance and technology as the primary drivers of success. The analysis also revealed a “mathematical paradox of Arctic design,” showing that projects with medium scores across all criteria receive a higher overall rating than projects with contrasting (high and low) scores. These key criteria were united by the concept of “local adequacy,” which led to a new definition: Arctic design is an activity focused on organizing autonomous life support in extreme environments by creating products and technologies that maintain minimal adequacy to both the environment and the user. The research findings lay the groundwork for training a new type of designers capable of recognizing and creatively utilizing the geographical, climatic, and cultural characteristics of the territory.

Keywords: Arctic design, extreme environment, local adequacy, complex evaluation, interdisciplinary research, regional identity, design culture, life support systems, Russian North, design methodology

Введение

Глобальные климатические и экономические изменения привлекают все большее внимание к северным регионам, и в частности — к российскому сегменту Арктики. Расширение транспортных возможностей, развитие инфраструктуры, увеличение доступности природных ресурсов и появление новых туристических направлений постепенно превращают Арктику в территорию активного освоения и развития.

Россия как крупнейшая северная страна определила эффективное освоение арктических территорий одним из приоритетов экономического и научно-технологического развития, что закреплено в ряде стратегических документов: Морской доктрине Российской Федерации (2022), Основах государственной политики Российской Федерации в Арктике на период до 2035 года (2020) и Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации (2024) [Морская доктрина, 2022; Основы, 2020; Указ Президента, 2024]. Это означает, что активное заселение и освоение данного макрорегиона — как прибрежной части Арктики в строго географическом понимании, так и ее континентальной части, известной в народе как «Северá», — будет продолжаться. В связи с этим задача создания комфортных условий для жизни и деятельности человека в суровой природной среде обретает особую актуальность, а ее решение требует новых подходов в проектировании.

Одна из ключевых проблем в этом контексте — необходимость перехода от преимущественно ресурсного освоения Арктики к освоению созидательному, формирующему комфортное жизненное пространство для человека и общества в гармонии с природной средой. Сложность состоит в том, что традиционные методы проектирования предметно-пространственной среды, разработанные для регионов с умеренным климатом, оказываются неэффективными в экстремальных условиях Севера / Арктики. При этом новые принципы и практики находятся в стадии формирования, поскольку период массового освоения этих территорий пока еще относительно короток.

Применительно к дизайну это означает появление нового самостоятельного направления — арктического дизайна, объединяющего искусство и науку с целью проектирования жизнеобеспечивающих систем для географически изолированных территорий арктического региона [Гарин, 1991; Усенюк, 2011; Arctic Design..., 2012; Соловьева, 2016]. Это направление включает разработку специализированных продуктов и услуг для экстремальных условий: от одежды и оборудования для экспедиций до технологий для работы в холодном климате.

Самое время обозначить границы обсуждаемой предметной области. Арктический дизайн, о котором речь пойдет далее, принципиально отличается от одноименного сектора инженерных исследований в области техники для арктических работ [McPhail et al., 1976, с. 78–82; Eikill et al., 2007, с. 84–87; Bergström et al., 2017, с. 40–64]. Его задача — забота о физическом и социокультурном благополучии человека как неотъемлемой части

хрупкой арктической экосистемы. При этом область применения принципов арктического дизайна потенциально шире географических границ Арктики: в условиях глобальных климатических изменений этот регион становится естественной лабораторией для разработки и тестирования новых решений в области жизнеобеспечения человека в экстремальной среде. Такая концепция Арктики позволяет пересмотреть современный технологически обусловленный и зависимый образ жизни через дизайн для человека в экстремальной среде. Данная статья представляет собой первый шаг в методологическом осмыслении арктического дизайна как самостоятельной области проектной деятельности и посвящена ее отраслевому самоопределению.

Статья структурирована следующим образом: сначала рассматривается контекст появления и бытования термина «арктический дизайн» — как внутрироссийский, так и международный. Затем, в основной части, описываются процесс и результаты исследования, вследствие которых была определена онтология арктического дизайна и проведен комплексный анализ проектов¹ для выведения критериев оценки. В завершение обсуждаются направления дальнейшей исследовательской и проектной работы, а также перспективы развития данной предметной области.

История вопроса

В русскоязычном печатном пространстве термин «арктический дизайн», как мы его сегодня понимаем, впервые появился в журнале «Техническая эстетика», где сообщалось о международном проектом семинаре, прошедшем в Свердловске весной 1991 года [Мини-интердизайн..., 1991; Шатин, 1991, с. 7]. Организаторами этой встречи, открытой для практиков и преподавателей, стали сразу три школы дизайна — Свердловский архитектурный институт, Университет искусств и дизайна (Хельсинки) и Национальный колледж искусств и дизайна (Осло). На русском языке тема семинара была сформулирована довольно пространно: «Дизайн для экологически напряженных и человечески экстремальных ситуаций». Однако на английском данная формулировка преобразовалась в более лаконичную «The Arctic Design», что нашло отражение в эмблеме мероприятия (Ил. 1).

Возможные сомнения в адекватности перевода развеяла предварявшая семинар экспедиция в Российскую Арктику — в отдаленное оленеводческое стойбище Ямало-Ненецкого автономного округа, куда участники из профильных организаций Свердловска (Творческо-педагогическая студия «Дизайн»; НИИ Автоматики) и Москвы (ВНИИТЭ) были заброшены вертолетом [Мини-интердизайн..., 1991, с. 15; Дизайнер..., 1991, с. 5].

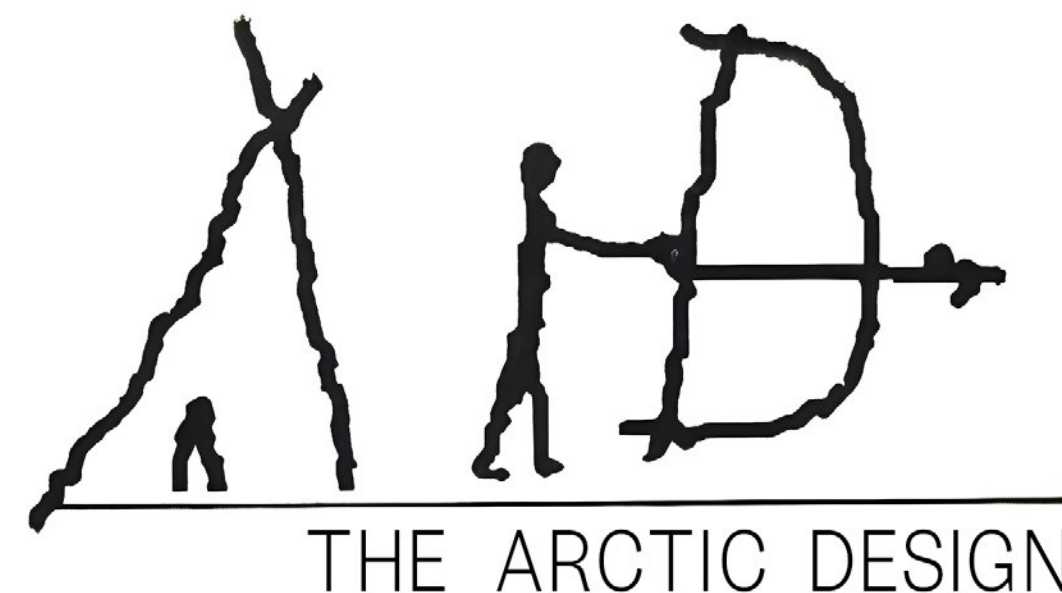
¹ Анализ проведен на материале учебных проектов кафедры промышленного дизайна УрГХУ за период 40 с лишним лет. Выбор учебных проектов обусловлен их экспериментальным характером и наличием полного набора данных для оценки. Подробнее см. раздел «Арктический дизайн: комплексная оценка проектов».

На международном уровне, и прежде всего в англоязычном пространстве европейского Севера (т.н. Nordic countries), термин «арктический дизайн» (Arctic design) впервые стал частью профессионального дискурса (и предметом более широкой общественной дискуссии) в 2010 году, когда в финском городе Рованиеми началось планирование мероприятий проекта «Хельсинки — столица мирового дизайна 2012» (World Design Capital 2012 Helsinki) [Jokela, Tahkokallio, 2015, с. 118]. Окончательная фиксация и, по сути, присвоение термина нашими северными соседями случились в 2012 году — с выходом программной публикации Университета Лапландии [Arctic Design..., 2012].

Однако появление и фиксация термина в некой, пусть даже широко растиражированной, публикации еще не означает, что самого явления до этого не существовало, скорее наоборот. Сравнение двух концепций арктического дизайна в исторической перспективе показывает, что истоки финской версии лежат в так называемом «дизайне устойчивости» (design for sustainability) [Соловьева, 2016, с. 119], тогда как российский вариант изначально был ориентирован на географические, точнее природно-климатические, особенности территорий и получил название «дизайн для экстремальной среды». Тем не менее экологическая составляющая в российской версии тоже присутствует, на что обратил внимание известный советский исследователь, приверженец экологического дизайна Ю. В. Шатин, однако экология в этом контексте проблематизируется не как «защита природы», а как осмысление и распространение существующего опыта «гармоничного существования человека и природы», свойственного культуре коренного населения арктических территорий [Шатин, 1991, с. 7]. Далее мы подробнее рассмотрим российский опыт стихийного становления понятия арктический дизайн и одноименной предметной области — на примере Школы Арктического дизайна (далее в тексте — школа, либо ШАД) (основные вехи становления и развития самой школы описаны в ряде публикаций ее преподавателей и студентов [Гарин и др., 2015; Usenyuk-Kravchuk et al., 2018]).

Таким образом, можно утверждать, что в России арктический дизайн как проектная, образовательная и исследовательская деятельность появился уже почти полвека назад (разумеется, тогда самого термина не существовало, да и дизайн был все еще под негласным запретом, а вместо понятия Арктика в ходу было другое — Крайний Север). Школа Арктического дизайна — не как организация, а как оформленная система научных взглядов, а также сообщество специалистов, их разделяющих, — возникла в конце 1970-х годов на базе уже упомянутого Свердловского архитектурного института (СвердАРХИ, ныне УрГАХУ), на кафедре промышленного дизайна, благодаря деятельности Николая Петровича Гарина — дизайнера, преподавателя, писателя, а главное — путешественника, влюбленного в Север.

Развитие школы, а следовательно, и арктического / северного дизайна в СвердАРХИ, прошло несколько этапов: сначала были студенческие любительские походы в труднодоступные районы Северного и Полярного Урала,



Ил. 1

Эмблема семинара «Дизайн для экологически напряженных и человечески экстремальных ситуаций». 1991

затем экспедиции студентов и преподавателей в северные районы Урала и Западной Сибири и эпизодически возникавшие на основе собранных материалов курсовые и дипломные проекты, затем — студия при кафедре промышленного дизайна, магистратура, и наконец — отдельная проектно-исследовательская лаборатория в УрФУ и автономная некоммерческая организация. Эти процессы естественным образом сопровождались и корректировкой главного термина «арктический дизайн».

Его ранняя версия возникла на основе богатого полевого опыта идейного вдохновителя школы Н. П. Гарина, который был суммирован в кандидатской диссертации по направлению «Техническая эстетика и дизайн» [Гарин, 1991]. Арктический (или, в первоначальной версии, северный) дизайн — это разработка продуктов и услуг, таких как транспорт, жилище и снаряжение, для работы и проживания в экстремальных условиях Арктики, с опорой на опыт коренного населения этих территорий.

Здесь ключевое понятие — это культура коренного населения, а точнее так называемый «проектный эталон», который существует в практически неизменном виде. Речь идет прежде всего о культуре кочевников-оленьеводов, с их сохранившимся в использовании традиционным «жизнеобеспечивающим комплексом» (или «модулем»), включающим, в частности, чум, нарты и малицу. Задача дизайнера в таком случае — не адаптировать эти предметы к потребностям пришлого населения, а изучать особенности их формы и материалов, т.к. в них учтены главные в том или ином случае факторы экстремальной среды. Именно из запрета адаптации, апроприации предметов чужой культуры родилась этическая установка свердловских дизайнеров — проектировать не для коренного, а только для пришлого населения, т.к. у этих групп / сообществ разные жизненные задачи, культурный багаж и даже разная физиология — к примеру, выходец из средней полосы не сможет столь же эффективно пользоваться одеждой из оленьего меха. Дизайнерское «табу» касалось, к примеру, таких предметов, как чум, одежда, нарты, лыжи, детская люлька, мужской нож и пр. [Шатин, 1991, с. 8]. На этом этапе появляется метод «от культуры» [Гарин, 1991]: проводится всесторонний, многофакторный анализ предметов материальной культуры народов Севера и того, как в них решена исследуемая проблема.

В ходе трансформации школы из студии в магистратуру появилась формулировка «человеко-ориентированное проектирование жизнеобеспечивающих систем для географически изолированных (удаленных), малонаселенных территорий Арктического региона». В ней отразился изменившийся характер учебной деятельности: переход от единичных проектов к долгосрочным исследовательским программам и масштабным командным проектам, в основу которых был положен системный подход [Гарин и др., 2017].

Важно отметить, что ни одно из приведенных определений не является исчерпывающим, все они — отражения разных граней изучаемого феномена. Именно это многообразие побудило нас рассмотреть арктический дизайн уже не как совокупность отдельных концепций, методов и практик, но как самостоятельную предметную область, а значит — перейти на уровень

организации деятельности, т.е. разработки методологии [Новиков и Новиков, 2007; Новиков, 2008; Новиков и Новиков, 2010; Новиков, 2012]. Для этой цели была собрана междисциплинарная команда исследователей — дизайнеров и математиков. Их основной задачей стал синтез моделей для анализа уже накопленного эмпирического материала. Именно междисциплинарная кооперация стала основой большого исследовательского проекта «Арктический дизайн: методы технической эстетики в освоении и развитии территорий Российского Севера», реализованного при поддержке РНФ с 2017 по 2022 год. Данная статья представляет его основные этапы, а также результаты за финальный период 2020–2022 годов: 1) определение онтологии арктического дизайна и 2) комплексный анализ образцов / проектов для выявления критериев оценки. Апробация и изучение отдельных концепций и методов арктического дизайна описано в других публикациях коллектива [Гарин и Кравчук, 2020; Кравчук и др., 2023; Klyusov et al., 2023].

Методы, данные и процесс исследования

На первом этапе работы мы сосредоточились на определении онтологии арктического дизайна, проанализировав все, что было написано по указанной тематике, а также влияние этих работ на проектную и образовательную практику. Нам важно было отойти от машинного алгоритма, выделяющего облака наиболее часто употребляемых слов, словосочетаний в соотношении с контекстом. Мы попытались сделать акцент на реальных авторах и пользователях этой предметной области, а также на ее региональных отличиях. Так как термин и связанные с ним исследовательские, проектные и образовательные практики достаточно молоды и организационно незрелы, нам удалось, не погружаясь слишком глубоко в историю, охватить в одном исследовании и силами одной команды весь накопленный проектный и методический опыт.

Для разработки онтологии были использованы следующие методы: извлечение терминов из корпуса текстов, визуализация результатов с применением кода на языке программирования R, формирование экспертной выборки и ее обсуждение. Таким образом, в работе использовался гибридный итеративный анализ: машинные алгоритмы дополнялись и корректировались экспертами после совместных обсуждений и консультаций. Эти же эксперты, в конечном счете, интерпретировали машинные выкладки.

Для обеспечения возможности сравнения терминологических структур на разных языках используемая информационная технология (изначально разработанная для текстов на русском языке) была настроена для мультиязычного представления результатов анализа. После трех онлайн-сессий с партнерами из тематической сети Arctic sustainable art and design (ASAD) Университета Арктики (UArctic) в Рованиеми, было решено сосредоточиться на трех регионах, представляющих принципиально разные трактовки «арктичности» (по аналогии с «нордичностью» Амлена [Hamelin, 1978]) и, соответственно, разные подходы к арктическому дизайну, — а именно на России, Финляндии и Канаде.

Появление Канады в этом списке нуждается в пояснении: в Северной Америке неофициальным центром исследовательской активности в тематической области «Человек в Арктике» (куда относится и арктический дизайн) считается провинция Квебек. Основоположником этого направления можно считать канадского географа Луи-Эдмона Амлена, создателя Центра северных исследований в Университете Лавала в Квебеке и автора концепции «нордичности» (*nordicité / nordicity*) [Hamelin, 1978; Chartier, 2007, 2010; Hamelin, 2012; Beaulé & De Conink, 2018]. Поэтому для целей нашего исследования была сделана также подборка источников на французском, однако из-за ограничений текущего алгоритма анализа ее результаты вошли в финальный перечень лишь частично — ряд терминов был извлечен экспертом «вручную», без машинной обработки и визуализации.

Финальный корпус для анализа включал 24 текста на русском языке и 106 — на английском, 26 из которых — это источники «североамериканского происхождения» (относящиеся к Канаде) (полный список приведен в Приложении к данной статье). Результаты анализа доступны по следующим ссылкам:

- 1. Североевропейский («финский») подход к арктическому дизайну (на английском языке): [URL: <https://lab57.shinyapps.io/arctic/>].
- 2. Североамериканский («канадский») подход (на английском языке): [URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_na/].
- 3. Российский («уральский») подход (на русском языке): [URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_rus/].
- 4. Результаты на русском языке, переведенные на английский: [URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_guen/]. Этот вариант не использовался при составлении финальной онтологии; он представляет собой оптимизированную, уточненную выборку из англоязычных публикаций российских исследователей, созданную искусственно — только для процесса обсуждения с канадскими и финскими коллегами.

Первая десятка терминов, извлеченная с помощью компьютерных алгоритмов в каждой группе текстов, представлена в таблице 1. С учетом особенностей машинной обработки, были использованы три разных метода оценки значимости того или иного термина («вершины») (в таблице указаны через знак «/»):

- Degree — показывает термин с наибольшим числом связей с другими.
- PageRank — показывает важность или авторитетность термина с учетом «веса» его связей с другими терминами (чем больше других терминов ссылается на этот, тем он важнее).
- Frequency — частота упоминания термина в анализируемом корпусе текстов.

Как правило, в первых двух-трех строках все три термина совпадают, а дальше встречаются различные комбинации.

№	Русский	Финский	Канадский
1	север / север / север	art / art / art	design / design / design
2	человек / северный / северный	design / design / design	north / north / north
3	культура / культура / культура	research / research / research	Arctic / winter / winter
4	северный / условие(я) / условие(я)	Sami / Sami / Sami	winter / Arctic / Arctic
5	исследование / среда / человек	Arctic / Lapland / visual	northern / urban / urban
6	условие(я) / экстремальный / среда	project / project / Lapland	Canada / northern / northern
7	дизайн / человек / средство	cultural / visual / snow	snow / cities / snow
8	среда / народ / население	Lapland / process / ice	architecture / snow / cities
9	проектирование / дизайн / пришлый	new / Arctic / project	indigenous / Canada / Canada
10	новый / новый / транспортный	process / cultural / Arctic	research / new / university

Таблица 1. Списки ключевых терминов, извлеченные из русскоязычных и англоязычных (финском и канадском) корпусов текстов: первая десятка терминов по методам Degree, PageRank и Frequency.

Далее эти данные были сопоставлены с выборкой терминов, сделанной экспертами на основе их исследовательского, проектного и преподавательского опыта (таблица 2). Результатом этого этапа стало выделение согласованного ядра ключевых понятий арктического дизайна, а также перечня концептов, характеризующих различия в развиваемых подходах и взглядах на проблематику (у экспертов не было строгого ограничения — можно было предложить от 5 до 10 терминов).

№	Русский / эквивалент на англ.	Финский	Канадский
1	северный (арктический) дизайн / northern (Arctic) design	art and design	design
2	новая синтетическая культура / hybrid culture	Arctic design	nordicity
3	аборигенное (локальное) знание / local (traditional) knowledge	service design	winterity
4	context-sensitivity / русского варианта нет, использовали только в англоязычных текстах	art (environmental, community, northern, visual, Sami)	indigeneity
5	особая северная эстетика / practical aesthetics	Sami (people, culture, cultural heritage, knowledge)	northern (circumnorthern) design
6	модуль жизнеобеспечения / life-support module	sustainable development	place-based (local)
7	адаптация / continuous adaptation	design research	design
8	-	artistic research	-

Таблица 2. Списки ключевых терминов, предложенных экспертами. Экспертная выборка российских терминов представлена в публикациях на русском и английском языках [Гарин и др., 2017; Usenyuk-Kravchuk et al., 2020], и в виде текстового глоссария на сайте Школы Арктического дизайна [URL: <https://arcticdesign.school/theory>].

Сама идея терминологической структуры предполагает, что есть основное, центральное понятие (или несколько), и все остальные определяются через него. Схематически это можно представить в виде снежинки, из центра которой выходит множество лучей. Однако такая картина возможна лишь в случае развитой, «зрелой» предметной области, где связи между терминами уже устоялись и хорошо проявлены. Близкую к этому картину можно наблюдать в финском и канадском вариантах онтологии арктического дизайна (Ил. 2–3).

Однако бывают и иные ситуации: к примеру, вместо снежинок — сеть треугольников или многоугольников. Это означает, что предметная область еще только формируется, и на данном этапе существует множество центров, каждый из которых «оттягивает» на себя часть значений, но ни один не способен исчерпать их. Такая картина обнаружилась в русскоязычном варианте (Ил. 4).

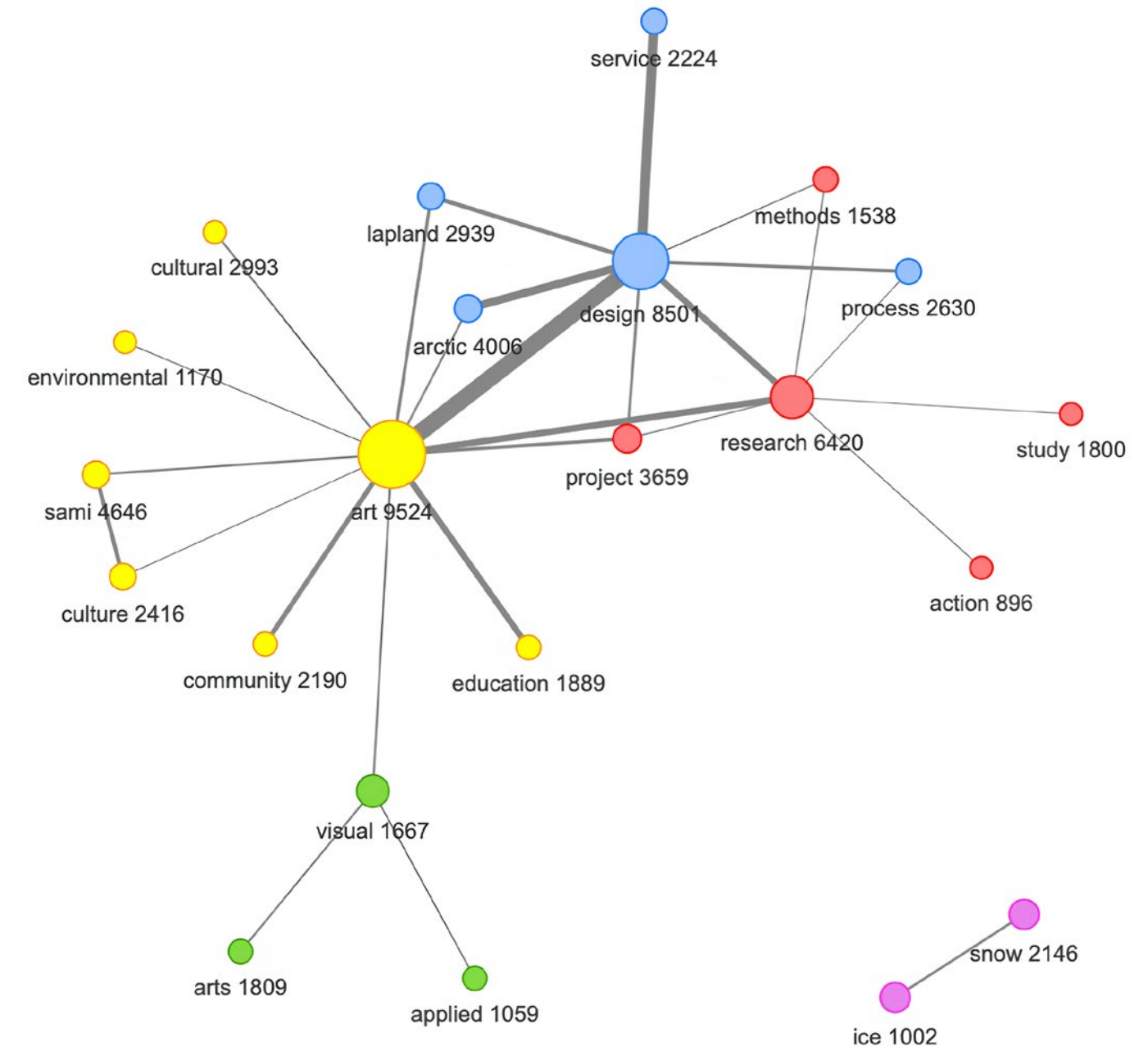
Интересно, что при адаптированном переводе российских терминов на английский возникает уже более упорядоченная картина, свидетельствующая о значительной «зрелости» предметной области (Ил. 5). Это отчасти объясняется наличием многозначного термина «дизайн», который в английском контексте не нуждается в расшифровке и позволяет образовывать дополнительные значения путем простого присоединения к другим терминам.

Далее обсудим результаты извлечения ключевых терминов предметной области.

Результаты формирования онтологии предметной области

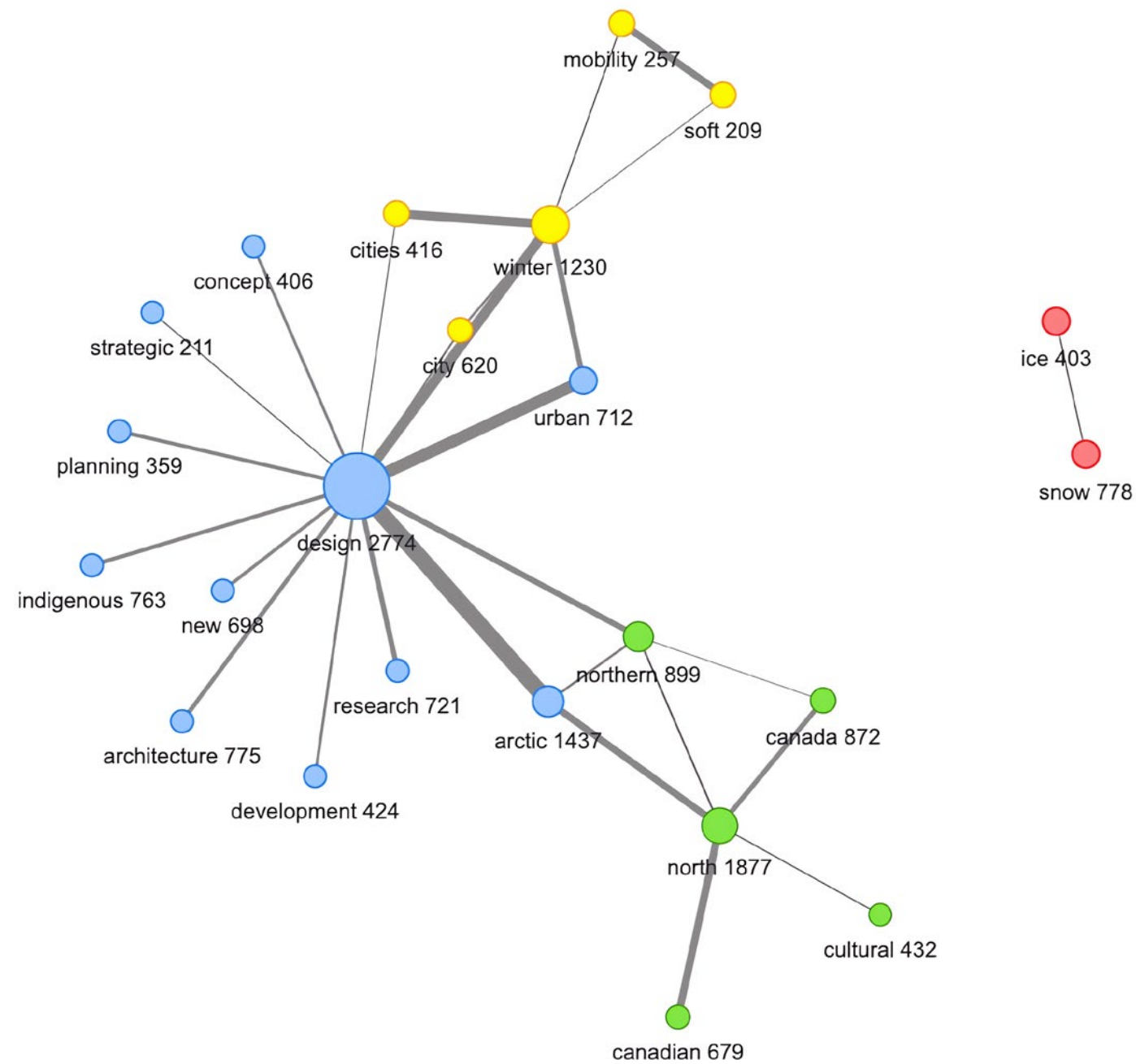
1. Три подхода к определению арктического дизайна, условно названные российский, финский и канадский, показательны своей географической и отраслевой «липкостью» (stickiness — термин экономиста Эрика фон Хиппеля [Von Hippel, 1994]). Так, в каждом из них терминологически присутствует территориальная привязка (Российский Север, Lapland, Canadian North) и выраженная специализация: в российском варианте это промышленный дизайн, в финском — это искусство (в широком смысле арт-практики — Environmental art, Community art, Northern art, Visual art, Sami art) и сервис-дизайн (Service design), в канадском — архитектура, градостроительство и дизайн городской среды (Winter cities, Urban design).

2. Во всех вариантах присутствует расхождение между экспертным списком ключевых терминов и перечнем терминов, извлеченных из текстов компьютерным методом, но в «финском» варианте расхождение оказалось минимальным. Это объясняется высоким уровнем развития предметной области «арктический дизайн» в финском контексте и ее заметным присутствием на всех уровнях — от университетских проектов и образовательных программ (наличие магистерской программы «Арктическое искусство и дизайн») до региональной и глобальной дизайн-политики: Университет Лапландии последовательно определяет ее арктический вектор как в стране, так и на уровне Евросоюза (именно в Университете Лапландии расположен Арктический информационный центр ЕС).



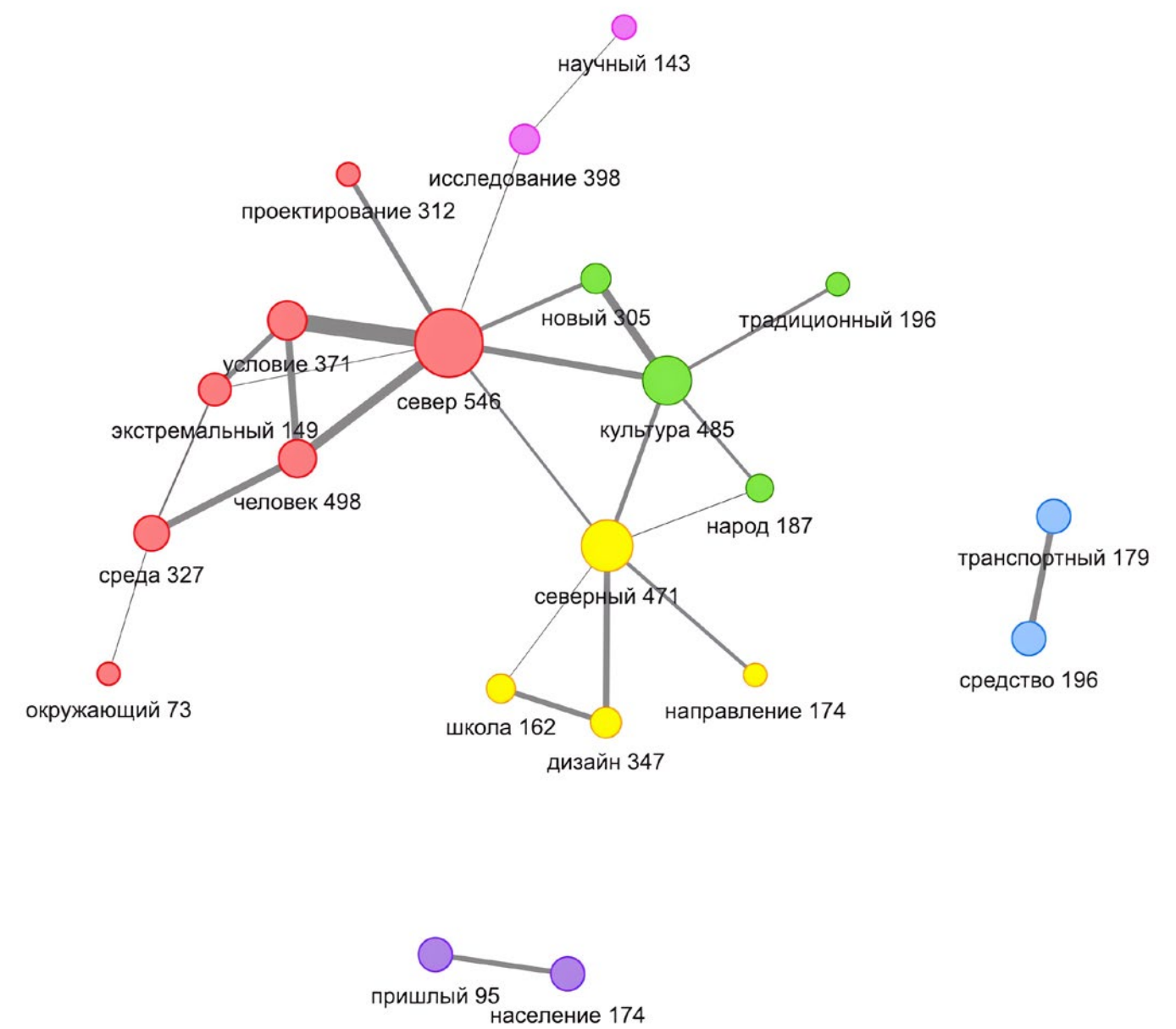
Ил. 2

Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «финский» подход (степень детализации 440 / modularity score: 0.318). 2022



Ил. 3

Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «канадский» подход (степень детализации 106 / modularity score: 0.377). 2022



Ил. 4

Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «русский» подход (степень детализации 59 / modularity score: 0.476). 2022

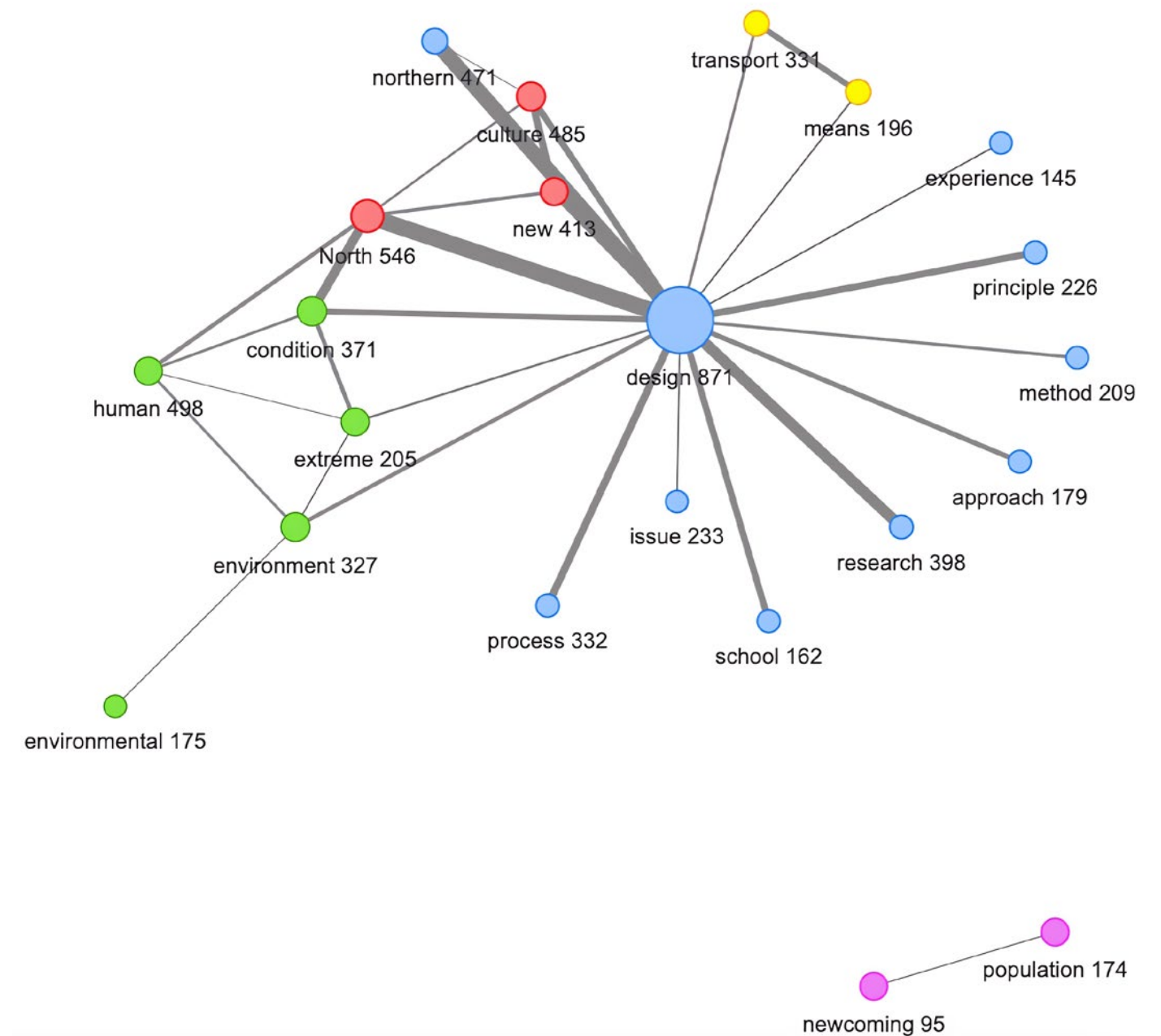
В российском и канадском вариантах наблюдается наибольшее расхождение между списками ключевых терминов, извлеченных экспертами и алгоритмами: так, «северная эстетика» и «модуль жизнеобеспечения» (рус.), и “nordicity” и “indigeneity” выделены только экспертами и не заметны в текстовых массивах, что также может объясняться малым количеством предоставленных текстов в обоих случаях.

3. В российском и финском подходах большое внимание уделено исследовательской составляющей, что зафиксировано в терминах «дизайн-исследование» и “design research” соответственно. В канадской версии акцент сделан на практику, и арктический дизайн здесь — это комплекс методов и приемов для повышения комфортности среды обитания (главным образом, городской).

Еще одно важное наблюдение: в российской версии арктического дизайна отсутствует связь с практикой, не ведется исследовательская работа с уже реализованными продуктами дизайна. При этом много усилий направлено на то, чтобы сформулировать главные теоретические установки и задать исследовательский контекст, т. е. позиционировать дизайн в целом (и арктический дизайн в частности) как полноценную исследовательскую дисциплину и отрасль научного знания. При этом разработкам, которые могли бы подтвердить правомерность таких притязаний, в настоящее время уделяется недостаточно внимания. Также нужно отметить, что в российском подходе, как, пожалуй, нигде более, акцентируется миссия дизайна: это не только и не столько творчество, сколько «культуросоиздание» (отсюда целый ряд соответствующих ключевых терминов: «Новая культура», «традиционная культура», «пришлое население»). Прочие отличия: в канадской и финской версиях выделяются отдельные факторы среды с очевидным прикладным значением — снег и лед (snow and ice): в Лапландии это строительный материал, ресурс для художественных практик; в Канаде — факторы, затрудняющие перемещение в пространстве города и напрямую влияющие на планировочные решения (сюда же добавляется еще и ветер / wind). В российской версии проблематизируется среда целиком с акцентом на ее экстремальных условиях и, как следствие, формулируется задача арктического дизайна — адаптация пришлого человека к средовому экстриму посредством спроектированных объектов и систем. В финской версии акцент сделан на устойчивое развитие / sustainable development (в русле глобальной политики ЕС), в канадской — на принятие и умение работать с ярко выраженной сезонностью и в условиях зимнего климата (winter / winterity).

Арктический дизайн: комплексная оценка проектов

Следующим этапом решения задачи отраслевого самоопределения стала формализация факторов, влияющих на качество реализации проектов арктического дизайна. Иными словами, работая в предметном поле арктического дизайна, надо понимать, по каким критериям оценивать эффективность и востребованность его продуктов. Процесс формализации проводился с использованием развиваемого в настоящее время «метода



Ил. 5

Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «российский» подход — англоязычная адаптация (степень детализации 76 / modularity score: 0.306). 2022

идентификации механизмов комплексного оценивания» [Бурков и др., 2020; Сергеев, 2024].

Для экспериментального анализа была сформирована выборка учебных проектов снаряжения, жилищ и транспортных средств, разработанных для экстремальных природно-климатических условий Российского Севера на кафедре промышленного дизайна Уральского государственного архитектурно-художественного университета (ранее Свердловского архитектурного института) за 40 с лишним лет существования арктического / северного направления (коллажная подборка проектов — Ил. 6, перечень проектов представлен в таблице 3). Такая выборка может показаться спорной: действительно, учебные проекты очень далеки от реальной практики, где задействовано множество факторов и акторов, учесть и смоделировать которые в рамках студийного обучения не представляется возможным. С другой стороны, именно малый масштаб, моделируемость и контролируемость учебных экспериментов (= проектов) стали решающими аргументами в пользу такой модели: в этом случае у нас имелся наиболее полный набор данных, включая согласованные внутри нашего коллектива критерии и оценки по каждому из них, а главное — итоговые результаты защиты рассматриваемых проектов.

№	Название проекта	Автор / студент	Руководитель	Год	Уровень
1	Легкие мотонарты с универсальным прицепом для туристов и жителей Севера	Гарин Н. П.	Вязникова Е.А.	1981	специалитет
2	Спасательное средство на воздушной подушке для условий Крайнего Севера	Копырин А.	Гарин Н. П.	1982	специалитет
3	Мобильное укрытие для оленеводов Ямала	Зайцев А.	Гарин Н. П.	1983	специалитет
5	Экспедиционный рюкзак-треккинг	Митин А.	Гарин Н. П.	1985	специалитет
6	Нарта с модификациями для арктических маршрутов	Чекменёв А.	Гарин Н. П.	1985	специалитет
8	Дизайн-проект туристического 12-местного катамарана для Обско-Иртышского бассейна	Стамикова М.	Гарин Н. П.	1999	специалитет
12	Рюкзак сноубордиста	Латышев А.	Пономарёв А. С.	2005	бакалавриат
13	SKIDDY — двухместный туристический прицеп к снегоходу	Шапикова И.	Пономарёв А. С.	2005	магистратура
14	Индивидуальное туристическое снаряжение	Гумарова Э.	Пономарёв А. С.	2005	магистратура
15	Дизайн-концепция маршрута для этнического туризма (на примере маршрута р. Казым, ХМАО)	Гумарова Э.	Гарин Н. П., Куканов Д. А.	2007	магистратура
18	Проектная модель формирования системы релаксации для работников вахтовых поселений	Шапикова И.	Гарин Н. П., Куканов Д. А.	2007	магистратура



Ил. 6

Подборка студенческих проектов по северной тематике (коллаж). 1981–2019

№	Название проекта	Автор / студент	Руководитель	Год	Уровень
20	Экологический подход в формообразовании индивидуального оснащения для экстремального маршрута по Северному Уралу	Мухина А.	Гарин Н. П., Усенюк С. Г., Куканов Д. А.	2010	магистратура
21	Туристическая карта HASSKI	Путилова И.	Жуковский А. И.	2010	бакалавриат
22	Транспортировочный модуль для эксплуатации в условиях тундры	Афанасьев А.	Федотов Б. Ф.	2011	магистратура
25	Туристический комплекс «Новая Земля»	Голыжбина Н., Конькова Ю., Фадеева Е., Уфимцева А., Путилова И., Новосёлова И., Шевченко Е.	Гарин Н. П., Куканов Д. А.	2012	магистратура
26	Жизнеобеспечение в условиях Крайнего Севера. «Интеллектуальное» снаряжение для арктических войск РФ	Васильева А.	Гарин Н. П., Куканов Д. А., Рогова А. С.	2013	магистратура
29	Малогабаритное транспортное средство для пограничных войск РФ	Васильева Е., Клюсов Н.	Гарин Н. П., Куканов Д. А.	2016	магистратура
31	Универсальные нарты	Афанасьев М.	Кисляков Д. А.	2016	бакалавриат
33	Туристический прицеп для снегохода	Бугров Н.	Быстров В. Г.	2016	бакалавриат
34	Арктическое снаряжение для пограничных войск РФ	Сметанникова А.	Гарин Н. П., Куканов Д. А., Рогова А. С.	2016	магистратура
36	Жилой модуль МЧС	Глазов А.	Брагин В. А.	2017	бакалавриат
38	Туристический жилой модуль для экстремальных условий Севера	Гнитько Н.	Брагин В. А.	2019	бакалавриат
41	Транспортное средство повышенной проходимости	Раев А.	Кисляков Д. А.	2019	бакалавриат

Таблица 3. Выборка учебных проектов. Нумерация учитывает также исключенные на промежуточных этапах анализа из-за неполноты данных

Разработка механизма комплексного оценивания велась следующим образом: изначально были сформулированы пять критериев, используемые при оценке учебных дизайн-проектов (без учета специфики арктического направления):

- 1) актуальность: сочетание адресности, применимости и востребованности объекта, решение актуальных экономических, производственных и социально значимых задач и проблем;
- 2) экономика: оценка рыночного потенциала изделия, соответствие потребительскому спросу;
- 3) этика / экология: соответствие принципам ответственного производства и потребления;

- 4) эстетика: внешняя выразительность формы объекта, единство и целостность образа, соответствие культурному коду территории;
 - 5) технология — наиболее обширный критерий, включающий соответствие заявленной функции, оправданность выбора технологий и материалов, потребительские свойства (эргономичность, ремонтпригодность).
- Оценки проектов по данным критериям, а также их кодировки для дальнейшего анализа представлены в таблицах 4, 5 и 6.

№	А	Эк	Эко	Эст	Т	Особые отметки	К
1	5	4	4	5	3	Отлично с одобрением ГЭК, лауреат международного конкурса	2
2	5	5	4	5	4	Отлично с одобрением ГЭК, лауреат нескольких международных конкурсов	2
3	4	4	5	3	5	Принято на экспериментальное изготовление в Минсельхоз СССР	2
5	5	4	5	5	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
6	5	5	5	4	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
8	5	4	5	5	4	Положительная оценка ГЭК, реализовано в малом тираже	2
12	5	4	4	4	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
13	5	4	3	5	3	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
14	5	5	5	5	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
15	5	3	5	5	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	2
18	5	3	5	5	4	Рекомендовано ГЭК к внедрению	1
20	5	4	5	4	4	Положительная оценка ГЭК	1
21	4	3	4	4	4	Положительная оценка ГЭК	1
22	5	5	4	4	3	Одобрение ГЭК, рекомендовано к внедрению	2
25	5	3	5	4	3	Одобрение ГЭК	2
26	5	3	4	5	3	Положительная оценка ГЭК	1
29	5	3	3	4	3	Рекомендовано ГЭК для Минобороны РФ	2
31	3	3	3	4	3	Положительная оценка ГЭК	1
33	5	3	4	3	3	Положительная оценка ГЭК	1
34	5	3	3	3	3	Положительная оценка ГЭК	1
36	4	3	4	5	3	Положительная оценка ГЭК	1
38	4	3	3	3	3	Низкая оценка ГЭК	0
41	5	3	4	3	4	Положительная оценка ГЭК	1

Таблица 4. Оценки проектов

№	Название критерия	Код
1	Актуальность	А
2	Экономика	Эк
3	Этика/экология	Эко
4	Эстетика	Эст
5	Технология	Т

Таблица 5. Кодировка критериев

Оценка	Код
Отлично с одобрением ГЭК, лауреат международного конкурса	2
Рекомендовано ГЭК к внедрению	
Одобрение ГЭК	
Положительная оценка ГЭК, реализовано в малом тираже	
Положительная оценка ГЭК	1
Удовлетворительная оценка ГЭК	0

Таблица 6. Кодировка оценок

Унифицированные описания отобранных проектов послужили основой для древовидных структур, показывающих, как оценки по отдельным критериям влияют на итоговый балл (Ил. 7).

На основе предложенного подхода к анализу дискретных непротиворечивых данных был разработан инструментарий для прогнозирования итоговой оценки проектов, который использует все идентифицированные модели (n=71) в согласовании с набором обучающих данных. Такой подход позволяет выстраивать прогноз, даже если совокупность значений входных параметров оценки не была частью обучающего набора (172 варианта). Для наглядного представления данного результата разработан экспериментальный алгоритм [URL: <http://www.mtas.ru/dr/arcticdesign>].

Результаты применения метода комплексного оценивания

В ходе обсуждений результатов анализа внутри междисциплинарного научного коллектива был обнаружен и сформулирован так называемый математический «парадокс арктического дизайна»: проект, получивший в заданном наборе критериев сочетание максимально высоких и низких оценок, в итоге будет оценен ниже, чем проект, получивший сочетание средних оценок (условно: 3+3+1 < 2+2+2). Анализ показал, что между четырьмя исходными параметрами оценки — всеми, кроме «актуальности» — существует «конфликт» или «рассогласованность». Это говорит об особой значимости указанного параметра (или критерия). В случае с проектами

арктического дизайна он практически автономен и может напрямую влиять на итоговую оценку.

С другой стороны, обнаружилась неоднозначная роль критерия «эстетика»: он не имеет прямого влияния на итоговую оценку и участвует в ее формировании будучи всегда связанным с другими критериями, его непосредственный вклад в конечный результат неочевиден и сложноопределим. На основании этого можно выдвинуть требующую дальнейших эмпирических проверок гипотезу, что в «арктическом поле» внешняя выразительность формы не является значимым признаком успешности проекта.

Также оказалось, что наивысшую итоговую оценку неизменно получают образцы с максимальным рейтингом по критерию «технология» — это необходимое условие для достижения максимального итогового балла.

Таким образом, был получен первый «набросок» к портрету успешного проекта в области арктического дизайна, основными чертами которого стали актуальность и технология. Возвращаясь к задаче определения ключевых терминов, оба этих критерия можно выразить через понятие «соответствие» — соответствие особенностям территории, потребностям пользователя, заявленной функции и пр. Понятие «соответствие» — на первый взгляд, невыразительное, неконкретное (и потому оказавшееся невидимым для методов извлечения ключевых терминов как в экспертном, так и в машинном отборе), но весьма важное в контексте арктического дизайна — присутствует в арсенале предметной области как часть концепта «локальное (или адресное) соответствие» (в англоязычном оригинале статьи — “local adequacy”). В одной из программных публикаций представителей ШАД [Usenyuk-Kravchuk et al., 2022] этим термином названа особая стратегия поведения — действия и решения, которые (пред)принимает человек, столкнувшись с недостаточным соответствием вещей (своей предметной «оболочки») жизненным задачам в экстремальной среде: он начинает адаптировать, приспосабливать, изменять и даже создавать эти вещи самостоятельно. В результате применения такой стратегии экстремальное, сложное и иногда враждебное пространство буквально «приручается» через «пригодные, подходящие к данному пространству» вещи. Интересно, что эта проектная стратегия не предполагает поиска «идеального» или «оптимального» варианта, а направлена на достижение «адекватного/пригодного», то есть приемлемого уровня решения проблемы (простым языком — «и так сойдет»).

Обнаруженное понятие соответствия, в свою очередь, ведет к новому витку эволюции определений: арктический дизайн — это деятельность индивида по организации автономного жизнеобеспечения в экстремальной среде путем создания подходящих (минимально соответствующих среде и соответствующих потребностям пользователя) продуктов и технологий. А это означает, что проектные принципы, проектная культура могут появиться и продуцировать себя даже без участия профессиональных проектировщиков, и экстремальная среда этому способствует.

Таким образом, применение методов комплексного оценивания в условиях ограниченной по размерам специфической выборки позволило обнаружить то, что можно условно назвать «терминологическим дрейфом» — неожиданным отклонением от «официального» курса, которому мы пытались следовать при составлении онтологии предметной области.

Заключение

Встраивая итоги проведенного исследования в более широкий научный контекст, выделим следующие аспекты.

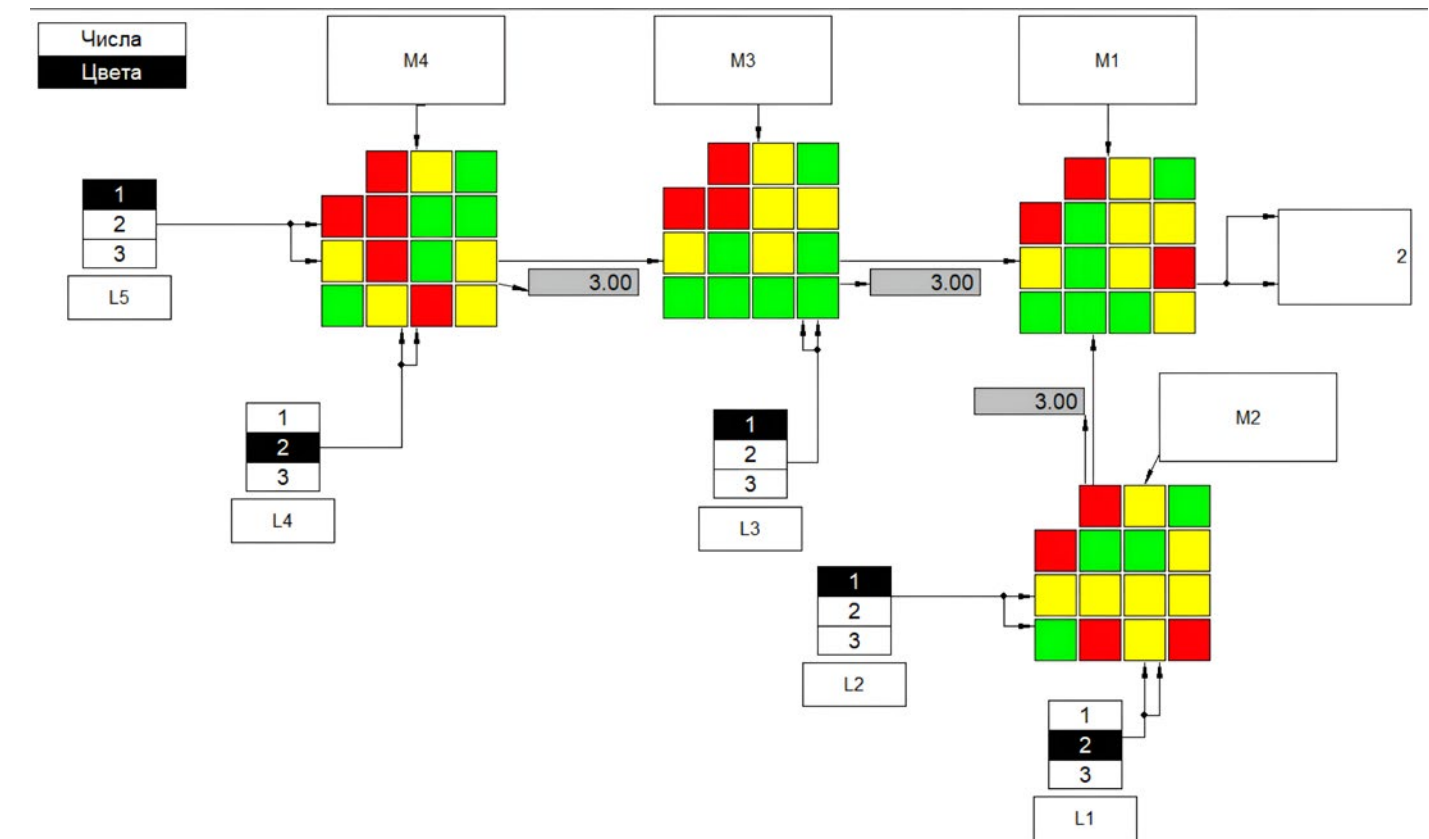
1. Новые возможности для сотрудничества в области науки и образования на различных уровнях: от стран и регионов до университетов и отдельных научных групп различных тематических направлений. Предпринятая в описанном исследовании попытка междисциплинарного «конструирования» предметной области арктического дизайна буквально готовит почву для подготовки специалистов-дизайнеров нового типа — чувствительных к региональной идентичности, способных распознавать и творчески использовать географические, климатические и культурные особенности территории для получения перспективных продуктов и сервисов, а также для переосмысления и совершенствования существующих.

2. Решающая роль междисциплинарного инструментария. Сочетание гуманитарно-художественного подхода технической эстетики с математическими методами теории управления организационными системами позволило в буквальном смысле «поверить алгеброй гармонию» — совершить качественный переход от эмпирических данных к системе понятий и критериев, формализующих предметную область и поддерживающих целостность методологии арктического дизайна.

Дальнейшие направления работы

Появление и последовательное развитие арктического дизайна как автономной профессиональной отрасли с собственным понятийным аппаратом и инструментарием неизбежно предполагает осмысление актуальной практики. На данном этапе анализ ключевых терминов выявил отсутствие связи с практикой, что свидетельствует о необходимости более подробного и внимательного рассмотрения арктического дизайна как продукта. Первые шаги в этом направлении уже сделаны: проведен и проанализирован проектно-образовательный эксперимент, основанный на сотрудничестве между разработчиками и пользователями электротранспорта для экстремальных природно-климатических условий, с участием студентов и преподавателей промышленного дизайна Уральского государственного архитектурно-художественного университета (г. Екатеринбург) [Кравчук и др., 2023].

Следующим этапом работы может стать расширение географии исследования и включение в его орбиту опыта других арктических регионов, в частности Канады и скандинавских стран. Это позволит не только обогатить методологический аппарат арктического дизайна за счет сравнительного



Ил. 7

Механизм комплексного оценивания со структурой $M_1M_2L_1L_2M_3L_3M_4L_4L_5$. 2022

Обозначения: критерии оценки:

L_1 — актуальность, L_2 — экономика, L_3 — экология, L_4 — эстетика, L_5 — технология.

M_1, M_2, M_3, M_4 — матрицы попарной логической свертки.

анализа различных подходов, но и создать основу для международной коллаборации в области проектирования для экстремальной среды. Особый интерес представляет возможность синтеза выявленных региональных особенностей: российского акцента на промышленном дизайне, финского внимания к устойчивому развитию и канадского опыта адаптации городской среды к экстремальным условиям. Такой синтез может привести к формированию принципиально нового направления — циркумполярного дизайна, объединяющего лучшие практики арктических регионов и создающего универсальные решения для жизни человека в экстремальной среде.

Благодарность

Авторы выражают благодарность основателю Школы Арктического дизайна Н. П. Гарину за плодотворные дискуссии и рекомендации в процессе исследования, а также анонимным рецензентам и научному редактору за конструктивные замечания по улучшению рукописи статьи.

Библиография

- Бурков, В. Н. (2020).** Идентификация механизмов комплексного оценивания на основе унитарного кода // Управление большими системами. № 87. С. 6–29.
- Гарин, Н. П. (1991).** Дизайн для условий Крайнего Севера (принцип преемствования культуры коренных жителей): дис... канд. искусствоведения. М.: МВХПУ. 183 с.
- Гарин, Н. П. [и др.] (2015).** От туристических походов к научной лаборатории: проектно-методический опыт Школы Северного дизайна в контексте формирования образовательного пространства будущего // Проектная культура и качество жизни. № 1. С. 418–427.
- Гарин, Н. П. [и др.] (2017).** Арктический дизайн: основные понятия и практика реализации // Дизайн и технологии. № 62. С. 17–28.
- Гарин, Н. П. [и др.] (2017).** Школа Северного дизайна. Арктика внутри: альбом-монография. Екатеринбург: УрГАХУ. 200 с.
- Гарин, Н. П., Кравчук С. Г. (2020).** Дизайн для бездорожья: очерки по методике проектирования малогабаритного вездеходного транспорта: монография-альбом [Электронный ресурс] URL: <https://clck.ru/3QMzk5>. 120 с.
- Дизайнер, не навреди! (1991)* // Техническая эстетика. № 9. С. 5.
- Кравчук, С. Г. [и др.] (2023).** Арктический дизайн в проектно-образовательном эксперименте: формирование облика инновационного снегоходного транспорта // Техническая эстетика и дизайн-исследования. Т. 5. № 1. С. 56–68.
- Мини-интердизайн в Свердловске (1991)* // Техническая эстетика. № 6. С. 15.
- Морская доктрина Российской Федерации (2022)* // Министерство иностранных дел Российской Федерации. [Электронный ресурс] URL: https://www.mid.ru/ru/foreign_policy/official_documents/1688734/ (дата обращения: 28.09.2025).
- Новиков, А. М. (2008).** Методология художественной деятельности. М.: Эгвес. 72 с.
- Новиков, А. М., Новиков Д. А. (2007).** Методология. М.: СИНТЕГ. 668 с.
- Новиков, А. М., Новиков Д. А. (2010).** Методология научного исследования. М.: Либроком. 280 с.
- Новиков, Д. А. (2012).** Методология управления / Д. А. Новиков. М.: Либроком. 128 с.
- Основы государственной политики Российской Федерации в Арктике на период до 2035 года (2020)* // Совет Безопасности Российской Федерации. [Электронный ресурс] URL: <https://www.scrf.gov.ru/security/economic/Arctic2035/> (дата обращения: 28.09.2025).
- Сергеев, В. А. (2024).** Разработка методов анализа и синтеза механизмов комплексного оценивания на основе наборов дискретных данных: автореф. дис... канд. техн. наук. Москва: ИПУ РАН. 23 с.
- Соловьева, А. Н. (2016).** «Арктический дизайн» в контексте социальных инноваций // Международный журнал исследований культуры. № 4 (25). С. 118–127.
- Указ Президента Российской Федерации от 28.02.2024 № 145 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации» (2024)* // Президент России. [Электронный ресурс] URL: <http://kremlin.ru/acts/news/73579> (дата обращения: 03.10.2025).
- Усенюк, С. Г. (2011).** Дизайн для условий Севера: принцип сотворчества в проектировании транспортных

средств: дис... канд. искусствоведения. Екатеринбург: УралГАХА. 212 с.

Шатин, Ю. В. (1991). Реальности Севера и иллюзии дизайна // Техническая эстетика. № 9. С. 6–9.

Arctic Design — Opening the Discussion (2012). Edited by P. Tahkokallio. University of Lapland. 78 p.

Beaulé, C.I., De Conink, P. (2018). *The Concept of “Nordicity”* // Relate North: Practising Place, Heritage, Art & Design for Creative Communities. Edited by T. Jokela, G. Coutts. 2nd ed. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 98–117.

Bergström, M., Erikstad, S.O., Ehlers, S. (2017). *The Influence of model fidelity and uncertainties in the conceptual design of Arctic maritime transport systems* // Ship Technology Research. Vol. 64, No. 1. Pp. 40–64.

Chartier, D. (2010). *Representations of North and Winter. The methodological point of view of “nordicity” and “winterity”* // La circumpolaridad como fenómeno sociocultural. Pasado, presente, future. Edited by E. del Acebo Ibanez, H. Gunnlaugsson. Pp. 27–39.

Chartier, D. (2007). *Towards a Grammar of the Idea of North: Nordicity, Winterity.* Nordlit. Vol. 11, No. 2. Pp. 35–47.

Eikill, G.O. (2007). *Rig design philosophy key for harsh environment drilling in Barents Sea, Haltenbanken area* // Drilling Contractor. Pp. 84–87.

Hamelin, L.-E. (1978). *Canadian Nordicity.* Montreal: Harvest House. 373 p.

Hamelin, L.-E. (2012). *L’application au Québec du concept de nordicité [Applying the concept of nordicity in Quebec].* Quebec, Canada. 156 p.

Jokela, T., Tahkokallio, P. (2015). *Arctic design week: a forum and a catalyst* // Relate North. Art, Heritage & Identity. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 118–139.

Klyusov, N. [et al.] (2023). *A Biomorphic Approach to Designing Special-Purpose Vehicles for Arctic Conditions* // Biomimetics. Vol. 8, No. 4. P. 360.

McPhail, J.F., Murfitt, A.W., McMullen, W.B. (1976). *Yukon River to Prudhoe Bay highway — lessons in arctic design and construction* // Civil Engineering — ASCE. Vol. 46, No. 2. Pp. 78–82.

Usenyuk-Kravchuk, S. [et al.] (2020). *Arctic Design: Basic Concepts and Practice of Implementation* // RELATE NORTH: Tradition and Innovation in Art and Design Education. 1st ed. InSEA. Pp. 14–44.

Usenyuk-Kravchuk, S. [et al.] (2018). *Arctic Dimension in Design Education: How the Place Matters* // Relate North: Practising Place, Heritage, Art & Design for Creative Communities. 2nd ed. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 56–85.

Usenyuk-Kravchuk, S., Hyysalo, S., Raeva, A. (2022). *Local adequacy as a design strategy in place-based making* // CoDesign. Vol. 18, No. 1. Pp. 115–134.

Von Hippel, E. (1994). *“Sticky information” and the locus of problem solving: implications for innovation* // Management science. Vol. 40, No. 4. Pp. 429–439.

Список иллюстраций

Ил. 1. Эмблема семинара «Дизайн для экологически напряженных и человечески экстремальных ситуаций». 1991. Источник изображения: Шатин, Ю. В. (1991). *Реальности Севера и иллюзии дизайна* // Техническая эстетика. № 9. С. 7

Ил. 2. Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «финский» подход. 2022. Визуализация данных (степень детализации 440 / modularity score: 0.318). Источник изображения — материалы авторов. URL: <https://lab57.shinyapps.io/arctic/>

Ил. 3. Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «канадский» подход. 2022. Визуализация данных (степень детализации 106 / modularity score: 0.377). Источник изображения — материалы авторов. URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_na/

Ил. 4. Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «российский» подход. 2022. Визуализация данных (степень детализации 59 / modularity score: 0.476). Источник изображения — материалы авторов. URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_rus/

Ил. 5. Визуальное представление онтологии арктического дизайна: «российский» подход — англоязычная адаптация. 2022. Визуализация данных (степень детализации 76 / modularity score: 0.306). Источник изображения — материалы авторов. URL: https://lab57.shinyapps.io/arctic_ruen/

Ил. 6. Подборка студенческих проектов по северной тематике (коллаж). 1981–2019. Источник изображения: материалы преподавателей УрГАНУ

Ил. 7. Механизм комплексного оценивания со структурой М₁М₂Л₁Л₂М₃Л₃М₄Л₄Л₅. 2022. Схема. Источник изображения: материалы авторов. Обозначения: критерии оценки: Л₁ — актуальность, Л₂ — экономика, Л₃ — экология, Л₄ — эстетика, Л₅ — технология. М₁, М₂, М₃, М₄ — матрицы попарной логической свертки

References

Arctic Design — Opening the Discussion (2012). Edited by Paivi Tahkokallio. University of Lapland. 78 p.

Beaulé, Claude Isabelle; De Conink, Pierre (2018). *The Concept of “Nordicity”* // Relate North: Practising Place, Heritage, Art & Design for Creative Communities. Edited by Timo Jokela, Glen Coutts. 2nd ed. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 98–117.f

Bergström, Martin; Erikstad, Stein Ove; Ehlers, Sören (2017). *The Influence of model fidelity and uncertainties in the conceptual design of Arctic maritime transport systems* // Ship Technology Research. Vol. 64, No. 1. Pp. 40–64.

Burkov, Vladimir; Sergeev, Vladimir; Korgin, Nikolai (2020). *Identification of complex evaluation mechanisms based on unitary code* // Large-scale Systems Control. No. 87. Pp. 6–29. [In Russ.]

Chartier, Daniel (2010). *Representations of North and Winter. The methodological point of view of “nordicity” and “winterity”* // La circumpolaridad como fenómeno sociocultural. Pasado, presente, future. Edited by Ernesto del Acebo Ibanez, Helgi Gunnlaugsson. Pp. 27–39.

Chartier, Daniel (2007). *Towards a Grammar of the Idea of North: Nordicity, Winterity* // Nordlit. Vol. 11, No. 2. Pp. 35–47.

Designer, do no harm! (1991) // Technical Aesthetics. No. 9. P. 5. [In Russ.]

Eikill, Geir Otto; Oftedal Bjorn Christian (2007). *Rig design philosophy key for harsh environment drilling in Barents Sea, Haltenbanken area* // Drilling Contractor. Pp. 84–87.

Garin, Nikolai P. [et al.] (2017). *Arctic Design: basic concepts and implementation practice* // Design and Technology. No. 62. Pp. 17–28. [In Russ.]

Garin, Nikolai P. (1991). *Design for Extreme North conditions (the principle of indigenous culture succession)*: PhD thesis. Moscow: Moscow Higher School of Art and Industry. 183 p. [In Russ.]

Garin, Nikolai P., Kravchuk Svetlana G. (2020). *Design for off-road: essays on the methodology of designing small all-terrain vehicles* [Electronic resource]. Ekaterinburg, 2020. 120 p. URL: <https://clck.ru/3QMzk5> [In Russ.]

Garin, Nikolai P. [et al.] (2015). *From tourist trips to scientific laboratory: design and methodological experience of the Northern Design School in the context of forming the educational space of the future* // Project Culture and Quality of Life. No. 1. Pp. 418–427. [In Russ.]

Garin, Nikolai P. [et al.] (2017). *School of Northern Design. Arctic Inside: album-monograph*. Ekaterinburg: USUAA. 200 p. [In Russ.]

Hamelin, Louis-Edmond (1978). *Canadian Nordicity*. Montreal: Harvest House. 373 p.

Hamelin, Louis-Edmond (2012). *L’application au Québec du concept de nordicité [Applying the concept of nordicity in Quebec]*. Quebec, Canada. 156 p.

Jokela, Timo; Tahkokallio, Paivi (2015). *Arctic design week: a forum and a catalyst* // Relate North. Art, Heritage & Identity. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 118–139.

Klyusov, Nikita [et al.] (2023). *A Biomorphic Approach to Designing Special-Purpose Vehicles for Arctic Conditions* / Nikita Klyusov [et al.] // Biomimetics. Vol. 8, No. 4. P. 360.

Kravchuk, Svetlana G. [et al.] (2023). *Arctic design in a project-educational experiment: shaping innovative snowmobile transport* // Technical Aesthetics and Design Research. Vol. 5, No. 1. Pp. 56–68. [In Russ.]

Maritime Doctrine of the Russian Federation (2022) // Ministry of Foreign Affairs of the Russian Federation. [Electronic

resource] URL: https://www.mid.ru/ru/foreign_policy/official_documents/1688734/ (accessed: 28.09.2025). [In Russ.]

McPhail, John F., Murfitt, Alan W., McMullen, William B. (1976). *Yukon River to Prudhoe Bay highway — lessons in arctic design and construction* // Civil Engineering — ASCE. Vol. 46, No. 2. Pp. 78–82.

Mini-interdesign in Sverdlovsk (1991) // Technical Aesthetics. 1991. No. 6. Pp. 15. [In Russ.]

Novikov, Alexander M. (2008). *Methodology of artistic activity* / Alexander M. Novikov. Moscow: Egves, 2008. 72 p. [In Russ.]

Novikov, Alexander M., Novikov, Dmitry A. (2007). *Methodology*. Moscow: SINTEG, 2007. 668 p. [In Russ.]

Novikov, Alexander M., Novikov, Dmitry A. (2010). *Research methodology*. Moscow: Librokom, 2010. 280 p. [In Russ.]

Novikov, Dmitry A. (2012). *Management methodology*. Moscow: Librokom, 2012. 128 p. [In Russ.]

Presidential Decree of 28.02.2024 No. 145 “On the Strategy of Scientific and Technological Development of the Russian Federation” (2024) // President of Russia. [Electronic resource] URL: <http://kremlin.ru/acts/news/73579> (accessed: 03.10.2025). [In Russ.]

Principles of State Policy of the Russian Federation in the Arctic for the period up to 2035 (2020) // Security Council of the Russian Federation. [Electronic resource] URL: <https://www.scrf.gov.ru/security/economic/Arctic2035/> (accessed: 28.09.2025). [In Russ.]

Sergeev, Vladimir A. (2024). *Development of methods for analysis and synthesis of complex evaluation mechanisms based on discrete data sets*: PhD thesis abstract. Moscow: V. A. Trapeznikov Institute of Control Sciences of Russian Academy of Sciences. 23 p. [In Russ.]

Shatin, Yuri V. (1991). *Realities of the North and illusions of design* // Technical Aesthetics. No. 9. Pp. 6–9. [In Russ.]

Solovyeva, Anna N. (2016). *“Arctic Design” in the context of social innovations* / Anna N. Solovyeva // International Journal of Cultural Research. No. 4 (25). Pp. 118–127. [In Russ.]

Usenyuk, Svetlana G. (2011). *Design for Northern conditions: the principle of co-creation in vehicle design*: PhD thesis. Ekaterinburg: Ural State Academy of Architecture and Arts. 212 p. [In Russ.]

Usenyuk-Kravchuk, Svetlana [et al.] (2020). *Arctic Design: Basic Concepts and Practice of Implementation* // RELATE NORTH: Tradition and Innovation in Art and Design Education. 1st ed. InSEA. Pp. 14–44.

Usenyuk-Kravchuk, Svetlana [et al.] (2018). *Arctic Dimension in Design Education: How the Place Matters* // Relate North: Practising Place, Heritage, Art & Design for Creative Communities. 2nd ed. Rovaniemi: Lapland University Press. Pp. 56–85.

Usenyuk-Kravchuk, Svetlana; Hyysalo, Sampsa; Raeva, Alexandra (2022). *Local adequacy as a design strategy in place-based making* // CoDesign. Vol. 18, No. 1. Pp. 115–134.

Von Hippel, Eric (1994). *“Sticky information” and the locus of problem solving: implications for innovation* // Management science. Vol. 40, No. Pp. 429–439.

Приложение

Источниковая база для формирования онтологии предметной области

1) Корпус текстов, отражающих финское/скандинавское понимание арктического дизайна (на английском языке)

Ahola, S., Rinne, J., Sarantou, M., Miettinen, S. ARCTA–Building a Design-and-Art-Driven Accelerator for Sustainable and Meaningful Business in the North // Proceedings of the DMI: Academic Design Management Conference. Boston MA: Design Management Institute, 2020. Pp. 43–54.

Akimenko, D. Narrative Spaces: On identity work and placeness through arts-based narrative practices. Dissertation. University of Lapland. Rovaniemi, 2018. 215 p.

Akimenko, D., Kuure, E. Narrative identities in participatory art and design cases // Proceedings of the 7th Nordic Design Research Conference, Nordes 2017. Edited by D. Stuedahl, A. Morrison. Oslo: The Oslo School of Architecture and Design, 2017.

Bolungarvik. Examining the sense of place through artistic practice. Edited by E. Härkönen, T. Jokela. Rovaniemi: University of Lapland, 2017.

COOL. Applied Visual Arts in the North. Edited by T. Jokela, G. Coutts, E. Härkönen, M. Huhmarniemi. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2013.

Corin, A. Waste to value // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 88–89.

Coutts, G. Art at the heart of matters: Connecting art, people and place // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 38–51.

Coutts, G., Härkönen, E., Jokela, T. Introduction // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. 98 p.

Cultural encounters: starting the dialogue in arctic sustainable arts. Edited by T. Jokela, E. Härkönen. Rovaniemi: University of Lapland, 2012. 29 p.

Dillon, P. Customary Laws and Nomadic Cosmologies of Art and the Environment // Philosophy of Law in the Arctic. Edited by D. Bunikowski. Rovaniemi, 2016. Pp. 2–52.

Dillon, P., Bunikowski, D. A framework for location-sensitive governance as a contribution to developing inclusivity and sustainable lifestyles with particular reference to the Arctic // The Current Developments in Arctic Law. Rovaniemi: University of Lapland, 2017. Pp. 16–28.

Douranou, K. Embracing multiculturalism through arts-based workshops: Qualitative evaluation using visual representations. Master’s thesis. University of Lapland. Rovaniemi, 2018. 81 p.

Eikoku, S. Developing practical tools for art making workshops through service design. Master’s thesis. University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 76 p.

Eira, I. M. G., Jaedicke, C., Magga, O. H., Maynard, N. G., Vikhamar-Schuler, D., Mathiesen, S. D. Traditional Sámi snow terminology and physical snow classification — Two ways of knowing // Cold Regions Science and Technology. 2013. No. 85. Pp. 117–130.

Engel, L.C., Short, M.E., Jennings, S.E., Orttung, R.W., Suter, L. J. Digital Environmental Storytelling Connecting to the Arctic:# 60Above60 Pilot // Arctic Yearbook 2017. Edited by

L. Heininen, H. Exner-Pirot, J. Plouffe. Akureyri, Iceland: Northern Research Forum, 2017.

Härkönen, E., Huhmarniemi, M., Jokela, T. *Crafting sustainability: Handcraft in contemporary art and cultural sustainability in the Finnish Lapland* // Sustainability. 2018. No. 10 (6). C. 1907.

Härkönen, E., Vuontisjärvi, H.-R. *Towards culturally sustainable projects* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 26–37.

Hautala-Hirvioja, T. *Early Sámi visual artists — Western fine art meets Sámi culture* // Barents Studies: Peoples, Economies and Politics. Edited by A. A. Espiritu, M. Tennberg, M. Laukkanen, A. Raja-Hanhela. Rovaniemi: University of Lapland, 2014. Vol 1. No. 1. Pp. 105–107.

Hiilivirta, J., Huang, L. *The Art path of Enontekiö* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 90–91.

Holton, J. *Localizing Interior Design for Tourism in Finnish Lapland. A Study of Finnish-ness and Its Current and Possible Uses in the Tourism Industry. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 81 p.

Hossain, K., Petrétei, A. *Interacting with Stakeholders: Society and Human Security* // ArCticle: Arctic Centre Papers. Rovaniemi: University of Lapland, 2016. No. 3.

Huhmarniemi, M. *Making Art in the Land of Polar Bears and Lemmings* // North as a meaning: in design and art / M. Mäkilä, Y. Holt, T. Hautala-Hirvioja. Rovaniemi: Lapland University Press, 2019. Pp. 182–194.

Huhmarniemi, M., Jokela T. *Arctic arts with pride: Discourses on Arctic arts, culture and sustainability* // Sustainability. 2020. No. 12 (2). P. 604.

Huynh, N. *The Importance of Process in Applied Visual Art Thinking. Master's thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2020. 64 p.

Ikeuchi, M. *A Winter Playground Project* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 96–98.

Jokela, T., Coutts, G., Huhmarniemi, M. *Tradition and innovation in Arctic sustainable art and design* // Человек. Культура. Образование. 2020. No. 1. Pp. 84–99.

Jokela, T., Huhmarniemi, M. *Art-based action research in the development work of arts and art education* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland. Rovaniemi: University of Lapland, 2018. Pp. 9–25.

Jokela, T., Huhmarniemi, M., Hautala-Hirvioja, T. *Preface* // Research in Arts and Education, Special Issue on Arctic Arts Summit. Helsinki: University of Helsinki, 2019. No. 1. Pp. 6–12.

Joy, F. *Sámi Shamanism Past and Present and the Desecration of the Sacred in Finland* // Philosophy of Law in the Arctic. Edited by D. Bunikowski. Rovaniemi: University of Lapland Press, 2016. Pp. 2–60.

Joy, F. *Sami Shamanism, Cosmology and Art as Systems of Embedded Knowledge. Dissertation.* University of Lapland. Rovaniemi, 2018. 433 p.

Kılıçkap, H. D. *Designing Tourism Services for Sustainable Development in Finnish Lapland Using Service Design Tools. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019.

Koistinen, S.-M. *Finding, sharing, creating, implementing — participatory design process* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 68–77.

Koistinen, T. *Finding a path: sustainable public art practice in small communities of Finnish Lapland. Master Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 79 p.

Koivurova, T., Kähkönen, J. *Pre-Study for the Arctic Resilience Forum 2018.* Rovaniemi: University of Lapland, 2018. s

Konola, S., Kähkönen, P. *Arctic Wears-Perspectives on Arctic Clothing.* Rovaniemi: Lapland University of Applied Sciences Publications, 2015. 190 p.

Konttinen, H. *Design and Wicked Problems in the Rural Arctic. Pro Gradu thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2016. 109 p.

Konttinen, K. *Mapping Applied Visual Arts: A Research Journey into the Streams of Art and Design. Masters Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2013. 87 p.

Korotovskaia, A. *Board game for participatory design. Masters Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2020. 84 p.

Kravtsov, T. *Designing ten towers — weaving ten stories: Environmental art as a tool in development of cultural and creative tourism in Finnish Lapland. Master Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2018. 98 p.

Kravtsov, T. *The bridge: Ten towers, ten stories* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 78–81.

Kuure, E.P., Pietarinen, H.M., Vanhanen, H.V.J. *Experimenting with Arctic social phenomena: a multicultural workshop model* // Relate North: culture, community and communication. Edited by T. Jokela, G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2017. Pp. 104–129.

Lee E. *Making Environmental Art Together: A Study on Applied Visual Arts through the Enontekiö Art Path Project. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2020. 86 p.

Lundström, J. *Contemporary Sami art and design.* Edited by J. Cirelli, E. Whang. Stockholm: Arvinius + Orfeus Publishing, 2015. 222 p.

Miettinen, S. *Arctic design: creating innovation and competitive edge in the North* // Baltic Rim Economies (BRE). Edited by E. Haaja. University of Turku, 2016. Pp. 17–19.

Miettinen, S., Jylkäs, T. *The Arctic Journey: Design Experiments in the North* // The Interconnected Arctic — UArctic Congress. Edited by K. Latola, H. Savela. Cham: Springer, 2017. Pp. 149–155.

Miettinen, S., Laivamaa, L., Alhonsuo, M. *Designing Arctic products and services* // Relate North: Engagement, Art and Representation / T. Jokela, G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2014. Pp. 105–109.

Miettinen, S., Sarantou, M., Kuure, E. *Design for Care in the Peripheries: Arts-based research as an empowering process with communities* // Who Cares? Proceedings of the 8th biannual Nordic Design Research Society. Edited by T. Mattelmäki, R. Mazé, N. Chun. Helsinki: Aalto University School of Arts, Design and Architecture, 2019. Pp. 1–11.

Mishra, A. *Enontekiö Art Path — Enontekiön Taidepolku. A practical framework for sustainable community art projects in Finnish Lapland using service design tools. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 98 p.

Mizutani, Y. *Collaboration and Co-Creation in Clothing Design Utilizing Regional Resources, Japan×Finland + The World.* Rovaniemi: University of Lapland, 2017. 99 p.

Moi, R. *Imagining Northern Norway: Visual configurations of the North in the art of Kaare Espolin Johnson and Bjarne Holst* // Barents Studies: Peoples, Economies and Politics. Edited by A. A. Espiritu, M. Tennberg. Rovaniemi: University of Lapland, 2016. Vol 1. No. 3. Pp. 32–66.

Murtagh, A., Collins, P. *Northern Peripheries & Creative Capital: The Nature of Creative Capital & Its Role in Contributing to Regional Development in Nordic Regions* // Arctic Yearbook 2017. Edited by L. Heininen, H. Exner-Pirot, J. Plouffe. Akureyri, Iceland: Northern Research Forum, 2017.

Owens, E.H., Robson, W. *Experimental design and the retention of oil on Arctic test beaches* // Arctic. 1987. Vol 40. No. 3. Pp. 230–243.

Perander, N. *Recollections of Vattaja — Preserving collective place memories through applied visual art. Master's Degree Programme in Arctic Art and Design.* Rovaniemi: University of Lapland, 2019. 90 p.

Raheem, D., Lavia, A. R. *Digital Architecture as a Roadmap for Food Business Operators in Finnish Lapland* // Current Developments in Arctic Law. Rovaniemi: University of Lapland Press, 2017. No. 5. Pp. 54–58.

Rantanen, J., Alfthan, N., Impio, J. *Smart clothing for the arctic environment* // Digest of Papers. Fourth International Symposium on Wearable Computers. Edited by A. Rawlinson. New York: IEEE, 2020. Pp. 15–23.

Relate North: Art & Design for Education and Sustainability. Edited by T. Jokela, G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2018. 136 p.

Relate North: Art. Heritage, Identity. Edited by T. Jokela and G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2015. 171 p.

Relate North: Culture, Community and Communication. Edited by T. Jokela & G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2017. 185 p.

Relate North: Engagement, Art and Representation. Edited by T. Jokela and G. Coutts. Rovaniemi: Lapland University Press, 2014. 171 p.

Relate North: Practising Place: Heritage, Art & Design for Creative Communities. Edited by R. Permar, G. Coutts. Rovaniemi: University of Lapland, 2016. 26 p.

Relate North: Practising Place: Heritage, Art & Design for Creative Communities. Edited by T. Jokela, G. Coutts. Rovaniemi: University of Lapland, 2018. 193 p.

Robles-Anderson, E., Wiberg, M. *Texturing the “material turn” in interaction design* // Proceedings of the fourth international conference on Tangible, embedded, and embodied interaction. Edited by M. Coelho, J. Zigelbaum. New York: Association for Computing Machinery, 2010. Pp. 137–144.

Shi, S. *Customize the service design process: From the perspective of evaluating stakeholder engagement. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2020. 90 p.

Snow Design from Lapland — Initiating Cooperation. Edited by E. Härkönen, T. Jokela, A.-J. Yliharju. Rovaniemi: University of Lapland, 2014. 105 p.

Snow design from Lapland: initiating. Edited by E. Härkönen, T. Jokela, A. J. Yliharju. Rovaniemi: University of Lapland, 2014. 207 p.

Ściepiń, A. *Other futures for Arctic economies? Searching for alternatives to resource extraction* // ArCticle: Arctic Centre Papers. Rovaniemi: University of Lapland Press, 2016. No. 5.

Stolz, L. E. *Inspiration — An Analysis of Students' Conception of Inspiration in Art and Design. Pro Gradu Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2015. 69 p.

Takala, T. *Arctic purity — Phenomenological study on Chinese millennial tourists' sensory experiences of cleanliness and dirt. Pro gradu-thesis.* University of Lapland, 2020. 96 p.

The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Edited by G. Coutts, E. Härkönen, T. Jokela. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. 98 p.

Vola, J. *Young Researchers of the Barents Region. Joonas Vola* // Barents Studies: Peoples, Economies and Politics. Edited by A. A. Espiritu, M. Tennberg, G. Svensson, M. Lindroth. Rovaniemi: University of Lapland, 2015. Vol 1. No. 3. Pp. 105–107.

Wahlroo, V. M. *Cultural Heritage meets Place-Specific Art. Identifying, Understanding and Representing Kermajuppo. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 76 p.

Wahlroos, V. *Snow engagement: snow-sculpting workshop with the school children from Raanujärvi* // The Lure of Lapland: A handbook of Arctic Art and Design. Rovaniemi: Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland, 2018. Pp. 92–95.

Wilson, G.N., Kormos, J. J. *At the Margins: Political Change and Indigenous Self-Determination in Post-Soviet Chukotka* // Arctic Yearbook 2015. Edited by L. Heininen, H. Exner-Pirot, J. Plouffe. Akureyri, Iceland: Northern Research Forum, 2015. P. 158.

Xueqing, C. *A Piece of Raanujärvi: Creating Aesthetic Experience through Applied Visual Arts. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2019. 86 p.

Zhang, Y. *Technology-based service experience: Creation and evaluation of emergency ambulance services. Master's Thesis.* University of Lapland. Rovaniemi, 2020. 117 p.

2) Корпус текстов, посвященных канадской трактовке арктического дизайна (на английском языке)
Arctic Perspective. Cahier No. 1. Architecture. Edited by Andreas. Müller. Ostfildern: Hatje Cantz, 2011. 148 p.

Beaulé, C. I. *Design as a Strategic Tool for Sustainability in Northern and Arctic Contexts. Case Study of the Arctic Design Concept in Finland. Master's thesis.* Montréal: Université de Montréal. 2018. 146 p.

Beaulé, C.I., De Coninck, P. *The concept of “Nordicity”. Opportunities for the Design Fields* // Relate North: Practising Place: Heritage, Art & Design for Creative Communities. Edited by Timo Jokela, Glen Coutts. Rovaniemi: University of Lapland, 2017. Pp. 12–34.

Beaulé, C.I., Evans, P. *Living in the Near North: Insights from Fennoscandia, Japan and Canada* // Relate North: Tradition and Innovation in Art and Design Education. Edited by Timo Jokela, Glen Coutts. Viseu: InSEA Publications, 2020. Pp. 141–161.

Beyond the 49th Parallel: Many Faces of the Canadian North. Edited by Éva Le Calvé-Ivičević, Vanja Polić. Brno: Masaryk University, 2018. 292 p.

Chapman, D. *Urban Design of Winter Cities Winter Season Connectivity for Soft Mobility. Doctoral Thesis.* Luleå: Luleå University of Technology. 2018. 86 p.

Chapman, D., Nilsson, K., Larsson, A., Rizzo, A. *Climatic barriers to soft-mobility in winter: Luleå, Sweden as case study* // Sustainable cities and society. 2017. No. 35. Pp. 574–580.

Chartier, D. *Representations of North and Winter. The Methodological point of view of “nordicity” and “winterity”* // La circumpolaridad como fenómeno sociocultural. Pasado, presente, futuro. 2010. Pp. 27–39.

Chartier, D. *The Gender of Ice and Snow* // Journal of Northern Studies. 2008. No. 2. Pp. 29–49.

Chartier, D. *Towards a Grammar of the Idea of North Nordicity* // Nordlit. 2007. No. 22. Pp. 35–47.

Chartier, D. *What Is the Imagined North?: Ethical Principles.* Québec: Presses de l'Université du Québec, 2018. 157 p.

Dawson, P. C. *Unfriendly Architecture: Using Observations of Inuit Spatial Behavior to Design Culturally Sustaining Houses*

in Arctic Canada // Housing Studies. 2008. Vol. 23. No. 1. Pp. 111–128.

Decker, J. *Modern north architecture on the frozen edge*. New York: Princeton Architectural Press, 2010. 240 p.

Hamelin, L. E. *Canadian Nordicity: It's Your North, Too*. Montréal: Harvest House, 1999. 392 p.

Hemmersam, P. *Arctic Architectures* // Polar Record. 2016. No. 52 (4). Pp. 412–422.

Jull, M. *Toward a Northern architecture: The microrayon as Arctic urban prototype* // Journal of Architectural Education. 2016. No. 70 (2). Pp. 214–222.

Medby, I. A. *Preface. Arcticness and change* // Arcticness: Power and Voice from the North. Edited by Ilan Kelman. London: UCL Press, 2017. Pp. 5–7.

Nordell, B., Skogsberg, K. *Snow Storage for Cooling of Hospital* // Cold Regions Science and Technology. 2001. No. 32 (1). Pp. 63–70.

Pressman, P. *Northern cityscape: Linking design to climate*. Yellowknife: Winter Cities Association, 1995. 244 p.

Reitan, J. B. *Inuit vernacular design as a community of practice for learning* // CoDesign. 2006. No. 2 (02). Pp. 71–80.

Reitan, J. B. *Learning by watching Vernacular Iñupiaq-Inuit design learning as inspiration for design education* // Techne Series A. 2014. No. 21 (2). Pp. 1–20.

Saha, L., Nicholls, R., Sivam, A., Karuppannan, S. *Relationality: An Indigenous Approach to Housing Design* // 9th State of Australian Cities National Conference, 30 November — 5 December 2019, Perth, Australia. 2019.

Sheppard, L., White, M. *Many Norths. Spatial Practice in a Polar Territory*. Barcelona: Actar, 2017. 472 p.

Voices of the Land: Indigenous Design and Planning. Edited by Reanna Merasty, Naomi Ratte, Danielle Desjarlais and Desiree Theriault. Winnipeg: Indigenous Design and Planning Students' Association (IDPSA), 2021. 132 p.

Westerberg, U. *The Significance of Climate for the Use of Urban Outdoor Spaces: Some Results from Case Studies in Two Nordic Cities* // International Journal of Architectural Research Archnet-IJAR. 2009. No. 3 (1). Pp. 131–144.

Winter design guidelines: Transforming Edmonton into a great winter city. City of Edmonton. 2016. 44 p.

3) Корпус текстов, посвященных российской Арктике (на русском языке)

Ахунова, А. *Тематический туристский комплекс как форма презентации этнической культуры Югры*. Автореф. дис. на соиск. академической степ. магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2008. 22 с.

Гарин, Н. П., Кравчук, С. Г., Гостяева, М. А. *Школа Арктического дизайна: основы проектно-исследовательской методологии* // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2017. № 3. С. 300–311.

Гарин, Н. П., Кравчук, С. Г., Куканов, Д. А., Гостяева, М. А., Конькова, Ю. С. *Арктический дизайн: основные понятия и практика реализации* // Дизайн и технологии. 2017. № 62. С. 17–28.

Гарин, Н. П., Куканов, Д. А., Мингалева, А. И., Рогова, А. С., Усенюк, С. Г. *Теория и методология проектирования для экстремальной среды Крайнего Севера...* Отчет о НИР (заключительный). Екатеринбург, 2014. 138 с.

Жуковская, Д. А. *Дизайн повседневности как средство формирования коллективной идентичности жителей северного поселения* // Крайний Север: особенности труда и социализации человека — Биография,

вахтовый труд и социализация человека в северном индустриальном городе: материалы науч.-практ. конф. Новый Уренгой, 4–6 декабря 2008 г. / ред. Ф. Штаммлер, Г. Эйльмштейнер-Саксингер. Арктический Центр Университета Лапландии, 2008. С. 62–66.

Зелинский, А. Н. *Координирующая роль дизайна в формировании «Новой субкультуры» вахтового метода жизнедеятельности. На примере нефтегазового комплекса Западно-Сибирского региона РФ* // Биография, вахтовый труд и социализация человека... Новый Уренгой, 4–6 декабря 2008 г. / ред. Ф. Штаммлер, Г. Эйльмштейнер-Саксингер. Арктический Центр Университета Лапландии, 2008. С. 133–137.

Зорина, К. С. *Дизайн в системе регионального туризма: концепция туристического маршрута «Мань-Пупыг-Ньер» (Каменные идолы)*. Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2010. 16 с.

Колесникова, П. В. *«Новая эстетика» Севера: дизайн-интерпретация аборигенной культуры...* Автореф. дис. ... магистр дизайна (070600.68) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2011. 10 с.

Комаренко, Ю. В. *«МКС» в Арктике. Мобильные промышленно-жилые комплексы для условий Крайнего Севера* // Архитектон: известия вузов [Электронный ресурс]. Екатеринбург: УралГАХА. 2010. № 30 (приложение).

Миннахметова, Р. Р. *Принцип корректного применения традиционного орнамента в дизайне и архитектуре северных поселений*. Дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2007. 61 с.

Мухина, А. А. *Экологический подход в формировании индивидуального оснащения для экстремального маршрута по Северному Уралу*. Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2010. 16 с.

Николаева, А. С. *Дизайн-концепция «обновления» традиционных обрядов и ритуалов в индустрии северного туризма...* Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2008. 19 с.

Панова, М. В. *Новый северный обряд: методологическая рефлексия* // II Всероссийский форум «Многонациональная Россия...». Екатеринбург, 2009. С. 58.

Путилова, И. С. *Дизайн жизнеобеспечивающих систем. Транспортная инфраструктура туристического комплекса на острове Новая Земля*. Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2012. 22 с.

Ревкова, А. Н. *Дизайн для условий Севера: профессиональное снаряжение для специалиста нефтегазовой отрасли...* Автореф. дис. ... магистр дизайна (070600.68) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2011. 15 с.

Сарантоу, М. *«Мой кусочек рая»: исследование ресурсов в искусствоведческих исследованиях и создании окружающей среды* // Человек. Культура. Образование. 2020. № 1 (35). С. 100–119.

Соколов, А. М. *Принцип формирования транспорта для арктического туризма «от маршрута к образу»*. Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02) /

Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2009. 16 с.

Соколова, М. Ф. *Экодизайн для северного экстрима: экологическая культура коренного населения Западной Сибири*. Дис. ... магистр дизайна (53.04.02) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2009. 87 с.

Усенюк, С. Г. *Дизайн для условий Севера: принцип сотворчества в проектировании транспортных средств*. Автореф. дис. ... канд. искусствоведения (17.00.06) / Уральская государственная архитектурно-художественная академия. Екатеринбург, 2011. 29 с.

Шапикова, И. Х. *Проектная модель формирования системы релаксации для работников вахтового поселения...* Автореф. дис. ... магистр дизайна (53.04.02). Екатеринбург, 2007. 17 с.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН: ОТ СПЕКУЛЯТИВНЫХ ПРАКТИК К УСТОЙЧИВОМУ БУДУЩЕМУ

А. Н. АЛЕКСЕЕВ

Школа дизайна НИУ ВШЭ, 115054,
Россия, Москва, ул. Малая Пioneрская,
д. 12
aalekseev@hse.ru

О. Л. В. ШАРП

ООО «Хит Лид», 630007, Россия,
Новосибирск, ул. Серебrenниковская,
д. 13
olucasharp@gmail.com

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-42-67

Аннотация

Статья посвящена исследованию социального дизайна как критически важного инструмента поиска решений сложных общественно значимых проблем. В первой части проводится ретроспективный анализ истоков социально-ориентированного проектирования, определяются его концептуальные основы, ключевые характеристики и смежные направления. Вторая часть статьи фокусируется на анализе технологических дискурсов, в частности технооптимизма и технологического скептицизма, а также критике технологического солюционизма. Особое внимание уделено этическим вызовам, связанным с внедрением инноваций, и роли спекулятивного дизайна в дискуссии о будущем. Утверждается, что современные технологии не только расширяют инструментальные возможности проектирования, но и трансформируют их сущность, требуя от исследователей и практиков критического осмысления воздействия предлагаемых решений на общество и иные инфраструктурные и природные системы. Это позволяет рассматривать социальный дизайн как медиатор между инновациями и человеческими потребностями. В третьей части представлены проекты студентов Школы дизайна НИУ ВШЭ, демонстрирующие попытки молодого поколения специалистов осмыслить с помощью инструментов спекулятивного проектирования актуальные общечеловеческие вызовы, обусловленные интенсивной интеграцией технологий в повседневную жизнь, такие как разобщенность, утрата культурной идентичности и экологические проблемы. Эти проекты не только следуют глобальным трендам в направлении социально-ориентированного проектирования, но и подчеркивают необходимость интеграции технологий в образовательные и профессиональные практики. Таким образом, социальный дизайн позиционируется в статье как ключевой инструмент для осмысления настоящего и проектирования справедливого, инклюзивного и устойчивого будущего в условиях цифровых трансформаций.

Ключевые слова: социальный дизайн, социально-ориентированное проектирование, проекты спекулятивного дизайна, технооптимизм, технологический скептицизм, прорывные технологии

ALEXANDER N. ALEKSEEV

HSE Art and Design School, 115054, Russia,
Moscow, Malaya Pionerskaya St., 12
aalekseev@hse.ru

OLGA L. V. SHARP

Heat Lead LLC, 13, 630007, Russia, Novosibirsk,
Serebrennikovskaya St., 13
olucasharp@gmail.com

Для цитирования: Алексеев А. Н.,
Шарп О. Л. В. Социальный дизайн: от
спекулятивных практик к устойчивому
будущему // Журнал ВШЭ по искусству
и дизайну / HSE University Journal of Art
& Design. № 8 (4/2025). С. 42–67

social design: from
speculative practices to
a sustainable future

Abstract

This article examines social design as a vital approach to addressing complex, socially significant challenges. The first section offers a retrospective analysis of the origins of socially oriented design, tracing its conceptual foundations, defining characteristics, and related fields. The second section delves into technological discourses — specifically techno-optimism and technological skepticism — while critiquing the phenomenon of technological solutionism. It explores the ethical dilemmas inherent in innovation and underscores the role of speculative design in shaping discussions about the future. The argument posits that modern technologies not only expand design's instrumental capabilities but also reshape its fundamental nature. This evolution compels researchers and practitioners to critically assess how proposed solutions impact society, infrastructure, and natural systems, positioning social design as a bridge between innovation and human needs. The third section showcases projects by students from the HSE Art and Design School, illustrating how the next generation of professionals employs speculative design tools to grapple with contemporary global challenges — such as social isolation, cultural erosion, and environmental degradation, driven by the rapid integration of technology into daily life. These projects reflect broader trends in socially oriented design while emphasizing the importance of embedding technological literacy into educational and professional practice. Ultimately, the article frames social design as an essential framework for understanding the present and forging a future that is equitable, inclusive, and sustainable amid ongoing digital transformation.

Keywords: social design, socially-oriented design, speculative design cases, technooptimist, technological scepticism, convergent technologies

Социально-ориентированный дизайн как инструмент определения вызовов настоящего и исследования будущего

В середине XX века дизайн столкнулся с глубоким кризисом, отражавшим общие противоречия эпохи. Научно-технический прогресс, который должен был принести человечеству свободу и благополучие, вместо этого породил новые формы отчуждения человека, экологические угрозы и духовный дисбаланс. Мыслители, такие как О. Шпенглер и Н. А. Бердяев, критиковали «иллюзию прогресса», указывая на то, что технический разум, лишенный нравственных ориентиров, ведет к дегуманизации общества. В этом контексте дизайн, как одна из ключевых творческих практик современности, оказался на перепутье: с одной стороны, он продолжал служить инструментом массового производства и потребления, а с другой — пытался преодолеть разрыв между утилитарностью и эстетикой, между «Красотой» и «Пользой» [Сидоренко, 1990].

Дизайнеры и теоретики, осознавая кризис гуманистических идеалов, стремились создать «утопию преодоления» — новый тип культуры, где функциональность и художественная ценность могли бы сосуществовать гармонично. Но индустриальная логика требовала стандартизации, а массовое производство часто сводило дизайн к коммерческой функции, лишая его духовной и социальной значимости. Так кризис дизайна стал отражением кризиса гуманизма: вера в прогресс столкнулась с реалиями атомной бомбы, экологических катастроф и духовного опустошения. Утопия нового дизайна осталась во многом нереализованной — он продолжал балансировать между коммерцией и культурной миссией, массовостью и индивидуальностью, функцией и смыслом.

Исторически социально-ориентированные тенденции в дизайне начали проявляться как фундаментальное направление проектной деятельности, существующей в оппозиции к производству только для потребления, начиная с ранних авангардных движений XX века, таких как ВХУТЕМАС в России и Баухаус в Германии. Эти школы заложили основы интеграции искусства, ремесла и социальной ответственности, ориентируясь на создание функциональной, демократичной среды обитания. Важным этапом стало послевоенное развитие дизайна в контексте идей Т. Мальдонадо, В. Папанека и Ю. Б. Соловьева, которые акцентировали внимание на социальной и экологической значимости проектирования.

Социальный дизайн как самостоятельное направление в проектной деятельности начал формироваться во второй половине XX века, когда дизайнеры начали выходить за рамки предметно-коммуникационного проектирования, обращаясь к организационным, институциональным и системным задачам. Манифест "First Things First" Кена Гарлэнда, впервые опубликованный в 1964 году, сыграл ключевую роль в формировании основ крепкой этической базы современного социального дизайна. Гарлэнд и соавторы манифеста хотели вернуть ему гуманистический смысл, превратив из безличного коммерциализированного инструмента в мощный фактор общественно-экономических процессов.

Таким образом, социальная ответственность становилась базовым профессиональным ценностным принципом дизайна.

Несмотря на достаточно широкое распространение термина «социальный дизайн» в настоящий момент, в академической и профессиональной среде сохраняется концептуальная неоднозначность в его толковании. Это понятие развивалось в контексте эклектических практик: от общественных инициатив небольших сообществ и решения локальных «проблемных ситуаций» до глобальных трансформационных проектов, связанных с устойчивым развитием, трансформацией общественных институтов — концепцией, направленной на удовлетворение текущих потребностей человечества без ограничения возможностей будущих поколений. В рамках образовательных организаций и консультационных компаний возникло множество направлений: гуманитарный дизайн, дизайн как средство содействия развитию, ответственный дизайн, социально-ориентированный дизайн, дизайн ради социального блага, дизайн социальных изменений, дизайн социальных инноваций, дизайн социальных инноваций и устойчивого развития, трансформационный дизайн (оригинальные названия на английском: Humanitarian Design, Design as Development Aid, Socially Responsible Design, Socially Responsive Design, Design for Social Good, Design for Social Change, Design for Social Impact, Design for Social Innovation, Design for Social Innovation and Sustainability) и многие другие.

Сферы применения социального дизайна крайне обширны: от дизайна в условиях катастроф (disaster-resilient design или resilient design) и повышения эффективности систем здравоохранения и образования до проектов по развитию инклюзивности, публичных сервисов или инфраструктуры общественных организаций, а также вовлечения жителей в городскую повестку. В научном сообществе среди прочих укрепилось мнение, что социально-ориентированный дизайн занимается «проблемными ситуациями», при этом также были высказаны альтернативные идеи о том, что он работает с так называемыми сложными, системными «коварными проблемами» ("wicked problems", англ.), не имеющими однозначно «хорошего» решения [Buchanan, 1992]. Так, результатами работы социальных дизайнеров могут быть как предметы и услуги, так и принципиальная трансформация существующих процессов на организационном уровне и на уровне ключевых социальных институтов. Таким образом, вопрос масштаба проектов в области социального дизайна также являлся предметом научной дискуссии.

При всем многообразии характеристик социального дизайна можно выделить несколько основных: во-первых, человекоцентричность, т. е. акцент на потребностях, ценностях и точках зрения людей, вовлеченных в проект; во-вторых, проектирование с активным вовлечением заинтересованных сторон; в-третьих, учет социальных, культурных и экологических условий реализации проектов; в-четвертых, система обратной связи, обеспечивающая гибкость и адаптацию решений; в-пятых, дизайн-мышление, а затем и системное мышление, предлагающее множество различных инструментов

проектирования, а также связывающий все это ценностный компонент — ориентация на устойчивые трансформации, долгосрочные и ощутимые изменения.

Руководствуясь описанными выше общими характеристиками, мы понимаем социальный дизайн как *зонтичный термин* для выделения всего множества социально-ориентированных направлений в современном дизайне, *которые нацелены на исследование сложных социотехнических систем, разработку и применение методов и технологий их создания, модернизации и трансформации, для устойчивого развития, с опорой на социальную и экологическую ответственность*. Укорененность в сфере социальных ценностей является здесь существенной характеристикой.

В условиях антропоцена, когда человеческий фактор стал доминирующим в трансформации экосистем, любой дизайн неизбежно затрагивает интересы других лиц, что говорит о повышении уровня ответственности за проектируемые решения перед обществом. Поворот в системе ценностей современных профессионалов от слепого применения таланта в соответствии с требованиями рынка к гуманистическим идеям отражает важную тенденцию в общественном развитии, находящую применение в различных сферах — от урбанистики до государственного управления. Усиливается критика «дизайн-империализма» и утверждаются принципы справедливого и децентрализованного дизайна, где решения строятся на уважении культурного многообразия и расширении агентности локальных сообществ.

В последние пять лет социальный дизайн вошел в новую фазу интенсивной трансформации, обусловленной глобальными вызовами современности — пандемией COVID-19, усиливающимся климатическим кризисом, растущим экономическим неравенством, цифровизацией и распространением прорывных технологий. Эти факторы кардинально расширили и обновили теоретические рамки и практические инструменты дисциплины.

Объектом дизайна таким образом становятся сложные системы — эмерджентные, взаимосвязанные элементы и отношения, преследующие определенные цели. В таких системах социальные и технические аспекты неразрывно связаны, а задача дизайнера — объединить потребности людей с возможностями технологий в некое целое. Ключевые вызовы при работе с такими задачами — это человеческий фактор с его ограниченной рациональностью и особенностями поведения, междисциплинарность при отсутствии общего языка между специалистами разных областей, а также техническая сложность, выражающаяся в нелинейности, множественных и отсроченных обратных связях и изменчивости операционных характеристик системы. В результате социальный дизайн требует системного, синтетического подхода, интеграции методов различных наук и постоянной рефлексии над последствиями принимаемых решений.

Развитие социального дизайна тесно связано с тремя крупными институциональными движениями, идущими, порой, параллельно с деятельностью

некоммерческих организаций, эволюцией государственных инициатив и образовательных программ. Ведущие университеты и исследовательские центры, такие как Stanford d.school, Design Academy Eindhoven, Maryland Institute College of Art, внедряют программы по социальному/системному/трансформационному дизайну, акцентируя внимание на работе с междисциплинарностью, дизайн-мышлением и человекоцентричным подходом как инструментами для решения сложных проблем. В некоммерческом секторе и государственном управлении социальный дизайн реализуется через проекты, направленные на повышение инклюзивности, модернизацию инфраструктуры, улучшение качества жизни и устойчивое развитие, на реализацию которых приглашаются дизайн-консалтинговые бюро. Компании и организации, такие как IDEO, MASS Design Group, ThinkPublic, активно разрабатывают и внедряют модели решения острых социальных проблем, вовлекая в процесс конечных пользователей, экспертов и представителей различных дисциплин, стимулируя общественный диалог и расширяя границы традиционного проектирования. Обратим внимание, что во всех приведенных примерах существуют выделенные нами компоненты социального дизайна (чело­векоцентричность, совместное проектирование и т. д.).

Принципиально важным для дальнейшего развития стратегий социально-ответственного дизайна является понимание его целей и задач широкой аудиторией, поскольку такого рода проекты нуждаются не только в авторе, но и в новом типе потребителей: не «покупателе», как в случае с обычным продуктом индустриального производства, а соучастнике, единомышленнике, осознанно стремящемся к устойчивому будущему. Художественные и технические решения, предлагаемые дизайнером в этом случае, являются также этическими решениями, поэтому объективно существует необходимость поддерживать научную дискуссию о принципах и актуальном направлении развития социально-ответственного дизайна. Именно поэтому одной из целей дальнейших исследований в этом направлении является включение в поле дискуссии более широкого круга специалистов из числа как дизайнеров, так и социологов, урбанистов, специалистов по управлению муниципальными проектами, а также широкой аудитории.

Особое значение приобрела интеграция в социальный дизайн цифровых технологий. Использование платформ для удаленного совместного проектирования, больших данных, ИИ и виртуальной реальности обеспечивает новые возможности для масштабирования инклюзивных проектов, а также вовлечения маргинализированных и уязвимых групп. Современные методологии — гибридные, междисциплинарные и мультимедийные — получили приоритетное развитие: партисипативный дизайн в цифровой среде (digital co-creation), системный дизайн, дизайн-активизм и дизайн будущего (design futures) раскрывают новые горизонты для проектирования решений для «коварных проблем».

В последние два десятилетия особое место в научной дискуссии также заняло направление, уходящее корнями в дизайн-мышление, — спекулятивный

дизайн (speculative design) и различные его составляющие, например дизайн фантастика (design fiction). Термин был введен Энтони Данном и Фионой Рэби, которые определяют спекулятивный дизайн как средство для постановки вопросов и формирования дискуссий о том, каким может быть мир, а не как инструмент выработки непосредственного практического решения [Dunne, Raby, 2013; Auger, 2013, pp. 3–20]. В отличие от традиционного проектирования, нацеленного на решение конкретных проблем настоящего, спекулятивный дизайн становится одним из подходов предварительного отчасти провокационного исследования, которое создает объекты, сценарии и ситуации, позволяющие выявлять скрытые противоречия, вызывать обсуждение, прогнозировать возможные социальные и технологические риски, а также формировать новые этические ориентиры. Спекулятивные артефакты обладают потенциалом содействия социальным изменениям в реальном мире, считают упомянутые выше авторы. В качестве теоретического обоснования подобного потенциала они предлагают связать теорию возможных миров (possible world theory) и дизайн-антропологию. Подобная практика «фантазирования» может служить как бы расширенной версией дизайн-мышления, новым инструментом для визуализации общественных изменений, вовлекающим коллективы в процесс создания альтернативных структур посредством умозрительных артефактов и сценариев.

В контексте социального дизайна спекулятивные методы могут стать особенно актуальными, когда речь идет о работе с «коварными проблемами» — сложными, не имеющими однозначного решения задачами, связанными с цифровизацией, экологией, экономической справедливостью и идентичностью. Проекты, реализуемые в этом ключе, часто выходят за пределы привычных продуктовых решений, превращаясь в инструменты общественного диалога и коллективного воображения будущего. Например, в рамках образовательных программ по современному дизайну студенты НИУ ВШЭ используют спекулятивные подходы для моделирования альтернативных сценариев развития городской среды, взаимоотношений человека и технологий, а также для критической рефлексии по поводу возможных последствий внедрения искусственного интеллекта или новых цифровых платформ. Подробно проекты будут рассмотрены в третьей части этой статьи.

Спекулятивный дизайн выступает не только как методологический инструмент, но и как ценностная рамка, позволяющая практикам и исследователям выходить за пределы прагматических задач и формировать новые смыслы, необходимые для поиска ответов на вызовы быстро меняющегося мира. Встраивание спекулятивных практик в социальный дизайн способствует критическому осмыслению проблемы, расширяет диапазон проектных решений и усиливает футурологическую составляющую дисциплины, делая ее одним из ключевых инструментов исследования и формирования контуров общества будущего [Dunne, Raby, 2013; Markussen, 2017; Auger, 2013].

Технологический дискурс в социальном дизайне: между технооптимизмом и технологическим скептицизмом

Дизайн в действительности представляет собой синтез желаемого и технически возможного. Технологии играют ключевую роль в этом процессе не только потому, что разработка новых решений является самой сутью проектирования, но и потому, что они открывают ранее невозможные пути для творчества и реализации идей. В настоящее время стремительный прогресс в области информационных разработок, особенно в сфере искусственного интеллекта, ставит перед профессиональным сообществом фундаментальные вопросы о роли и месте технологий в решении социальных проблем. В связи с этим можно предположить, что прорывные инновации, занимающие сознание людей в настоящее время, такие, например, как ИИ и блокчейн, VR/AR и квантовые компьютеры, могут стать частью проектируемого решения. Таким образом, дизайнер оказывается в центре идеологических дебатов между технологическим скептицизмом, технооптимизмом и техносолюционизмом, которые определяют не только теоретические рамки дисциплины, но и практические подходы к проектированию будущего общества.

Технологический оптимизм представляет собой мировоззрение, согласно которому новые разработки являются ключом к созданию лучшего мира [Danaher, 2022] — и способны повышать качество жизни и содействовать прогрессу человечества. Это направление получило особое распространение в индустрии и политических кругах, где технологические решения часто рассматриваются как панацея от многих общественных проблем и фактор непременно позитивного сценария развития человечества. Технологический скептицизм, наоборот, подвергает критическому анализу утверждения о неперенной пользе технологических инноваций. Скептики указывают на потенциальные риски, неожиданные последствия и способность технологий усугублять существующие проблемы вместо их решения. Особое место в современной дискуссии занимает критика технологического солюционизма — подхода, который стремится свести сложные социальные проблемы к техническим задачам, решаемым посредством технологических инноваций. Этот подход является продолжением идеи «технологических заплаток» (“techno-fix”) Элвина Вайнберга [Weinberg, 1966], которую затем критиковал Е. Морозов в книге «Чтобы спасти мир, нажмите здесь», указывая на опасность наивного и редуccionистского предположения о том, что технологии и технологические решения всегда являются лучшим или единственным ответом на комплексные общественные и экологические проблемы [Morozov, 2014].

В современном дизайне эти позиции преобразуются в разные подходы к проектированию:

- Спекулятивные методы способствуют осмыслению возможных негативных последствий технологий, ставя под сомнение технооптимистические сценарии и расширяя поле дискуссии через создание альтернативных, часто дистопических или критических, образов будущего.

- Технооптимистичные проекты, напротив, акцентируют потенциал технологий как «смарт-решений» для сложных социальных вызовов, ориентированных на улучшение качества жизни.

Типичным примером столкновения этих взглядов является дискуссия между лидерами креативных индустрий рекламы и дизайна Джоном Хегарти и Бобом Гринбергом на конференции Wired в 2013 году, посвященной использованию Big Data в коммуникациях. Джон Хегарти, легендарный креатор, арт-директор и создатель агентства BBH, известен своим критическим взглядом на чрезмерное увлечение данными в рекламе. Его основной тезис: человеческое творчество, интуиция и эмпатия по-прежнему незаменимы — и несмотря на появление Big Data, Хегарти выступал за их сохранение, предостерегая от слепого доверия статистике и аналитике, которые способны превратить рекламу в «бездушный алгоритмический процесс».

Боб Гринберг, создавший «рекламное агентство нового типа» R/GA и активно внедрявший цифровые технологии, напротив, подчеркивал потенциал Big Data для более точного таргетинга и персонализации сообщений. Он отмечал, что данные позволяют лучше понять поведение и предпочтения аудитории, что ведет к росту эффективности маркетинговых кампаний и экономии ресурсов. Для него большие данные — это инструмент, который, при умелом использовании, дополняет творческий процесс, делая его точным, основанным на цифрах и персонифицированным.

Эта дискуссия отражает более широкий конфликт между традиционным творческим началом и новыми аналитическими технологиями, формирующими облик современного дизайна. Стоит отметить, что профессиональное сообщество не представляет собой монолитную группу с единым взглядом. Если смотреть на отношение к технологиям в обществе в целом, то оно зависит от таких социально-культурных факторов как религиозность или доверие к науке [Većkalov et al., 2023].

Важно отметить, что технологический детерминизм в дизайне имеет глубокие исторические корни, тогда как потребители часто воспринимают инновационные решения как нейтральные инструменты, полагая, что процесс проектирования заранее предопределен и органичен. Такое понимание игнорирует социальную конструкцию технологий и встроенные в прорывные инновации ценности. Технологический детерминизм не следует рассматривать как негативное явление. Он отражает баланс между желаемым общественным устройством и актуальными инженерно-техническими возможностями, при этом ключевым остается вопрос: кто проектирует эти решения, на благо кого и с какой степенью контроля. Важным аспектом становится переосмысление роли человека в проектировании технологий и администрировании новаций в соответствии с этическими и социальными нормами.

Кроме того, новейшие разработки радикально трансформируют практики совместного проектирования, создавая новые возможности для вовлечения

сообществ во все процессы. Исследования показывают, что *успешные инициативы в области общественных технологий характеризуются связанностью с контекстом сообщества, настроенными сетями и отношениями, сбалансированными ролями и ответственностью, разнообразным участием и совместной разработкой технологий* [Dombrowski et al., 2016, OECD, 2024]. Применение прорывных технологий в социальном дизайне демонстрирует чрезвычайные возможности для решения сложных общественных задач, но одновременно открывает и новые этические и методологические вызовы.

Последние несколько лет ознаменовались значительным ускорением развития IT-технологий и преобразованием цифрового ландшафта, что немедленно отозвалось в практиках социального дизайна. Среди важнейших трендов следует выделить следующие направления:

- *Искусственный интеллект* продолжает расширяться с помощью совершенствованных пользовательских интерфейсов нейросетей. Он применяется для автоматизации разнотипных задач.
- *Платформенные решения и облачные технологии* развиваются с акцентом на интеграцию локальных разработок и создание универсальных экосистем, что облегчает масштабирование социально-ориентированных проектов и поддержание их инфраструктуры.
- *Разработка квантовых вычислений и нейроморфных систем* обещает качественный прорыв в моделировании, анализе данных и энергоэффективности IT-систем, создавая основу для инновационных продуктов и сервисов в социальной сфере.
- *Умные среды и Интернет вещей* трансформируют представления об «умных городах» и общественных пространствах, меняя взаимодействие людей, объектов и социальных сервисов.

Эти направления значительно расширяют не только поле работы и инструментарий социального дизайна, но и требуют глубокого понимания новых технологий и последствий их внедрения. В свете изложенного, становится очевидным, что социальный дизайн тесно переплетен с вопросами использования новых технологий, решение которых не ограничивается дихотомией «технооптимизм или техноскептицизм», но располагается вне ее — в системе ценностей и подходов к проектированию.

Более того, развитие новейших технологий не только открывает новые возможности для социального дизайна, но и провоцирует возникновение новых сложных проблем. Цифровизация, автоматизация и глобализация приводят к социальной разобщенности, потере культурной идентичности, экологическим кризисам. Эти вызовы требуют критического осмысления и инновационных решений, которые помогли бы найти баланс между технологическим прогрессом, социальной ответственностью и устойчивым развитием.

Технологии не нейтральны — они трансформируют социальные практики, меняют структуру коммуникации и влияют на культурные нормы. И социальный дизайн может стать ключевым инструментом, позволяющим критически анализировать последствия внедрения технологий и проектировать решения, учитывающие человеческие, культурные и экологические аспекты.

Исследовательские проекты студентов: практические вызовы современности и новые горизонты социально-ответственного проектирования

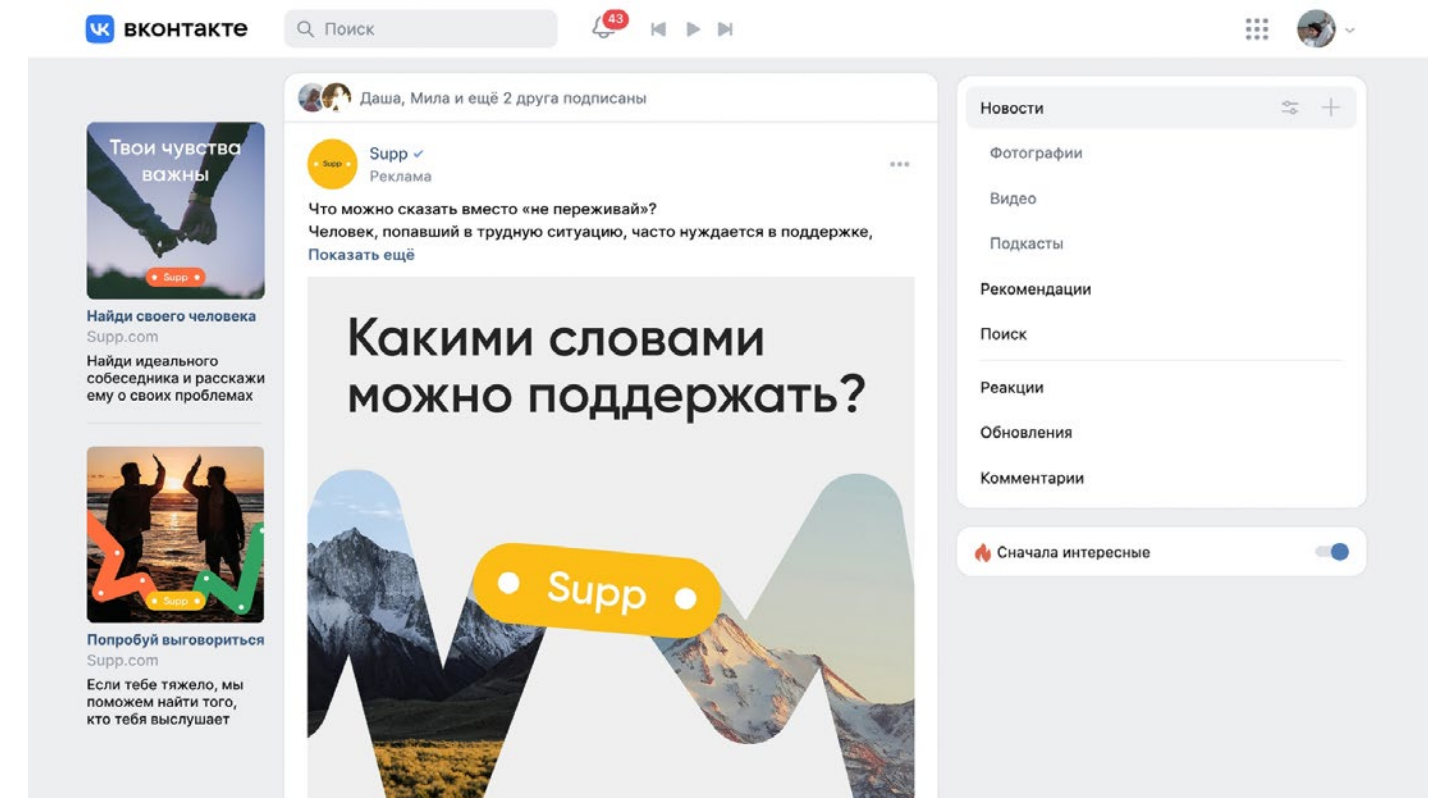
Рассмотрев теоретические и идеологические контуры современного социального дизайна, а также роль технологического дискурса в его формировании, целесообразно обратиться к анализу исследовательских и проектных практик.

В фокусе внимания окажутся три явных тренда, сформировавшихся под влиянием технологических трансформаций и требующих особого внимания в современном социальном проектировании, актуальность которых будет раскрыта ниже:

- *Децентрализация личности и изолированность людей* представляет собой реакцию на растущую изоляцию в цифровую эпоху. Исследования в области социального дизайна все больше обращаются к проблематике одиночества и эмоциональной разделенности как к критическим вызовам современности.
- *Обращение к культурному коду и поиски идентичности* отвечают на возрастающую потребность социальных общностей в условиях глобализации.
- *Экологическая рефлексия и альтернативные сценарии будущего* связаны с растущим интересом к устойчивому развитию и применению спекулятивных методов для осмысления экологических вызовов.

Выделенные тренды влияния технологических инноваций далее проиллюстрированы на примере конкретных социально-ориентированных проектов, среди которых также рассмотрены несколько студенческих работ.

В рамках образовательной программы Школы дизайна НИУ ВШЭ студенты нацелены на создание социально значимых продуктов и внедрение передовых социально-ориентированных практик. Мы выделили несколько, руководствуясь рядом критериев. Во-первых, отбор осуществлялся из Цифрового портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ среди проектов, появившихся в рамках учебных курсов, дипломных работ и исследовательских инициатив, которые связаны с социальным дизайном, урбанистикой, дизайн-исследованиями и устойчивым развитием. Это гарантирует их методологическую обоснованность и связь с академическими подходами. Во-вторых, выбранные проекты показывают, как социальный дизайн может



Ил. 1

А. Павлова, Л. Ханеева, Л. Самсонова. Проект «Supp — приложение для общения и поддержки». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

реагировать на технологические трансформации и важнейшие глобальные вызовы при помощи спекулятивных инструментов. Наконец, проекты обладают практической и исследовательской ценностью, предлагая рабочие прототипы и формулируя ответы на ключевые исследовательские вопросы, например, о роли цифровых платформ в преодолении социальной изоляции или сохранении культурного наследия. Такой комплексный подход позволяет рассмотреть технологические тренды через призму их воздействия на общество.

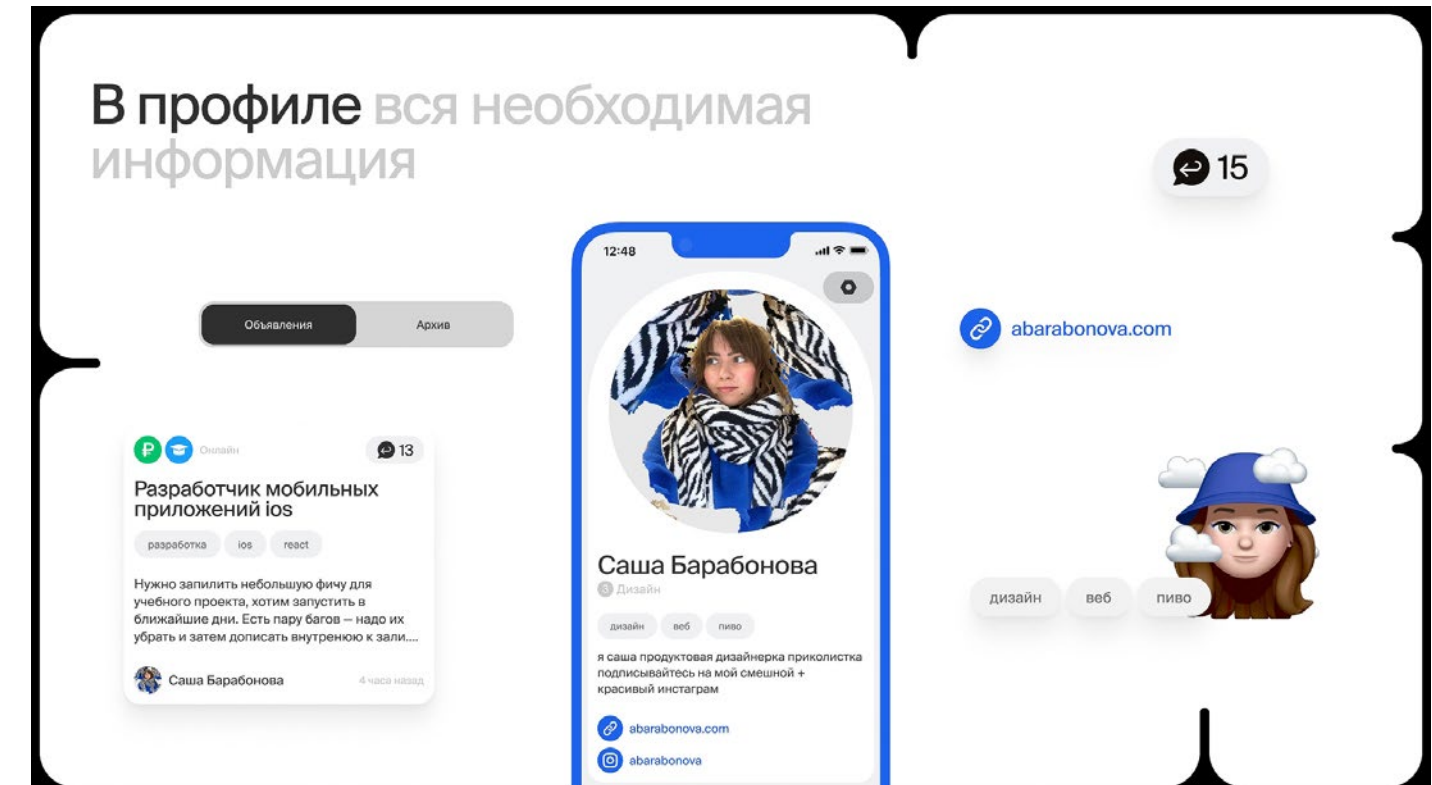
А. Децентрализация и социальная разобщенность

Тренд децентрализации личности и разрушения общественных связей является универсальным и рассматривается в разнообразных международных исследованиях и проектах социального дизайна. Вне образовательного контекста данная проблема привлекает внимание многих специалистов, работающих на стыке социальных инноваций и технологий. Так, например, в исследовании, опубликованном в сборнике Springer, рассматриваются межпоколенческие отношения и социальная изоляция пожилых людей, для которых проблема одиночества и отчуждения стоит особенно остро. Авторы подчеркивают необходимость проектирования систем услуг, включающих платформы для взаимодействия, а также сервисы, способствующие социализации этой уязвимой группы населения. Такой подход направлен на восстановление связей между пожилыми людьми, волонтерскими организациями и сообществом, а также создает условия для системной устойчивости социальной среды и межпоколенческого диалога [Wu, 2022]. Аналогично, в статье, опубликованной междисциплинарной командой ученых в журнале Нью-Йоркской академии наук, исследуется применение практик социально-ориентированного дизайна для борьбы с изоляцией пожилых людей, проживающих в субсидированном жилье. Авторы подчеркивают потенциал этого направления для разработки инновационных решений в условиях, когда однозначно правильное решение найти очень сложно [Cudjoe et al., 2025]. Успешно применяются технологии для восстановления межпоколенческих связей и создания сообществ поддержки в таких международных проектах, как, например, Circle и Digital Heroes.

Эти идеи находят поддержку и развитие в работах студентов НИУ ВШЭ, которые также активно исследуют возможности социально-ориентированного проектирования. Их предложения направлены на решение насущных проблем и демонстрируют практическое применение теоретических принципов социального дизайна.

Проект мобильного приложения *Supr* представляет собой цифровую платформу для стимуляции эмпатического взаимодействия между пользователями со схожими психологическими трудностями (Ил. 1) [URL: <https://hsedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08>].

Проект поднимает исследовательский вопрос о том, как цифровые платформы могут способствовать восстановлению доверия и эмоционального контакта в условиях фрагментации социальных отношений.



Ил. 2

А. Барабонова, А. Никифоров, А. Бычкова. Проект «Хайер — для любых задач». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023

Проект «Хайер» обеспечивает работу практических сценариев повседневной взаимопомощи в студенческой среде, способствуя преодолению физических и социальных барьеров, что можно считать локальной формой инклюзивности и коллективного взаимодействия. Такой фокус на запросах реального сообщества коррелирует с трендами инклюзивного и партисипативного дизайна, которые утверждают необходимость контекстуальности и адаптивности решений [URL: <https://hsedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82>].

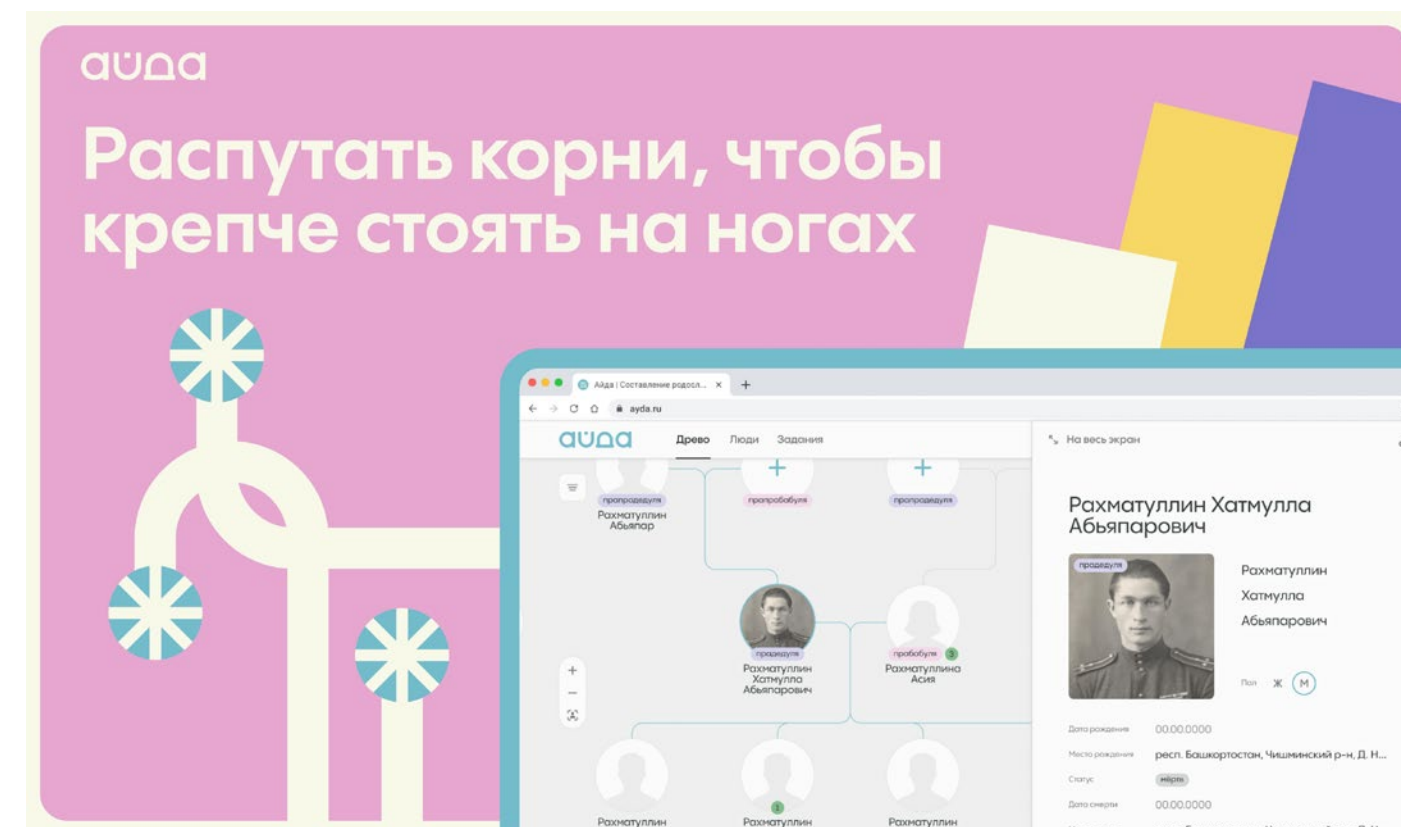
Потребность в общении с целью обмена опытом обучения со студентами разных профилей выразили более 50% опрошенных, из них более 32% — отмечали появление потребности в этом один раз в пару месяцев, 32% — один раз в месяц и чаще, что отражает остроту проблемы. Разработанное молодыми дизайнерами приложение «Хайер» помогает студентам из разных корпусов НИУ ВШЭ связаться друг с другом, решая проблему как профессиональной, так и бытовой взаимопомощи. Благодаря пониманию разработчиками специфики запросов целевой аудитории, к которой они сами относятся, запуск MVP приложения был встречен настоящим пользовательским бумом, позволившим проекту добраться до 10-го места в AppStore в категории «Производительность» за первую неделю только при органическом продвижении через рекомендации, коллаборации и контент (Ил. 2).

Б. Обращение к культурному коду и идентичности

Социально-ориентированное проектирование реализуется в различных направлениях, но одним из наиболее актуальных трендов современности становится обращение к культурной идентичности. Этот подход не только способствует сохранению национального наследия, но и укрепляет локальные сообщества в условиях глобализации и урбанизации. Исследования показывают, что партисипативное проектирование и совместное творчество играют в этом ключевую роль. Например, авторы одной из работ демонстрируют, как вовлечение местных жителей в процесс проектирования не только улучшает физическую среду, но и возрождает исконные практики, способствует накоплению культурного капитала, укреплению социальной сплоченности сельских общин Китая [Fazhong, Hanwen, Zhang, 2025].

Аналогичные идеи развиваются и в другом исследовании идентичности [Hamidulfuad, 2024, pp. 92–95]. Автор показывает, как дизайн-мастерские помогают представителям народа атикамек в Канаде узнавать свои традиции, развивать креативность и переосмысливать культурное наследие в современных условиях.

Эти научные работы подчеркивают, что культурная идентичность не статична, а может быть переосмыслена и адаптирована для обретения достойной жизни в меняющемся мире. Студенты школы дизайна НИУ ВШЭ также поддерживают эти идеи, разрабатывая проекты, направленные на сохранение и переосмысление культурного кода.



Ил. 3

К. Мулкаманова. Проект «Айда — сервис для составления родословного древа». ВКР направления «Дизайн и продвижение цифрового продукта». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2025

В частности проект «Айда» — прототип сервиса для построения цифрового родословного древа, помогающий пользователям исследовать свои корни и семейную историю [URL: <https://hsedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6>]. Он следует теоретическим установкам культурного дизайна и дизайна антропологии, которые подчеркивают значимость памяти и семейного наследия для формирования устойчивых идентичностей (Ил. 3). Формат MVP проекта обрел популярность уже на старте, подтверждая тем самым важность изучения вопроса о способах цифровой репрезентации культурного наследия, актуального для современной антропологической и культурологической практики.

Проект *Есенинская карта* предлагает взгляд на традиционные культурные институты через механизм иронического переосмысления социальных норм [URL: <https://hsedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f>]. Он соответствует принципам критического и спекулятивного дизайна, направленного на выявление противоречий и скрытых механизмов культурного конструирования (Ил. 4). Проект демонстрирует потенциал дизайна как инструмента критики и социального рефрейминга: посещение музеев и библиотек поощряется скидками в барах и магазинах для взрослых. Коэффициент вовлеченности (включающий лайки, комментарии) аудитории в содержание постов по теме Есенинской карты был зафиксирован в 8 раз выше, чем у постов по теме о прямом аналоге — Пушкинской карте.

В. Экологическая рефлексия и дизайн-ориентированные футурологические концепции

Обращение к экологическим проблемам и проектированию сценариев будущего становится одним из ключевых направлений современного социального дизайна, особенно в контексте глобальных вызовов, связанных с разрастанием городов, изменением климата и ответственным потреблением ресурсов. Исследования показывают, что устойчивое развитие не может ограничиваться лишь техническими или экономическими решениями — оно требует глубокого переосмысления взаимоотношений между человеком, обществом и природой. Также подчеркивается, что необходимость вовлечения местного сообщества в сохранение наследия совместно с другими заинтересованными сторонами имеет решающее значение, поскольку оно может трансформировать ценности, практики и общее поведение во имя общественного прогресса [Halim, Ishak, 2017]. Другие многочисленные исследования также показывают потенциал дизайн-ориентированных футурологических концепций для стратегического планирования [Neuhoff, Simeone, & Laursen, 2021].

Более того, решение «коварных проблем» не обязательно должно предполагать проектирование масштабных решений. Так, в книге «Город как точка опоры глобальной устойчивости» (“The City as Fulcrum of Global Sustainability”) [Yanarella, Levine, 2011, p. 25] авторы развенчивают устоявшиеся мифы об устойчивом развитии и демонстрируют, как мировые экологические проблемы могут и должны решаться на местном и региональном



Ил. 4

В. Фомина, К. Савкина. Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей». ВКР направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

уровнях. Они подчеркивают важность привлечения местного сообщества к деятельности, которая укрепляла бы их чувство причастности к экологическим изменениям, способствуя разумному использованию ресурсов и обеспечивая баланс между сохранением и развитием.

Студенты НИУ ВШЭ в своих проектах также обращаются к этим вызовам, предлагая решения, которые сочетают экологическую ответственность, технологические инновации и социальное участие. Их работы демонстрируют, как социальный дизайн может способствовать формированию устойчивых практик и критическому осмыслению будущего.

Проект коллекции Future Nature иллюстрирует внедрение экологической проблематики в дизайн-практику через создание материальных объектов из переработанных материалов (Ил. 5). Его концепция отражает тенденции дизайна в формировании ответственного отношения к природе через материальные практики [URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139>]. Проект поднимает исследовательские вопросы о том, как визуальные и тактильные эффекты могут стимулировать поведение на уровне потребления и образа жизни.

Проект Mist предлагает инновационный подход к восприятию городского пространства через коллективное цифровое картирование [URL: <https://hsedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaeeab0b>]. Его концепция соответствует принципам партисипативного урбанизма и критической географии, рассматривающих город как сферу совместного смыслообразования. Mist задает новый взгляд на урбанистический дизайн как на процесс не только функционального, но и символического конструирования среды (Ил. 6).

Реакция дизайнерского сообщества на технологические изменения характеризуется множественностью подходов и позиций, отражающих сложность интеграции новых технологий в творческие и проектные практики. Анализ современных тенденций позволяет выделить четыре основных направления.

- *Расширение проектных возможностей.* Исследования показывают, что значительная часть профессионалов воспринимает искусственный интеллект как инструмент оптимизации рутинных процессов, освобождающий ресурсы для концептуальной и стратегической работы. Происходящие изменения способствуют смещению фокуса от технической реализации к проектированию пользовательских сценариев и развитию ценностно- и человеко-ориентированного подхода. Формирование новых компетенций, связанных с применением ИИ-технологий, становится неотъемлемой частью подготовки современных дизайнеров, что отражает тенденции к междисциплинарности в современном образовании.
- *Критическое осмысление технологических решений.* Одновременно в профессиональном сообществе фиксируются обоснованные опасения относительно потенциальных рисков технологической интеграции. Критики указывают на возможное снижение



Ил. 5

С. Ким. Проект "Befree x Future nature". Работа
3 модуля 2 курса направления «Дизайн и реклама».
Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ.
2023

креативности в результате стандартизации, которую несут с собой ИИ-инструменты, опасность «обесчеловечивания» дизайнерских процессов и угрозы для профессиональной идентичности. Показательным примером подобных настроений стали протесты читателей журнала "Vogue" против использования созданных нейросетями моделей в рекламных кампаниях крупных фэшн-брендов, а также критическая реакция студентов художественных направлений на широкое внедрение ИИ-инструментов в образовательный процесс.

- *Формирование гибридных компетенций.* Современное понимание роли ИИ в дизайне выходит за рамки популярных генеративных инструментов типа Midjourney или Suno и включает комплексные подходы на основе анализа больших данных, которые открывают принципиально новые возможности для решения социальных задач. Внедрение навыков работы с цифровыми платформами и технологиями искусственного интеллекта в базовую профессиональную подготовку объясняется необходимостью формирования гибридных компетенций у современных дизайнеров.
- *Возрождение универсальных подходов.* На фоне автоматизации многих процессов возрастает спрос на дизайнеров-универсалов, способных интегрировать художественное видение с технологическими возможностями и выступать медиаторами между инновациями и общественными потребностями. При этом сохраняется важная роль экспертов с узкой специализацией, обладающих глубокими знаниями в конкретных областях и способных выявлять нетривиальные проблемы и находить креативные решения. Экономические факторы способствуют растущей популярности стратегий, ориентированных на эффективность и адаптивность, что увеличивает востребованность профессионалов, владеющих ИИ-технологиями.

Рассмотренные проекты, включая работы студентов Школы дизайна НИУ ВШЭ, демонстрируют ключевые черты современного социально-ориентированного проектирования. Оно выходит за рамки эстетики и функциональности, становясь активной формой социокультурного воздействия. Его цель — создание инструментов для взаимопомощи, поддержания идентичности, культурного диалога, экологического баланса и устойчивого развития. В совокупности эти разработки соответствуют вызовам современности и задачам, сформулированным в программных документах дисциплины, в том числе в манифесте "First Things First".

Они создают предпосылки для дальнейших исследований и расширения методологических горизонтов социального дизайна, включая углубленное применение спекулятивных и критических методов, развитие междисциплинарных коллабораций и интеграцию с новейшими технологиями.



Ил. 6

А. Барабонова. Проект «Mist — новый взгляд на город». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

Заключение

В рамках проведенного анализа было сформулировано определение социального дизайна как направления современного проектирования, нацеленного на исследование, создание и трансформацию сложных систем, включающих фактор человека. Особое внимание уделено роли спекулятивного метода как методологического инструмента, расширяющего существующие границы и создающего пространство для критической рефлексии над возможными сценариями будущего. Спекулятивные практики выступают связующим элементом этого диалога, создавая методологическую основу для критической футурологии и исследования «коварных проблем», где технологии одновременно представляют возможности и вызовы.

В центре нашего внимания были теоретические и идеологические контуры, формирующие современный дискурс, особенно в контексте взаимодействия с новыми технологиями. В статье была обозначена тенденция к освоению профессиональным сообществом новейших цифровых инструментов и их интеграции в предлагаемые решения — это можно обозначить как одно из перспективных направлений для дальнейшего изучения. В условиях быстро меняющегося мира социально-ориентированное проектирование становится ключевым инструментом осмысления настоящего и моделирования будущего, а образовательные и профессиональные инициативы — площадкой для формирования новых подходов, ценностей и стратегий.

Анализ студенческих работ подтвердил актуальность четырех ключевых тематических направлений современного социального дизайна, нацеленных на решение проблемы разобщенности, вопросов культурной идентичности, критическое осмысление цифровизации и связанных с экологической рефлексией. Несмотря на методологические ограничения представленных работ, они, тем не менее, демонстрируют способность нового поколения формулировать релевантные исследовательские вопросы и предлагать инновационные подходы к их решению. Результаты исследования указывают на смену приоритета с сугубо функционально-прикладного или эстетического на социальную ответственность, инклюзивность, устойчивое развитие.

Перспективными направлениями дальнейших исследований представляются углубленное изучение применения конвергентных технологий (ИИ, блокчейн, AR/VR/MR, IoT) в контексте человекоориентированного проектирования, развитие спекулятивных методов для решения комплексных проблем, а также формирование междисциплинарных подходов к интеграции этих двух аспектов проектирования. Особое значение приобретает необходимость расширения дискурса о социальном дизайне за пределы профессионального сообщества с вовлечением представителей смежных дисциплин и широкой общественности в обсуждение принципов и направлений ответственного проектирования.

Библиография

- Auger, J. (2013).** *Speculative Design: Crafting the Speculation* // Digital Creativity. № 24 (1). Pp. 2–25.
- Buchanan, R. (1992).** *Wicked Problems in Design Thinking* // Design Issues. The MIT Press. Vol. 8, № 2. Pp. 5–21.
- Danaher, J. (2022).** *Techno-optimism: an Analysis, an Evaluation and a Modest Defence* // Philosophy & Technology. Vol. 35, № 54. Pp. 35–54.
- Dombrowski, L., Harmon, E., & Fox, S. (2016).** *Social justice-oriented interaction design: Outlining key design strategies and commitments*. Proceedings of the 2016 ACM conference on designing interactive systems. Brisbane: ACM. Pp. 656–671.
- Dunne, A., Raby, F. (2013).** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.
- Halim, S. A., Ishak, N. (2017).** *Examining community engagement in heritage conservation through geopark experiences from the Asia Pacific region* // Environmental Science, Sociology, Geography. № 35. Pp. 11–38.
- Hamidulfuad, F. S. N. S. (2024).** *A Collaborative Social Design Framework for Designing Spiritual Technology: Empowering the Spiritual Experiences of the Indigenous Community Through Co-Creation* // PDC '24: Proceedings of the Participatory Design Conference. № 3. Pp. 92–95.
- Margolin, V., Margolin, S. A. (2002).** *"Social Model" of Design: Issues of Practice and Research* // Design Issues. Vol. 18. № 4. Pp. 24–30.
- Markussen, T. (2017).** *Disentangling 'the social' in social design's engagement with the public realm* // CoDesign. Vol. 13, № 3. Pp. 160–174.
- Markussen, T., Knutz, E., Lenskjold, T. (2020).** *Design fiction as a practice for researching the Social* // Temes de Disseny. № 36. Pp. 16–39.
- Morozov, E. (2013).** *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism* // Public Affairs.
- Neuhoff, R., Simeone, L., Laursen, L. H. (2021).** *Exploring how design-driven foresight can support strategic thinking in relation to sustainability and circular policy making* // 14th European Academy of Design Conference. Pp. 1–15.
- OECD (2024).** *The impact of digital technologies on well-being: Main insights from the literature* // WISE, 2024. № 8.
- Papanek, V. (2009).** *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago Publishers.
- Večkalov, D. (2023).** *Who Is Skeptical About Scientific Innovation? Examining Worldview Predictors of Artificial Intelligence, Nanotechnology, and Human Gene Editing Attitudes* // Science Communication. Vol. 45 (3). Pp. 337–366.
- Weinberg, A. M. (1966).** *Can Technology Replace Social Engineering?* // Atomic Scientists, Vol. 22. № 10. Pp. 4–7.
- Wu, Y. (2022).** *Can the Social Loneliness of the Elderly Be Alleviated Through Social Participation with the Support of the Community and Stakeholders? A Sustainable Activity Design Study* // Congress of the International Association of Societies of Design Research. Pp. 3481–3490.

Аронов, В. Р. (2013). *Дизайн в культуре XX века. 1945–1990*. М.: Издатель Д. Аронов.

Проект «Befree x Future nature» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (дата обращения: 22.08.2025).

Проект «Mist — новый взгляд на город» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaeae0b> (дата обращения: 22.08.2025).

Проект «Supp — приложение для общения и поддержки» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (дата обращения: 22.08.2025).

Проект «Айда | Сервис для составления родословного древа» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (дата обращения: 22.08.2025).

Проект «Для любых задач on HSE Design — Хайер» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82> (дата обращения: 22.08.2025).

Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f> (дата обращения: 22.08.2025).

Сидоренко, В. Ф. (1990). *Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества*. [Б.м.]: [Б.и.].

Список иллюстраций

Ил. 1. А. Павлова, Л. Ханеева, Л. Самсонова. Проект «*Supr*» — приложение для общения и поддержки». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 2. А. Барабонова, А. Никифоров, А. Бычкова. Проект «*Хайер*» — для любых задач». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82>] (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 3. К. Мулкаманова. Проект «*Айда*» — сервис для составления родословного древа». ВКР направления «Дизайн и продвижение цифрового продукта». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2025. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 4. В. Фомина, К. Савкина. Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей». ВКР направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 5. С. Ким. Проект “*Befree x Future nature*”. Работа 3 модуля 2 курса направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 6. А. Барабонова. Проект «*Mist*» — новый взгляд на город». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hsedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaaeab0b> (дата обращения: 22.08.2025)

References

Aronov, V. R. (2013). *Design in 20th Century Culture, 1945–1990.* Moscow: D. Aronov Publisher. [In Russ.]

Auger, James (2013). *Speculative Design: Crafting the Speculation* // Digital Creativity. № 24 (1). Pp. 2–25.

Buchanan, Richard (1992). *Wicked Problems in Design Thinking* // Design Issues. The MIT Press. Vol. 8, № 2. Pp. 5–21.

Danaher, John (2022). *Techno-optimism: an Analysis, an Evaluation and a Modest Defence* // Philosophy & Technology. Vol. 35, № 54. Pp. 35–54.

Dombrowski, Lynn; Harmon, Ellie; Fox, Sarah (2016). *Social justice-oriented interaction design: Outlining key design strategies and commitments.* Proceedings of the 2016 ACM conference on designing interactive systems. Pp. 656–671.

Dunne, Anthony; Raby, Fiona (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* The MIT Press. P. 240.

Halim, Sharina Abdul; Nor, Azizah Ishak (2017). *Examining community engagement in heritage conservation through geopark experiences from the Asia Pacific region* // Environmental Science, Sociology, Geography. № 35. Pp. 11–38.

Hamidulfuad, Siti Nur Farahaina Sheh (2024). *A Collaborative Social Design Framework for Designing Spiritual Technology: Empowering the Spiritual Experiences of the Indigenous Community Through Co-Creation* // PDC '24: Proceedings of the Participatory Design Conference. № 3. Pp. 92–95.

Margolin, Victor; Margolin, Sylvia A. (2002). “*Social Model*” of Design: Issues of Practice and Research // Design Issues. Vol. 18. № 4. Pp. 24–30.

Markussen, Thomas (2017). *Disentangling ‘the social’ in social design’s engagement with the public realm* / CoDesign. Vol. 13, № 3. Pp. 160–174.

Markussen, Thomas; Knutz, Eva; Lenskjold, Tau (2020). *Design fiction as a practice for researching the Social* // Temes de Disseny. № 36. Pp. 16–39.

Morozov, Evgeny (2013). *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism* // Public Affairs.

Neuhoff, Rike; Simeone, Luca; Laursen, Lea Holst (2021). *Exploring how design-driven foresight can support strategic thinking in relation to sustainability and circular policy making* // 14th European Academy of Design Conference. Pp. 1–15.

OECD (2024). *The impact of digital technologies on well-being: Main insights from the literature* // WISE, 2024. № 8.

Papanek, Victor (2009). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.* Academy Chicago Publishers.

Project “Ayda | Service for compiling a family tree” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hsedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “Befree x Future nature” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “For any tasks on HSE Design — Haier” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hsedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “Mist — a new look at the city” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hsedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaaeab0b> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “Promotion of the Yesenin Map for Users” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://>

hsedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “Supp — an application for communication and support” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hsedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (accessed: 22.08.2025). [In Russ.]

Sidorenko, V. F. (1990). *The Genesis of Project Culture and the Aesthetics of Design Creativity.* [S.l.]: [s.n.]. [In Russ.]

Večkalov, Bojana; van Stekelenburg, Aart; van Harreveld, Frenk; Rutjens, Bastiaan (2023). *Who Is Skeptical About Scientific Innovation? Examining Worldview Predictors of Artificial Intelligence, Nanotechnology, and Human Gene Editing Attitudes* // Science Communication. Vol. 45 (3). Pp. 337–366.

Weinberg, Alvin (1966). *Can Technology Replace Social Engineering?* // Atomic Scientists, Vol. 22. № 10. Pp. 4–7.

Wu, Yu (2022). *Can the Social Loneliness of the Elderly Be Alleviated Through Social Participation with the Support of the Community and Stakeholders? A Sustainable Activity Design Study* // Congress of the International Association of Societies of Design Research. Pp. 3481–3490.

русский стиль: современная интерпретация национального наследия в культуре предметно- пространственной среды

Е. А. ОРЛОВСКАЯ

Школа дизайна НИУ ВШЭ, 115054,
Москва, Россия
e.orlovskaya@list.ru

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-68-117

Аннотация

Статья посвящена современному прочтению национального наследия в разных видах творческой деятельности: живописи, керамике, текстиле, создании предметов мебели и интерьера. Это представляется важным в связи с формированием предметно-пространственной среды, адекватной пониманию роли и места русской самобытности в XXI столетии, пронизанном цифровизацией, новыми технологиями и захваченном безграничным ассортиментом маркетплейсов. В центре внимания автора крупные выставочные проекты, которые стали ареной для апробирования оригинальных творческих методов и демонстрации эталонных произведений. Особый интерес представляет мастерство художников, активно внедряющих новые технологии в пространство визуальной культуры. Привычные образцы вышивки и резьбы, кружевоплетения и ткачества предстают в совершенно неожиданных ракурсах авторского видения. Постепенно расширяется иконография и типология предметов интерьера и объектов предметно-пространственной среды. Важным для интерпретации национального наследия является поиск разумного компромисса в эстетизации предметов бытового назначения, поэтому многие произведения рассчитаны не только на украшение интерьера, но и на непосредственное использование. Ярким примером авангардного мышления можно считать коллаборации традиционных художественных промыслов с дизайнерами, работающими в области моды, предлагающими свой собственный взгляд на традиции.

Ключевые слова: русский стиль, неорусский стиль, национальная самобытность, национальная идентичность, культурная память, интерьер, мебель, керамика, иконография, художественные промыслы, коллаборация

EVGENIYA A. ORLOVSKAYA

HSE Art and Design School, 115054,
Moscow, Russia
e.orlovskaya@list.ru

russian style: modern
interpretation of national
heritage in the culture
of the subject-spatial
environment

Для цитирования: Орловская Е. А.
Русский стиль: современная интерпретация
национального наследия в культуре
предметно-пространственной среды //
Журнал ВШЭ по искусству и дизайну /
HSE University Journal of Art & Design.
№ 8 (4/2025). С. 68–117

Abstract

This article is devoted to the modern interpretation of the national heritage in various creative activities: painting, ceramics, textiles, and the creation of furniture and interior design. This seems important in relation to the formation of an object-spatial environment that is appropriate to the current understanding of the role and place of Russian identity in the XXI century, which is characterized by digitalization, new technologies, and an endless range of marketplaces. The author focuses on major exhibition projects, which today are an arena for testing original creative methods and demonstrating reference works. Of particular interest is the innovation of the masters, who are actively incorporating new technologies into the space of visual culture. The usual patterns of embroidery and carving, lacemaking and weaving appear in completely unexpected angles of the author's vision. The iconography and typology of interior items and objects of the material and spatial environment are gradually expanding. An important component of the modern interpretation of national heritage is the search for a reasonable compromise in the aestheticizing function of objects, which is why many works are designed not only to decorate the interior but also to be used directly. A notable example of avant-garde thinking is the collaboration between traditional artisans and fashion designers, who offer their own unique perspective on tradition.

Keywords: Russian style, neo-Russian style, national identity, cultural memory, interior, furniture, ceramics, iconography, handicrafts, collaboration

Введение: к постановке проблемы

Революционные преобразования Петра I прервали эволюционное развитие русской художественной культуры, достигшей своего расцвета в правление его отца, Алексея Михайловича Романова, известного в народе как «Тишайший». Петр Алексеевич создавал армию и флот, перекраивал государственное и церковное устройство, одновременно снимая кафтаны и отрезая бороды, натягивая европейское платье и парики. Полноценная синхронизация с общеевропейским художественным процессом не состоялась, самостоятельность социокультурного и политического позиционирования Российской империи нашла свое выражение в возвращении православным храмам пятиглавия «на греческий манер» [Кириченко, 1997, с. 24] в правление дочери Петра I, Елизаветы Петровны, обозначившей преемственность культурной традиции от Восточной Римской империи — Византии. Еще более последовательно государственную самостоятельность отстаивала Екатерина Великая, немка на русском троне, которая была пишущим политиком и оставила множество литературных произведений. В их число входили не только сказки на русские сюжеты, но и пьеса «Начальное управление Олега» [Корндорф, 2022, с. 220]. Портреты императрицы в русском платье, эскизы декораций к постановке пьесы с подлинными сценами из русской народной жизни стали очередными предпосылками зарождения русского стиля, окончательно оформившегося в масштабный государственный заказ Николая I. Доктрина официальной народности — «Православие, самодержавие, народность», предложенная графом С. С. Уваровым, воплотилась в русско-византийском стиле, созданном архитектором К. А. Тоном. Русские самодержцы и в дальнейшем способствовали развитию русского стиля. Мемориальные реставрации родовых резиденций Романовых работы архитектора Ф. Ф. Рихтера, считающегося «основоположником научной реставрации в России» [Комарова, 2000, с. 7], проходили под неусыпным вниманием Александра II. В правление Александра III, Царя-Миротворца, в России было построено более пяти тысяч церквей [Савельев, 2008, с. 82], под его покровительством создавался Государственный исторический музей. Николай II выступил основателем Феодоровского собора иконы Божией Матери и Федоровского Городка, построенного в виде традиционного русского белокаменного кремля с каменными палатами и резьбой, напоминавшей Владимиро-Суздальскую архитектурную школу.

«Элитарная природа всякого „русицизма“ Нового времени в России едва ли может быть оспорена, поскольку сама структура имперского социума имела иерархическое строение» [Печёнкин, 2018]. Разнообразие государственных заказов стимулировало формирование эстетических запросов среди купечества и интеллигенции пореформенной России, что, в свою очередь, способствовало постепенному расширению типологии интерьеров и мебели в русском стиле. Пионером разработки национально ориентированной предметно-пространственной среды стал художник Федор Солнцев, основоположник художественной археологии

[Евтушенко, 2017, с. 54] и единомышленник Николая I. Его творческие поиски продолжил архитектор И. А. Монигетти, создававший полноценные предметы корпусной мебели — буфеты, столы, стулья. Благодаря деятельности Виктора Гартмана и Ивана Ропета, основавших в 1870-е годы издание «Мотивы русской архитектуры», потенциальные потребители получали не только эскизы предметов интерьера, но и вполне законченные архитектурные и интерьерные решения. В 1870–1880-х годах типология интерьеров в русском стиле расширилась до гостиных, спален и даже рабочих кабинетов. Спецификой композиционных и декоративных решений являлась ориентация на текстильные изделия, воплощенная в просечном дереве, разных видах деревянной резьбы и колорита. Это направление получило в отечественном искусствознании множество определений — «демократический стиль» [Кириченко, 1978, с. 131], «фольклорный стиль» [Кириченко, 1997, с. 160]. Современники иногда критически характеризовали его как «петушинный стиль» [Бондаренко, 2018, с. 55] в силу частого использования мотива петушка.

Усадьба С. И. Мамонтова в Абрамцеве стала редким случаем сохранившихся реализованных проектов демократического стиля и местом его встречи с новым направлением. В 1873 году Виктор Гартман построил там Мастерскую, в 1777 году Иван Ропет — Баню Теремок, а уже в 1881 году развернул свою деятельность В. М. Васнецов, который стал основоположником новой версии русского стиля, характеризующейся как отечественный вариант национально-романтического модерна под определением «нео-русский стиль» [Кириченко, 1997, с. 221]. Именно его имя дало название абрамцевскому направлению «мебельного искусства — „васнецовский стиль“». Это подтверждает репутацию мастера как идейного вдохновителя данного направления, а не активного практика» [Стругова, 2005, с. 138]. Одновременное сосуществование разных творческих методов интерпретации национального наследия порождало необычайное разнообразие его трактовок во всех видах искусства, включая интерьер и предметно-пространственную среду.

Грандиозная Всемирная выставка в Париже в 1900 году наглядно продемонстрировала две взаимоисключающие тенденции: глобализацию и стремление к национальному самоопределению. «Космополитического искусства нет, или оно бессильно. Не нужно смешивать искусство общечеловеческое и космополитическое. Первое включает в себе идеалы, доступные всем народам, идеалы, никогда не меркнущие, никогда не умирающие» [Васнецов, 1957, с. 145]. Вывод А. М. Васнецова основывался на анализе многочисленных международных экспозиций и переплетался с возрастающим значением исторической культурной памяти. «Прошлое не вырастает естественным путем, оно является продуктом культурного творчества» [Ассман, 2004, с. 49–50]. Этот тезис Яна Ассмана как нельзя лучше выражал суть русского стиля, который являлся тем самым коллективным культурным творчеством с целью воспроизведения гипотетического непрерывного художественного континуума национальной

самобытности, который мог бы реализоваться без радикальных реформ Петра I. Иными словами, речь о несостоявшейся в XVIII столетии русской народной культуре, опиравшейся на общество с «коллективной идентичностью», основанной «на участии в общем знании и общей памяти, которые сообщаются через говорение на одном языке или, говоря шире, через использование общей системы символов. Ведь речь идет при этом не только о словах, предложениях и текстах, но также и об обрядах и танцах, узорах и орнаментах, костюмах и татуировках, еде и питье, памятниках, картинах, ландшафтах, дорожных указателях и межевых камнях. Всё это может стать знаком, кодирующим общность. Важна не материальная оболочка, а функция символа и структура знака. Мы назовем этот комплекс передаваемой в символах общности „культурой“, или, точнее, „культурной формацией“. Культурной идентичности соответствует, обосновывая и — прежде всего — воспроизводя ее, культурная формация. Культурная формация — это то, посредством чего создается и сохраняется в смене поколений коллективная идентичность» [Ассман, 2004, с. 149–150]. Все вышеперечисленные аспекты, от шрифта до обрядов, являлись предметом исследования и художественного осмысления деятелей культуры Серебряного века, сформировавших основу всех последующих творческих поисков и создавших эталонные произведения русского стиля.

Неорусский стиль способствовал укреплению единых принципов формообразования в архитектуре, скульптуре и живописи, апеллируя к средневековой традиции, но, в силу произошедшей Великой Октябрьской революции 1917 года, «поколение рубежа» [Белый, 1990, с. 35] XIX и XX веков не успело воплотить его в крупных проектах и монументально-декоративном синтезе. Связи русского стиля с православием и самодержавием определили специфику его развития в новом государстве — Союзе Советских Социалистических Республик. Развивая определенный и ограниченный круг русских сюжетов и мотивов в мультипликации, кинематографе, опере, балете, моде и сувенирной продукции руководство страны опиралось на собственные политические, экономические, социокультурные воззрения, во многом определявшие экспортный вариант национальной самобытности, представленным на мировой арене.

Значительная утрата навыков стилизации и новаторства в интерпретации национального наследия существенно сказалась на уровне художественных произведений постсоветского периода, когда очередной этап возобновления русского стиля в 1990-е годы породил множество китчевых проявлений. Куртки-бомберы и чехлы для телефона, расписанные хохломскими узорами Денисом Симачёвым, матрешки с гротескными изображениями президентов Бориса Ельцина и Билла Клинтона соседствовали с розовыми шапками-ушанками с советским гербом. Пережив первичный этап обновления интерпретации национальной самобытности, современные художники всё более осознанно работают с тысячелетним наследием, объединившим разнообразие многоликих народов.



Ил. 1
Элина Туктамишева. Светильники «Лемех». 2019

Творческий универсализм современных ведущих мастеров: типология и иконография предметов интерьера

Современное развитие русского стиля, получившее более краткое и уже общепринятое определение «современный русский стиль», характеризуется прежде всего отсутствием идеологизации и цензуры, предоставляя мастерам полную свободу самовыражения. Уровень художественного запроса формируется ведущими крупными выставочными проектами, как независимыми, так и музейными, объединившими вокруг себя большое количество талантливых мастеров. Стимулятором развития нового этапа русского стиля в XXI веке стал проект «Трын*Трава. Современный русский стиль», основанный в 2018 году¹, доказавший свою жизнеспособность за восемь лет существования невзирая на изменяющиеся внешние обстоятельства. Элина Туктамишева, основатель и куратор выставок «Трын*Трава», предметный дизайнер, исследователь русской культуры, несколько лет назад создала свою онлайн-школу «Коды русского стиля», подкрепляя выставочную деятельность образовательным проектом. 22 августа 2025 года она получила исключительное право на словесный товарный знак «Коды русского стиля»², и теперь его использование без ее разрешения является нарушением закона Российской Федерации. Именно в рамках проекта «Трын*Трава», организованного Элиной совместно с единомышленниками Светланой Поповой и Ириной Батьковой, создаются эталонные произведения современного русского стиля. Как три Парки, эти удивительные, совершенно разные женщины сами прядут нить своей судьбы и творческого успеха, послужившего основой для развития кураторской выставочной деятельности.

Типология мебели и ее исторические прототипы

Элина Туктамишева на протяжении ряда лет вдохновляется архитектурой русского деревянного зодчества. Результатом ее собственных изысканий стала обширная коллекция «Лемех», формирующаяся на протяжении многих лет на основе поисков всё новых интерпретаций декоративных и формообразовательных возможностей русского лемеха — деревянного модуля разных форм, используемого преимущественно для покрытия кровли церквей и куполов. Его применение формирует очень красивую чешуйчатую поверхность, удачно обыгрывает радиусные архитектурные элементы. Собственно, купола деревянных церквей Русского Севера, покрытые лемехом, стали прототипом рафинированной формы подвесного светильника — абажура, внутреннюю поверхность которого покрывает ручная роспись по мотивам фресок храма Василия Блаженного. Темный оттенок тонированного дерева должен был соответствовать аутентичному колориту северных построек,

1 Ежегодная масштабная выставка, на которой ведутся поиски русского кода через современные предметы интерьера. Проект объединяет дизайнеров, художников, представителей российских производств, коллекционеров, галеристов, искусствоведов и всех тех, кому интересно узнать, что такое коды русского стиля. «Трын*Трава» показывает срез года в размыш-

лениях Творцов на тему современного русского стиля. С 2019 года выставку ежегодно организуют дизайнеры Элина Туктамишева, Ирина Батькова, Светлана Попова.

2 Информация опубликована Элиной Туктамишевой в ее официальном аккаунте в телеграм-канале t.me/byliny_eliny.



Ил. 2
Элина Туктамишева. Комод «Лемех». 2018

отполированных ветром и дождем, выцветших под солнцем и снегом (Ил. 1). Следующим элементом коллекции стал комод «Лемех», где модули формировали вертикальную поверхность фасада, одетого в раму из дорогой породы дерева. Виртуозное исполнение практически полностью скрывало выдвижные ящики с использованием аналогичного приема росписи внутренней поверхности (Ил. 2).

Прототипами для создания комода «Полнолуние» (2020) (Ил. 3) и консоли «Новолуние» (2021) и послужили уже не архитектурные элементы, а древнерусский женский оберег лунница, исполнявшийся в разных формах и техниках в зависимости от возраста и статуса обладательницы. Разнообразие форм лунниц опиралось на разные фазы луны, символизирующей три возраста женщины и три силы — «Полнолуние», «Новолуние» и «Срединная луна». Этапы трансформации женского образа как аллегории на картинах мастеров эпохи Ренессанса, отразились в изделиях корпусной мебели. Несмотря на уникальность замысла и исполнения, комод «Полнолуние» является одновременно и символом зрелой женщины, матери рода, источником его продолжения, и вполне утилитарным предметом домашнего обихода. Его сферическая поверхность, покрытая лемехом, искусно скрывает дверцы и внутреннее наполнение в виде полок и выдвижных ящиков. Наконец, в 2024 году появилась чайная пара «Лемех» из фарфора, где блюдце повторяет форму лемешины, а чашка напоминает стилизованную крынку (Ил. 4). Таким образом, лемех превращается в модуль, из которого выстраивается мироздание художника, где купол светильника освещает домашнее чаепитие с чудесными чайными парами, продолжающими интерпретацию лемеха и встроенными в логическую цепочку развития авторского формотворчества.

Коллекция ваз-трансформеров «Собор» из акрилового стекла от Анастасии Коптевой и Александра Браулова, участников проекта, тоже посвящена сокровенной красоте архитектуры Русского Севера. Обобщая латинское и греческое происхождение слова «архитектура», можно говорить о главном строительстве, житнетворчестве, реализуемом силой архитектурной мысли, которая вершит стилеобразующий вид искусства. Прозрачные, тающие формы олицетворяют образ покинутой деревни, где шедевры деревянного зодчества исчезают под натиском времени, природы и/или цивилизации. Изначальная форма каждого из пяти предметов серии соответствует ключевым архетипам — собору, колокольне или часовне, но экспериментируя с подбором элементов, можно создавать новые объекты. Каждый такой предмет, наделенный сакральными смыслами, воплощает модель нашего миропонимания.

Туктамишева не обошла вниманием и наличник, наверное, один из самых характерных и востребованных мотивов у современных мастеров, который, в силу своей несомненной узнаваемости и национальной самобытности, часто становится объектом стилизации. О популярности наличников свидетельствуют многочисленные одноименные каналы в соцсетях, с тысячами подписчиков и энциклопедиями изображений, чаще всего интерпретируемых как рама для зеркала, но не только. Сегодня этот мотив используется



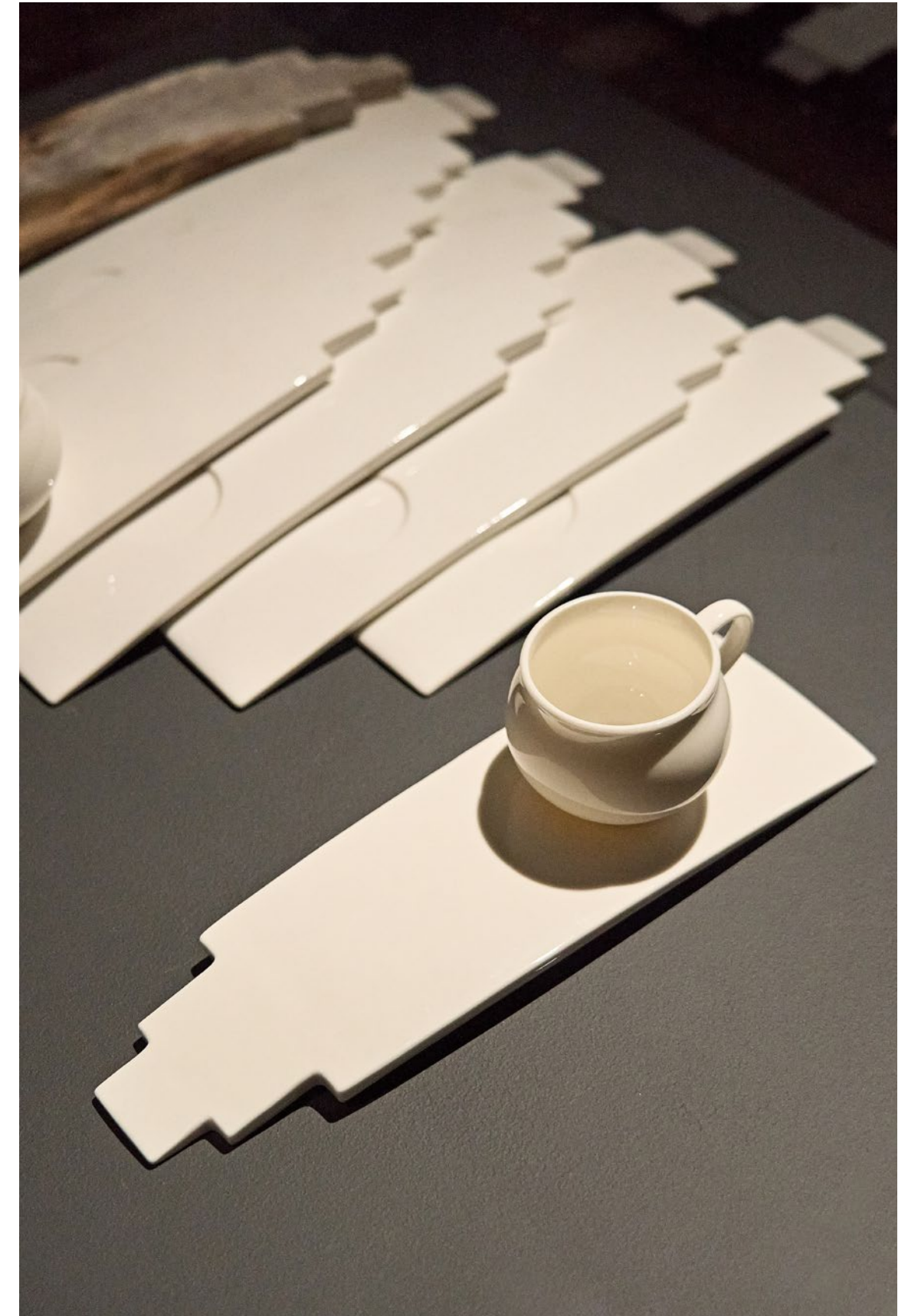
Ил. 3
Элина Туктамишева. Комод «Полнолуние». 2020

и как принты на майках, и как портал встроенных шкафов. Об особом, почти сакральном, отношении к наличнику говорит общественный резонанс, вызванный скейтбордами Рустама Усманова³, использовавшего этот мотив для декора доски. Тема зеркальной рамы интерпретируется Туктамишевой оригинально — как всегда, за созданием предмета стоит целая история. Для экспозиции 2025 года она выполнила раму для зеркала с оплывающими формами, словно увиденными сквозь толщу воды, что напоминает и о граде Китеже, и о затопленных монастырях. В 2023 году в экспозиции проекта был представлен арт-объект «Очи» авторов Насти Дубач, Олега Миронова и Маши Оськиной, напоминающий резные наличники дверных порталов из журнала «Мотивы русской архитектуры», издававшегося во второй половине XIX века при участии Виктора Гартмана и Ивана Ропета.

Совершенно особым очарованием наполнены произведения Александры Ярмольник, многогранного мастера работы со стеклом и зеркалом, на протяжении нескольких лет экспериментирующей с декоративными возможностями наличника. Мастерство автора заключается в отходе от реалистичного копирования прототипа и смелом решении — объединении рамы с обрамляемым пространством через единство используемого материала, зеркального полотна. Сложная композиция и филигранное исполнение порождают сказочный образ, вибрирующий множеством ассоциаций, где амальгама напоминает и серебро срубов деревянных церквей, отлакированных временем, и сталь водной глади ледяных северных вод (Ил. 5).

Коллекция «Лемех» — не единственный смелый эксперимент Туктамишевой по расширению типологии корпусной мебели и функциональных предметов интерьера. В 2019 году она создала уникальную витрину — винотеку «Ларец», композиция которой основывалась на традиционной для Древней Руси паре — ларец по форме Холмогорского сундука начала XVIII века на подставке. Темную металлическую конструкцию массивного ларца с распашными фактурными стеклянными дверцами, напоминавшего великолепные ларцы из мусковита в собрании музея «Коломенское», водрузили на полированные стальные ножки, создав современный предмет интерьера. Сложности в производстве витрины решались благодаря сотрудничеству с Гусевским хрустальным заводом. Трапециевидная форма ларца пользовалась популярностью и у мастеров неорусского стиля, особенно в моделях мебели по проектам Алексея Зиновьева и Сергея Малютина. Результатом непосредственного обращения к творчеству Сергея Васильевича стал комод «Колодозеро» (2018) с фасадом, на котором изображен рисунок резной дверцы буфета начала XX века из собрания Кустарного музея, созданного по проекту Малютина. Композиция из четырех рыбок, кружившихся вокруг волшебного цветка, получила новое исполнение в перламутре и других драгоценных материалах.

3 Официальный сайт Рустама Усманова
<https://www.gorivori.ru/#ETNOpr>



Ил. 4
 Элина Туктамишева. Чайная пара «Лемех». 2024

Этот шкаф, как и витрина, опирается на высокие ножки, продолжая европейский средневековый принцип формообразования мебели на основе сундука, который оказался крайне перспективным для мебели эпохи модернизма. Формообразовательный подход Элины развивает творческий опыт Аполлинария Васнецова. Оба автора с разницей в столетие продолжают эволюцию русской мебели как автономного художественного явления, восстанавливая отсутствующие участки художественного континуума. Культурологическая концепция проекта «Трын*Трава» несомненно обнаруживает преемственность выставочной традиции С. П. Дягилева и объединения «Мир искусства», салонов С. П. Рябушинского и, конечно же, предприятия «Современное искусство»⁴. Спонсор, инициатор и участник последнего, князь С. А. Щербатов, формулировал свою художественную программу следующим образом: «Каким бы „новым“, „современным“ человеком представитель нашей эпохи ни был, почему он, в силу этого, должен стать „международным типом“, а не сохранить характер и образ умственный и духовный, присущий своей национальности, дорожить им, не подделываясь под общий шаблон, а если это так, то как не дорожить тем, что отображает в творчестве этот национальный образ, то есть соприродной ему по духу обстановкой жизни, пусть измененной, эволюционирующей, но не интернациональной, а русской, нужной русскому человеку» [Щербатов, 2000, с. 191]. Очевидно, что точка зрения одного из виднейших культурных деятелей Серебряного века не утратила своей актуальности и по сей день, обретая всё большее число последователей, многие из которых уже стали участниками проекта «Трын*Трава».

Иконографические мотивы в современных произведениях русского стиля

Ирина Батькова, единомышленница Элины Туктамишевой, — уникальная художница-орнаменталист, основательница российского премиального шелкового бренда «Птица Сирин» (Sirinbird), работающая с шелковыми аксессуарами, текстилем, фарфором, предметами интерьера и авторскими картинами из шелка. Летом 2025 года три дизайна тканей авторства Ирины, «Шмели и бабочки», «Гуслицы» и «Серафимы» (Ил. 6), вошли в фонд предметного дизайна Всероссийского музея декоративного искусства⁵. Анализируя излюбленные мотивы художницы, можно сделать вывод, что крылатые существа, Серафимы и Девы-Птицы, Сирин и Алконост особенно привлекают ее воображение. Разнообразие этих художественных образов, включающее гениальные творения В. М. Васнецова и М. А. Врубеля, сформировало богатейшую иконографическую энциклопедию, но несмотря на этот факт в XXI веке появилось новое прочтение, смело реализованное

⁴ В 1902 году князь Сергей Александрович Щербатов, при поддержке единомышленников, предпринимателя Владимира фон Мекка и художника Игоря Грабаря, объявил об организации в Петербурге художественно-выставочного предприятия под названием «Современное искусство». Выставка открылась 26 января 1903 года

в особняке № 33 на Большой Морской и просуществовала один год.

⁵ Информация была опубликована 9 августа 2025 года в официальном телеграм-канале Всероссийского музея декоративного искусства t.me/damuseum.



Ил. 5
Александра Ярмольник. Зеркало по мотивам старорусских наличников. 2024

Ириной. Серафимы в иудейской и христианской традиции — высший ангельский чин, ангелы, стоящие вокруг Бога, носители божественного огня, сжигающего и очищающего. Древнееврейское «шараф» имеет несколько значений: пылающий, испепеляющий, огненный, змееподобная молния, дракон, воздушный змей. История происхождения этой сущности отражена в панно Ирины Батьковой «Серафимы, ангелы бесконечности», где антропоморфный образ превращается в комету с раскинувшимися огненными хвостами. Дева-Птица — один из самых популярных персонажей славянских легенд, песен и преданий. Обновленная ипостась знакомых образов, созданная воображением Ирины, сильно отличает их от архаичных предков. Острогрудые, со скуластым лицом и длинной косой, раскинув крылья по гобеленовому полотну «Сирин и Алконост» (Ил. 7), эти девушки скорее напоминают андроидов-трансформеров из современной мультипликации и кинематографа, стремящихся к Мировому дереву в Ирии, сказочном раю, туда, где растет яблоня с молодильными яблоками. Вариации мотива, включая и более традиционные, украшают как жаккардовую шаль «Птица Сирин», так и одноименные фарфоровые тарелки производства Гжельского фарфорового завода при участии художницы Марии Калигиной. Работа с новыми технологиями и поиск нестандартных интерьерных решений привели Ирину к созданию светильника — бра с богатым орнаментальным узором и поэтичным названием «Белый свет», напечатанного на 3D-принтере и воплощенного в соавторстве с Аллой Антоновой.

Увлечение антропоморфными образами вылилось в создание авторской иконографии Трехликой богини, древнего дохристианского образа, всевидящего и всезнающего. Четыре библейские реки Эдемского сада, Фисон, Гихон, Тигр и Евфрат, река Стикс в древнегреческой мифологии, священные воды реки Ганг в Индии и Хуанхэ в Китае представляют собой разные варианты сакрализации стихии воды, тогда как Батькова создает свою. Найденное ею художественное воплощение образа представляет собой персонификацию реки Волги. Вольга, Волга, Итиль, Идел, Юл — разные племена разных эпох давали реке свое имя. Древнейшее из них Ра — самое древнее название Волги, родственное ведическому названию мифической реки Раса. «ВолгаРа» — авторское название творческой концепции, объединившее прошлое и настоящее. Начавшись с пары тотемов, сегодняшняя коллекция не только включает консольный и журнальный столики, но и пополняется новыми разработками, впервые представленными в 2024 году. Серия зеркал «Метеориты» предлагает новое прочтение образа Трехликой богини, пронзающей Вселенную и обрушивающейся на Землю каменным дождем, дарующим воду.

Современный русский стиль характеризуется постепенным увеличением диапазона иконографических мотивов, а универсализм их применения позволяет создавать целые линейки продукции. Архаичные формы абашевской игрушки вдохновили Элину Туктамишеву на создание коллекции детских стульчиков «Дивьи Звери» с использованием образа Индрика, этот же мотив украсил шелковый платок и хлопчатобумажную футболку авторства Ирины Батьковой,



Ил. 6

Ирина Батькова («Птица Сирин»). Панно
«Серафимы, ангелы бесконечности». 2025

а Данила Власов создал мистическую деревянную скульптуру «Индрик». Нельзя не упомянуть и образ коня, устойчивого архетипа славянской культуры, спутника и друга, советчика и защитника, связанного с поклонением силам природы и объединяющего стихии огня и воды, земли и воздуха, света и тьмы. Современные образы, исполненные из дерева, керамики, металла, написанные или вытканные на холсте, образуют целую галерею, своеобразный дайджест культовых памятников русской художественной культуры. Сакральная иконография «Чудо святого Георгия о Змие», скульптура «Медный всадник» Этьена Фальконе (1782, Санкт-Петербург) и картина «Купание Красного коня» К. С. Петрова-Водкина (1912, ГТГ), собранные в единую композицию картины Светланы Летниковой «Конь-Огонь». Панно Ирины Батьковой «Мой шелковый Конь-Огонь» представляют одновременно и преемственность традиции, и новаторство в ее интерпретации на новом этапе развития. Особый интерес привлекают поиски, связанные с функционализмом, как в случае с креслом «Конь» Владимира Романова и скамьей «Лада» Ии Литвиновой с сиденьем, остротроумно имитирующим прессованное сено (Ил. 8). Оба автора, намеренно или случайно, оказались преемниками Абрамцевских традиций и творчества Е. Д. Поленовой, много работавшей с мотивом коника как в иллюстрировании детских сказок, так и в создании предметов мебели. Тема славянского бестиария развивается многими авторами в разных видах искусства. Лаборатория ткани Lomm Lab создала текстильные принты на основе фасада доходного дома церкви Троицы на Грязех, построенного по проекту С. Вашкова, который, в свою очередь, обращался к мотивам Владимиро-Суздальской архитектурной школы.

Другим источником вдохновения является русская природа. Татьяна Чапургина, признанный мастер работы с фарфором, на протяжении нескольких лет сотрудничает с Императорским фарфоровым заводом и разрабатывает тему под прозаичным названием «Русские обочины», за которой скрывается изысканная коллекция, включающая не только вазы и посудные формы, но и мозаичную ширму, и мозаичное панно «Цветок русского модерна».

По мнению Туктамишевой, чертополох и есть та самая волшебная трын-трава, давшая название проекту и превратившаяся в его официальный логотип. Неудивительно, что этот традиционный русский непритязательный мотив оказался основой для создания настоящих шедевров, таких как стеклянный букет колючек Светланы Евдокимовой «Чертополох. Благородство с рождения», мистически сверкающий полутонами оттенков от черного до нежно-сиреневого, и серии ювелирных украшений Ильгиза Фазулзянова, которая включает серьги, кольца, браслеты. Работы Ильгиза можно увидеть не только на аукционах Christies и Bonhams, но и в Музеях Московского Кремля. Обладатель множества международных наград, он также является единственным двукратным обладателем Гран-при International Jewellery Design Excellence Award⁶. Композиция сережек послужила основой для дизайнера

6 Официальный сайт бренда «Алмазы Якутии»
<https://almazy-yakutii.ru/18057-2/>



Ил. 7
 Ирина Батькова («Птица Сирин»). Гобеленовая ткань
 «Сирин и Алконост». 2025



Ил. 8
Ия Литвинова. Скамья «Лада». 2024



Ил. 9
Ильгиз Фазулзянов. Комод «Чертополох». 2019

уникального комода «Чертополох», выполненного в технике интарсии и декорированного ручками в прямом смысле ювелирной работы, дополнившими серию драгоценностей. При необыкновенной внешней оригинальности комод полностью функционален. Чешуйки чертополоха образуют верхнюю часть выдвижных ящиков фасада, вписанного с трех сторон в широкую раму с графичным силуэтом колючих темных стеблей (Ил. 9). Метод Фазулзянова очень напоминает формообразовательные процессы интернационально-декоративного модерна, проявившегося в работах таких универсальных мастеров, как Рене Лалик, Альфонс Муха, Федор Шехтель, Михаил Врубель. Отсюда легкость в одушевлении предмета интерьера, характерная для эпохи символизма и модерна. Удивительно, как сегодня оживают тенденции Серебряного века, прерванные Великой Октябрьской социалистической революцией, доказывая свою непреходящую жизнеспособность.

В 2024 году Московский музей дизайна, Государственная Третьяковская галерея совместно с проектом «Трын*Трава. Современный русский стиль» представили фиджитал-выставку «Природа предмета. Современный дизайн и традиции», открывшуюся под патронатом Upside Development в пространстве Новой Третьяковки. Оправдывая название, посетителей прямо на входе привлекала масштабная динамическая видеоинсталляция «3x9» цифрового художника Сергея Паршакова, посвященная переплетению физического и виртуального, названному автором «киберприродой Вселенной» (Ил. 10). Киберпространство наделяет функции знакомых нам растений новыми возможностями, объединяя народные верования с цифровыми технологиями: первоцвет возвещает конец зимы и сканирует пространство лепестками-датчиками, а чертополох защищает от нечисти и блокирует нежелательные сигналы, рекламу и спам. Художник создает пространственно-временной контрапункт земной и виртуальной реальности, исполненной как мистики, так и науки. Буквально на соседней стене располагался QR-код инсталляции Анны Полани, который открывал дверь в параллельный мир, где распускались заросли чертополоха, скрывая от нас лешего или кикимору.

Другим распространенным мотивом русской природы, представленным на выставке, стали березы. Ирина Батькова выпустила брошь «Глаза берез», Элина Туктамишева создала диптих — панно «Духи Леса», где в естественный рельеф коры березы были вписаны глаза, наблюдающие за посетителями лесного царства. Мультфильм из серии «Три богатыря» студии «Мельница» остроумно продемонстрировал перспективность интерпретации мотива березового массива как бесконечной всепоглощающей иррациональной стихии. Такой вариант активно используется и в ткачестве, и в декоративных панно. Разнообразные работы современных мастеров, как и произведения Н. К. Рериха «Березы» (ГРМ, 1905), М. А. Врубеля «Портрет Н. И. Забелы-Врубель на фоне березок» (ГРМ, 1904), представляют широту диапазона интерпретации мотива березовой рощи — характерного и узнаваемого визуального образа России. Логическим продолжением этого ряда выступили живописные полотна Гюлар Шахвердиевой «Сила» (Ил. 11) и «Увидеть». Автор рассматривает березовую рощу как часть своего мироустройства. В первом случае — это место силы, где



Ил. 10
Сергей Паршаков. Динамическая видеоинсталляция
«3x9». 2024

предоставляется возможность сосредоточиться на себе и собраться с мыслями под шелест березовых листьев. Во втором — пространство диалога со Вселенной, разглядывающей нас так же пристально, как и мы вглядываемся в небо в просвете березовых стволов.

Работа Марии Барковской «Егорий Вешний», посвященная славянским весенним традициям, запечатлела сына автора, Егорушку, верхом на быке проезжающего березовую рощу под бдительной охраной двух львов, красного и черного, искусно вплетенных в орнаментальную канву панно. Это происходит весной, а зимой на березовых ветвях таится другая вневременная сущность — «Зимний Сирин» работы Наталии Александровой. Собственно ствол стал прототипом культовых свечей «Березка» с запатентованной технологией создания от студии Forma, хорошо известной среди декораторов, стильного сервиза «Березовый сок», воплощенного Анной Афиногентовой в сотрудничестве с ГХЗ.

В ход идет и береста. Картины и панно от INYA-ART работы Инессы Королёвой (Шульц) представляют собой простые геометрические формы — круги, квадраты, своеобразный супрематизм, где части композиции покрываются золотой или серебряной поталью, выделяясь насыщенным цветом. Результат — потрясающие интерьерные произведения, где природа получает современное художественное осмысление. Компания «Береста Прожект» сделала бересту своим основным декоративным материалом, сформировав несколько коллекций в сочетании с фарфором⁷.

Завершая анализ основных мотивов иконографии современного русского стиля, мы обращаемся к антропоморфному образу — матрешке. Несмотря на обилие китчевых вариантов и непреодолимую формальную каноничность, мастера продолжают находить новые варианты интерпретации, например, в виде осветительной арматуры. Графическая серия Владислава Шевченко «Бурульки» включает светильники, источающие камерный теплый свет благодаря выполнению в технике послойного папье-маше из кальки. Автор привлекает самодостаточность возможности криволинейной графики и эстетизация ритмично повторяющихся линий, он принципиально настаивает на исследовании формы методом различных графических построений, лишенных смыслового нарратива. Парадокс заключается в том, что силуэт его светильников чрезвычайно напоминает матрешку, характер графического рисунка — отпечатки пальцев. Единство формального и декоративного решения превращает светильник в метафору культурного кода, буквально впечатанного в душу каждого из нас. Это абсолютно авторская вещь, но есть и примеры промышленного дизайна, как коллекция FEDORA от Димы Логинова⁸, звезды отечественного и международного предметного дизайна. Модель подвесного светильника с хрустальным завершением выпускается крупным итальянским производителем Axolight с 2015 года (Ил. 12).

⁷ Официальный сайт бренда BERĖSTA
<https://berestaproject.com/page/o-brendego-kontseptsii-i-filosofii>

⁸ Официальный сайт Дмитрия Логинова
<https://www.dimaloginoff.com/products/fedora>



Ил. 11
Гюлар Шахвердиева. Сила. 2023

Эстетизация повседневности в культуре предметно-пространственной среды

Светлана Попова, еще один участник проекта «Трын*Трава», предметный дизайнер, имеет за спиной многогранный опыт создания коллекций стекла и подносов в сотрудничестве с Гусевским хрустальным заводом им. А. Мальцова и Жостовской фабрикой декоративной росписи, авторских светильников и мебели. Непритязательные традиционные предметы быта Русского Севера вдохновили художницу на создание коллекции журнальных столиков и ваз под названием «Паужна». Это вышедшее из обихода слово, обозначающее перекус до ужина, состояло из приставки «па-» (неполнота действия) и «ужна», «южа» (юг). Когда солнце стояло в зените, то есть было на юге, крестьяне в поле доставали еду из паужников, плетеных корзин. Выражаясь современным языком, это был древнерусский контейнер для перекуса вне дома, между обедом и ужином. Форма короба с ручкой послужила основой для создания журнального стола со съемным хрустальным подносом. Ритмичный орнамент на вазах линейки «Паужна» — это вспаханная земля, разделение на «до» и «после», которое строится на сочетании гладкой и граненой поверхностей (Ил. 13). Завод продолжает выпуск этой стильной модели, которая одинаково прекрасна как в прозрачном и графитовом, так и в янтарном, васильковом или лавандовом колорите⁹. Еще одна модель вазы — «Веретено», высокая и словно прорезанная нитями по горизонтали. Сакральная геометрия, вырезанная вручную хрустальными дел мастерами. Сотрудничество с Гусевским хрустальным заводом, уникальным предприятием, исчисляющим свою историю с середины XVIII столетия, вылилось в производство еще одного уникального предмета под названием «Сельница», блюда или подноса, основанного на древнерусской форме емкости для пшеницы.

Совершенно иное осмысление русского быта предлагает Дмитрий Рытнев. Любовь к архаике, к искусству древних цивилизаций, к народному искусству и в итоге к культуре коренных народов России, особенно Русского Севера, позволила ему сформулировать собственную творческую задачу — создание лаконичных по форме, но внутренне богатых образов, в своей сдержанности и условности развивающих эстетическую сторону человека. Среди его произведений есть столы из ступ, стулья из прялок, наконец, деревянные объекты «Вежа» и «Жило» от старославянских понятий «башня» и «обитаемое место», «жилище» соответственно. Масштабные вертикальные композиции состоят из повторяющихся элементов, конструктивно напоминающих ярославские и костромские прорезные швейки — прототипы современных пялец, которые имеют самостоятельное функциональное значение табурета или пьедестала. Аналогичный проект под названием «Доминанта» в 2023 году принес Дмитрию диплом победителя конкурса «Деревянный

9 Официальный сайт Гусевского хрустального завода им. Акимы Мальцова <https://www.goose-crystal.ru/catalog/search/?q=%D0%BF%D0%B0%D1%83%D0%B6%D0%BD%D0%B0&s=>



Ил. 12

Дмитрий Логинов. Светильники «Федора» в частном интерьере работы итальянского архитектора Анны Лизы Турко. 2016

код России». Звучное название выбиралось осмысленно, каждый из таких объектов претендует на доминанту, стилеобразующий элемент в интерьере. Создавая уменьшенные копии в трех разных размерах, мастер оставляет за человеком право выбора масштаба привнесения национальной самобытности в свое пространство. Еще одним вариантом такой конструкции является тотем «Комонь» от старославянского «конь». Настоящий каменный жернов XIX века, использованный в качестве навершия, придает композиции антропоморфность, напоминая языческого идола дохристианской Руси. Тяготение к человекоподобию демонстрируют и его декоративные скульптуры из дерева и металла, и группа светильников «Символы — это знаки определенной реальности» (Ил. 14), которые благодаря разной высоте и декору напоминают семью из трех человек — мужчины, женщины и ребенка.

Его формообразовательные эксперименты с использованием в произведениях реальных элементов народного творчества обращаются к опыту мастеров XIX столетия. Мебельная композиция «Троица» из трех стульев с высокими спинками в виде настоящих прялок обнаруживает родство с таким культовым произведением русского стиля, как знаменитое кресло петербургского резчика Василия Петровича Шутова «Дуга, топор и рукавицы», представленное широкой общественности в 1870 году на Всероссийской мануфактурной выставке. Линию спинки и ножек составляла реальная дуга конной упряжи, подлокотники — вырезанные из дерева топоры. Стол-ступа Рытеева со стеклянной столешницей — это современная транскрипция стола-ступы со столешницей, инкрустированной агатом, по проекту С. В. Малютина. Консоль «Цагур» тоже включает подлинные дагестанские резные элементы, обрамленные в резную раму. Архаичность образа в сочетании со стальными крепежами придает ему вид осовремененных средневековых изделий.

И у Дмитрия Рытеева, и у других мастеров всё чаще встречается геометрическая резьба, ставшая популярной уже в XIX столетии благодаря мебели Абрамцевского круга. Обращают на себя внимание попытки исполнения геометрической резьбы в металле, в частности, серия подвесных светильников «Чудотворская» авторства промышленного дизайнера Михаила Чистякова, использовавшего лазерную резку (Ил. 15). Следует отметить, что этот вид резьбы в силу своей геометричности и схематизации чрезвычайно перспективен как в традиционном материале, так и в других версиях для создания современных орнаментированных поверхностей и фактур.

Русский дом: художественная интерпретация образа современными мастерами

Проект «Трын*Трава. Современный русский стиль» направлен на откровенное радикальное новаторство. Отсюда включение в экспозиции неоднозначных произведений на грани эпатажа — например, арт-объекта «Баба-Яга» — золотой куб с куриной лапой, торчащей из каждой грани, — из серии «Русские сказки» Валентины Подобедовой. Или проект «Черная зона», объединивший серию керамических объектов в форме пельменей,



Ил. 15

Светлана Попова. Столы и вазы из серии «Паужна» в экспозиции «Природа предмета. Современный дизайн и традиции». 2024



Ил. 14
Дмитрий Рытязев. Три скульптосветильника
«Символы — это знаки определенной реальности».
2024



Ил. 15
Михаил Чистяков. Серия подвесных светильников
«Чудотворская». 2023

покрытых тюремными татуировками в стиле гжельской росписи со сложно-сочиненным замыслом. Выставочный проект СВОЯСИ, основанный художницей Натальей Юстицкой в 2023 году, несмотря на свою относительную молодость, беспрецедентно быстро превратился в знаковое событие российской культурной жизни и приобрел собственную специфику, которая заключается в сотрудничестве с музеями и сосуществованием работ современных авторов с реальными предметами из музейных коллекций. В 2024 году это были рушники XIX века из собрания Всероссийского музея декоративного искусства, в 2025-м — редкое полотно «Смотрины в XVIII веке в городе Торопце (Девичник в Торопце)» работы неизвестного художника конца XVIII века из собрания Государственного исторического музея. Непосредственное присутствие музейных коллекций буквально в соседних залах вводит проект СВОЯСИ в контекст преемственности развития русского стиля искусства, сразу предлагая зрителю широкий временной срез тысячелетней русской цивилизации.

Сюжет девичника рифмуется с концепцией проекта и с его идейной вдохновительницей, художницей Натальей Юстицкой, сообщающей всей своей деятельности очень созидательный характер. Жизнестроительство проявляется в тонкости восприятия, таинственности образов, сложной смысловой организации экспозиции, апеллирующей к устройству дома и шире — к устройству мироздания. Домотканое панно «Хоромы — Храм» Ольги Сальниковой, расписной ковер «Кут» Дарьи Пунтус в уникальной белорусской народной технике «маляванке» и живописное полотно «Бабий кут» Ирины Ивановой фокусируются на теме русского дома, предстающего перед нами в свете XXI столетия. С этим связана керамическая композиция «Разморозка» Люси Люсич, имитирующая накрытый стол с блинами. Текстильный триптих Влады Ружицкой «Лицо дома» — это история про окна, которая продолжается сюжетом видеоарта Алисы Шамай «Окно в душу». Уникальная коллекция сумок дизайнера Аллы Балагура «Шкаф», «Сундук», «Зеркало», «Ведро», «Деревенский домик», «Домик с наличником», созданная по образцу подлинных артефактов XVII века из фондов Государственного исторического музея специально для выставки СВОЯСИ в 2025 году, связывает современный женский модный аксессуар с вневременным значением традиционной архитектуры и предметов обстановки.

Художественный текстиль и авторские вариации традиционных отделок

Носителем традиционного начала на Руси всегда была женщина. Повседневный и выходной наряды, головные уборы, украшения, обустройство быта, художественный текстиль, прялка, нить — весь этот репертуар понятий делает женский образ объектом творческого осмысления в разных ракурсах и в разных техниках. «Обряд», «ряд», «рядом», «порядок», «упорядочивать», «прядение» и «нарядить» — все эти однокоренные слова связаны в единую логическую цепь жизнестроительства, где каждое звено представляет собой

источник вдохновения. Именно поэтому женские образы в традиционных прочтениях всегда занимают особое место в экспозиции СВОЯСИ. Это и куклы, и реплики исторических костюмов, исполненные современными мастерами, и украшения. Женщина является своеобразным транслятором орнаментальной культуры. Орнамент всегда символизировал глубокую интегрированность человека в природу, превращая стилизованные образы в визуальное выражение картины мироздания. Возможности современных технологий позволяют расширить как его репрезентацию, так и восприятие. В 2023 году Всероссийский музей декоративного искусства предоставил из своей коллекции два полотна XIX столетия для оцифровки в рамках проекта Василисы Гончаровой.

«Орнаментальный язык символов всюду окружал человека традиционной культуры. Узоры покрывали одежду, предметы, жилище. Рукава, ворота, пояса, подолы, наличники, дверные проемы сознательно орнаментировались. По своему расположению это переходные места, пограничные, стоящие на стыке того или иного пространства и качества. Располагаясь на границах, они несли функцию оберега и сакральной связи разных миров. Ритмическое повторение, как важный аспект традиционного орнамента, перекликается со структурой народной песни...» [Юстицкая, 2024, с. 33]. В работе «Странствование для обретения правды-истины. Философия самосознания» (1914–1932) Аполлинарий Васнецов писал, что «когда хотят подчеркнуть элегичность и поэтичность картины или музыкального произведения, говорят: „Отзвуки минувшего“, „Аккорды жизни“, „Напевы осени“...» [Васнецов, 2006, с. 286]. Список метафор можно расширить, это и «душа поет», и «мелодия любви». Развивая идею о единстве визуального и музыкального начал, Василиса создала аудиовизуальные композиции, которые можно было не только послушать, но и увидеть в качестве ожившей проекции. Обязательный предмет русского быта, вышитое полотенце, на котором гостям подносили хлеб-соль, был представлен в разных ипостасях: как в традиционной живописной — в картине Ирины Ивановой «Хлеб да соль», так и в новаторской цифровой — в аудиовизуальной композиции Василисы Гончаровой «Ваня».

Участники выставок СВОЯСИ регулярно демонстрируют новаторские приемы интерпретации вышивки и создания новых орнаментированных поверхностей. Проект Саши Малышевой «Коды вечности: Орнаментальная Метаморфоза Ценностей» представляет собой композицию, состоящую из одинаковых по размеру модулей. Каждый модуль одновременно является и самостоятельным орнаментальным элементом, безупречно исполненным в уникальной технике вышивки по бересте и спрятанным под акрилом. Это своеобразный QR-код, подразумевающий такие важные для человека понятия, как «Справедливость», «Вечность», «Искусство». Интерактивный характер взаимодействия с произведением предполагает самостоятельное расположение модулей, что влечет за собой перекодировку и установку новых связей и отношений в рамках единой орнаментальной системы, ту самую орнаментальную метаморфозу ценностей (Ил. 16, 17).



Ил. 16

Саша Малышева. Коды вечности: Орнаментальная
Метаморфоза Ценностей. Фрагмент вышивки. 2024



Ил. 17

Саша Малышева. Коды вечности: Орнаментальная
Метаморфоза Ценностей. Общий вид композиции.
2024

Коллекция стеклянной посуды «Наследие. Русский Север», состоящая из 4 предметов: «Плодородие», «Семья», «Ткань», «Солнце», создавалась Алиной Кужелевой на основе орнаментального наследия Русского Севера. Алые нити вышивки вырастают в белоснежную поверхность каждого предмета, собранного из сотен стеклянных полосок, среди них есть даже плоское блюдо в виде стилизованного рушника (Ил. 18). Отделка журнального столика Аллы Дуловой исполнена в технике окуренного дерева. В Древней Руси окуривание являлось защитой от паразитов, в наши дни это модный и стильный декоративный прием, эффектно оттенивший мозаику из красной смальты, стилизованной под тарусскую вышивку. Концепция журнального столика «Ритмы ремесел. Крестецкая строчка» Юлии Корицы демонстрирует аналогичный подход к формообразованию предмета. Модель, которая может использоваться и как табурет, умело сочетает деревянную основу и стилизацию крестецкой вышивки. Столешница, декорированная мозаикой из каленого стекла ручной работы, и все элементы столика выполнены в виде уступчатого ромба, одного из характерных орнаментов этого промысла.

Мы уже упоминали гобелены — вместе с ними возрастает популярность текстильных панно в самых разных вариантах. Простая хлопковая нить превращается в миткалевые ленты, которые скручиваются различными способами и в руках умелого мастера Ксении Ладатко обретают форму круглого панно «Будет как будет». В его духовную и материальную ткань в прямом смысле вплетается множество смыслов. Центр композиции — каллиграфия, выполненная буслаевской вязью, уникальным видом русского исторического письма последней четверти XV века. На зеркальном полотне ею выведена фраза «Будет как будет». Разрыв круга и его незавершенность воспринимаются как хаос, вторгающийся в гармонию космоса и нарушающий привычный жизненный уклад (Ил. 19). Так непредсказуемо вьется нить человеческой жизни... Тондо «Сарматские олени» работы Натальи Ляу превращают простую ткань и свитый жгут в стильную картину в раме, которая своим колоритом и техникой исполнения одновременно и осовременивает прочтение звериного стиля, и апеллирует к древней культуре сарматов. Много лет с текстилем работает Светлана Иоффе, создавая как функциональные абажуры, так и декоративные панно, например, «По ту сторону снов». Серия текстильных панно «Русские красавицы» работы Натальи Мурадовой напоминает произведения Е. Д. Поленовой и М. В. Якунчиковой-Вебер, являясь очередным свидетельством преемственности традиций Абрамцевского круга и шире — Серебряного века, времени, когда русский художественный текстиль в исполнении М. Ф. Якунчиковой, М. В. Якунчиковой-Вебер, Е. Д. Поленовой, Н. Я. Давыдовой и других мастериц достиг колоссального разнообразия и выдающегося успеха на международной арене.

**Каллиграфия: смысловой и декоративный потенциал
в оформлении авторских произведений**

Символы, узоры, орнаменты, как и слова, на протяжении тысячелетий формировали сложную систему заговоров, ритуалов, верований,



Ил. 18

Алина Кужелева. Серия «Наследие. Русский Север»
из 4 предметов: «Плодородие», «Семья», «Ткань»,
«Солнце». 2024

предназначавшихся для обращения к высшим силам. Русский шрифт сочетает в себе как высокое смысловое содержание, так и богатый декоративный потенциал. Предметом особого интереса для Влады Ружицкой стала вязь, когда искусное переплетение букв превращается в орнамент. Художественный текстиль ее авторства — это визуализация упования, выполненная в разных техниках: вышивки, плетения, живописи. Еще одним результатом исследования взаимосвязи письменности и рукоделия, буквы и орнамента, звука и шрифта стала работа «Царица моя преблагая», где песнопение молитвы организует композиционное расположение, размер и формат каждого элемента. Переключка духовной концепции текстильной книги «Спаси и сохрани» с сакральным космогоническим содержанием легендарного апокрифа XV–XVI веков — Голубиной книги, лежащей в основе сложного сюжета полотна В. М. Васнецова «Спящая царевна» (1913–1917, дом-музей В. М. Васнецова), восстанавливает прерванные связи внутри художественного континуума. Расшитый каллиграфией кокошник Виктории Осмёркиной продолжает тему сакрализации, объединяя связанные с этим головным убором понятия «обряд» и «наряд». «Богородица, покрой мою голову жемчужным кокошником» — эта надпись на головном уборе превращает его в православный оберег.

Каллиграфия в таком случае становится не элементом оформления, а смысловым ядром произведения. Число творческих экспериментов с осмыслением декоративных и символистских возможностей древнерусского шрифта возрастает год от года, воплощаясь в самых неожиданных замыслах. Интересные работы Ксении Ладатко неизменно привлекают внимание не только филигранностью исполнения, но и глубиной вложенных смыслов. Литературный источник «Поморские ответы», одно из главных апологетических произведений староверов всех согласий, опубликованное в 1723 году, визуализировано в виде панно «Ответы», где шрифт выступает фоном для обращенной на запад стрелки. Панно «Ответы» и комод «Важно» работы Елены Приходько (Ил. 20) составляют смысловую пару упорядочивания жизни, а ведь наведение порядка в доме традиционно являлось делом женских рук. Ответы на вопрос, что для нас важно, зачастую хранятся в унаследованном комоде, традиционном предметном воплощении семейных ценностей, с альбомами фотографий, связками писем, памятными вещицами, всем тем, что легко исчезает из современной жизни, но навсегда остается частью истории каждой семьи.

Ольга Миккова, талантливый и универсальный мастер, на протяжении нескольких лет формировала коллекцию «Буквица». Стилизованная русская каллиграфия в ее умелых руках перевоплощалась в ножки консольного столика, в панно, в основание настольной лампы (Ил. 21). Суровый русский климат с коротким световым днем, а в некоторых регионах нашей необъятной Родины и с полным его отсутствием, закрепил связь источника освещения с домашним теплом, уютом и доверительным общением. Благодаря творческому союзу с Александрой Островской, экспериментирующей с декоративными и пластическими возможностями текстиля, идея единичного произведения



Ил. 19

Ксения Ладатко. Будет как будет. 2023

переросла в создание коллекции светильников под названием «Р / Рцы», буквы, означавшей «скажи, говори, реки». Множество метафор: «потерять нить разговора», «проходит красной нитью через всё повествование», «клубок противоречий» — представляют человеческое общение как хоть и тонкую, но всё же духовную материю. Диалог двух художественных методов, переплетение вязи и нитей складываются в рассказ про то, как полотно тканое становится визуальным нарративом, про душевную и духовную близость, рождающуюся под беззвучный аккомпанемент тихо струящегося света.

Расширение сфер применения орнамента и каллиграфии всё больше способствует их проникновению в повседневность, возвращая нас на собственный путь цивилизационного развития. Процессы, происходящие в современной российской культуре, представляют собой очевидный протест против манифеста австрийского архитектора Адольфа Лооса, его культового произведения «Орнамент и преступление» (1908), предопределившего дизайн и архитектуру модернизма XX столетия, и открывают дискуссию о том, насколько преступно его собственное произведение по отношению к самобытным культурным проявлениям, праву народов на воспроизведение тысячелетиями формировавшихся визуальных нарративов. Тем более что технологии XXI столетия предоставляют современным творцам доселе невиданные средства формального выражения. Перед нами стоит сложная задача национализации модернизма, которая в начале XX столетия затронула творчество таких выдающихся мастеров, как Михаил Ларионов, Наталья Гончарова, Дмитрий Стеллецкий, Иван Фомин, Леонид Веснин. Синхронизация жажды новаторства с демонстрацией национальной самобытности являлась характерной чертой культуры Серебряного века, столкнувшейся с начинающейся глобализацией прежде всего в рамках международных выставок. Опыт строительства и оформления общественных объектов советского модернизма в национальных республиках должен сегодня восприниматься как образец национального самовыражения, блестяще воплощенного художниками СССР в интерьере и экстерьере средствами монументально-декоративного синтеза, объединявшего в выразительные художественные ансамбли мозаики и фрески, шпалеры и рельефы с национальными сюжетами Узбекистана, Армении, Эстонии и других регионов.

Традиционные ремесла и промыслы: палех, гжель, хохлома

С острой проблемой национализации модернизма и актуализации многовекового ассортимента продукции столкнулись традиционные промыслы, находящиеся сегодня в поисках нетрадиционных решений. Сложно эстетизировать современный интерьер, который в целом стремится к минимализму, лаконичности, поэтому в динамике развития русского стиля есть разные тенденции в интерпретации традиций. Композиции Анастасии Рыжиковой «Платок № 1» и «Платок № 2» представляют собой авторское осмысление традиционных павловопосадских платков. Название квадриптиха «Адаптация. Павловопосадский платок» Марии Мельцаевой сразу сообщает нам об индивидуальном подходе художницы (Ил. 22). Ассортимент Палеха, изначально



Ил. 20

Елена Приходько. Комод «Важно». 2024

ориентированный на миниатюрные предметы обихода, преимущественно шкатулки, предполагал совершенно иную, ушедшую в прошлое культуру переписки, памятных вещей, фотографий, украшений. Сегодня все эти функции выполняют системы хранения, поэтому мастера демонстрируют гибкость в смене приоритетов. Частные артели потомственных мастеров Олега Духанина¹⁰ и А. В. Парилова «Палех»¹¹ выпускают корпусную мебель, комоды и шкафы, украшая черные лаковые поверхности рокайльных изысканных форм искусной сюжетной росписью (Ил. 23). Предмет обстановки такого высочайшего художественного уровня непременно сообщит интерьеру истинную роскошь.

История успеха бренда «Крестецкая строчка» хорошо известна, но пока это яркий прецедент в кружевной индустрии. Популярны и «Елецкие кружева», но гораздо дальше в своих творческих поисках пошла Кружевная фабрика «Северные узоры». Панно-триптих «Русское раздолье», состоявшее из автономных мотивов чертополоха, одуванчика и василька под стеклом, за последние пару лет дополнила целая коллекция из кресла, торшера и панно. Особенно интересный и перспективный способ модернизации использования демонстрировала обивка современного кресла, где белое кружево ложилось на подложку из плотной графитовой ткани. Этот декораторский ход позволил сделать вполне актуальную и стильную модель для современного интерьера с его трепетным отношением к черно-бело-серой гамме. Кроме панно в 2024 году фабрика создала арт-объект «Связь времен» в соавторстве с Антоном Чумаком. Прелестный крошечный кружевной домик, вознесенный над землей на высоких опорах, транслировал метафорический образ родного дома, где всегда тепло и уютно, радуют глаз кружевные подзоры, скатерти и салфетки. Нельзя не упомянуть и керамические вазы талантливой керамистки Натальи Макаровой, создавшей свою собственную технику плетения и вязания буквально из керамической нити. Даже стенд с образцами ее «вязки» представляет собой самодостаточное декоративное панно. Что касается керамики в целом, то, несмотря на изобилие мастеров, фирм и даже ежегодные салоны 4Ceramics, отвлеченно-интернациональные модели преимущественно ориентируются на современное искусство с его аморфностью, отсутствием внятного художественного образа. Отдельные мастера используют даже деконструкцию как модный творческий метод, в своей основе противоречащий созидательной природе русского стиля. Самым ярким исключением из общей массы является авторский бренд «Краснолесье» (Red Forest Ceramics), основанный Марией Кокориной, иллюстратором и керамистом, смело экспериментирующим с лубочной манерой, разнообразной иконографией, формами и колоритом.

Гжельский фарфоровый завод и Торговый дом «Хохлома» много лет работают над адаптацией производства к новым реалиям. Сине-голубая роспись теперь украшает и футболки, и термкружки. Продуктовый бренд Holy

10 Официальный сайт Художественной лаборатории Олега Духанина в Палехе <https://duhanin.com/>

11 Официальный сайт мастерской А. В. Парилова в Палехе <https://palekh-parilov.com/>



Ил. 21

Ольга Миккова. Настольная лампа из коллекции «Буквица». 2022



Ил. 22

Мария Мельцаева. Композиция из квадриптиха
«Адаптация. Павловопосадский платок». 2025



Ил. 23

Мастерская А. В. Парилова, Галех. Мини-бар «Охота
на медведя». Авторы росписи: Дмитрий Волков,
Анна Сурикова. 2021

Corn и Гжельский фарфоровый завод объединили традиции и гастрономию в новой коллекции: лимитированной серии попкорна с локальными вкусами и авторской росписью. Эксклюзивную коллекцию дополнил фарфоровый стаканчик для попкорна, расписанный вручную¹². Чрезвычайно удачным стал опыт сотрудничества с дизайнером Сергеем Сысоевым, создавшим 27 моделей для Гжельского фарфорового завода¹³. Аналогичный многолетний опыт приобретает и «Хохлома». Сотрудничество с брендом PERRINE вылилось в создание арт-объекта и функционального предмета интерьера на основе старинного прототипа — керосиновой лампы. Сочетание простых форм — шара, куба, параллелепипеда — окрашенных в фирменные цвета и украшенных росписью, выглядит нестандартно и ультрасовременно, следуя стилизаторству как характерной черте современного искусства. Этот проект стал победителем конкурса «Дизайн и ремесло» 2019 года в номинации «Хохломская роспись»¹⁴. Дизайнерским лампам выше упоминавшейся Ольги Микковой посвящен отдельный сайт¹⁵. Серия светильников «Хохлома» включает широкий модельный ряд с поэтичными названиями — «Забава», «Бажена» и другими древнеславянскими именами. Миккова создала великолепную стилизацию, правда, отклонив традиционные узоры и орнаментацию, но сохранив драгоценность поверхности, характерную для этого промысла. Свой сайт есть и у коллекции Алены Ахмадуллиной¹⁶ — это отдельный бренд с широким ассортиментом продукции: одежда, аксессуары, платки, украшения, посуда, постельное белье, предметы интерьера, ковры и даже корпусная мебель (Ил. 24). 22 августа — 16 ноября во Всероссийском музее декоративного искусства прошла уникальная по формату и масштабу выставка под говорящим названием «Шик, блеск, хохлома», где были представлены и работы вышеперечисленных мастеров.

Заключение

Анализ современного этапа развития русского стиля позволяет выделить ключевое слабое звено — архитектуру и, как следствие, интерьер, что существенно сказывается не только на градостроительных проектах, но и на кинематографе с игропромом. Исключение составляют отдельные удачные проекты, такие как жилой комплекс «Золотой» на Софийской набережной, возведенный компанией Capital Group. «Архитектурная концепция мэтров Сергея Скуратова и Ильи Уткина вдохновлена ансамблем древнего Кремля, традициями русского зодчества и византийскими орнаментами. Эти мотивы воплощены в классических фасадах из белого и красного кирпича»¹⁷.

12 Официальный сайт Гжельского фарфорового завода — https://gzhel.shop/holy-corn/?utm_source=farfor-gzhel.ru&utm_medium=referral&utm_campaign=crosslink_holy_corn

13 Официальный сайт Гжельского фарфорового завода — https://farfor-gzhel.ru/internetmagazin/sergey_sysoev/?ysclid=mewzvcf3lp411097259

14 Официальный сайт бренда PERINNE <http://perinne.com/page11582078.html>

15 Официальный сайт «Авторские светильники "Хохлома"» <https://mikkova-khokhloma.ru/>

16 Официальный сайт проекта «Хохлома» <https://akhmadullina.khokhloma.com/?ysclid=mex0wzbd6483061394>

17 Официальный сайт проекта «Золотой остров» <https://zolotoy.top/block1/>



Ил. 24

Алена Ахмадуллина для «Хохломы».
Ковер «Хохлома». 2024

Видимо, сказывается отсутствие эстетического запроса, в первую очередь, государственного. Именно государственный заказ императора Российской империи Николая I стимулировал развитие русского стиля, и сегодня мы вновь испытываем потребность в формировании адекватного заказа при огромном количестве разного рода специалистов. Что касается других видов искусства, то типология мебели, иконография мотивов и сюжетов неуклонно расширяется, появляются новые мастера, а значит, современный русский стиль состоялся и идет по пути развития. Это в полной мере продемонстрировала интерьерная выставка «Русский дом» с выразительными капсульными коллекциями и интерьерами, проходившая 11–13 сентября 2025 года в Москве. Новым шагом мог бы стать масштабный светский проект и монументально-декоративный синтез. Стоит поверить великому русскому архитектору Николаю Владимировичу Султанову, который еще сто лет назад утверждал, что нам «нечего создавать стиль, нам нечего искать несуществующего, когда у нас уже есть собственный стиль, когда мы имеем вполне художественные и разумные формы искусства, нам стоит только обратиться к ним и продолжить дело, начатое с таким успехом нашими предками» [Савельев, 2009, с. 8].

Источники

Официальный сайт Рустама Усманова <https://www.goritvori.ru/#ETNOpr>
Официальный сайт бренда «Алмазы Якутии» <https://almazy-yakutii.ru/18057-2/>
Официальный сайт бренда BERĚSTA <https://berestaproject.com/page/o-brende-ego-kontseptsii-i-filosofii>
Официальный сайт Димы Логинова <https://www.dimaloginoff.com/products/fedora>
Официальный сайт Гусевского хрустального завода им. Акима Мальцова <https://www.goose-crystal.ru/catalog/search/?q=%D0%BF%D0%B0%D1%83%D0%B6%D0%BD%D0%B0&s=>
Официальный сайт Художественной лаборатории Олега Духанина в Палехе <https://duhanin.com/>
Официальный сайт мастерской А.В. Парилова в Палехе <https://palekh-parilov.com/>
Официальный сайт Гжельского фарфорового завода https://gzhel.shop/holy-corn/?utm_source=farfor-gzhel.ru&utm_medium=referral&utm_campaign=crosslink_holy_corn
Официальный сайт Гжельского фарфорового завода https://farfor-gzhel.ru/internetmagazin/sergey_sysoev/?ysclid=mewzvcf3lp411097259
Официальный сайт бренда PERINNE <http://perinne.com/page11582078.html>
Официальный сайт «Авторские светильники “Хохлома”» <https://mikkova-khokhloma.ru/>
Официальный сайт проекта «Хохлома» <https://akhmadullina.khokhloma.com/?ysclid=mex0wzbdu6483061394>
Официальный сайт проекта «Золотой остров» <https://zolotoy.top/block1/>

Библиография

Ассман, Я. (2004). *Культурная память: письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности*. М.: Языки славянской культуры.
Белый, А. (1990). *На рубеже двух столетий*. М.: Художественная литература.
Бондаренко, И. Е. (2018). *Записки художника-архитектора: труды, встречи, впечатления*. М.: Прогресс-Традиция. Кн. 2. С. 55.
Васнецов, А.М. (1957). *Как я сделался художником и что работал* // Аполлинарий Васнецов: к столетию со дня рождения. М.: Московский рабочий. С. 145.
Васнецов, А.М. (2006). *Странствование для обретения правды-истины* // Васнецов А.М. Отзвуки минувшего. М.: Московские учебники. С. 286.
Евтушенко, М.М. (2017). *Академик живописи Ф. Г. Солнцев (1801–1892)*. М.: Кучково поле. С. 54.
Забывтый зодчий Ф.Ф. Рихтер: к 190-летию со дня рождения (2000). Ред. Комарова И.И. Труды Государственного Исторического музея, выпуск 117.
Каталог выставки «СВОЯСИ» в Всероссийском музее декоративного искусства. (2024). Сост. Н. Юстицкая. М. С. 33.
Кириченко, Е.И. (1978). *Русская архитектура 1830–1910-х годов*. М.: Искусство. С. 131.
Кириченко, Е.И. (1997). *Русский стиль: Поиски выражения национальной самобытности. Народность и национальность. Традиции древнерусского и народного искусства в русском искусстве XVIII — нач. XX в.* М.: Галарт: АСТ.
Печёнкин, И.Е. (2018). *Несколько соображений о русском стиле в архитектуре XIX века* // М.: Артикульт. 29 (1). URL: <https://articult.rsuh.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-pechenkin.php> (дата обращения: 24.09.2025).
Савельев, Ю.Р. (2008). *Искусство историзма и государственный заказ: вторая половина XIX — начало XX века*. М.: Совпадение.
Савельев, Ю.Р. (2009). *Николай Владимирович Султанов. Портрет архитектора эпохи историзма*. СПб.: Лики России.
Стругова, О.Б. (2005). *Мебель в русском интерьере конца XIX — начала XX веков*. М.: Издательский Дом Руденцовых.
Театроκραтия. Екатерина II и опера: по материалам одноименной выставки (Большой дворец музея-заповедника «Царицыно», 19 сентября 2021 — 9 января 2022) (2022). Сост. А. Корндорф. М.: Государственный музей-заповедник «Царицыно».
Щербатов, С.А. (2000). *Художник в ушедшей России*. М.: XXI век-Согласие.

Список иллюстраций

Ил. 1. Элина Туктамишева. Светильники «Лемех». 2019. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2019/tproduct/168938669981-svetilniki-lemeh> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 2. Элина Туктамишева. Комод «Лемех». 2018. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/oldcatalog/tproduct/195905823081-komod-lemeh> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 3. Элина Туктамишева. Комод «Полнолуние». 2020. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2020/tproduct/397422292391-kollektsiya-lunnitsi> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 4. Элина Туктамишева. Чайная пара «Лемех». 2024. Источник изображения — URL: <https://design.hse.ru/news/3966> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 5. Александра Ярмольник. Зеркало по мотивам старорусских наличников. 2024. Источник изображения — URL: <https://design.hse.ru/news/3966> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 6. Ирина Батькова («Птица Сирина»). Панно «Серафимы, ангелы бесконечности». 2025. Источник изображения — URL: <https://design.hse.ru/news/3966> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 7. Ирина Батькова («Птица Сирина»). Гобеленовая ткань «Сирина и Алконост». 2025. Источник изображения — URL: <https://design.hse.ru/news/3966> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 8. Ия Литвинова. Скамья «Лада». 2024. Источник изображения: URL: <https://tryntrava.com/oldcatalog/tproduct/192388750412-skamya-lada> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 9. Ильгиз Фазулзянов. Комод «Чертополох». 2019. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2019/tproduct/527950203001-komod-chertopoloh> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 10. Сергей Паршаков. Динамическая видеоинсталляция «3x9». 2024. Источник изображения — URL: <https://design.hse.ru/news/3966> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 11. Гюлар Шахвердиева. Сила. 2023. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2023/tproduct/464596314561-kartini-sila-i-uvidet> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 12. Дмитрий Логинов. Светильники «Федора» в частном интерьере работы итальянского архитектора Анны Лизы Турко. 2016. Источник изображения — URL: <https://www.axolight.it/en/project/fedora-private-residence-sicily-italy> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 13. Светлана Попова. Столы и вазы из серии «Паужна» в экспозиции «Природа предмета. Современный дизайн и традиции». 2024. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/photovideo> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 14. Дмитрий Рытаев. Три скульптосветильника «Символы — это знаки определенной реальности». 2024. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/oldcatalog/tproduct/493850236372-simvoli-eto-znaki-opredelennoi-realnosti> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 15. Михаил Чистяков. Серия подвесных светильников «Чудотворская». 2023. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2023/tproduct/476823170541-seriya-podvesnih-svetilnikov-chudotvorsk> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 16. Саша Малышева. Коды вечности: Орнаментальная Метаморфоза Ценностей. Фрагмент

вышивки. 2024. Источник изображения — URL: <https://salllka.art/codes-of-eternity> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 17. Саша Малышева. Коды вечности: Орнаментальная Метаморфоза Ценностей. Общий вид композиции. 2024. Источник изображения — URL: <https://salllka.art/codes-of-eternity> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 18. Алина Кужелева. Серия «Наследие. Русский Север» из 4 предметов: «Плодородие», «Семья», «Ткань», «Солнце». 2024. Источник изображения — URL: <https://giarti.com/product/1341304> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 19. Ксения Ладатко. Будет как будет. 2023. Источник изображения — URL: <https://ladatko.com/> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 20. Елена Приходько. Комод «Важно». 2024. Источник изображения — URL: <https://russdesigner.ru/page71875181.html> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 21. Ольга Миккова. Настольная лампа из коллекции «Буквица». 2022. Источник изображения — URL: <https://tryntrava.com/catalog-2022/tproduct/381220067861-kollektsiya-bukvitsa> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 22. Мария Мельцаева. Композиция из quadriptych «Адаптация. Павловопосадский платок». 2025. Источник изображения — URL: <http://svoyasy.ru/2025/meltsaeva> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 23. Мастерская А.В. Парилова, Палех. Мини-бар «Охота на медведя». Авторы росписи: Дмитрий Волков, Анна Сурикова. 2021. Источник изображения — URL: <https://palekh-parilov.com/catalog/kollektsiya-predmetov-palekh/mini-bary/?PRODUCT=80> (дата обращения: 25.09.2025)

Ил. 24. Алена Ахмадуллина для «Хохломы». Ковер «Хохлома». 2024. Источник изображения — URL: <https://akhmadullina.khokhloma.com/product-kover-hohloma-1> (дата обращения: 25.09.2025)

References

Assmann, Jan (2004). *Cultural Memory: Writing, Remembrance and Political identity in the high cultures of antiquity*. Moscow: Languages of the Slavic Culture. [In Russ]

Bely, Andrei (1990). *At the Border of Two Centuries*. Moscow: Khudozhestvennaya Literatura. [In Russ]

Bondarenko, Ilya Yevgrafovich (2018). *Notes of an artist-architect: works, meetings, impressions*. [In Russ]

Vasnetsov, Apollinary Mikhaylovich (1957). *How I Became an Artist and How and What I Worked* // Apollinary Vasnetsov: To the 100th Anniversary of Birth. Moscow: The Moscow Worker. [In Russ]

Vasnetsov, Apollinary Mikhaylovich (2006). *A journey for gaining the truth* // Vasnetsov Apollinary Mikhaylovich. Echoes of the Past. Moscow: The Moscow Studentbooks. [In Russ]

Yevtushenko, Marina Mayevna (2017). *Academician of Painting F.G. Solntsev (1801–1892)*. Moscow: Kuchkovo pole. [In Russ]

The Forgotten Architect F.F. Richter. To the 190th Anniversary of Birth. (2000). Edit. Komarova Irina Ilyinichna. Works of the State Historical Museum, Edition 117. [In Russ]

Catalogue of the SVOYASY exhibition in the All-Russian Museum of Decorative Arts (2024). Compiled by N, Yustitskaya. Moscow. [In Russ]

Kirichenko, Evgenia Ivanovna (1978). *Russian architecture in the 1830s–1910s*. Moscow: Iskusstvo. [In Russ]

Kirichenko, Evgenia Ivanovna (1997). *Russian Style. The Search for Expression of National Identity*. Nationality and Nationality. Traditions of Old Russian and Folk Art in Russian Art of the 18th and Early 20th Century. Moscow: Galart: AST. [In Russ]

Pechenkin, Ilya Evgenievich (2018). *Some Notes on the Russian Style Revival in 19th-century Architecture* // Moscow: Artikult. URL: <https://articult.rsuh.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-pechenkin.php> (access date: 24.09.2025). [In Russ]

Savelyev, Y.R. (2008). *The Art of the Historicism and State Commissioning: The Second Half of the 19th — Early 20th Centuries*. Moscow: The Coincidence. [In Russ]

Savelyev, Yuri Rostislavovich (2009). *Nikolay Vladimirovich Sultanov. Portrait of an Architect of the Historicism Era*. Saint Petersburg: Faces of Russia. [In Russ]

Shcherbatov, Sergei Alexandrovich (2000). *The Artist in Russia Past*. Moscow: XXI vek — Soglasie. [In Russ]

Strugova, Olga Borisovna (2005). *Furniture in the Russian Interior of Late XIX — Early XX centuries*. Moscow: The Rudentsovs Publishing House. [In Russ]

“Theatrocracy. Catherine II and the Opera”: Based on Materials from the Exhibition of the Same Name (The Grand Palace of The Museum-Reserve Tsaritsyno, September 19, 2021 — January 9, 2022) (2022). Compiled by A.S. Korndorf. Moscow: The State Museum-Reserve Tsaritsyno. [In Russ]

Модульная память: образ индустриального жилья в видеоигровой архитектуре

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-118-147

Аннотация

Статья посвящена репрезентации советской панельной архитектуры в видеоиграх и анализу тех смыслов, которые она обретает в цифровой среде. Панельное домостроение рассматривается как одно из важнейших явлений архитектурной истории XX века, сформировавшее облик советских городов и повседневность миллионов людей. Серийность и унификация, лежавшие в основе индустриального домостроения, превращаются в культурный код, доступный для интерпретации и переосмысления в медиа. В игровой культуре панельный дом выступает не только в качестве узнаваемого визуального мотива, но и как артефакт памяти, благодаря которому возможно исследование ностальгии, реконструкция прошлого и создание новых форм коллективной идентичности. В статье анализируются современные проекты — от инди-игр до крупных коммерческих релизов. На примере таких проектов как «ШХД: Зима», *PANELKA*, *Bright Lights of Svetlov* и других показано, что архитектурные пространства в цифровой среде могут служить не только фоном, но и полноценным инструментом нарративного и эмоционального воздействия. Игровые механики позволяют проживать архитектуру вовлеченно: проектировать интерьеры, взаимодействовать с деталями быта, сопоставлять их с личными воспоминаниями и культурными ассоциациями. Модульность и повторяемость панельной архитектуры находят параллели с логикой дизайна уровней, ритм и структура которых формируются набором ограниченных элементов. Исследование демонстрирует, что цифровая репрезентация панельного дома раскрывает новые способы взаимодействия архитектуры, памяти и медиа. Она позволяет не только фиксировать культурное наследие советского модернизма, но и превращать его в ресурс для осмысления настоящего, создавая уникальные сценарии переживания повседневности.

Ключевые слова: memory studies, game studies, панельное домостроение, массовое жилье, ностальгия, советская архитектура, игровая архитектура, цифровая культура

М. В. ШИБАЕВ

Фонд V–A–C, Дом культуры
«ГЭС-2», 119072, Россия,
Москва, Болотная наб., д. 15
cogonelo@gmail.com

MAXIM V. SHIBAEV

V–A–C Foundation, GES-2 House of Culture,
119072, Russia, Moscow, Bolotnaya Emb.,
Building 15
cogonelo@gmail.com

Для цитирования: Шибеев М. В. Модульная
память: образ индустриального жилья
в видеоигровой архитектуре //
Журнал ВШЭ по искусству и дизайну /
HSE University Journal of Art & Design.
№ 8 (4/2025). С. 118–147

modular memory:
the image of industrial
housing in videogame
architecture

Abstract

The article examines the representation of Soviet panel housing architecture in video games and explores the meanings it acquires within digital environments. Panel construction is considered as one of the most significant phenomena of twentieth-century architectural history, shaping the urban landscape of Soviet cities and the everyday life of millions. It is argued that seriality and standardization, central to industrial housing production, have been transformed into a cultural code that can be interpreted and reimagined across different media. In contemporary game culture, the panel house functions not only as a recognizable visual motif but also as a medial artifact of memory, enabling experiences of nostalgia, reconstructions of the past, and the creation of new forms of collective identity.

The article analyzes a range of recent projects, from indie games to large-scale commercial releases. Case studies such as *It's Winter*, *PANELKA*, *Bright Lights of Svetlov*, and others, illustrate that architectural spaces in digital media are not merely decorative backdrops but active instruments of narrative and emotional engagement. Game mechanics invite players to inhabit architecture directly: to design interiors, interact with everyday objects, and connect them with personal memories and cultural associations. The modularity and repetitiveness of panel architecture parallel the logic of level design, where limited sets of elements generate rhythm and spatial coherence within virtual worlds. The study demonstrates that digital representations of panel housing open new ways of linking architecture, memory, and media. They not only preserve the cultural legacy of Soviet modernism but also transform it into a resource for understanding the present, producing unique scenarios of experiencing everyday life.

Keywords: memory studies, game studies, panel housing, mass housing, nostalgia, Soviet architecture, game architecture, digital culture

Введение

Индустриальное домостроение — одно из крупнейших явлений архитектуры XX века, оставившее след и в облике городов, и в культурной памяти советских граждан. Оно возникло как ответ на жилищный кризис и попытку модернизировать среду, соединяя утопию и технологию. Предтечей стал опыт европейских модернистов в СССР 1930-х, прежде всего работа Эрнста Мая в Магнитогорске, где архитектура подчинялась задачам государства. В отличие от западных практик, архитекторы в СССР действовали в жестких рамках политических приоритетов индустриализации — необходимо было создать предприятие, а «возведение прилегающего к нему рабочего поселка (города) расценивалось государственными органами как побочная и второстепенная задача» [Волперт, Писториус, 2014, с. 9]. Опыт Мая в Магнитогорске показывает, что модернистский язык архитектуры и западные градостроительные принципы встраивались в советский контекст лишь частично, нередко уступая место логике власти и индустриального производства. Тем не менее, именно этот опыт можно считать ранней предысторией массового жилья, предвосхитившей серийность и унификацию, которые позднее воплотились в панельном домостроении.

Программы индустриального строительства, развивавшиеся с 1950-х годов, радикально изменили представления о жилой среде. Миллионы семей впервые получили отдельные квартиры, массовое жилье стало доступным, а города — унифицированными. С тех пор панельный дом закрепился в коллективном воображении как символ эпохи, связанной одновременно с надеждами на улучшение качества жизни и с неизбежным обесцениванием индивидуального опыта в условиях стандартизированного пространства.

В архитектурной теории и культурологии панельный дом рассматривается не только как техническое решение, но и как социокультурный феномен. Игорь Пилипенко выделяет пять основных этапов в истории массового строительства — от экспериментальных форм и решений к системе серийного индустриального домостроения, а затем к его институционализированной стагнации [Пилипенко, 2021, с. 578–587]:

1. НЭП (1921–1928) — рост жилищного строительства за счет частной инициативы;
2. Первая–третья пятилетки (1929–1941) — приоритет индустриализации, формирование нормативной базы;
3. Военный период и восстановление (1946–1955) — акцент на восстановление разрушенного фонда, сохранение жилищного кризиса;
4. Массовое домостроение (1956–1975) — переход к индустриальным методам, крупнопанельные технологии, быстрый рост объемов строительства;
5. Стагнация и улучшение качества (1976–1990) — замедление роста, но улучшение качества квартир и обеспеченность граждан отдельным жильем.

Индустриальные методы строительства задали специфический образ города: он начал рассматриваться как совокупность серий, модулей и повторяющихся ячеек, что стало одним из итогов стандартизации жилья при Хрущёве, как и появление термина «типовое строительство» [Устюгова, Конева, 2020, с. 220]. Рационализированная модель повседневности одновременно освобождала человека от коммунальной тесноты и дисциплинировала его, помещая в пространство, где всё заранее задано конструктивной логикой и нормами. Отсюда возникает двойственная семантика панельного дома: он может пониматься и как воплощение социального прогресса, и как символ отчуждения, монотонности и деперсонализации.

Сегодня интерес к панельным кварталам выходит за пределы сугубо архитектурного анализа. Они становятся объектами искусства, медиа и цифровой культуры¹. Визуальные образы хрущёвок и брежневок появляются в кино, литературе, фотографических сериях и, что особенно показательно, в видеоиграх. В игровом пространстве архитектурные формы обретают новую жизнь: они не только воспроизводятся в качестве узнаваемого фона, но и включаются в интерактивный опыт, формируя особые сценарии восприятия памяти о советской повседневности. Современные исследования видеоигр показывают, что они способны выполнять функции, ранее свойственные кино или литературе: транслировать исторические нарративы, моделировать социальные практики, формировать опыт проживания пространства. Включение панельной архитектуры в игровые миры позволяет рассматривать ее как элемент культурной памяти в цифровой среде. Здесь панелька превращается в символ, артефакт, позволяющий игрокам заново проживать знакомые или вымышленные пространства. Для анализа такого рода репрезентаций необходимо учитывать междисциплинарный контекст. С одной стороны, история архитектуры и урбанистики, где панельные дома рассматриваются как результат модернистских экспериментов и государственной жилищной политики. С другой — исследования культурной памяти и медиа, указывающие на то, что цифровые технологии создают новые формы сохранения и переосмысления прошлого. Особую роль здесь играет экранная культура, прошедшая трансформацию от кинематографа к телевидению, а затем к видеоиграм, в которых воспоминание совмещается с возможностью активного соучастия [Тарасов, Беляев, 2023, с. 54]. На новом видеоигровом этапе архитектура становится сценой, а игрок — ее обитателем и интерпретатором.

В центре статьи — вопрос о том, как советская панельная архитектура репрезентируется в видеоиграх и какие смыслы она обретает в цифровом пространстве. Индустриальные формы прошлого предстают носителями культурной памяти, а цифровые среды создают условия для их новой интерпретации, расширяя архитектурный дискурс и включая в него виртуальное

¹ Этот сдвиг фиксируется как в визуальной культуре (книги и фотосериалы о массовом жилье и моногородах), так и в исследованиях ностальгии и цифровой памяти; в игровом поле он осмысливается через сюжеты «постсо-

ветской повседневности» и ее медиа-мифологизацию. См., напр.: [Бойм, 2019; Zupagrafika, 2019; Zupagrafika, 2021; Артамонов, Балаш, Сюсюкин, 2025; Белов, 2024].

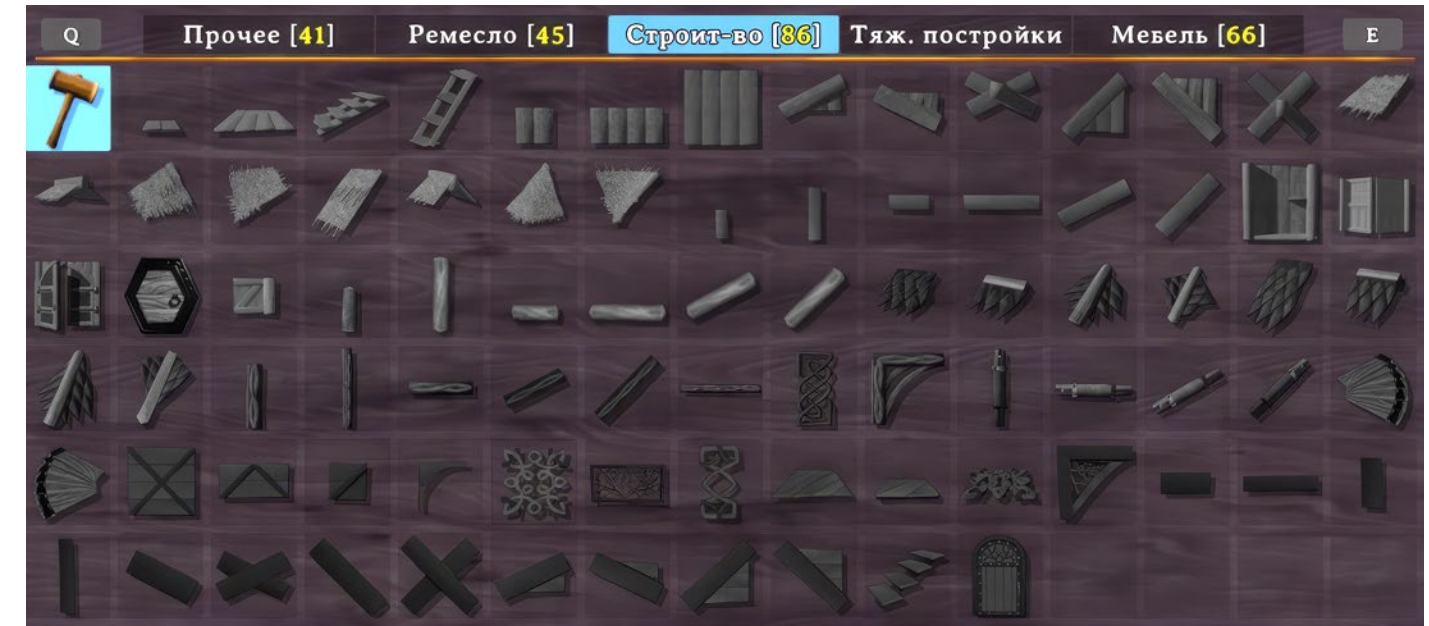
бытование панельного дома. Речь идет не только о «советском сеттинге», но и о том, как цифровая среда позволяет по-новому пережить, исследовать, деконструировать знакомые архитектурные формы. В ряде отечественных и зарубежных игр панельные дома и модульная система становятся не просто фоном, а частью художественного замысла и логики построения пространства. Функции архитектуры для воплощения этих замыслов отличаются в разных играх, сеттингах и жанрах: от симуляторов (*The Sims 3*, 2009; *The Sims 4*, 2014; *PANELKA*, 2025) до *survival*-проектов (*Valheim*, 2021; *Enshrouded*, 2024) и работ с акцентом на нарративе и эмоциональном воздействии («ШХД: Зима», 2019; *Bright Lights of Svetlov*, 2021; «ПАНЕЛЬ-КИ», 2022; *Nier: Automata*, 2017). Эти проекты задают новые отношения между пространством, памятью и игроком, в том числе переосмысляя виртуальную архитектуру как медиум, способный работать с эмоциональным опытом. Несмотря на возрастающее внимание к теме архитектуры в цифровой культуре, исследования, посвященные именно панельной типологии в видеоиграх, остаются единичными. Между тем, как показывают примеры, рассмотренные в данной статье, панельная архитектура в видеоиграх — это не просто визуальный мотив, а часть культурного кода, инструмент для реконструкции памяти.

Для анализа были выбраны игры, где панельная архитектура представлена наиболее выразительно — как визуально, так и на уровне игровых механик. Подборка охватывает разные форматы — от инди до крупных релизов — и фокусируется на репрезентативных примерах в пределах 2009–2025 годов. Метод исследования — качественный анализ игровых пространств и их сопоставление с архитектурными и культурными контекстами.

Модуль, типология, повтор: архитектурная структура виртуального города

Советская панельная архитектура создавалась как проект производственной, социальной и пространственной рационализации. Каждая серия домов представляла своего рода «архитектурную грамматику», предназначенную для масштабного воспроизводства. Повторяемость, модульность, стандартизированный монтаж — эти принципы должны были стать не только техническим решением, но и символом эпохи, воплощавшей мечту о рационально устроенном будущем. Города, организованные по принципу «кварталов» и «микрорайонов», должны были позволить эффективно осуществлять территориальное регулирование рабочей силы [Vronskaia, 2021, с. 12–13]. Именно эта архитектура — обезличенная, но при этом крайне узнаваемая — становится в цифровых играх полем для эстетического и культурного переосмысления.

В дизайне уровней модульные формы нередко используются как структурный прием. Полигоны, лежащие в основе игровой архитектуры, — строительные элементы для создания объемных объектов: чем больше полигонов, тем более детализированным получится объект. Соответственно, модули, блоки и панели — полигональные объекты — в видеоиграх сегодня



Ил. 1
Скриншот интерфейса *Valheim*. Предоставлено автором

Ил. 2
Скриншот интерфейса *Enshrouded*. Предоставлено автором

встречаются повсеместно в самых разных вариациях. Они формируют визуальную ритмику, задают модульную логику организации пространства и позволяют конструировать уровни из повторяющихся элементов, объединенных в наборы. Хотя не все модульные ресурсы разрабатываются как наборы, время, потраченное на планирование модульного набора, окупается, так как уменьшает потребность в переработках или трате сил на создание новых цифровых объектов. Логика панельной серийности концептуально рифмуется с производственными циклами игровой разработки: модульные ассеты, тайлы, префабы, наборы и сетка навигации обеспечивают элементы, из которых собирается уровень. Именно потому панельный дом — это не только узнаваемый объект, но и «родной» для видеоигр принцип организации мира: шаблонные элементы задают темп перемещения и паттерны взаимодействий. Принципы унифицированной сетки, стандартных измерений и повторяемых элементов позволяют гибко и эффективно строить пространственные структуры.

Инструменты модульного проектирования доступны не только геймдизайнерам, но и игрокам. В *Valheim* или *Enshrouded* можно строить жилища из типовых элементов — стен, крыш, лестниц. Логика игр в жанре выживания, основанная на утилитарности и скорости возведения, неожиданно переключается с принципами советского индустриального модернизма, где готовый воспроизводимый объект упрощал процесс освоения среды. В *Valheim* панельное строительство — это метод возведения построек с использованием отдельных модульных элементов, панелей, из дерева, камня или других материалов. Методика строительства основана на грамотном размещении стен, полов и крыш, которые соединяются друг с другом, формируя прочные конструкции (Ил. 1). Таким образом, строительство основывается на четырех принципах:

- модульность: фиксированные размеры элементов позволяют легко комбинировать их, что напоминает индустриальное строительство;
- прочность: панели держатся на опорных конструкциях, без которых возможен обвал;
- оптимизация: использование минимального количества ресурсов за счет несущих конструкций. Строительные материалы добываются игроком вручную: например, дерево нужно спилить, порубить и донести до дома;
- ровные линии: панели позволяют строить аккуратные симметричные сооружения.

Похожая система строительства используется и в игре *Enshrouded*. В ней игроки используют стандартные блоки и панели, которые также можно комбинировать друг с другом. Как и в предыдущем примере, строительство ведется из объектов фиксированных размеров, которые соединяются между собой. В процессе строительства новые элементы автоматически подстраиваются под соседние, что упрощает выравнивание и создание симметричных конструкций (Ил. 2). Характерной особенностью игры является



Ил. 3

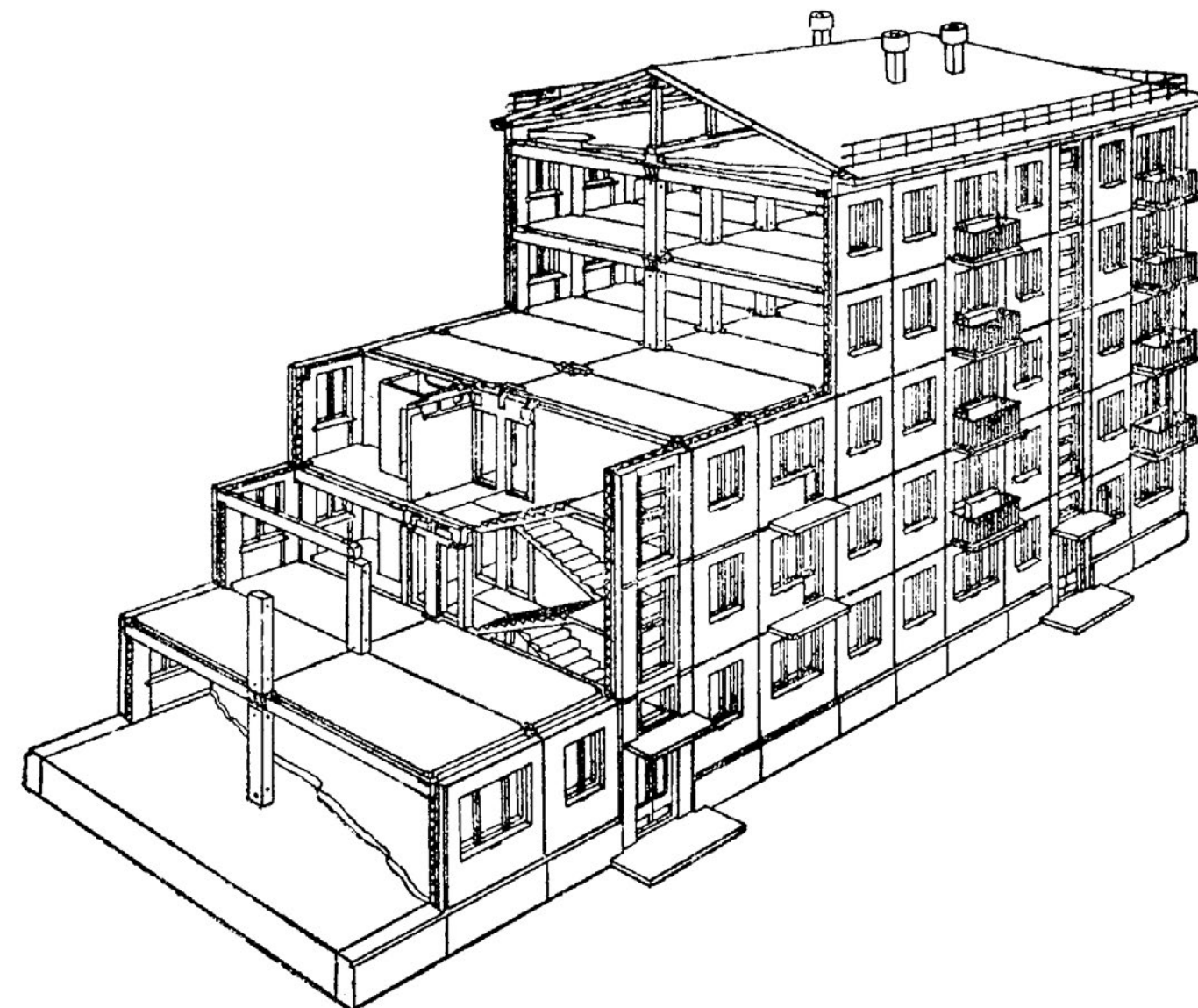
Скриншот интерфейса *Sims 4* с выбором готовых модулей. Предоставлено автором

возможность игровой реставрации/реконструкции: в виртуальном мире можно найти множество полуразрушенных зданий, вручную проанализировать материалы сохранившихся помещений и доработать их на свое усмотрение.

Еще один пример модульного строительства — *The Sims 4* (2014). Возможность размещать меблированные комнаты — готовые модули, которые можно интегрировать в подготовленные планы или располагать их отдельно — появилась в серии *The Sims* лишь с выходом четвертой части. Эта функция позволяет игроку выбрать из каталога уже оформленную комнату (например, кухню, спальню или ванную) и установить ее на участок целиком, без необходимости самостоятельно возводить стены и подбирать мебель (Ил. 3). В предыдущей части, *The Sims 3* (2009), существовала лишь ограниченная система чертежей планировок, однако она не предлагала готовых интерьеров с меблировкой и декором. Сам процесс строительства дома в игре опирается на использование тонких стен, которые устанавливаются на фундамент. Конечно, внутриигровая архитектура *The Sims* визуально имеет мало общего с модернизмом XX века, зато легко обнаружить концептуальные сходства. Например, в *The Sims 4* (2014) можно сохранять планы помещений и использовать их в качестве повторяющихся единиц. Любопытно и то, что в игре можно строить дома только до четырех этажей (без учета подвала). С концепцией панельного дома здесь, кроме ограниченной этажности, не много общего, но в подобном ограничении всё равно прослеживаются черты утилитарности и функциональности. Стоит заметить, что внутриигровая архитектура *The Sims* склонна к простой геометрии, с прямыми углами и симметрией.

Игровые механики из перечисленных игр по-разному осмысляют модульное и панельное домостроение, но все они объединены общими мотивами. Во-первых, это использование готовых панелей и модулей, что значительно упрощает весь процесс строительства. Во-вторых, физика виртуальных миров ориентирует игрока на реалистичное строительство, соразмерное персонажам. В-третьих, в основе всех построек лежат базовые потребности, которые необходимо удовлетворять игроку, заброшенному в мир с ограниченным количеством средств [Statham, Jacob, Fridenfalk, 2022, p. 2]. Именно поэтому самым первым жилищем игрока во многих подобных играх будет примитивный модуль — небольшая коробка из простейших материалов, которая будет видоизменяться в процессе игры.

Повторяемость конкретных архитектурных форм в ряде игр, выполненных в советском сеттинге, решает сразу несколько задач: с одной стороны, она создает атмосферу узнавания и псевдодокументальной достоверности, с другой — становится метафорой. Игры с советским сеттингом вызывают особый отклик у аудитории в России и на постсоветском пространстве, поскольку в них переплетаются элементы повседневности, хорошо знакомые по культурному опыту. Даже погружаясь в условные сюжеты и вымышленные миры, игроки неизбежно сталкиваются с узнаваемыми аллюзиями, которые отсылают их к детским воспоминаниям и коллективной памяти.



Ил. 4

Аксометрический разрез крупнопанельного дома для массового строительства

Панельный дом визуально можно представить в виде конструктивной сетки за счет ячеистой структуры несущих панелей, повторяющихся сегментов, таких как подъезды, лестничные пролеты и этажи, а также стандартные оконные модули, расположенные по строгой схеме (Ил. 4). В эссе, посвященном влиянию сеточной логики на искусство, Розалинд Краусс использует термин грид, наделяя его таким свойством, как шизофреничность: произведение, выполненное в логике подобной сетки, или грида, создает иллюзию того, что за пределами этой сетки находится что-то еще, а следовательно, потенциально оно может быть бесконечным [Krauss, 1979, pp. 61–62].

Панельный дом нельзя назвать бесконечным, но логика советского модернизма с его серийностью рождала утопию непрерывного города — растущего вдоль, через повторяющиеся фрагменты. Панельный массив становился пространственным аналогом идеологической линейности — линии партии, прогресса, железной дороги. Еще Николай Милютин предлагал поточно-функциональную планировку городов [Милютин, 1930, с. 27], а Вигдария Хазанова отмечала «горизонтальные артерии сообщения» нового быта [Хазанова, 1980, с. 196]. Эта логика ленты трансформировалась в модульное домостроение, где каждый элемент автономен и повторяем. В играх панельные массивы воспроизводят тот же эффект: новые звенья мало отличаются от предыдущих, создавая ощущение утопической ловушки.

В качестве примера можно привести архитектуру в игре *Nier: Automata* на уровне *Desert Housing*, где необъятных размеров заброшенный район предстает в виде системы жилых комплексов (Ил. 5). Игрок перемещается среди руин, как по лабиринту, натываясь на заваленные песком проржавевшие автомобили, детские площадки и обломки зданий. Образ безжизненной пустыни аллегорически подчеркивается подходящей архитектурой: многоэтажные панельные дома, которые некогда служили жилым пространством для тысяч семей, теперь выглядят как уходящее вдаль и ввысь монолитное кладбище. Архитектурный образ здесь обобщен: он воспроизводит эффекты серийности и секционности массового жилья, но не отсылает к конкретному образцу.

В некотором роде, архитектура типового строительства в экстерьере и интерьере видеоигровых домов продолжает логику шизофренического грида. Высшей точкой этой метафоры служит сразу несколько проектов (Samosbor, 2020; «Клеть», 2024), в которых появляется гигахрущёвка — гипертрофированная форма архитектуры «хрущёвского» типа. Термин используется для описания фактически бесконечных, абсурдно масштабных панельных домов, которые визуально отсылают к советским «хрущёвкам», но многократно преувеличивают их масштаб². Это символ не знающей меры утопии, в которой изначальная идея доступного жилья осмысляется сквозь

² Термин «гигахрущёвка» не является архитектурным, он возник в среде игроков и художников для обозначения концепции бесконечного или чрезвычайно огромного комплекса, который состоит из жилых

блоков, заводов, исследовательских институтов и других объектов инфраструктуры. Иными словами, речь идет не столько о «хрущёвке», сколько о типовом строительстве в целом, воспринимаемом как единый массив.



Ил. 5

Внутриигровая фотография *Nier: Automata*.
Предоставлено автором

призму памяти и травмы, а визуальный язык критикует советский модернизм, по сути изображая пространство антиутопии.

Функциональная нейтральность панельной архитектуры не только обнажает геометрию и делает зримой саму логику серийности, но также позволяет по-особенному воспринимать те предметы, которые наполняют эти помещения. Тем не менее, низведение архитектуры до схемы не всегда связано с желанием создать пространство исключительной отчужденности или тревоги. Существует мнение, что использование сеттингов Центральной и Восточной Европы в играх в жанре хоррор влечет за собой риск фетишизации и стереотипного использования постсоветского пространства [Krobová, Janík, Švelch, 2023, p. 49]. Игровые разработчики действительно эксплуатируют этот подход, используя в том числе архитектурные образы для создания напряженной атмосферы.

Наибольший интерес представляет ситуация, когда интерьеры и экстерьеры советской панельной застройки выступают медиумами восприятия. В «ШХД: Зима» в фокус внимания попадают типовые дома и их интерьеры: на сюжетном уровне ничего не происходит, но каждый элемент рассказывает свою историю. Замкнутый характер игры с самого начала побуждает взглянуть на виртуальную среду не как на набор бытовых объектов, а как на целостное и выразительное пространство (Ил. 6). Появившись внутри квартиры, игрок может включить микроволновку и послушать ее гул, выбросить мешок в мусоропровод и туда же отправить осколки бутылок, раскиданные на лестничном пролете — вероятно, одним из жильцов квартиры, в двери которых можно безответно постучать. Включив телевизор в комнате, игрок увидит лишь помехи, но услышит фоновую спокойную музыку, способную вызвать ассоциацию с советским кинематографом. «Погрузись в безвременье, ни к чему не готовься», — фраза, которую можно обнаружить в одной из внутриигровых записок, описывает и геймплей игры.

После выхода на улицу игрок блуждает по засыпанным снегом дворам, натываясь на неоновые вывески, — например, магазина «Продукты» или салона красоты «Элиза», — а также на снегоуборочную технику, которая очень медленно передвигается по дорогам, не справляясь с непогодой. Эта спокойная умиротворенность позволяет сместить фокус внимания с геймплея или отсутствующей в игре остросюжетности на наполнение пространства и эстетику. Но можно взглянуть на проект и иначе: например, Диего Мехия-Аландия и Луис Наваррете-Кардеро считают, что игрок оказывается в плену идеологического бездействия, будучи неспособным осуществить свойственное видеоиграм развитие альтер-эго или хотя бы сюжета, и таким образом геймплей становится болезненной метафорой советского общества [Mejía-Alandia, Navarrete-Cardero, 2023, p. 65]. Такой взгляд на «советское» и «постсоветское» свойственен зарубежной критике и, как замечает доктор политических наук Сергей Белов при анализе игры *Atomic Heart* (2023), может отразиться и на наполнении, учитывая, что «игровой образ СССР выстроен преимущественно на основе копирования художественных нарративов, которые во многом были сформированы



Ил. 6

Внутриигровая фотография «ШХД: Зима». Комната.
Предоставлено автором

Ил. 7

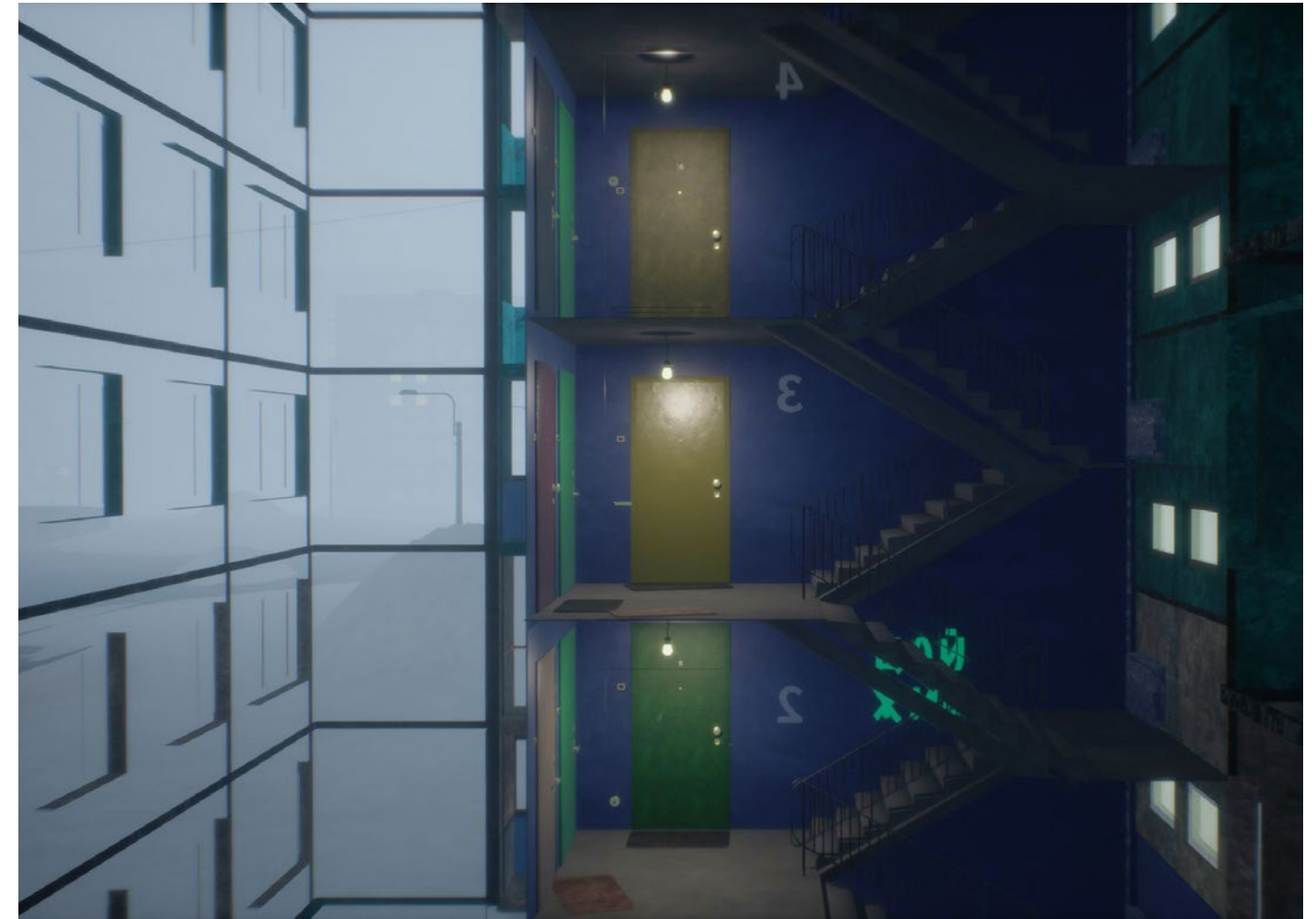
Внутриигровая фотография «ШХД: Зима». Одно
из игровых зданий. Предоставлено автором

в периоды интенсификации противостояния США и Советского Союза» [Белов, 2024, с. 182].

Можно предположить, что источником вдохновения для создателей «ШХД: Зима» стали дома серии II-49 — одной из наиболее массовых девятиэтажных панельных серий конца 1960-х — начала 1970-х годов. II-49 — своего рода переходная форма между хрущёвкой и полноценной «брежневкой» — сохраняет минимализм и утилитарную эстетику раннего массового домостроения, но увеличивает высотность до девяти этажей. Этажность — один из главных индикаторов: для типичных хрущёвок характерно ограничение в четыре-пять этажей, обусловленное отсутствием лифтов и лифтовых шахт в проекте. Но в «ШХД: Зима» лифтовая шахта отсутствует. При этом в серии II-49 использовались выступающие открытые балконы с простыми металлическими ограждениями, а не утопленные лоджии, свойственные более поздним сериям (например, II-57 или П-44). Именно такая балконная система отчетливо читается на игровом фасаде (Ил. 7). Фасад дома в II-49 — гладкий, крупнопанельный, без цветных вставок и сложной фактуры. Вертикальные швы между панелями минимальны, горизонтальные почти не видны, что формирует строгий и ритмичный рисунок — в то же время, в игре дом словно облицован большими плитами, скорее напоминающими серию II-57. Оконные проемы относительно небольшие. Визуальный ритм фасада не прерывается декоративными элементами, что усиливает эффект монотонности и повторяемости. Вне зависимости от того, была ли ориентация на II-49 осознанной или случайной, важно, что эта серия отражает простоту и лаконичность «хрущёвской» архитектуры. Воплощенные в ином масштабе, который позволил создать образ «увеличенной хрущёвки», эти параметры отражают то, насколько универсальным символом советской эпохи может выступать панельная многоэтажка.

Архитектурный код серийности: панельный дом в цифровой среде

Архитектор и VR-разработчик Огуз Оркун Дома акцентирует внимание на принципиальном отличии пространства в видеоигре от пространства в иной цифровой среде: оно не только визуализирует среду, но и закладывает возможность реакции и взаимодействия, наполняет окружение сюжетным смыслом [Doma, 2014, р. 14]. Игровое пространство, в том числе архитектура, становится не абстрактной репрезентацией, а местом присутствия и самоощущения игрока. Архитектура в цифровом пространстве обретает смысл лишь в той мере, в какой она сохраняет связь с реальной логикой проектирования, типологии и модульного мышления. Внимание к повторяемым формам и серийности находит прямое отражение в советской градостроительной политике второй половины XX века, когда панельные дома, построенные по сериям 1–464, II-14, II-67, КОПЭ и другим, стали архитектурным аналогом массового производства. Многие серии отличались стандартизированной модульной структурой, в которой архитектура теряла черты авторства. Благодаря повторяющемуся ритму и технической воспроизводимости новый подход к коллективному жилью был востребован не только в новых поселениях



Ил. 8

Внутриигровая фотография «ПАНЕЛЬКИ». Глитч позволяет увидеть здание внутри и снаружи одновременно. Предоставлено автором

у производств, но и в крупных городах, и за пределами городских центров, где строились целые кварталы в виде бетонных многоэтажек [Zuragrafika, 2019, p. 115]. Именно эта ритмичность, визуальная и физическая, становится узнаваемой и в цифровом пространстве.

Модульность играет здесь ключевую роль. Панельный дом — не столько уникальное сооружение, сколько тип, определяемый серийным проектом: он возводится из стандартизированных элементов соответствующих размеров и форм, что позволяет тиражировать планировочные решения. Эта характеристика определялась решением Никиты Хрущёва, который подчеркивал необходимость производства строительных материалов на специализированных заводах [Malaia, 2020, p. 3]. Не то чтобы рисунок городской застройки стал тотально унифицированным, но теперь гораздо большее значение стали иметь комплексы и ансамбли зданий, нежели единичные строения [Архитектура СССР, 1963, с. 50]. В играх модульная логика определяет навигацию: лестничные пролеты и подъезды повторяются, но детали различаются (Ил. 8). Такой прием усиливает эффект присутствия через внимание к мелочам и отражает реальную жизнь, где типовое пространство всегда содержит уникальные штрихи.

Серийность в советском строительстве была не только техническим, но и идеологическим решением: устранение уникальности трактовалось как универсализм. Следует учитывать, что со временем региональные власти перестали ограничиваться только реализацией проектов по московским планам и стремились разрабатывать собственные, что в определенной мере привнесло индивидуальные авторские черты в типовую архитектуру [Zuragrafika, 2019, p. 7]. В видеоиграх же типология превращается в культурный код, в том числе и потому, что когда игроки оказываются в вымышленном пространстве, они постоянно сталкиваются с деталями и мотивами, которые отсылают к знакомому с детства опыту: к повседневным предметам, узнаваемой архитектуре и образам среды, глубоко укорененным в их памяти [Артамонов, Балаш, Сюсюкин, 2025, с. 32]. Во многих проектах подобная повторяемость не обесценивает архитектуру, а возвращает ей выразительность, замедляя внимание игрока.

Советская панельная архитектура внутри видеоигр особенно чувствительна к смещению акцента с утилитарности на содержание. Серийность и стандартизация превращают ее в своего рода визуальный язык, составленный из ограниченного набора морфем: балкон, лестничный проем, подъездная дверь, бетонный шов. Но как всякий язык, этот архитектурный код допускает вариации. В фасадной грамматике типового строительства знаковость напрямую связана с повторением: панельный фасад говорит не о доме, а о серии, о потоке, о системе. Например, в моногородах, чья экономика и социальная жизнь почти полностью зависят от одного крупного предприятия или одной отрасли, жилые дома были спроектированы практически одинаково и построены с использованием сборных конструкций, но с достаточной изоляцией и озеленением, которые должны были компенсировать отсутствие визуального разнообразия [Zuragrafika, 2021, p. 6].



Ил. 9

Внутриигровая фотография «Неясное».
Предоставлено автором

Ностальгия и эстетизация советского быта

В современной городской среде постсоветского пространства значительная часть жилого фонда по-прежнему представлена зданиями, возведенными по принципам индустриального домостроения, включая уже упомянутые «хрущёвки», а также «брежневки». Часть из них подвергается реновации, часть — сносу, однако в последние годы наблюдается рост интереса к этой архитектуре со стороны индустрии видеоигр. И не последнюю роль в этом играет ностальгия. Светлана Бойм выделяет два типа ностальгии [Бойм, 2019, с. 24]. Первый — «реставрирующая» — предполагает попытку воссоздания прошлого в его идеализированном виде. Второй — «рефлексирующая» — ориентирован на критическое и ироничное осмысление прошлого через призму памяти и культуры. Оба подхода могут сосуществовать в игровых произведениях, формируя сложные образы архитектурных пространств. Крупнопанельные дома также нередко становятся метафорой идеологического давления и урбанистической стандартизации. Для игроков это может быть интересным сеттингом, особенно в антиутопических и постапокалиптических сценариях, где подчеркивается разрыв между утопией и реальностью. Такое прочтение связано как с историческим восприятием советской застройки, так и с ее нынешним состоянием, хотя в играх встречаются и нейтральные, и более позитивные интерпретации.

В *Papers, Please* (2013) панельный дом, в котором живет главный герой, служит фоном для повествования, усиливая атмосферу отчуждения и бюрократического контроля — в данном случае разработчикам достаточно было добавить лишь одно изображение, визуализирующее дом, чтобы вызвать у игроков необходимую эмоцию. В *Beholder* (2016) многоквартирный дом выступает символом тотального надзора: каждый новый житель находится под постоянным надзором управляющего, задачей которого является поиск нарушителей порядка. В проекте «Неясное» архитектура ночного города становится способом погружения в меланхолическую, депрессивную атмосферу и эскапистское настроение, чему способствуют неотреставрированные подъезды, стоящие посреди пустыря дома и серо-голубая цветовая гамма (Ил. 9).

В игре «ПАНЕЛЬКИ» воспроизводится северный город с однообразной застройкой. Внимание игрока фокусируется на рутинности и замкнутом характере городской жизни. В то же время, сюжет игры «Санёк» (2024) погружает в 1990-е годы, — которые обычно принято изображать как неоднозначный период российской истории, — реконструируя позитивный опыт детства в постсоветской среде (Ил. 10). Но во всех случаях архитектурные формы играют значительную роль в построении нарратива и создании эмоционального фона.

Большой интерес представляет концепция топоса и «мифологии повседневности», разработанная Светланой Бойм [Бойм, 2002, с. 211]. Исследовательница указывает, что для понимания культурного значения пространства необходимо учитывать его материальные и символические атрибуты. Так, коммунальные квартиры 1960–1970-х годов включали набор устойчивых



Ил. 10

Внутриигровая фотография «Санёк». Предоставлено автором

предметных комплексов — от типовой мебели и сервизов до книг самиздата, — формировавших культурный код эпохи. Особый интерес представляют проекты, где игрок получает возможность самостоятельно конструировать виртуальные пространства. В *PANELKA* можно воссоздавать интерьеры конца 1980-х — начала 1990-х годов, используя реалистичные планировки типовых серий и мебель, знакомые жителям того времени. Даже стилистически «состаренные» предметы — с облупившейся краской или пылью — поддерживают эффект аутентичности. Функциональные и эстетические решения, принимаемые при обустройстве квартиры, становятся внешним выражением личности хозяина — своеобразной проекцией его «я» [Vella, 2019, pp. 159–162].

Интерьеры панельных домов в играх становятся своего рода «архитектурным сценарием», где актором является сам игрок. Так, в *PANELKA* типовая квартира не становится сценой, на которой разворачиваются сюжетные события. Игроку не важна история квартиры: он берет на себя роль дизайнера интерьера, задача которого — работа с формой и установка предметов из каталога: обоев, кухонных плит, животных, растений и даже стопок книг и рулонов туалетной бумаги (Ил. 11).

Игрок действует не по сценарию, а внутри заранее смонтированного пространства, обнаруживая в нем собственную логику. Архитектура не говорит сама за себя, но заставляет придумывать историю интуитивно: иными словами, игрок способен вообразить биографию несуществующего жителя квартиры, используя собственные воспоминания из детства или кино. Это противоречит тому, о чем пишет в своей работе Ксения Игаева: «формы ностальгии функционируют в рамках коммуникативной памяти, не рефлексивной о специфике медиа, но использующей доступные средства для развлечения аудитории и расширения своей ниши на рынке» [Игаева, 2023, с. 71]. Ностальгия как феномен обращается к коммуникативной и коллективной культурной памяти и может одновременно выступать формой рефлексии о специфике медиума. Геймплей игры *PANELKA*, ориентированный на чувственное освоение пустого пространства, демонстрирует, что видеоигры способны выступать рефлексивными средами, где игрок получает возможность творить осмысленно и художественно.

Оформляя квартиру в *PANELKA*, сталкиваешься с теми же трудностями, что и в реальности. Нормы 1957 года задали минимальные площади (16 м² для однокомнатной, 22 м² — для двухкомнатной, 30 м² — для трехкомнатной), сформировав планировки с тесными кухнями и коридорами. Поэтому мебель приходилось ставить с ограничениями: шкаф в коридоре, микроволновка на холодильнике (Ил. 12). Подобная логика действует и в игре, где богатый каталог предметов — от гарнитура и техники до часов, игрушек или пепельниц — позволяет воссоздавать типичный быт и насыщать пустую квартиру нарративами.

На момент написания статьи в игре были доступны планировки в сериях К-7 (1-комнатная и 2-комнатная квартиры), 464 (1-комнатная) и 1-447С-47 (2-комнатная). В реальном мире серия К-7 — пятиэтажный многосекционный



Ил. 11

Внутриигровая фотография *PANELKA*.

Спроектированный санузел. Предоставлено автором

Ил. 12

Внутриигровая фотография *PANELKA*.

Спроектированная кухня. Предоставлено автором

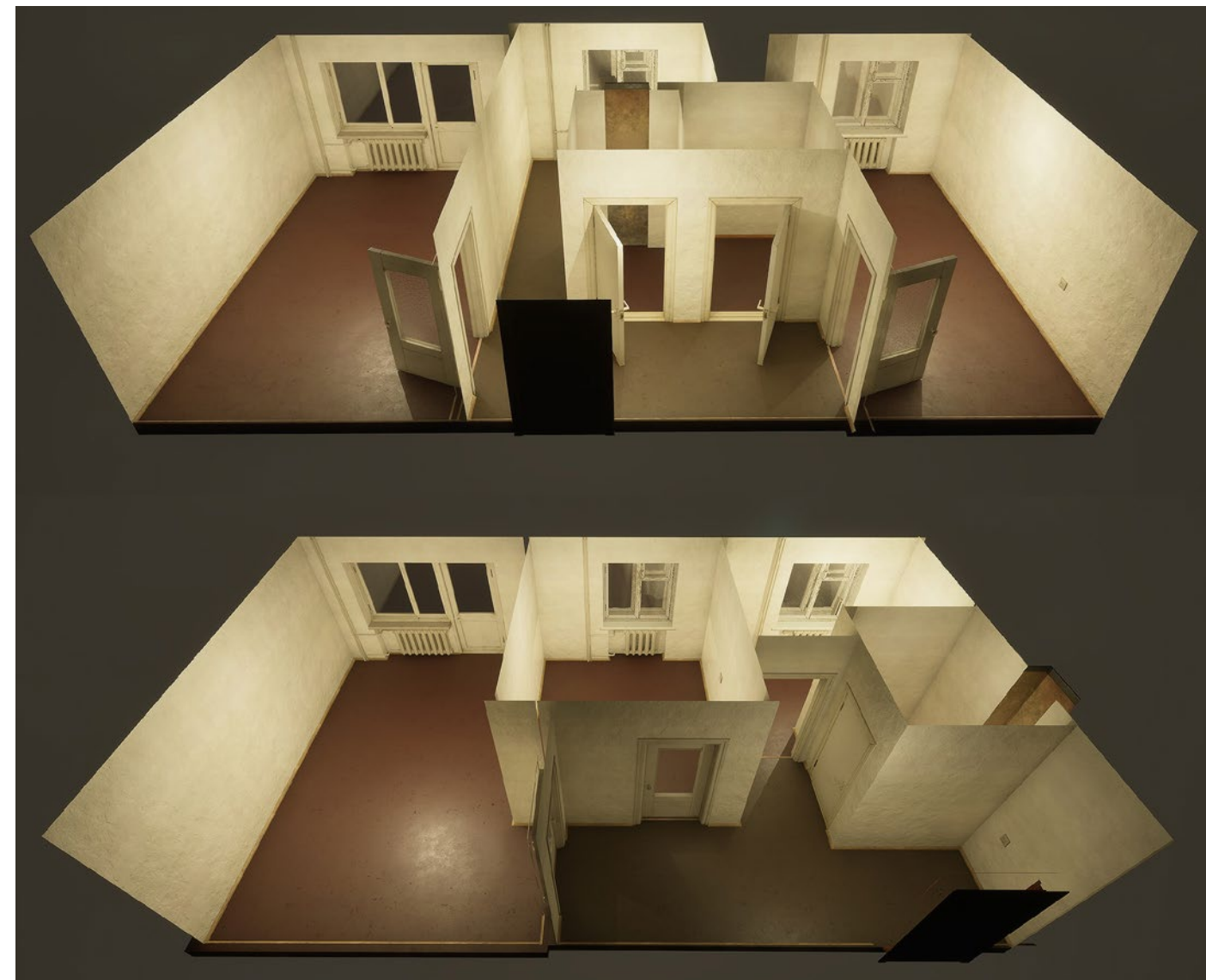
жилой дом, относящийся к зданиям периода Хрущёва, — возводилась с 1958 по 1970 год. В 1990-х в Москве было принято решение о сносе серии и к 2017 году в городе был снесен последний дом, находившийся на проспекте Маршала Жукова, д. 35, корп. 2. Это поднимает вопрос о медиуме видеоигр как цифровом архиве; о возможности сохранять память о проектах, в том числе архитектурных, уязвимых к переменам.

Наталия Брачиковска выделяет три уровня, на которых окружение формирует нарратив во взаимодействии с игроком. На уровне контекста игровая среда задает общее пространство действия, опираясь на жанровые нормы и ожидания, чтобы очертить рамку событий и впоследствии их переосмыслить. На макроуровне это мир, локации и объекты, создающие целостное представление об игровом пространстве. А на микроуровне — детали, складывающиеся в малые истории и вызывающие эмоциональный отклик [Brasikowska, 2021, pp. 172–173]. В играх панельный двор или подъезд становятся не просто проходными элементами, а пространствами воспоминаний. *PANELKA* показывает, как типологическая достоверность может сочетаться с личным выбором: игрок может воссоздать узнаваемый интерьер или превратить квартиру в инсталляцию. Это делает проект примером того, как «советское» превращается не в абстракцию, а в документально окрашенное переживание, основанное на памяти и ностальгии.

Таким образом, панельная архитектура работает с памятью. В *PANELKA* одна и та же планировка может быть «обжита» по-разному, следовательно, квартира оказывается не единственно уникальным образцом, а частью тиражируемого конструктора — как в руках одного игрока, так и в совокупности вариаций, созданных другими игроками. Панельная квартира становится камерной сценой, где сценаристом является сам игрок — как в песочнице на детской площадке (Ил. 13). В игровом контексте это место обретает иммерсивность — она погружает игрока, но не диктует, что ему делать, лишь вызывая определенные ассоциации набором возможных предметов. Панельный дом, будучи синонимом стандарта и серийности, неожиданно становится индивидуальным опытом — именно в видеоигровом медиуме, где он освобожден от реальных функций и воспроизведен искусственно.

Цифровая консервация культурной памяти

«ШХД: Зима» и *PANELKA* функционируют как реконфигурации культурной памяти, в которых воспоминание так или иначе уже отфильтровано разработчиком. Это не возвращение к прошлому, а производство его образа — в одном случае, статичного и атмосферного, а в другом — подвижного и гибкого. Как писал Морис Хальбвакс, память никогда не индивидуальна: она вписана в социальные рамки, и эти рамки определяют не только то, что мы помним, но и как мы это помним [Halbwachs, 1992, p. 38]. Панельные дома становятся в этом смысле архитектурными маркерами эпохи социализма со свойственными ей повторяемостью и циклом. Именно эта узнаваемость и приводит к ощущению «уже виденного» — своего рода архетипической узнаваемости, но без привязки к конкретному опыту. Ностальгия



Ил. 13

Внутриигровая фотография *PANELKA*. Разные планировки квартир. Предоставлено автором

в виртуальной архитектуре становится инструментом эмоциональной связи игрока с цифровым миром, позволяя возвращаться в прошлое и переосмысливать его. В *Bright Lights of Svetlov*, основанной на реальном радиационном инциденте, игроки проживают историю жильцов одной квартиры. Сначала двор и интерьер кажутся спокойными и медитативными, но постепенно становятся сценой для трагедии. Как и в *PANELKA*, здесь ключевую роль играет повседневность, обрастающая символами и значениями, которые превращают обыденное в носитель культурной памяти.

Визуальная среда игры опирается на точную реконструкцию материальной культуры позднесоветского быта. Интерьеры квартиры, планировка, мебель, отделочные материалы и предметы обстановки воспроизводят характерные черты жилых пространств индустриального домостроения (Ил. 14). Архитектура здесь не остается нейтральным фоном — напротив, она становится активным элементом повествования, формирующим ощущение монотонности. Пространство преображается лишь при заселении нового жильца — в тех же стенах он расставляет собственные предметы, которые понемногу меняют остающееся узнаваемым пространство. За обыденными деталями постепенно проступает трагический подтекст: знакомые вещи начинают работать как маркеры памяти и приобретать новый вес. Так бытовые истории жильцов неожиданно связываются с катастрофой — в финале игрок узнаёт, что причиной трагических событий стала капсула с цезием-137, замурованная в одной из стеновых панелей.

В контексте исследования архитектурной репрезентации в видеоиграх *Bright Lights of Svetlov* является показательной в нескольких аспектах. Во-первых, она иллюстрирует то, как типовая советская застройка может служить основой для создания эмоционально насыщенного нарратива. Во-вторых, проект демонстрирует потенциал цифровой среды для работы с ностальгией — в данном случае не «реставрирующей», воссоздающей идеализированное прошлое, а «рефлексирующей», позволяющей переосмыслить опыт через протяженность времени. Таким образом, *Bright Lights of Svetlov* вписывается в широкий спектр цифровых практик, использующих архитектуру как проводник культурной памяти. Игра подтверждает, что даже минималистичная по механике цифровая среда способна выступать полноценным инструментом исследования того, как цифровое пространство работает с коллективным культурным опытом. Визуальный облик жилых домов отсылает к усредненной типологии позднесоветской массовой застройки конца 1960-х — 1980-х годов (Ил. 15). Судя по всему, в игре не воспроизводится конкретная серия панельного домостроения. Вместо этого в фасадах комбинируются характерные черты секционных девятиэтажных домов этого периода: строгая симметрия фасадов, череда оконных проемов, консольные железобетонные балконы без остекления, плиточная облицовка светлых тонов.

Такие здания, ставшие основой микрорайонной планировки, формировали архитектурный фон советских городов и задавали унифицированный образ жилой среды. Игровыми прототипами могли послужить дома так называемого «второго поколения» типового индустриального домостроения,



Ил. 14

Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov*.
Предоставлено автором

отличавшиеся от хрущёвок большей этажностью, увеличенными площадями квартир, отдельными санузлами и улучшенной теплоизоляцией. В игровом пространстве этот обобщенный архитектурный образ служит узнаваемым маркером эпохи и одновременно нейтральным фоном, позволяющим сосредоточиться на бытовых деталях и повествовании.

Заключение

Панельный дом, возникший как ответ на острую жилищную проблему середины XX века, превратился в один из наиболее узнаваемых символов советской повседневности. Его индустриальная рациональность и стандартизированная эстетика были призваны воплотить идею социальной справедливости и «нового быта», но вместе с тем обернулись опытом монотонности и отчуждения, который десятилетиями определял облик городов. Сегодня, спустя более чем полвека, эти дома продолжают жить двойной жизнью. С одной стороны, они остаются материальным наследием, предметом критики за обезличенность и недолговечность. С другой — становятся важнейшими носителями памяти: их образ закрепился в визуальной культуре, в искусстве и цифровых медиа. Видеоигры особенно чутко улавливают это амбивалентное восприятие. Для западного игрока «панелька» зачастую выступает экзотической декорацией постсоветского пространства, для отечественного — местом узнавания и рефлексии над собственной историей.

Важным является и то, что игровая среда придает панельному дому новые функции. Он перестает быть лишь местом обитания и превращается в пространство действия, исследования и переживания. Игры позволяют испытать целый спектр эмоциональных состояний: тревожность пустых дворов, уют замкнутых квартир или, напротив, чувство отчуждения от серой монотонности. Эти аффективные режимы закрепляют образ панельного дома в коллективном воображении как живую культурную форму и объясняют устойчивый интерес к его эстетике у современных разработчиков. Увлечение панельной архитектурой в цифровой культуре не угасает. Тренд сохраняется: сегодня в разработке находятся новые игры, где советская застройка становится важной частью художественного замысла, например «Размена Не Будет», «Ларёк на улице Ленина» и *Domovoy*. Эти проекты по-своему интерпретируют наследие массового домостроения, а значит, можно ожидать дальнейших экспериментов с серийностью и визуальными кодами советской повседневности, открывающих новые формы репрезентации архитектуры в цифровой среде.

В более широком контексте обращение к панельной архитектуре через цифровые медиа поднимает вопрос о наследии модернизма. Оно предстает не как завершенное прошлое, а как постоянно возвращающийся опыт, требующий переосмысления в новых условиях. Панельный дом становится не только символом утраченной утопии, но и материалом для новых нарративов — в искусстве и игровой культуре. Это открывает перспективу для дальнейших исследований, способных соединить архитектурную историю, социологию памяти и медиатеорию в единое поле анализа.



Ил. 15

Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov*.
Предоставлено автором

Библиография

Артамонов, Д. С., Балаш, В. А., Сюсюкин, В. А. (2025). Советская ностальгия в компьютерных играх // Вопросы медиабизнеса, № 4 (1). С. 25–35.

Архитектура СССР (1963). *Проблемы стиля в советской архитектуре* // Академия архитектуры СССР. № 11. С. 50.

Белов, С. И. (2024). Образ СССР в игре *Atomic Heart* («Атомное сердце») // Политическая наука, № 4. С. 168–189.

Бойм, С. (2002). *Общие места: мифология повседневной жизни*. М.: Новое литературное обозрение. С. 320.

Бойм, С. (2019). *Будущее ностальгии* / пер. с англ. А. Стругача. М.: Новое литературное обозрение. С. 680.

Волперт, А., Писториус, Э. (2014). «Левый берег, правый берег: Эрнст Май и история планировки Магнитогорска (1930–1933)». Рецензия на монографию Е. Конышевой и М. Мееровича. Проект Байкал, № 11 (42). С. 8–9.

Игаева, К. В. (2023). *Три типа ностальгии в компьютерных играх* // Современные исследования социальных проблем, № 15 (2) С. 64–75.

Милютин, Н. А. (1930). *Соцгород. Проблемы строительства социалистических городов: Основные вопросы рациональной планировки и строительства населённых пунктов СССР*. М.; Л.: ГИЗ. С. 84.

Пилипенко, И. В. (2021). *Динамика жилищного строительства в республиках СССР в 1920–1980-е гг.* // Историко-экономические исследования, № 22 (4). С. 567–595.

Тарасов, А. Н., Беляев, Д. А. (2023). *Феномен видеоигр в контексте генезиса экранной культуры и пространства социальной повседневности* // Общество: философия, история, культура, № 5. С. 53–58.

Устюгова, Н. В., Конева, А. В. (2020). *Архитектура жилья СССР 50-х годов: проблемы и пути их решения* // Инновации и инвестиции, № 11. С. 219–221.

Хазанова, В. Э. (1980). *Советская архитектура первой пятилетки: Проблемы города будущего* / В. Э. Хазанова. М.: Издательство «Наука». С. 373.

Bracikowska, N. (2021). *Environmental Storytelling — The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative* // ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/354237868_Environmental_Storytelling-The_Liminal_Space_Between_Embedded_and_Emergent_Narrative

Doma, O. O. (2014). *Architectural Experience in Video Games: Spatial, Temporal & Narrative* //Master’s thesis, Bahçeşehir University, Istanbul.

Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory* (L. A. Coser, Trans. & Ed.). Chicago: University of Chicago Press.

Krauss, R. (1979). *Grids*. October, 9. Pp. 50–64. Retrieved from <https://culturescontexts.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/krauss-grids.pdf>

Krobová, T. F., Janik, J., & Švelch, J. (2023). *Summoning Ghosts of Post-Soviet Spaces: A Comparative Study of the Horror Games Someday You’ll Return and The Medium* //Studies in Eastern European Cinema, 14 (1). Pp. 39–52.

Malaia, K. (2020). *A Unit of Homemaking: The Prefabricated Panel and Domestic Architecture in the Late Soviet Union* // Architectural Histories, 8 (1), 12. Pp. 1–16.

Meĵia-Alandia, D. A., & Navarrete-Cardero, L. (2023). “Mops blocking the way”: Walking simulators, playful nostalgia, and the aesthetics of unresolved authoritarian pasts in online gaming communities // adComunica. Revista Científica de

Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 26. Pp. 51–76.

Statham, W. Z., Jacob, J., & Fridenfalk, M. (2022). *Game environment art with modular architecture* // Entertainment Computing, 41, 100476.

Vella, D. (2019). *There’s No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games* // In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games (pp. 141–166). Bielefeld: Transcript Verlag.

Vronskaya, A. (2021). *Modernism and Mobilization: From Viktor Sokolsky’s Economic Principle to the Narkomfin Building* // Architectural Histories, 10 (1), 10. Pp. 1–25.

Zupagrafika (2019). *Eastern Blocks. Concrete Landscapes of the Former Eastern Bloc*. Poznań: Zupagrafika.

Zupagrafika (2019). *Concrete Siberia: Soviet Landscapes of the Frozen North*. Poznań: Zupagrafika.

Zupagrafika (2021). *Monotowns: Soviet Landscapes of Post-Industrial Russia*. Poznań: Zupagrafika.

Лудография

Клеть (2024). Callback, In404

Неясное (2023). sad3d, ИЛЬЯМАЗО / ИЛЬЯМАЗО

ПАНЕЛЬКИ (2022). Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS

Санёк (2024). helpnode

ШХД: Зима (2019). sad3d, ИЛЬЯМАЗО / ИЛЬЯМАЗО

Bright Lights of Svetlov (2021). Vladimir Cholokyan

Beholder (2016). Alawar Stargaze (Warm Lamp Games) / Alawar

Enshrouded (2024). Keen Games GmbH

Nier: Automata (2017). Square Enix, PlatinumGames Inc. / Square Enix

PANELKA (2025). MonsterAttack

Papers, Please (2013). Lucas Pope / 3909

Samosbor (2020). rocketship

The Sims 3 (2009). The Sims Studio, Maxis / Electronic Arts

The Sims 4 (2014). Maxis / Electronic Arts

Valheim (2021). Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing

Список иллюстраций

Ил. 1. cogonelo. Скриншот интерфейса *Valheim* (Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing, 2021)

Ил. 2. cogonelo. Скриншот интерфейса *Enshrouded* (Keen Games GmbH, 2024)

Ил. 3. cogonelo. Скриншот интерфейса *The Sims 4* с выбором готовых модулей (Maxis / Electronic Arts, 2014)

Ил. 4. Аксонометрический разрез крупнопанельного дома для массового строительства. Источник изображения: <https://www.arhplan.ru/buildings/residential/drawing/1456/3>

Ил. 5. cogonelo. Внутриигровая фотография *Nier: Automata* (Square Enix, PlatinumGames Inc., 2017)

Ил. 6. cogonelo. Внутриигровая фотография «ШХД: Зима» (sad3d, Илья Мазо, 2019)

Ил. 7. cogonelo. Внутриигровая фотография «ШХД: Зима» (sad3d, Илья Мазо, 2019)

Ил. 8. cogonelo. Внутриигровая фотография «ПАНЕЛЬКИ» (Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS, 2022)

Ил. 9. cogonelo. Внутриигровая фотография «Неясное» (sad3d, Илья Мазо, 2023)

Ил. 10. cogonelo. Внутриигровая фотография «Санёк» (helpnode, 2024). Источник: cogonelo

Ил. 11. cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)

Ил. 12. cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)

Ил. 13. cogonelo. Внутриигровая фотография *PANELKA* (MonsterAttack, 2025)

Ил. 14. cogonelo. Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov* (Vladimir Cholokyan, 2021)

Ил. 15. cogonelo. Внутриигровая фотография *Bright Lights of Svetlov* (Vladimir Cholokyan, 2021)

References

Arkitektura SSSR (1963). *Problems of Style in Soviet Architecture* // Akademiya arkhitektury SSSR, (11). P. 50. [In Russ.]

Artamonov, Denis Sergeevich, Balash, Vladimir Alekseevich, Syusyukin, Vladimir Alekseevich (2025). *Soviet nostalgia in computer games* // Voprosy mediabiznesa, 4 (1). Pp. 25–35. [In Russ.]

Belov, Sergey Igorevich (2024). *The image of the USSR in the game Atomic Heart* // Politicheskaya nauka, (4). Pp. 168–189. [In Russ.]

Boym, Svetlana (2002). *Common Places: Mythologies of Everyday Life* // Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. [In Russ.]

Boym, Svetlana (2019). *The Future of Nostalgia* (Transl. A. Strugach) // Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. [In Russ.]

Bracikowska, Natalia (2021). *Environmental Storytelling — The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative* // ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/354237868_Environmental_Storytelling-The_Liminal_Space_Between_Embedded_and_Emergent_Narrative

Doma, Orkun Doma (2014). *Architectural Experience in Video Games: Spatial, Temporal & Narrative* // Master’s thesis, Bahçeşehir University, Istanbul.

Halbwachs, Maurice (1992). *On Collective Memory* (L. A. Coser, Trans. & Ed.) // Chicago: University of Chicago Press.

Igaeva, Ksenia Vladimirovna (2023). *Three types of nostalgia in computer games* // Sovremennye issledovaniya sotsialnykh problem, 15 (2). Pp. 64–75. [In Russ.]

Khazanova, Vigdaria Efraimovna (1980). *Soviet architecture of the first five-year plan: Problems of the city of the future* // Moscow: Nauka. [In Russ.]

Krauss, Rosalind (1979). *Grids*. October, 9. Pp. 50–64. Retrieved from <https://culturescontexts.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/krauss-grids.pdf>

Krobová, Tereza, Janik, Justyna, & Švelch, Jaroslav (2023). *Summoning Ghosts of Post-Soviet Spaces: A Comparative Study of the Horror Games Someday You’ll Return and The Medium* // Studies in Eastern European Cinema, 14 (1). Pp. 39–52.

Malaia, Kateryna (2020). *A Unit of Homemaking: The Prefabricated Panel and Domestic Architecture in the Late Soviet Union* // Architectural Histories, 8 (1), 12. Pp. 1–16.

Meĵia-Alandia Diego, & Navarrete-Cardero, Luis (2023). “Mops blocking the way”: Walking simulators, playful nostalgia,

and the aesthetics of unresolved authoritarian pasts in online gaming communities // adComunica, 26. Pp. 51–76.

Milyutin, Nikolay Alexeyevich (1930). *Sotsgorod. Problems of building socialist cities: Key issues of rational planning and construction of settlements in the USSR* // Moscow; Leningrad: GlZ. [In Russ.]

Pilipenko, Igor Valeryevich (2021). *Dynamics of housing construction in the republics of the USSR in the 1920s–1980s* // Istoriko-ekonomicheskie issledovaniya, 22 (4). Pp. 567–595. [In Russ.]

Statham, Wilhelmina Zoe; Jacob, João; Fridenfalk, Mikael (2022). *Game environment art with modular architecture* // Entertainment Computing, 41, 100476.

Tarasov Alexey Nikolaevich, Belyaev Dmitry Anatolyevich (2023). *The phenomenon of video games in the context of the genesis of screen culture and the space of social everyday life* // Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kultura, (5). Pp. 53–58. [In Russ.]

Ustyugova, Natalya Viktorovna, & Koneva, Anastasia Vladimirovna (2020). *Housing architecture of the USSR in the 1950s: Problems and solutions* // Innovatsii i investitsii, (11). Pp. 219–221. [In Russ.]

Vella, Danie (2019). *There’s No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.) // Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games (pp. 141–166). Bielefeld: Transcript Verlag.

Volpert, Astrid, Pistorius, Elke (2014). *Left Bank, Right Bank: Ernst May and the history of planning Magnitogorsk (1930–1933)* // Review of the monograph by E. Konysheva and M. Meerovich. Proekt Baikal, 11 (42). Pp. 8–9. [In Russ.]

Vronskaya, Alla (2021). *Modernism and Mobilization: From Viktor Sokolsky’s Economic Principle to the Narkomfin Building* // Architectural Histories, 10 (1), 10. Pp. 1–25.

Zupagrafika (2019). *Eastern Blocks. Concrete Landscapes of the Former Eastern Bloc* // Poznań: Zupagrafika.

Zupagrafika (2019). *Concrete Siberia: Soviet Landscapes of the Frozen North* // Poznań: Zupagrafika.

Zupagrafika (2021). *Monotowns: Soviet Landscapes of Post-Industrial Russia* // Poznań: Zupagrafika.

Ludography

KLETKA (2024). Callback, In404

Neyasnoe (2023). sad3d, ILIAMAZO / ILIAMAZO

PANELKI (2022). Alexander Gromyko, GG KEY STUDIOS

SANYA (2024). helpnode

IT’S WINTER (2019). sad3d, ILIAMAZO / ILIAMAZO

Bright Lights of Svetlov (2021). Vladimir Cholokyan

Beholder (2016). Alawar Stargaze (Warm Lamp Games) / Alawar

Enshrouded (2024). Keen Games GmbH

Nier: Automata (2017). Square Enix, PlatinumGames Inc. / Square Enix

PANELKA (2025). MonsterAttack

Papers, Please (2013). Lucas Pope / 3909

Samosbor (2020). rocketship

The Sims 3 (2009). The Sims Studio, Maxis / Electronic Arts

The Sims 4 (2014). Maxis / Electronic Arts

Valheim (2021). Iron Gate AB / Coffee Stain Publishing

игровая природа искусства vs художественная природа игры

Э. Г. НОВИКОВА

Томский государственный
университет, 634050, Россия,
Томск, Ленина пр., д.36
linx@rambler.ru

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-148-167

Аннотация

Статья посвящена исследованию современных компьютерных игр в контексте искусства. В силу того, что современная теория и практика геймдизайна все чаще осмысляют процесс создания компьютерной игры как проектирование опыта игрока, одним из центральных понятий в исследовании становится понятие эстетического опыта и эстетического переживания. Обращаясь к классическим теориям, автор стремится сформировать вокруг понятия опыт/переживание (англ. *experience*) единое понятийное поле, благодаря чему появляется возможность рассматривать компьютерные игры в сопоставлении с другими видами искусства с целью выявить их сущностные свойства. Теоретико-методологической опорой исследования выступают семиотика искусства и когнитивные науки, что позволяет проследить трансформации, происходящие как на уровне знаковых структур — в тексте (литературном, живописном, кинематографическом, игровом), так и на уровне ментальных структур — в восприятии читателя, зрителя, слушателя или игрока. В статье предлагается релятивный подход к определению игровых механик, которые понимаются как способы изменения (трансформации) системы отношений между элементами, предоставленными автором (геймдизайнером, разработчиком) игроку. Это дает основание для соотнесения игровых механик с художественными приемами — способами изменения системы отношений между элементами, которые осуществляет сам автор. Анализ материала показывает, что в современных компьютерных играх игровые механики и художественные приемы могут совмещаться, усиливая эстетический эффект от текста. При этом в процессе прохождения игры устойчивые ментальные структуры (фреймы), которые в ней актуализируются, способны вступать в конкуренцию, а полученный игроком эстетический опыт будет во многом обусловлен фокусом его внимания и предыдущим художественным и игровым опытом. В качестве основного материала исследования привлекаются нарративные компьютерные игры, созданные в 2020-х годах российскими инди-студиями и получившие высокую оценку игроков и критиков.

Ключевые слова: семиотика искусства, семиотика игры, когнитивная семиотика, фрейм, эстетическое переживание, эстетический опыт, опыт игрока, компьютерные игры, Game Studies, Василиса и Баба Яга, Жизнь и страдания господина Бранте, MiSide

ELEONORA G. NOVIKOVA

Tomsk State University, 634050, Russia, Tomsk,
Lenina Ave., 36

the game nature of art vs.
the artistic nature of the
game

Для цитирования: Новикова Э. Г. Игровая природа искусства vs художественная природа игры // Журнал ВШЭ по искусству и дизайну / HSE University Journal of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 148–167

Abstract

The article is devoted to the study of modern computer games in the context of art. One of the central concepts in the study is the concept of aesthetic experience since the modern theory and practice of game design increasingly understands the process of creating a computer game as the design of the player's user experience (UX), one of the central concepts in the study is the concept of aesthetic experience. Referring to classical theories, the author seeks to form a single conceptual field around the concept of UX, which makes it possible to consider computer games in comparison with other art in order to identify their key properties. The research is based on the semiotics and cognitive science, which allows us to trace the transformations that occur both at the level of sign structures — in the text (literary, visual, cinematic, or game) — and at the level of mental structures — in the perception of the reader, viewer, listener, or player. The article proposes a relational approach to defining game mechanics, which are understood as ways of changing (transforming) the system of relationships between the elements provided by the author (game designer, developer) to the player. This perspective provides a basis for relating game mechanics to artistic techniques, which are ways of changing the system of relations between elements that the authors themselves use. The analysis of the material demonstrates that in modern computer games, game mechanics and artistic techniques can be combined to enhance the aesthetic effect of the text. At the same time, during the game's progress, the stable mental structures (frames) that are actualized in the game can compete with each other, and the player's aesthetic experience will be largely influenced by their focus and previous artistic and gaming experiences. The main research material consists of narrative computer games created in the 2020s by Russian indie studios and highly praised by players and critics.

Keywords: art semiotics, game semiotics, cognitive semiotics, frame, aesthetic experience, player experience, computer games, Game Studies, Vasilisa and Baba Yaga, The Life and Suffering of Sir Brante, MiSide

Введение

Ю. М. Лотман полагал, что игра и искусство, несмотря на свою генетическую связь, представляют собой два разных вида моделирующих систем [Лотман, 1998, с. 387–400], однако со второй половины XX века они стремительно сближаются, проникая друг в друга и порождая целый ряд гибридных феноменов, в том числе компьютерные игры.

Современные компьютерные игры «характеризуются двойной инаковостью» [Фрейермут, 2022, с. 93]: они принципиально отличаются как от аналоговых игр, так и от линейных аудиовизуальных систем, таких как театр, кино и телевидение. При этом в едином пространстве культуры между ними возникает взаимное эстетическое влияние: компьютерные игры заимствуют у традиционных видов искусства структуры повествования, способы построения образов персонажей, принципы освещения, ракурсы камеры, в свою очередь вдохновляя режиссеров, писателей, художников на эксперименты с нелинейностью, параллелизмом, асинхронностью, случайностью и неоднозначностью.

Отношения между компьютерными играми и другими видами искусства всесторонне обсуждаются в целом ряде современных исследований, относящихся к области Game Studies. Так, Джон Шарп исследует пограничную область между игрой и современным искусством, фиксируя разницу в способах концептуализации, создания и оценки игр разными сообществами. Если для индустрии игра — развлекательный продукт, то для разработчиков арт-игр (*artgames*) она становится средством художественного самовыражения и эмпирического познания (через проектирование игрового опыта, побуждающего игрока к размышлениям), а для современных художников, создающих игровое искусство (*game art*), игра — это способ задавать вопросы, критически анализировать социальную действительность и исследовать возможности, которые дает игровой подход [Sharp, 2015]. Внимание Маргариты Скоморох привлекают маргинальные явления, связанные с симбиозом искусства и компьютерной игры: художественные высказывания, создаваемые игроками внутри онлайн-игр [Скоморох, 2014], и эстетические эксперименты, построенные на переносе графической поэзии в формат компьютерной игры, которые позволяют автору обнаружить пределы ремедиации, обусловленные человеческими возможностями переключаться между разными режимами восприятия [Скоморох, 2025]. Тем самым исследователи фиксируют в сложных взаимоотношениях искусства и игры роль человеческого восприятия, на которое влияют как социокультурные и психологические, так и физиологические факторы.

Иной подход использует Даниэль Велла, задаваясь вопросом о специфике компьютерной игры как особой формы искусства и предлагая рассматривать ее как перформативный акт (то есть воспринимать ее с точки зрения игрока, получающего эстетический опыт, а не зрителя, наблюдающего за процессом игры). Велла приходит к выводу, что игра моделирует мир как сеть возможностей и препятствий, действий и реакций, решений и последствий, а специфика игры как искусства заключена в эстетизации

способности человека целенаправленно действовать [Vella, 2016]. Бернар Перрон также подходит к компьютерной игре с точки зрения восприятия игрока, но рассматривает возможность действовать — агентивность (англ. *agency*) — в комплексе с элементами, влияющими на восприятие: сеттингом, историей, музыкой, кинематографическими приемами, с помощью которых мир игры управляет игроком, формируя его игровой опыт [Перрон, 2024]. Взгляд на компьютерную игру как на многоуровневую художественную форму позволяет Перрону выявить эстетическую значимость не только наличия, но и отсутствия у игрока контроля над игровым миром, а также закладывает общие основания для анализа способов эстетического воздействия, которое оказывают компьютерные игры и линейные аудиовизуальные медиа.

Стремительное развитие технологий, наблюдаемое в XXI веке, в том числе совершенствование специализированных программ для создания компьютерных игр, делает доступным все более широкий спектр эстетических средств, однако, по точному замечанию Ю. М. Лотмана: «Жизнь мало технически внести, ее надо художественно освоить. И каждое новое открытие для искусства — болезнь роста» [Лотман, 1998, с. 403]. Мы можем наблюдать, как современные компьютерные игры проходят через «точки роста», закладывая новую эстетику, элементы которой как вырабатываются внутри этой новой формы медиа, так и активно заимствуются из других медиа.

Таким образом, актуальными для современных Game Studies остаются вопросы взаимоотношений игры и искусства, в которых происходит формирование эстетики современных компьютерных игр, а также поиск единых теоретико-методологических оснований для анализа и осмысления результатов этих взаимоотношений.

Задачей данного исследования является апробация на материале современных игр комплексной методологии, которая позволит осмыслить механизмы их эстетического воздействия на игрока.

Согласно выдвигаемой гипотезе, единую теоретико-методологическую основу исследования компьютерных игр и других видов искусства способна предложить семиотика — наука о знаках и знаковых системах. С позиции семиотики любое произведение может быть рассмотрено как текст, состоящий из элементарных знаков и отношений между ними. На современном этапе своего развития семиотика сосредоточивает внимание на субъекте восприятия знаков. Поэтому она входит в круг когнитивных наук — наук о мышлении и познании — и позволяет исследовать, как семиотические (знаковые) системы оказывают эстетическое воздействие на зрителя, читателя или игрока.

В работе используется подход, основанный на когнитивной теории кино и примененный к исследованию компьютерных игр Перроном: фиксируются ощущения и эмоции, полученные в ходе первого прохождения (чтения, просмотра) и отражающие текущее восприятие текста, после чего анализируется семиотическая структура текста игры [Перрон, 2024, с. 18]

с подключением релевантного культурного контекста. Это позволяет соотнести непосредственный опыт взаимодействия с игрой со структурами, организующими данный опыт, и определить конкретные элементы и отношения между ними, генерирующие смыслы и эмоции игрока. Для описания ментальных структур используется терминология когнитивных наук, оказывающих значимое влияние на современные исследования в области Game Studies и на геймдизайн как на практику разработки компьютерных игр [Ходент, 2023].

Геймдизайн как проектирование опыта игрока

На рубеже XX—XXI веков в теории и практике создания компьютерных игр проблема эстетического воздействия на игрока получила выражение в MDA-фреймворке [Hunicke et al., 2004]. Авторы методологии предложили посмотреть на процесс разработки компьютерной игры с двух точек зрения: геймдизайнера и игрока. Робин Ханিকে и ее коллеги призвали геймдизайнеров сперва четко задавать эстетические цели (*Aesthetics*) и выявлять игровую динамику (*Dynamic*), которая будет поддерживать эти цели, а затем соответствующим образом ограничивать диапазон конкретных игровых механик (*Mechanics*) — предоставленных игроку механизмов действия, контроля и поведения внутри игровой системы.

Несмотря на последующую критику данной модели, ее основной тезис не оспаривается: геймдизайнер в процессе создания игры должен ориентироваться на эстетические переживания (*aesthetic experiences*), которые получает игрок. Качество и модальность данных переживаний в компьютерных играх могут быть весьма различными. Уже авторы MDA-фреймворка обращают внимание на то, что компьютерная игра может преследовать несколько эстетических целей, а закрепившееся в геймдизайне слово «фан» (англ. *fun* — веселье, шутка, забава)¹ не позволяет привести к общему знаменателю разные оттенки эстетического опыта, суть которого в каждом конкретном случае может быть обозначена как вызов, самовыражение, открытие, подчинение и так далее.

Понятие игрового UX (*User Experience*, «пользовательский опыт», «пользовательское переживание») занимает центральное положение в теории и практике геймдизайна: создание компьютерных игр все чаще начинает осмысляться как проектирование опыта игрока. Игровой UX — «это то, как игрок воспринимает игру, как взаимодействует с ней, и какие эмоции рождаются у него в процессе взаимодействия» [Ходент, 2023, с. 131]. Он включает в себя весь когнитивный и эмоциональный опыт от непосредственного взаимодействия с игрой, а также воспоминания об этом опыте [Ходент, 2023, с. 131].

именно этот элемент, сопротивляясь «любому анализу, любой логической интерпретации... определяет сущность игры» [Хейзинга, 2015, с. 25].

1. Английское слово «fun» как наиболее точное для обозначения глубинного эстетического свойства игры предложил использовать выдающийся историк, культуролог и теоретик игры Й. Хейзинга, который полагал, что

При рассмотрении компьютерных игр в контексте художественной коммуникации, ядром игрового UX следует признать эстетическое переживание или эстетический опыт, который, по мысли американского философа Дж. Дьюи, обладает характерной структурой, отличающей его от других форм опыта. В книге «Искусство как опыт» («*Art as Experience*», 1934) Дьюи раскрывает активную позицию воспринимающего субъекта, говоря о том, что опыт «означает не замкнутость в своих личных чувствах и ощущениях, а активное и отзывчивое взаимодействие с миром» [Дьюи, 2024, с. 34]. Действуя, человек «что-то претерпевает, переживает» [Дьюи, 2024, с. 70], «пока не возникает взаимного приспособления субъекта и объекта и пока этот конкретный опыт не придет к завершению» [Дьюи, 2024, с. 70]. По Дьюи, для эстетического опыта особое значение имеет уравновешенное, гармоничное отношение между «действием» и «претерпеванием», когда сопротивление, которое испытывает субъект, воспринимается как «приглашение к размышлению» [Дьюи, 2024, с. 76], а переживаемая человеком эмоция выступает движущей и скрепляющей силой.

Такое понимание в корне противоречит бытующему мнению о том, что, в отличие от игрока, реципиент (читатель, зритель, слушатель) занимает «пассивную» позицию: «Чтобы воспринимать, зритель должен создавать собственный опыт» [Дьюи, 2024, с. 85], то есть совершать определенную работу, преобразуя сопротивление и напряжение материала, упорядочивая физически рассеянные детали и частности «в целое, переживаемое в опыте» [Дьюи, 2024, с. 85], тем самым помещая произведение «в рамку вдумчивого восприятия, приносящего удовольствие» [Дьюи, 2024, с. 76].

Игровая природа искусства

Размышляя о природе эстетического воздействия искусства в своей фундаментальной работе «Структура художественного текста» (1970), Ю. М. Лотман обращает внимание на игровой эффект, механизм которого «заключается не в неподвижном, одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном сознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается» [Лотман, 1998, с. 396].

В предельных случаях многозначность становится структурной доминантой художественного текста, смещая точку смыслопорождения с автора на реципиента. Этот процесс можно наблюдать даже в пространственных видах искусства. Например, на картине Александра Брескина «Диалог» зритель, прочтя название картины, видит профили двух людей: розовый и желтый (Ил. 1).

Но если перефокусировать внимание, сместив его с цвета на линию, то можно увидеть одно лицо — в анфас, правая часть которого — розовая, а левая — желтая. Тогда создается впечатление, что происходит внутренний диалог одного человека. При этом нижняя часть лица противится объединению: гармоничного слияния в одно целое не происходит, что можно интерпретировать как противоречие в дискуссии, которое не удастся устранить. Напряжение создается и за счет столкновения теплого и холодного цветов

правой и левой стороны, и за счет полуопущенных век, придающих взгляду выражение утомленной настойчивости. Как будто этот диалог длится уже долго, но согласие так и не достигнуто.

Важно, что процесс разделения на два лица и соединения в одно осуществляет зритель. Игровой процесс при этом протекает исключительно в его ментальном пространстве: для того, чтобы увидеть одно или два лица, требуется мысленно разрушить одну структуру и создать другую, наблюдая «мерцание смыслов». Этот акт разрушения и созидания становится возможным благодаря тому, что у взрослого человека есть достаточно устойчивые схематичные образы человеческого лица, сформированные не только жизнью, но и искусством².

Такие устойчивые стереотипные схематичные образы в когнитивной семантике получили название фрейм [Минский, 1979]. Фреймы — модели стереотипных ситуаций или объектов — представляют собой инструменты организации опыта и процесса познания, а также инструменты описания и объяснения этих процессов. Структура фрейма может быть представлена в виде сети, каждый элемент которой содержит информацию об этой ситуации или объекте.

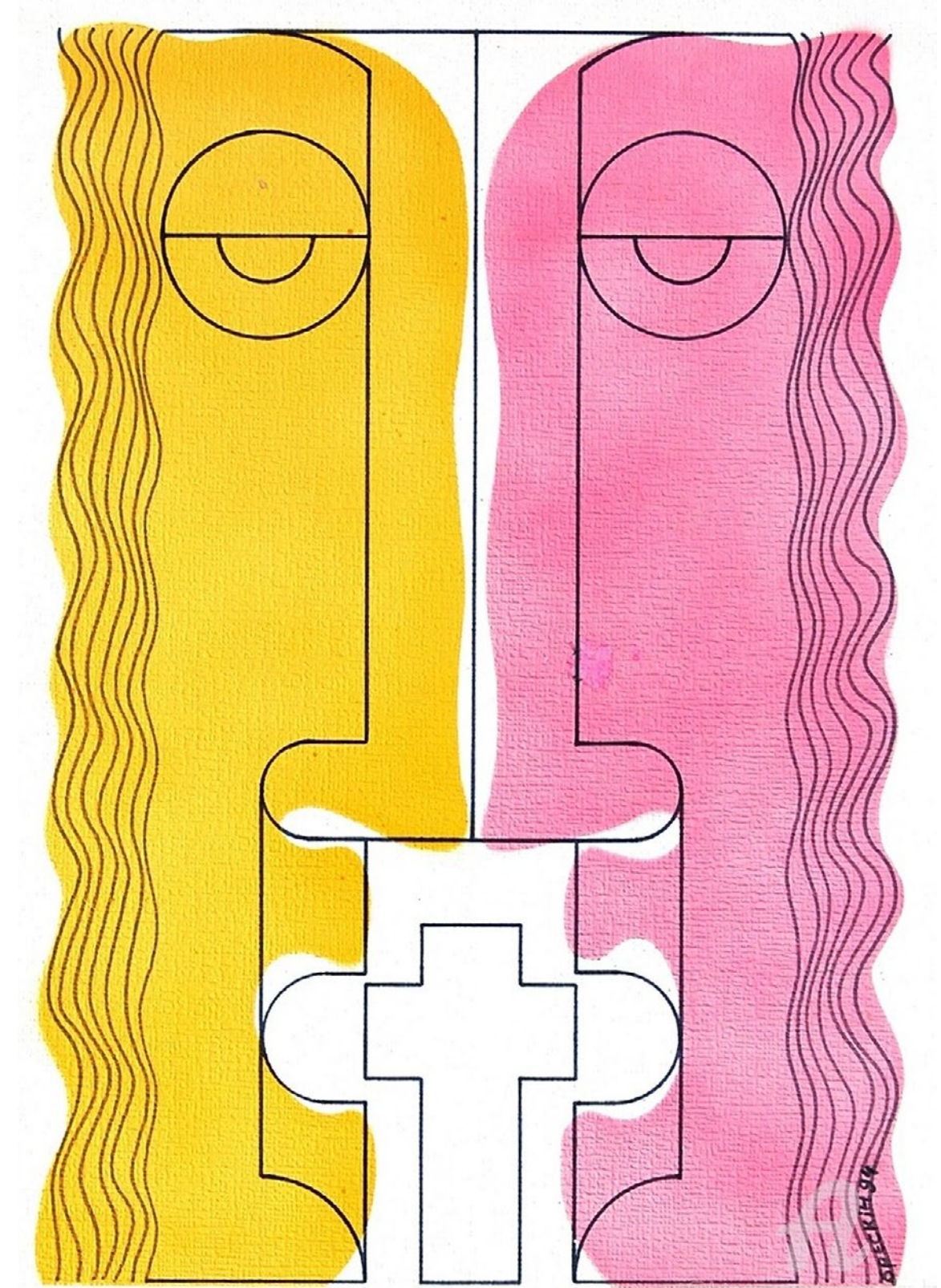
Классическим примером является фрейм комнаты, графическая схема которого представлена в статье Ю. Чарняка [Чарняк, 1984, с. 306]. До того как человек вошел в комнату, у него есть представление о том, как она может выглядеть. Кроме того, фрейм позволяет ему мысленно достраивать те части объекта, которые он в данный момент не воспринимает непосредственно, например, стену, расположенную за спиной, вне его поля зрения (Ил. 2).

Исходный фрейм комнаты обуславливает наше восприятие реальных комнат. Это ярко демонстрирует оптическая иллюзия, известная как «комната Эймса». Она представляет собой специально сконструированное помещение со стенами, полом и потолком в форме трапеции, которое выглядит искаженным со всех точек обзора, кроме одной. С единственной позиции, с которой комната выглядит совершенно нормальной, в нее можно заглянуть через небольшое окно. Доказано, что наблюдатель в принципе не способен увидеть, что люди, находящиеся внутри комнаты Эймса, одинакового размера, так как все остальные знаки указывают на то, что комната не деформирована (Ил. 3).

Эксперименты с комнатой Эймса доказывают, что процессы восприятия во многом обусловлены нашими ожиданиями, а систему ожиданий задают представления о некой нормальной, стереотипной ситуации.

Если же разница между новым и исходным фреймом не столь разительна и мозг способен справиться с противоречиями, то происходит обновление или трансформация исходного фрейма. В художественной коммуникации исходный фрейм, который актуализируется текстом в сознании читателей,

2 Ребенок младше трех лет не увидел на картине А. Брескина ни двух лиц, ни одного. Он увидел «шарики, которые куда-то закатились».



Ил. 1

Александр Брескин. Диалог. 1994. Бумага, маркер, акварель, аэрограф. 62×44

зрителей или игроков, всегда подвергается трансформациям, оправдывая или нарушая их ожидания, что обеспечивает динамический процесс художественного познания и осмысления мира [Stockwell, 2002].

Отношение между привычным, стереотипным (исходным фреймом) и новым, тем, что предлагает текст, порождает эстетический эффект. То есть «зазор» между двумя когнитивными моделями: исходной и новой — одновременно вызывает эмоцию (удивления или даже непонимания) и дает реципиенту или игроку новую информацию об объекте.

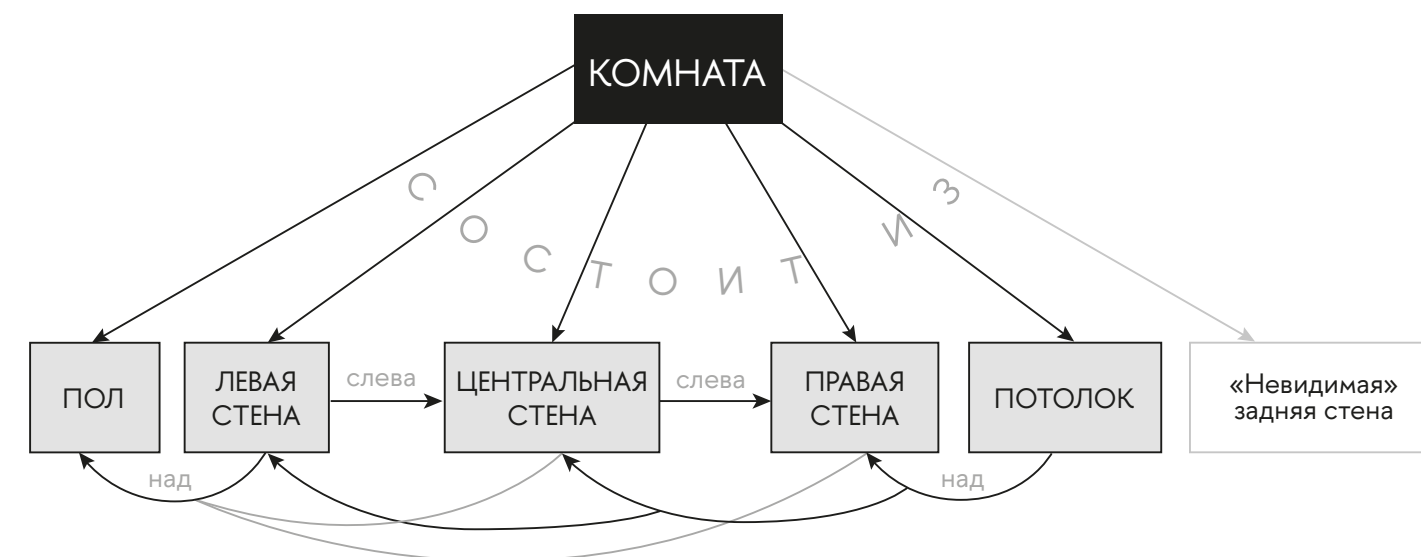
«Сдвиг» или «отклонение от нормы» как основной эстетический принцип создания произведения искусства был выявлен и детально разработан в начале XX века в трудах представителей русской формальной школы и Пражского лингвистического кружка (Ю. Н. Тынянова, Я. Мукаржовского, В. Б. Шкловского, Б. М. Эйхенбаума, Р. О. Jakobson и др.), а также в эстетических манифестах и дискуссиях поэтов-авангардистов (А. Туфанова, А. Крученых, Д. Хармса, А. Введенского и др.). В результате в работах по поэтике, стилистике и семиотике искусства закрепился термин «художественный прием» (или просто «прием»), под которым, с точки зрения конструирования семиотической структуры текста, понимается трансформация автором исходного материала с целью придания ему определенной художественной (эстетически значимой) формы. Художественные приемы вызывают эстетические эффекты, заставляя реципиента «переживать форму» [Эйхенбаум, 1987, с. 385], в результате чего искусство становится эмпирическим способом познания мира.

Искусство обогащает фреймовые структуры человека, делает их более гибкими. При этом игрок, обладающий не только бытовым, но и художественным опытом, усваивает из культуры устойчивые семиотические и ментальные структуры³, отзываясь в процессе игры как на их актуализацию, так и на значимое отклонение от них⁴.

Так, в приключенческой компьютерной игре от первого лица «MiSide» (2024) от российской инди-студии *AlHASTO* игрок, управляя перемещениями своего персонажа по дому, видит дверь в комнату, в которой уже бывал, и у него актуализируется фрейм этой комнаты. Но когда персонаж открывает дверь, то попадает не в комнату, а в длинный коридор. В первую секунду возникает эффект неожиданности, но игрок, знакомый с жанром хоррор, достаточно быстро адаптируется, а обнаружение коридора вместо комнаты дает ему новую информацию о доме, в котором происходят события. Теперь игрок знает, что пространство в игре обладает свойством, невозможным в реальной жизни, но привычным для хорроров. Более того, игрок понимает, что за любой дверью его может ждать либо привычная комната, либо другое

³ В основе разграничения семиотических и ментальных структур лежит типология моделей, предложенная В. Н. Агеевым [Агеев, 2002].

⁴ Возможность актуализации маркированных (нарушающих бытовой опыт) и немаркированных (нарушающих художественный опыт) художественных элементов рассматривает Ю. М. Лотман в работе «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» (1972) [Лотман, 1998, с. 312–315].



Ил. 2
Графическое представление фрейма комнаты

Ил. 3
Фотография людей, находящихся в комнате Эймса

(потенциально любое) незнакомое пространство. Таким образом, в игре моделируется ситуация неоднозначности, усиливающая тревогу.

В текстах, которые имеют не только пространственное, но и временное измерение (таких как литература, кино, компьютерные игры), изменение фреймов происходит регулярно по мере развертывания текста. Ю. М. Лотман описывает этот процесс так: «Восприняв некоторую часть текста, слушатель “достраивает” целое. Следующий “ход” автора может подтвердить... или опровергнуть догадку, потребовав со стороны слушателя нового построения. Но следующий авторский “ход” вновь выдвигает эти две возможности. И так до тех пор, пока автор, “победив” предшествующий художественный опыт, эстетические нормы и предрассудки слушателя, не навязет ему свою модель мира, свое понимание структуры действительности» [Лотман, 1998, с. 273].

Похожие мысли высказывает британский писатель Уилл Стопп, акцентируя внимание на том, что именно возможность предугадывать ход развития событий и интерпретировать происходящее, предлагая свои версии понимания, обеспечивает читателю погружение в пространство произведения, в результате чего «происходит сцепление двух миров» (мира рассказчика и мира читателя) и «может возникнуть резонанс, настолько мощный, чтобы потрясти читателя так, как способно одно лишь искусство» [Стопп, 2020, с. 68].

Таким образом, механизм восприятия как «активно формируемое мнение о мире, а не пассивная реакция на поступающие от него сенсорные данные» [Рамачандран, 2016, с. 57] позволяет привнести в художественную коммуникацию элемент игры между автором и реципиентом за счет моделирования в тексте ситуаций неоднозначности и необходимости совершения выбора.

Художественная природа игры

Вели-Матти Кархулахти на материале такого жанра сюжетно-ориентированных игр, как point-and-click adventure, выявляет два вида интерпретаций, осуществляемых в ходе игры: людические (*ludic interpretation*) и эстетические (*aesthetic interpretation*). Если первые напрямую способствуют достижению игровых целей, то вторые нельзя рассматривать с точки зрения игрового процесса, однако они, по мысли автора, составляют центральную часть поэтики приключенческих компьютерных игр, которая в значительной степени основана на возможности игрока исследовать внутриигровой мир с целью больше узнать о нем. При этом целостный эстетический потенциал игр составляют и эстетические, и людические интерпретации, так как игровое взаимодействие всегда несет в себе эстетический заряд [Karhulahti, 2012]. Стоит подчеркнуть, что «эстетический заряд» или «эмоции

5 По замечанию Дж. Мюррей, именно ощущение удовольствия от значимости выбора отличает агентивность от интерактивности — простой способности манипулировать игровыми объектами [Murray, 1997].

от геймплея» [Перрон, 2024] игрок получает только тогда, когда его выборы значимы, то есть он видит результат своих решений и действий, оказавших влияние на изменения внутриигрового мира⁵.

Изменения внутриигрового мира, совершаемые игроком, обеспечиваются игровыми механиками — созданными разработчиком «точками соприкосновения» или «рычагами» [Sharp, 2016, p. 51], которые игрок использует для взаимодействия с игровой системой⁶. С точки зрения семиотической структуры игры, игровые механики представляют собой предоставленные игроку способы изменения системы отношений между элементами⁷. Напомним, что в литературе, живописи, кино изменение системы отношений между элементами осуществляет исключительно автор посредством художественных приемов, позволяющих придать тексту эстетически значимую форму.

Таким образом, моделирование в тексте ситуаций неоднозначности и совершение выбора в них — базовый механизм искусства и игры. Но если в линейных системах реципиент совершает выборы исключительно в ментальном пространстве, а трансформации семиотического пространства происходят по воле автора, который «навязывает»⁸ реципиенту «свою модель мира» [Лотман, 1998, с. 273], то в нелинейных системах, таких как компьютерные игры, часть выборов игрок совершает в семиотическом пространстве, превращая сам процесс в «многослойный двойной герменевтический процесс, в котором интерпретации игрока неоднократно формируют как самого игрока, так и игру» [Karhulahti, 2012, p. 21].

Для достижения более мощного эстетического эффекта разработчики могут совмещать игровые механики с художественными приемами.

Рассмотрим это на материале приключенческой игры «Василиса и Баба Яга» (2024) от российской инди-студии *Baba Yaga Games*. По сюжету, в основу которого легла одноименная русская народная сказка, игрок совершает путешествие в загробный мир, последовательно управляя Василисой и ее боевой куклой, выполняя задания. Игру отличают уникальный визуальный и саунд-дизайн, отмеченные премиями *RED Game Awards*, и простые игровые механики, некоторые из которых вводятся специально для отдельных квестов.

Так, в одном из заданий в избе Бабы Яги персонажу игрока предстоит вымыть тарелки. Для этого вводится новая механика: игрок круговыми движениями мыши или стика на геймпаде снимает с тарелок верхний слой, обнаруживая под ним каждый раз новую роспись с изображением солнца или живых существ (Ил. 4).

6 В контексте данной статьи мы придерживаемся антропоцентрического подхода, отличного от подхода Мигеля Сикарта, базирующегося на акторно-сетевой теории, согласно которому игровая механика может быть задействована любым актором: как игроком, так и частью игровой системы, например, неигровым персонажем (ботом) [Sicart, 2008].

7 Такое понимание игровых механик согласуется с емким определением А. Ветушинского: «Механики — это то, что можно делать в игре, а элементы — то, с чем это можно делать» [Ветушинский, 2020, с. 19].

8 Здесь слово «навязывает» понимается безоценочно, обозначая позицию в диалоге между автором и реципиентом, так как разработчики компьютерных игр также могут «навязывать» игрокам свою модель мира при помощи «процедурной риторики» (термин Яна Богоста).

Росписи, скрытые под верхним слоем, контрастируют с мрачной атмосферой избы Бабы Яги, а процесс их обнаружения сам по себе является интригующим, что усиливает эффект от новизны игровой механики.

Семиотический анализ позволяет увидеть в этой сцене не только бытовой, но и символический пласт: покрывающий тарелки коричневый слой с белыми костями вызывает ассоциации с землей и захороненными в ней останками (на последней тарелке лежит человеческий череп), под которым погребены живые существа и солнце. Игрок счищает этот слой круговыми движениями и тем самым актуализирует семантику, традиционно связанную с сакральным временем, включающим в единый цикл процессы умирания и возрождения. Поэтому дважды появляющееся изображение солнца, каждый день уходящего в землю и восходящего вновь, не случайно. Не случайны и образы живых существ: женщины-птицы, женщины-рыбы (русалки) и льва с человеческим лицом. Смешение человеческих и животных форм — химера — один из древнейших гротескных образов [Бахтин, 2010, с. 77], выражающий незавершенность метаморфозы, создает образ «противоречиво становящегося и вечно неготового бытия» [Бахтин, 2010, с. 84].

Так, за счет совмещения сенсорно-моторных паттернов с бытовым и символическим фреймами в квесте моделируется не только процесс преобразования мира через его очищение, но и символическое возрождение к жизни существ и светила, то есть победа над смертью, которую своими действиями одерживает игрок.

Более сильный эстетический эффект может быть достигнут, когда благодаря действиям игрока происходят трансформации сразу нескольких фреймовых структур, даже если на уровне геймплея не привносится ничего нового.

Так, первая часть игры «Василиса и Баба Яга» построена на прохождении персонажа через лес, в процессе которого игрок вступает в бой с разной нечестью. Механика боя в игре не требует от игрока особой стратегии или мастерства: левой рукой он управляет перемещением персонажа, а правой кликает на клавишу, нанося удары по противнику. Боевые сцены строятся по одной и той же схеме, что постепенно ослабляет фан, но во второй части игрок получает задание — попарить в баньке деток Бабы Яги.

Для выполнения задания игроку требуется совершать те же самые действия, но фреймовая структура «бой» несколько раз трансформируется. Так, типичные действия боевой куклы (бить противников с целью уничтожения), заданные всем предыдущим геймплеем, неожиданно совпадают с бытовыми действиями человека в бане (бить веником с целью оздоровления). Актуализированная заданием типичная бытовая ситуация осложняется нетипичным поведением деток Бабы Яги — они не лежат на полке, а катаются по полу и атакуют персонажа. При этом такое поведение является вполне типичным для маленьких шаловливых ребят, особенно учитывая, что это детки Бабы Яги.

Это дает новое осмысление ситуации на сюжетном уровне, а фрейм «бой» трансформируется во фрейм «игра», порождая метатекстовую



Ил. 4

Квест с мытьем тарелок. Скриншоты из игры «Василиса и Баба Яга»

структуру по модели «текст в тексте» (в данном случае, «игра в игре»: нарративно в данном фрагменте моделируется игра боевой куклы с детками Бабы Яги внутри компьютерной игры про Василису). Семантика игры дополнительно поддерживается на уровне формы за счет «визуально-языковой игры»: детки Бабы Яги во время атаки катаются, свернувшись клубками, как ежики (у ежа — ежата, у Яги — яжата).

В довершение всего типичные действия игрока — бить противников — приводят к прямо противоположному результату — детки не умирают, а внешне и внутренне преобразуются: становятся чистыми и умиротворенными. Они обретают более антропоморфный вид: исчезают звериный оскал острых белых зубов и торчащие из головы ветки и листья. Видя их довольные мордашки, игрок может вспомнить блаженное ощущение после парной, если у него был такой опыт (Ил. 5).

На глубинном уровне благодаря действиям игрока противники переживают символическую смерть и перерождение. Эта метаморфоза в финале квеста, как и в предыдущем случае, знаменует победу игрока над смертью и хаосом.

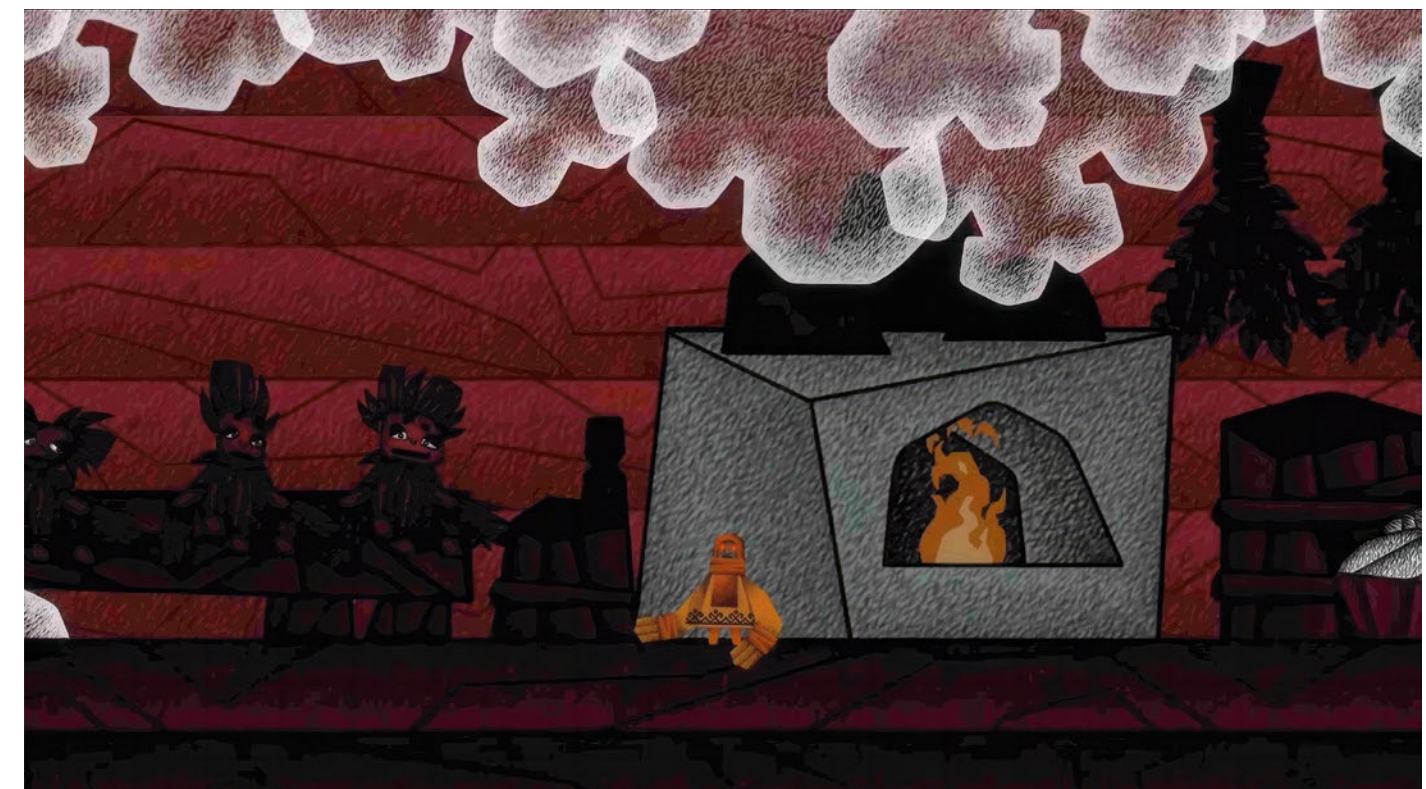
Таким образом, возникает целая сеть отклонений и пересечений фреймовых структур: отклоняясь от одного фрейма, элемент актуализирует другие фреймы, и все они начинают действовать одновременно, увеличивая смысловую емкость и усиливая эстетический эффект от этого элемента [Лотман, 1998, с. 28].

Выстроенные в тексте глубинные семантические структуры (такие как жизнь — смерть, верх — низ, свет — тьма, хаос — космос, природа — культура) могут не осознаваться игроком в процессе игры, но оказывать на него мощный эстетический эффект, который геймдизайнер Николай Дыбовский считает необходимым условием превращения игры в искусство. В докладе «На пороге костяного дома: игра становится искусством» [Дыбовский, 2005] Дыбовский, раскрывая концепцию «глубокой игры»⁹, утверждает, что для того, чтобы игрок в процессе прохождения пережил катарсис (очищение), он должен изменить мир (игры) или сам претерпеть метаморфозу — измениться, пережив символическую смерть¹⁰. Таким образом, Дыбовский развивает и доводит до уровня экзистенциального переживания идею Дьюи о «действии» и «претерпевании», равновесие между которыми знаменует завершение

9 Концепция «глубокой игры» как жанра компьютерных игр и нового вида искусства, синтезирующего традиционную форму с проблемным содержанием, изложена в Манифесте 2001 на сайте студии Ice-Pick Lodge [URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001>]. Ранее понятие «глубокая игра» (*deep play*), введенное английским философом Иеремией Бентамом, антрополог Клиффорд Гирц применил для осмысления феномена петушиных боев на острове Бали, полевое исследование которых он проводил в конце 1950-х годов [Гирц, 2017]. Глубина в данном случае метафорически обозначает значимость данного феномена, пронизывающего самые разные аспекты социокультурной жизни балийцев. Гирц предлагает рассматривать петушиные бои как семи-

отический текст («пульсацию» текстов), в котором балийская культура выражает себя, и через который она и каждый ее носитель познают себя. Эта функция позволяет автору охарактеризовать петушиные бои на острове Бали как форму искусства, организующую опыт участников в завершенную и осмысленную (то есть эстетическую) структуру, и соотносить их не только со спортивными состязаниями, но и с театральными постановками, картинами, книгами и мелодиями в западной культуре.

10 Интересно отметить, что во время петушиного боя проигравший человек также переживает символическую смерть, однако Гирц нигде не упоминает о последующем символическом возрождении.



Ил. 5

Квест на купание деток Бабы Яги. Скриншоты из игры «Василиса и Баба Яга»

эстетического переживания, «возникает не механически и не по инерции, а из напряжения, по его причине» [Дьюи, 2024, с. 27].

Если в рассмотренных выше примерах игрок своими действиями символически способствует воскрешению других существ и перерождению мира, то в компьютерной нарративной ролевой игре «Жизнь и страдания господина Бранте» (2021) от российской инди-студии Sever авторы, воплощая концепцию «глубокой игры»¹¹, сосредоточились на перерождении персонажа игрока. В аннотации игра характеризуется как «хардкорная», то есть максимально сложная, и предлагает игроку погрузиться в историю «о безжалостном мире, жестоко карающем за нарушение его законов, и о человеке, бросившем ему вызов» [URL: https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante].

Деятельность игрока заключается в чтении текста, совершении выборов и принятии решений, влияющих на ход сюжета и судьбы персонажей. Если у игрока опыт чтения литературы больше, чем игровой опыт, ему потребуется время на формирование фреймов, соответствующих ролевым играм, например, на освоение системы «прокачки» персонажа, а фреймовые структуры, заложенные литературными текстами, создадут фон, на котором любые отклонения будут восприниматься как значимые.

Так, в одной из первых сцен механика выбора совмещается с художественным приемом обманутого ожидания: если игрок примет решение спасти девочку, его персонаж погибнет. Это нарушает фрейм, сформированный линейными медиа (литературой и кино), и актуализирует фрейм, сформированный компьютерными играми. Однако после смерти Бранте игра не заканчивается и не предлагает переиграть (что соответствовало бы фрейму, сформированному играми), а раскрывает новый неожиданный слой нарратива. В результате игрок испытывает мощное экзистенциальное переживание (неожиданную смерть, встречу с богами и возрождение) и раскрывает для себя более сложное устройство мира игры, в котором есть духовное измерение, а также возможны три малые смерти и одна истинная¹².

Просмотр пользовательских отзывов на игру показывает, что системы литературных и игровых фреймов вступают в ней в своеобразную конкуренцию, победа в которой зависит напрямую от позиции игрока, фокуса его внимания и его предыдущего художественного и игрового опыта. В одном случае игрок может погрузиться в историю и поставить себя на место персонажа, приняв страдания как эстетический опыт, предлагаемый авторами, в другом — постараться выиграть, сосредоточившись на статистических

11 Сергей Аксенов (Чиповский, Чип), ведущий гейм-дизайнер проекта, в 2013 году в своем личном блоге разместил запись упомянутого выше доклада Дыбовского, отметив в комментарии сильное влияние, которое на него оказали творчество студии *Ice-Pick Lodge*, их «идеи, символы и смыслы» [URL: <https://imaginaria.ru/p/naporoge-kostyanogo-doma-igra-stanovitsya-iskusstvom.html>].

12 Стоит оговориться, что прием обманутого ожидания сработает только в том случае, если игрок заранее не подготовлен опубликованными ранее материалами об игре от разработчиков и отзывами других игроков.

показателях «прокачки» персонажа и преодолевая вызовы, брошенные игровой системой, а не миром игры. И в том, и в другом варианте игрок будет совершать значимые выборы и может испытывать страдание, стараясь гармонизировать «действие» и «претерпевание», но полученный опыт будет различаться¹³.

Заключение

Подход к анализу современных компьютерных игр на фоне искусства позволяет раскрыть их сложную гетерогенную природу, проявляющуюся как на уровне семиотической структуры, для которой характерна агентивность, так и в процессах ментального развертывания этой структуры в процессе игры.

Предложенный в статье релятивный подход призван сместить акцент с игровых механик как таковых на трансформацию фреймовых структур — ментальных моделей, структурирующих восприятие игрока. Трансформация фреймовых структур — характерная черта искусства, обеспечивающая его познавательную функцию, — в компьютерных играх может запускаться действиями самого игрока, если система игровых механик спроектирована с учетом других структурных уровней игры.

Анализ современных сюжетно-ориентированных компьютерных игр показывает, что при совмещении игровых механик и художественных приемов игрок своими действиями может запустить целую сеть трансформаций семиотических и ментальных структур, что увеличивает смысловую емкость текста и усиливает вызываемое игрой эстетическое переживание.

При этом на уровне глубинных структур каждый раз была зафиксирована метаморфоза мира или персонажей, их символическая смерть и возрождение, которые происходят благодаря действиям игрока. Как представляется, данные наблюдения могут лечь в основу одного из способов понимания механизмов проектирования игрового опыта.

Несмотря на то, что использованная в работе комплексная методология позволила рассматривать современные компьютерные игры и другие формы искусства в единой системе координат, дополнительный материал — отзывы пользователей об игре «Жизнь и страдания господина Бранте» — выявил существенное различие в восприятии игроков, которое может быть объяснено «конкуренцией» литературных и игровых фреймов, влияющих на пользовательский опыт. Это возвращает к тезису Ю. М. Лотмана: игра и искусство представляют собой два разных вида моделирующих систем — и требует дальнейших исследований.

13 На различие игрового опыта, основанного на наблюдениях и впечатлениях, полученных исключительно от игрового мира, и опыта, полученного от просчета всех ходов в игре, указывает Перрон [Перрон, 2024, с. 22].

Библиография

(2001). *Манифест 2001*. URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001> (дата обращения: 09.09.2025).

Агеев, В. Н. (2002). *Семиотика*. М.: Весь мир.

Бахтин, М. М. (2010). «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (1965). «Рабле и Гоголь (Искусство слова и народная смеховая культура)» (1940, 1970). Комментарии и приложение. Собрание сочинений. Т. 4 (2). М.: Языки славянских культур.

Ветушинский, А. С. (2020). Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. № 32 (3). С. 14–31.

Гирц, К. (2017). *Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев*. М.: Garage.

Дыбовский, Н. (2005). *На пороге костяного дома: игра становится искусством* // Gamestudies.ru. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005> (дата обращения: 09.09.2025).

Дьюи, Дж. (2024). *Искусство как опыт*. М.: Издательский дом «Дело».

Лотман, Ю. М. (1998). *Об искусстве*. СПб.: Искусство–СПб.

Минский, М. (1979). *Фреймы для представления знаний*. М.: Энергия.

Перрон, Б. (2024). *Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха*. М.: Эксмо.

Рамачандран, В. (2016). *Мозг рассказывает. Что делает нас людьми*. М.: Карьера Пресс.

Фрейермут, Г. С. (2022). *Игры. Геймдизайн. Исследование игр*. Харьков: Гуманитарный центр.

Скоморох, М. М. (2014). *Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры?* // Международный журнал исследований культуры. № 2 (15). С. 53–60.

Скоморох, М. М. (2025). *If We were Allowed to Visit: Прокрустов интерфейс и медиатравма* // Galactica Media: Journal of Media Studies. № 2. С. 61–84.

Хейзинга, Й. (2015). *Homo ludens. Человек играющий*. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха.

Ходент, С. (2023). *Мозг игрока. Как нейронауки и UX влияют на дизайн видеоигр*. М.: Эксмо.

Чарняк, Ю. (1983). *Умозаключения и знания* // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XII. Прикладная лингвистика. М.: Радуга. С. 272–317.

Эйхенбаум Б. М. (1987). *Теория «формального метода»* // О литературе. М.: Советский писатель. С. 375–408.

Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* // Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop. Menlo Park, CA: AAAI Press. URL: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research (дата обращения: 14.08.2025).

Karhulahti, V.-M. (2012). *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame* // Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games — FnG'12. Pp. 19–26.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet no the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: The MIT Press.

Sicart, M. (2008). *Defining Game Mechanics* // Game Studies. Vol. 8, no. 2. URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (дата обращения: 07.10.2025).

Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics — An Introduction*. London and New York: Routledge.

Vella, D. (2016). *The Ludic Muse: The Form of Games as Art* // Counter Text 2 (1). Pp. 66–84.

Список иллюстраций

Ил. 1. А. Брескин. Диалог. 1994. Бумага, маркер, акварель, аэрограф. 62x44. Александр Брескин, Украина. Источник изображения — Платформа ArtMajeur by YourArt — URL: <https://www.artmajeur.com/alexander-breskin/ru/proizvedenia-iskusstva/11212237/dialog> (дата обращения: 09.09.2025)

Ил. 2. Графическая схема фрейма комнаты. Источник изображения — Чарняк, Ю. (1983). *Умозаключения и знания* // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XII. Прикладная лингвистика. М.: Радуга. С. 306

Ил. 3. Фотография людей, находящихся в комнате Эймса. Источник изображения — URL: <https://edinburghcameraobscura.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/ames-room-blog-post-small.jpg> (дата обращения: 20.11.2025)

Ил. 4. Л. Нурмухамбетова. 2024. Компьютерная графика. Скриншоты из компьютерной игры «Василиса и Баба Яга»

Ил. 5. Л. Нурмухамбетова. 2024. Компьютерная графика. Скриншоты из компьютерной игры «Василиса и Баба Яга»

References

(2001). *The 2001 Manifesto*. URL: <https://ice-pick.com/ru/манифест-2001> (date accessed: 09.09.2025). [In Russ.]

Ageev, Vladimir (2002). *Semiotics*. Moscow: Ves Mir. [In Russ.]

Bakhtin, Mikhail (2010). *Collected Works*. Vol. 4(2): "The Works of François Rabelais and the Folk Culture of the Middle Ages and the Renaissance" (1965). "Rabelais and Gogol (The Art of Word and the Folk Culture of Laughter)" (1940, 1970). *Comments and Appendix*. Moscow: Languages of Slavic Cultures. [In Russ.]

Charniak, Eugene (1983). *Inference and knowledge* // New in Foreign Linguistics. Issue XII. Applied Linguistics. Moscow: Raduga. [In Russ.]

Dewey, John (2024). *Ars as Experience*. Moscow: Publishing house "Delo". [In Russ.]

Dybovsky, Nikolai (2005). *On the Threshold of the Bone House: The Game Becomes an Art* // Gamestudies.ru. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005> (date accessed: 09.09.2025). [In Russ.]

Eikhenbaum, Boris (1987). *The Theory of the "Formal Method"* // On Literature. Moscow: Sovetskiy Pisatel. Pp. 375–408. [In Russ.]

Freiermut, Gundolf (2022). *Games. Game Design. Game Studies*. Kharkov: Humanitarian Center. [In Russ.]

Geertz, Clifford (2017). *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight*. Moscow: Garage [In Russ.]

Hodent, Celia (2023). *The Gamer's Brain. How Neuroscience and UX can Impact Video Game Design*. Moscow: Eksmo. [In Russ.]

Huizinga, Johan (2015). *Homo ludens. The Human Game*. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House. [In Russ.]

Hunicke, R. LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* // Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop. Menlo Park, CA: AAAI Press. URL: https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research (date accessed: 14.08.2025).

Karhulahti, Veli-Matti (2012). *Double Fine Adventure and the Double Hermeneutic Videogame* // Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games — FnG'12. Pp. 19–26.

Lotman, Yuri (1998). *On Art*. St. Petersburg: Iskusstvo–SPB. [In Russ.]

Minsky, Marvin (1979). *Frames for Representing Knowledge*. Moscow: Energiya. [In Russ.]

Murray, Janet (1997). *Hamlet no the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Perron, B. (2024). *Silent Hill: The Terror Engine. Games and the theory of fear*. Moscow: Eksmo. [In Russ.]

Ramachandran, Vileianur (2016). *The Tell-tale Brain. A Neuroscientist's Quest for What Makes Us Human*. Moscow: Career Press. [In Russ.]

Sharp, John (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: The MIT Press.

Sicart, Miguel (2008). *Defining Game Mechanics* // Game Studies. Vol. 8, no. 2. URL: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (date accessed: 07.10.2025).

Skomorokh, Margarita (2014). *Videogames and the Utopia of Interactivity: What Are Gamers Capable Of?* // International Journal of Cultural Reserch. № 2 (15). Pp. 53–60. [In Russ.]

Skomorokh, Margarita (2025). *If We were Allowed to Visit: The Procrustean Interface and Media Trauma* // Galactica Media: Journal of Media Studies. № 2. Pp. 61–84. [In Russ.]

Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics — An Introduction*. London and New York: Routledge.

Vella, Daniel (2016). *The Ludic Muse: The Form of Games as Art* // Counter Text 2 (1). Pp. 66–84.

Vetushinsky, Alexander (2020). *More than just a means: a new approach to understanding gamification* // Sociology of Power. No. 32 (3). Pp. 14–31. [In Russ.]

ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ анализ как инструмент проектирования видеоигр

А. М. АБУ МАХАДИ

Школа дизайна НИУ ВШЭ,
115054, Россия, Москва,
ул. Малая Пioneрская, д. 12
abu.amir@mail.ru

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-168-195

Аннотация

В дизайне видеоигр существуют две сложившиеся традиции: формирование фреймворков и паттернов геймдизайна. При этом фреймворки демонстрируют свою узкую применимость, а коллекции паттернов геймдизайна являются обширными и зачастую в значительной степени нерелевантными игровым проектам, что ограничивает их практическое применение в анализе и разработке видеоигр. В статье формулируется и исследуется адекватность метода онтологического анализа для определения применимости паттернов к конкретной игре. В качестве кейса рассмотрена видеоигра Inside студии Playdead, которая анализируется на основе онтологии Game Ontology Project и призм Шелла. Сам процесс предложенного анализа поделен на 4 этапа: 1) сопоставление паттернов и онтологии игры; 2) онтологический анализ; 3) отбор релевантных паттернов; 4) валидация оценки релевантности. Результаты исследования показывают, что онтологический анализ позволяет определять релевантные паттерны с высокой точностью, а основным недостатком метода оказывается неполнота онтологии Game Ontology Project относительно призм Шелла. Для валидации результатов исследования используется прямой анализ релевантности паттернов, не опирающийся на онтологию игры. Дискуссия демонстрирует, что дизайн-паттерны, полученные в процессе анализа, являются продуктивным инструментом критики Inside и выявляют слабые места дизайна игры. Несмотря на положительные результаты с точки зрения проверки исследовательской гипотезы, требуется значительное развитие как в области онтологии, так и в области разработки паттернов геймдизайна, которые позволят структурным методам анализа видеоигр стать применимыми на практике.

Ключевые слова: онтология игры, паттерны геймдизайна, онтологический анализ, консолидация паттернов, теория геймдизайна

А. М. АБУ МАХАДИ

HSE Art and Design School, 115054, Moscow,
Russia, Malaya Pionerskaya St., 12
abu.amir@mail.ru

ontological analysis as a tool for game design

Для цитирования: Абу Махади А. М.
Онтологический анализ как инструмент
проектирования видеоигр // Журнал ВШЭ
по искусству и дизайну / HSE University
Journal of Art & Design. № 8 (4/2025).
С. 168–195

Abstract

There are two established traditions in video game design: the creation of frameworks and game design patterns. However, frameworks demonstrate their narrow applicability, while collections of game design patterns are extensive and often largely irrelevant to video games, which limits their practical usage in the analysis and development of video games. The article describes and explores an adequacy of ontological analysis method for the determination of game design patterns' applicability for a particular game. Playdead's game Inside is considered as a case study, for which an analysis was conducted based on the Game Ontology Project and Shell's prisms. The proposed analysis process is divided into four stages: 1) Comparison of patterns and game ontology, 2) Ontological analysis, 3) Selection of relevant patterns, 4) Validation of relevance assessment. The results of the study demonstrate that ontological analysis allows relevant patterns to be identified with high accuracy, while the main drawback of the method is the incompleteness of Game Ontology Project compared to Schell's prisms. Direct analysis of pattern relevance which does not rely on game ontology, is proposed to validate the research results. The discussion demonstrates that the design patterns obtained according to the proposed analysis procedure are a productive tool for criticizing Inside and identifying weaknesses in the game's design. Despite the positive results in terms of research hypothesis testing, significant development is required in both ontology and game design pattern development to make structural methods of video game analysis applicable in practice.

Keywords: game ontology, game design patterns, ontological analysis, pattern consolidation, theory of game design

Введение

В геймдизайне уже существует массив работ, направленных на систематизацию знаний и лучших практик разработки видеоигр. Одна часть работ направлена на формирование *паттернов*, а другая — *фреймворков геймдизайна*.

Фреймворки геймдизайна представляют собой структурированные методологии проектирования, описывающие то, на какие элементы можно разделить игру и в каких отношениях эти элементы находятся. Примерами таких геймдизайнерских фреймворков являются MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) [Hunicke et al., 2004] или SSM (System, Story, Mental Model) [Grip, 2017]. Даже названия фреймворков формируются из элементов, на которые они разделяют игру. Кроме того, часто фреймворки описывают и процесс разработки, например MDA явно предлагает дизайнеру начинать проектирование игры со стороны игровых механик [Hunicke et al., 2004, p. 2]. А SSM говорит о том, что задача дизайнера — сформировать в голове у игрока некоторую ментальную модель за счет игровой истории и системы [Grip, 2017]. Исследователь видеоигр Александр Ветушинский пишет об этом: «...нужно понимать, что MDA гораздо лучше подходит для анализа и описания классических игр, для которых история не столь значима, а вот SSM — для анализа игр современных. Просто различные игры диктуют различные способы их описания» [Ветушинский, 2021, с. 167].

Таким образом, Ветушинский подчеркивает, что применение фреймворков ограничено жанром, структурой и технологическими условиями конкретного проекта, что делает фреймворки геймдизайна узконаправленным инструментом.

Концепция дизайн-паттернов изначально была предложена Кристофером Александером [Alexander et al., 1977] в архитектуре, затем она перекочевала в программирование [Gamma et al., 1995], а из программирования в геймдизайн [Kreimer, 2002]. Александер описывает паттерны следующим образом: «Каждый паттерн описывает проблему, которая возникает снова и снова в нашей среде, а затем излагает суть решения этой проблемы таким образом, что это решение можно применять миллион раз, ни разу не повторив его в точности» [Alexander et al., 1977, p. x]. Паттерны — это форма описания удачного решения некоторой регулярно возникающей проблемы, а структуру паттерна можно представить следующим образом: «if problem A exists then solution B can be applied to solve it» (если существует проблема A, то решение B может быть применено для ее решения) [Abu Makhadi, 2025, p. 158]. Коллекция паттернов, в отличие от фреймворка, не является структурной моделью описания игры, а скорее устроена как неорганизованный список удачных решений некоторых проблем (best practices), возникающих в дизайне. В коллекциях могут находиться сотни паттернов, многие из которых окажутся просто нерелевантными некоторым игровым проектам, что связано с отсутствием тех или иных элементов в структуре игрового проекта.

Таким образом, складывается следующая ситуация: существует значительный массив накопленных знаний и удачных практик (паттернов), применимых в дизайне видеоигр, но отсутствует системный подход, позволивший бы применять эти практики для анализа и критики видеоигр в силу того, что значительная часть этих паттернов несовместима с отдельными игровыми проектами. Следовательно, инструменты, которые позволили бы определять релевантные паттерны для конкретных видеоигр, могли бы превратить коллекции дизайн-паттернов в полноценный инструмент анализа, который был бы более широко применим в сравнении с фреймворками геймдизайна. Такой инструмент был бы актуален как для разработчиков, так и для критиков и исследователей, так как позволил бы анализировать игры не только на основе индивидуальных интуиций, но и применять обширные коллекции дизайн-паттернов.

Как было отмечено ранее, релевантность паттернов связана со структурными элементами в дизайне игры. Например, паттерны, относящиеся к многопользовательским играм, не подойдут проектам, которые рассчитаны на прохождение одним игроком (однопользовательским играм). Паттерны, которые связаны с проектированием игрового сюжета, не применимы в дизайне аркадных игр, в которых отсутствует сюжет.

Такое отношение можно описать следующим образом: *если в дизайне игры присутствует сущность С, то каждый паттерн П, который связан с сущностью С, релевантно критикует этот игровой проект*.

Так вопрос об определении релевантности паттерна преобразуется в вопрос о том, *присутствует ли в дизайне игры сущность С, и есть ли связь между паттерном П и сущностью С*. Это выводит нас из области дизайн-практик в область структурного анализа игры или, другими словами, в область игровой онтологии.

Онтология и онтологический анализ

В исследованиях видеоигр термин «онтология» употребляется в двух основных значениях. В первом случае он трактуется как *метафизическая онтология*, фокусирующаяся на фундаментальной природе игры и феномена игранья [Mäyrä, 2008; Bogost, 2009]. Во втором — как *прикладная онтология*, в контексте компьютерных наук понимаемая как формализованное описание сущностей и их взаимосвязей в пределах определенной предметной области [Zagal & Bruckman, 2008; Parkkila et al., 2017]. Разграничение этих подходов принципиально: философская онтология стремится к универсальной классификации бытия, тогда как прикладная ориентирована на продуктивную концептуализацию в конкретной сфере — даже ценой ее упрощения и искажения [Smith, 2004, p. 162]. В данной работе под онтологией понимается именно *прикладная онтология (applied ontology)*, развиваемая в рамках Science and Technology Studies и инженерии знаний.

Информатик Флориан Сова описывает онтологию следующим образом: «The subject of *ontology* is the study of the *categories* of things that exist or

may exist in some domain. The product of such a study, called an *ontology*, is a catalog of the types of things that are assumed to exist in a domain of interest D from the perspective of a person who uses a language L for the purpose of talking about D» (Предметом онтологии является изучение категорий вещей, которые существуют или могут существовать в какой-либо области. Результатом такого исследования, называемого онтологией, является каталог типов вещей, которые, как предполагается, существуют в области интереса D с точки зрения человека, использующего язык L для обсуждения D) [Sowa, 2010].

Пользуясь терминами Флориана Сова, можно сказать, что онтологический анализ — это определение того, *какие из терминов* языка L можно применить для обсуждения предмета, *находящегося* в домене D. Или, другими словами, под онтологическим анализом понимается *конкретизация* как домена D, так и языка для описания этого домена L. В случае анализа видеоигр с целью определения релевантности паттернов имеется в виду конкретизация домена видеоигр и языка, который описывает видеоигры в целом, до анализируемого игрового проекта и языка, который требуется для описания *этого* игрового проекта, как это показано на Рис. 1. Результатом онтологического анализа игры является перечень сущностей, при помощи которых можно описать рассматриваемую игру. По сути, онтологический анализ является процессом определения того, какие сущности из общей онтологии видеоигр присутствуют в конкретной игре.

В таком случае, если при помощи онтологического анализа можно получить сущности, которые описывают видеоигру, и при этом известно, какие сущности относятся к каждому паттерну видеоигр, то мы получим инструмент, позволяющий определить применимость дизайн-паттерна для определенной игры (Рис. 2). Это, в свою очередь, означает, что онтологический анализ может стать инструментом определения релевантных паттернов и отсеивания нерелевантных.

Гипотеза данного исследования заключается в том, что онтологический анализ может выполнять роль инструмента по определению релевантности паттернов геймдизайна для игрового проекта.

Цель исследования — адаптировать метод онтологического анализа к задачам геймдизайна и продемонстрировать его работу на примере анализа пазл-платформера *Inside* [Playdead, 2016] (Ил. 1).

Материалы и методы

Для апробации метода онтологического анализа важно подобрать игру, которая с одной стороны будет достаточно простой по набору механик, чтобы объем анализа не стал чрезмерным, а с другой — достаточно современной и известной, чтобы выводы имели актуальность и наглядность. В качестве такого объекта выбрана *Inside* [Playdead, 2016] — пазл-платформер с видом сбоку, в котором аватар игрока может перемещаться влево/вправо, прыгать и взаимодействовать с объектами. Лаконичный набор действий и минималистичный визуальный стиль позволяют сосредоточиться на структурном



Рис. 1

Онтология конкретной игры в онтологии видеоигр



Ил. 1

Playdead. Inside, 2016

и семантическом разборе, при этом сама игра высоко оценена критиками и упоминается в списках значимых произведений медиума согласно Metacritic [URL: <https://www.metacritic.com/game/inside/>].

Ход исследования

- 1. **Сопоставление паттернов и онтологии видеоигр.** На этом этапе устанавливается соответствие — какой набор сущностей соответствует каждому паттерну. Само по себе онтологическое сопоставление представляет собой процесс нахождения семантических связей между сущностями в онтологии игры и паттернами, подобно тому, как они ищутся при онтологическом сопоставлении [Euzenat & Shvaiko, 2013, p. 8].
- 2. **Онтологический анализ.** Выявление онтологии Inside из онтологии игры, то есть определение сущностей из общей онтологии игры, описывающих Inside. Результатом этого этапа анализа будет список онтологических сущностей, который формирует Inside.
- 3. **Отбор релевантных паттернов.** Релевантными считаются те паттерны, которые связаны хотя бы с одной из сущностей, формирующих онтологию Inside. Этот этап анализа автоматически вытекает из результатов первых двух шагов.
- 4. **Валидация оценки релевантности.** Этот этап позволяет оценить, насколько корректно удалось определить релевантные паттерны при помощи онтологического анализа. Будет проведен *прямой анализ релевантности паттернов*, который представляет собой отбор релевантных паттернов без опоры на онтологический анализ. Таким образом, прямой анализ станет инструментом валидации и оценки эффективности онтологического анализа.

Онтологии игры

Существует ряд исследовательских работ, формулирующих прикладные онтологические модели видеоигры, такие как Game Ontology Project (GOP), состоящая из более чем 170 элементов игры [Zagal & Bruckman, 2008], Video Game Ontology (VGO), направленная на формирование словаря понятий и отношений для взаимосовместимости и обмена мета-данных между видеоиграми [Parkilla et al., 2017], Ontology of Boardgame Mechanics (OBG), сформированная на основании механик с сайта настольных игр Board Game Geek и состоящая из более чем 50 механик и элементов настольных игр [Kritz et al., 2017].

Существуют и более узкие доменные онтологии, такие как Game Character Ontology (GCO), ориентированная на формирование онтологической модели для описания игровых и неигровых персонажей в играх [Sacco et al., 2017], Pervasive Game Ontology (PerGO), направленная на формирование онтологической модели первазивных игр [Guo et al., 2018].

В качестве общей (доменной) онтологии видеоигр для данной работы выбрана GOP как наиболее обширная игровая онтология. Ее основная цель — классифицировать все важные структурные элементы игры вне зависимости от возможной прикладной задачи, более того — в фокус ее внимания попадает

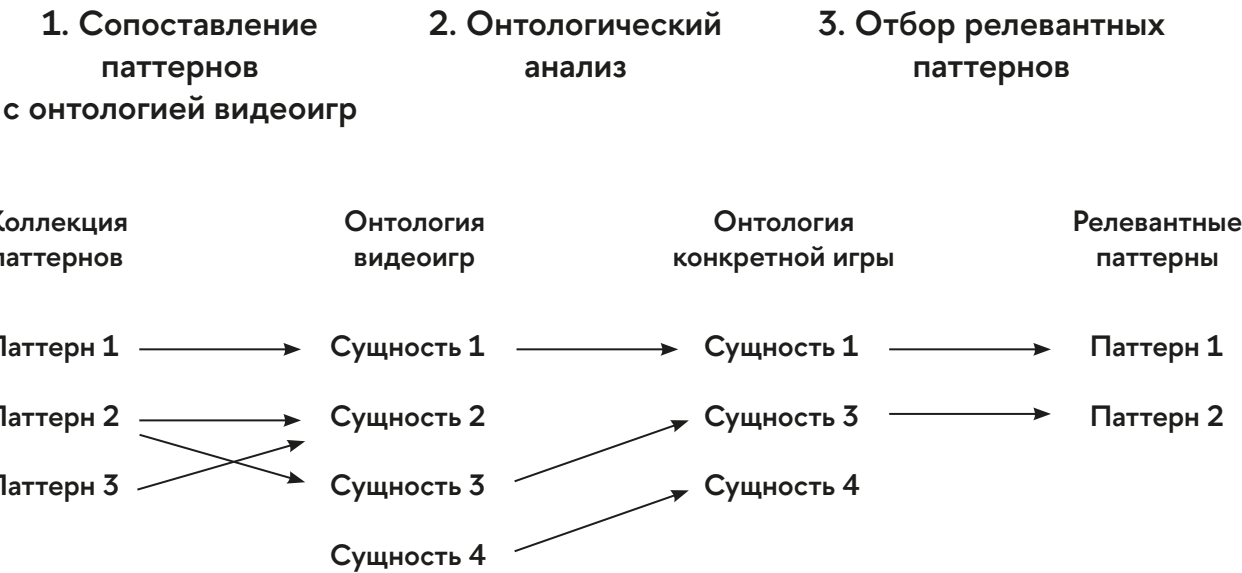


Рис. 2
Нахождение релевантных паттернов путем онтологического анализа

максимально широкий домен — видеоигра: «The Game Ontology Project is developing a game ontology that identifies the important structural elements of games and the relationships between them, organizing them hierarchically» (Game Ontology Project разрабатывает онтологию игры, которая идентифицирует важные структурные элементы игр и связи между этими элементами, организуя их иерархически) [Zagal & Bruckman, 2008, p. 2].

Коллекции паттернов

Подробный анализ и перечисление различных коллекций паттернов приведены в статье Game Design Patterns Consolidation [Abu Makhadi, 2025, pp. 161–162]. Стоит обратить внимание на проект The 400 Project [Barwood & Falstein, 2006], формирующий таблицу из более сотни правил дизайна видеоигр, статью Game Design Patterns, формирующую список дизайн-паттернов видеоигр, организованный в сеть [Björk et al., 2003], Book of Lenses, предлагающую более сотни призм геймдизайна [Шелл, 2019] и Pattern Language for Game Design — коллаборативную платформу для создания языка паттернов [Barney, 2021].

В качестве коллекции паттернов для проведения анализа Inside выбран список призм Джесси Шелла [Шелл, 2019]. Кроме того что список призм представляет собой общий набор дизайн-практик, важно, что Шелл подробно описывает цели и назначение каждой призмы, что позволит нам лучше оценивать релевантность применения каждой призмы.

Призма Джесси Шелла в этой работе рассматривается как разновидность дизайн-паттерна. Несмотря на различия в терминологии, структура и функциональная роль призм совпадают с дизайн-паттерном. Согласно Game Design Patterns Consolidation [Abu Makhadi, 2025, p. 7] призмы Шелла имеют ту же цель, что и коллекции паттернов: формировать общий вокабуляр для дизайнеров и предоставлять воспроизводимые решения типичных проблем игрового проектирования. Призмы структурированы через вопросы, направляющие внимание дизайнера, но их эвристическая природа не отменяет их паттерн-сущности. Таким образом, призма может быть интерпретирована как паттерн, представленный в альтернативной риторической форме. В дальнейшем тексте работы призма в контексте книги Шелла и паттерн геймдизайна будут использоваться как синонимичные понятия.

Таким образом, онтологический анализ будет проведен над видеоигрой Inside, в качестве онтологии игры для анализа будет использован GOP, а в качестве коллекции паттернов — список призм Джесси Шелла. Для валидации результатов будет применен метод прямого анализа релеванности паттернов.

Связанные исследования в области онтологии

В области онтологической инженерии существует достаточно богатая методологическая система, описывающая различные этапы работы с онтологическими моделями, применимая для критики или улучшения данного

исследования, а также для будущих исследовательских работ в этой области. В работе METHONTOLOGY: From Ontological Art Towards Ontological Engineering [Fernández-López et al., 1997] авторы описывают одну из первых формализованных методологий по построению онтологий в домене с нуля. В работе Supporting ontological analysis of taxonomic relationships [Welty & Guarino, 2001] авторы формулируют методологию OntoClean для анализа, исследования и формирования таксономических отношений ("is-a") в онтологических моделях. Статья NeOn Methodology for Building Ontology Networks: a Scenario-based Methodology [Gómez-Pérez & Suárez-Figueroa, 2009] посвящена работе не с одиночной онтологией, а с сетями онтологий и фокусируется на таких аспектах, как коллаборативная разработка онтологий и реорганизация онтологий, основанная на сценарном методе. Методология NeOn в том числе применялась и в области видеоигр в работе, посвященной формированию онтологии Video Game Ontology (VGO) [Parkkila et al., 2017, p. 4984], предназначенной для кросс-коммуникации (интероперабельности) между различными видеоиграми. Методология DILIGENT, описанная в работе DILIGENT: Towards a fine-grained methodology for Distributed, Loosely-controlled and evolving Engineering of oNTologies [Pinto et al., 2004], рассматривает распределенные методологии, которые подразумевают создание базовой онтологии экспертной группой, а затем формирование локальных пользовательских адаптаций базовой онтологии под конкретные задачи, которые в том числе могут итеративно влиять и на базовую онтологию. Именно методология последовательного изменения базовой онтологии и описывается в работе. Кроме того, существуют методы по анализу наиболее подходящей под задачу онтологии, например, OntoMetric, описанный в работе ONTOMETRIC: A Method to Choose the Appropriate Ontology [Lozano-Tello & Gomez-Perez, 2004] и основанный на многокритериальном анализе для принятия решения о релевантности онтологии определенной задаче.

Методологические ограничения и недостатки

Предложенная методология отбора релевантных паттернов при помощи онтологического анализа содержит некоторые критические допущения, которые могут в первую очередь влиять на воспроизводимость исследования.

Разные дизайнеры могут провести онтологический анализ непохожим образом, а значит и онтология *Inside*, составленная разными дизайнерами, может отличаться. Это связано в первую очередь с неоднозначностью трактовки игровых механик. Проблема также касается и ручного онтологического сопоставления между GOP и призмами Шелла, а также финальной фазы оценки релеванности призм при помощи прямого анализа.

Таким образом, результаты разложения во многом зависят от субъективных суждений дизайнера, проводящего анализ, что является распространенной проблемой онтологических методов. В работе Approaches, methods, metrics, measures, and subjectivity in ontology evaluation: A survey, в разделе

«Общие ограничения существующих подходов оценки онтологий» обращается внимание на то, что самым значительным ограничением является субъективность: “While each of the approaches to ontology evaluation has its own limitations, this section discusses subjectivity as a common major limitation to current research in ontology evaluation” (Хотя каждый из подходов по оценке онтологий содержит свои собственные ограничения, эта секция рассматривает субъектность как самое распространенное основное ограничение текущих исследований в области оценки онтологий) [Hlomani & Stacey, 2014, p. 7]. Несмотря на то, что авторы предлагают общенаучные методы (дедукции и индукции) для снижения уровня субъективности, они приходят к выводу о том, что избежание субъективных оценок при оценке онтологии на данный момент не представляется возможным: “...humans are the objects (typically as actors) of research in most ontology evaluation experiments. The research itself can hence, not be free of subjectivity” (...люди являются объектами (обычно как акторы) исследований в большинстве экспериментов по оценке онтологий. Следовательно, сами эти исследования не могут быть свободны от субъективности) [Hlomani & Stacey, 2014, p. 9].

В работе Ontology design and individual cognitive peculiarities: A pilot study авторы отмечают, что сформированные онтологии неизбежно субъективны: “the ontologies are inevitably subjective to a certain extent, as knowledge by definition includes a component of personal subjective perception” (онтологии в некоторой степени неизбежно субъективны, поскольку знание по определению включает в себя элемент личного субъективного восприятия) [Gavrilova & Leshcheva, 2015, p. 3884]. Однако авторы видят решение этой проблемы в коллективном онтологическом проектировании, чему во многом и посвящена их работа. Применение коллективного онтологического проектирования не представляется возможным в рамках апробации метода онтологического анализа для определения релевантности паттернов, однако он может стать опорой для дальнейшей критики, уточнения и воспроизведения результатов данного исследования.

Результаты

Онтологическое сопоставление

Первым этапом анализа является онтологическое сопоставление. В Таблице 1 в качестве демонстрации представлены результаты сопоставления первых девяти призм.

В первом столбце расположена призма Шелла. Во втором столбце — соответствующие ей сущности из GOP, или прочерк, если соответствие отсутствует. В третьем столбце приведены комментарии, которые объясняют результаты сопоставления для возможности анализа и критики сопоставления. Четвертый столбец показывает степень соответствия призмы Шелла сущностям из GOP: 0 — соответствие отсутствует, ни одна сущность из GOP не способна даже частично описать призму Шелла; 1 — соответствие частичное, онтология GOP способна лишь частично описать призму;

2 — полное соответствие, призма точно описывается сущностями из онтологии GOP.

Последний столбец демонстрирует, каких сущностей верхнего порядка не хватает GOP для того, чтобы описывать призму. Сущности, которые попали в последний столбец: игрок (и опыт игрока), платформа, история, эстетика, дизайнер, тема, разработка, игровые объекты, персонажи, коммуникация, бизнес.

Согласно разложению, 37 призм полностью соответствуют GOP, частично соответствуют 25 призм и полностью не соответствует 51 призма.

Название призмы	Сущности GOP	Комментарий	Соответствие	Отсутствие
1. Призма эмоций	—	GOP не моделирует эмоции игрока, это уровень опыта.	0	Игрок
2. Призма существенного опыта	—	Опыт игрока как категория не отражен в GOP, там описываются структурные элементы игры.	0	Игрок
3. Призма места действия	Interface	Место действия в том числе определяет интерфейс игры. Однако совпадение не полное.	1	Игрок, Платформа
4. Призма сюрприза	Randomness; Incomplete Information	Сюрприз обеспечивается случайностью и скрытой информацией. Однако призма в том числе говорит и о сюрпризах в эстетике и истории игры.	1	Игрок, Эстетика, История
5. Призма фана	—	«Фан» — эвристическая категория; в GOP нет сущностей, напрямую описывающих удовольствие игрока.	0	Игрок
6. Призма любопытства	Game Goals; Optional Goals;	Любопытство игрока стимулируется через скрытые или дополнительные цели.	1	Игрок
7. Призма эндогенной ценности	Game Goals; To Manage Resources; Score; Economies of scale; Economies of scope; To Own	Внутренняя ценность формируется через систему ресурсов, очков и экономических эффектов, которые подробно описаны в GOP. При этом сами ресурсы определены через возможность владеть (To Own)	2	
8. Призма решения проблемы	Puzzle; Goals	Решение задач — это головоломки и целеполагание; обе категории явно присутствуют в GOP.	2	
9. Призма элементной тетрады	Rules; Narrative Segmentation; Interface	«Механики–история–эстетика–технология» Шелла пересекаются с разными ветвями GOP: правила, нарративные сегменты, интерфейс. Это частичное соответствие.	1	Платформа, История, Эстетика, Дизайнер

Табл. 1
Фрагмент сопоставления призм Шелла с сущностями GOP. Полная версия таблицы доступна онлайн [Абу Махади, 2025, URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside/blob/main/1.%20Сопоставление%20призм%20Шелла%20и%20GOP.csv>]

Таблица 2 показывает, каких элементов не хватало для полного разложения призм Шелла на GOP. Недостаток сущностей представляется закономерным, ведь GOP — онтология внутренней структуры игровых элементов, а не игрового опыта или процесса проектирования, коих больше всего не хватает GOP. Понятия «опыт игрока», «дизайнер» и «процесс разработки» явно относятся не ко внутренней структуре игры, а к разработке (Дизайнер, Разработка, Бизнес, Тема), либо к игранию (Игрок, Эстетика, Коммуникация). При этом недостаток в онтологии GOP игровых персонажей и истории является скорее метафизическим: является ли игровая история структурным элементом игры или нет? Однако данная дискуссия не связана с задачами этой работы. Недостаток остальных элементов (Игровые объекты, Платформа), которые напрямую относятся к структурным элементам внутри игры, можно отнести либо к неточности проведенного сопоставления, либо к онтологической неполноте GOP.

Итого, сопоставление показывает значительное пересечение призм Шелла и GOP на уровне игровых правил и формальных структур, но подчеркивает, что GOP не описывает опыт игрока, игровую эстетику и процесс разработки игры, то есть все сущности, которые выпадают из внутренней структуры игры.

Игрок	30
Дизайнер	20
Разработка	12
Персонажи	11
История	9
Эстетика	6
Игровые объекты	3
Бизнес	3
Платформа	3
Коммуникация	3
Тема	2

Табл. 2
Недостающие сущности GOP

Онтологический анализ INSIDE

Сущности GOP	Присутствие	Комментарий
Interface	Присутствует	С игрой можно взаимодействовать.
Input	Присутствует	Управление реализовано через стандартные устройства ввода (геймпад/клавиатура).
Input Devices	Присутствует	Используются стандартные кнопки управления (клавиши/геймпад), но не все подкатегории.
Analog Pushbutton	Отсутствует	В игре нет кнопок с аналоговой чувствительностью к силе нажатия.
Digital Pushbutton	Присутствует	Все действия (прыжок, хватание, движение) основаны на цифровых кнопках — либо нажато, либо нет.
Direction Pad	Присутствует	Возможен ввод через клавиши направления (или D-pad на геймпаде).
Fourway Joystick	Присутствует	Возможен ввод через стик на геймпаде.
Lightgun	Отсутствует	Поддержка контроллера с наведением на экран в игре отсутствует.
Rotary Paddle Control	Отсутствует	Поддержка контроллера вращения в игре отсутствует.

Табл. 3
Фрагмент онтологического анализа Inside по GOP.
Полная версия таблицы доступна онлайн [Абу Махади, 2025, URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside/blob/main/2.%20Онтологический%20анализ%20INSIDE.csv>]

На втором этапе анализа определяется принадлежность сущностей из GOP к Inside. В Таблице 3 представлен фрагмент результатов анализа. Всего разложено 177 сущностей, при этом к Inside относятся 80 из них, а остальные 97 оказываются нерелевантными.

В первом столбце расположено название сущности из GOP, в нем указаны сущности всех порядков, начиная от корневых узлов. Во втором столбце указано, присутствует ли эта сущность в Inside или нет. Третий предназначен для комментариев, для описания причин, по которым сущность относится или не относится к Inside. Эти комментарии необходимы для дальнейшей критики результатов анализа.

Принадлежность некоторых сущностей можно назвать неоднозначной, например, в Inside мы явно управляем одним аватаром, поэтому сущность Multiple Entity Manipulation, кажется, не должна относиться к игре, однако в игре есть сегмент, в котором мы можем заставлять других персонажей повторять действия аватара (Ил. 2). Таким образом, в некоторых сегментах мы управляем сразу несколькими сущностями. При этом в описании сущности Multiple Entity Manipulation в GOP [URL: https://www.gameontology.com/index.php/Multiple_Entity_Manipulation] явно говорится в первую очередь про игры, в которых управление игровыми персонажами осуществляется при помощи курсора, а в качестве примеров приведены стратегии в реальном

времени. Таким образом, именно подробное описание или конкретные примеры следует использовать для принятия решения о том, относится ли сущность к игре или нет.

Отбор релевантных призм

Третий этап анализа представляет собой отбор релевантных призм. Благодаря второму этапу мы знаем, какие сущности из GOP описывают Inside, а на первом этапе мы соотнесли сущности из GOP с призмами Шелла. Теперь задача заключается в определении призм, относящихся к сущностям GOP, из которых состоит Inside — это процедура реляционного объединения таблиц по общему атрибуту, где общим атрибутом выступает сущность из GOP.

Например, сущность Interface, согласно Таблице 3, относится к Inside, при этом, согласно Таблице 1, сущность Interface соответствует 7 призмам: призма 3, призма 9, призма 59, призма 61, призма 62, призма 65, призма 67. А значит, эти призмы считаются релевантными для анализа и критики видеоигры Inside. Этот этап исключает любое субъективное суждение, так как сопоставление происходит по описанному алгоритму.

Фрагмент результатов третьего этапа анализа отражен в Таблице 4, согласно которой 40 из 113 призм Шелла определены как релевантные для критики видеоигры Inside. Однако важно учитывать, что согласно Таблице 1 среди 113 призм только 62 имеют частичное или полное совпадение с GOP, поэтому следует считать, что 40 из 62 призм соответствуют INSIDE, а степень сочетания других призм невозможно оценить при помощи данной методологии, поскольку они не описываются в GOP. Таким образом, на основании предложенной методологии в силу нерелевантности игре Inside отсеяно 22 призмы из 62, что составляет примерно 35%.

Призмы	Сущности, связанные с призмой и находящиеся в онтологии INSIDE	Релевантность
1. Призма эмоций	—	Нерелевантна
2. Призма существенного опыта	—	Нерелевантна
3. Призма места действия	Interface	Релевантна
4. Призма сюрприза	—	Нерелевантна
5. Призма фана	—	Нерелевантна
6. Призма любопытства	Game Goals	Релевантна
7. Призма эндогенной ценности	Game Goals	Релевантна
8. Призма решения проблемы	Puzzle; Goals	Релевантна

Табл. 4
Фрагмент определения релевантности призмы.
Полная версия таблицы доступна онлайн [Абу Махади, 2025, URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside/blob/main/3.%20Релевантные%20призмы.csv>]



Ил. 2
Playdead. Inside, 2016

Валидация оценки релевантности при помощи прямого анализа

Результаты третьего этапа, отраженные в Таблице 4, являются автоматическим расчетом, основанным на первых двух этапах анализа. По результатам третьего этапа мы получили 42 призмы, которые с точки зрения методологии применимы к игре Inside.

Призмы	Релевантность по онтологическому анализу	Релевантность по прямому анализу	Комментарий	Оценка соответствия релевантности
3. Призма места действия	Релевантна	Релевантна	Игра Inside формирует достаточно сильный эмоциональный опыт, который был бы невозможен в публичном пространстве (например на аркадных автоматах). В силу этого призма видится уместной, она критикует Inside, и игра выдерживает эту критику.	Соответствует
4. Призма сюрприза	Нерелевантна	Релевантна	Призма сюрприза однозначно релевантна Inside, ведь игра содержит множество сюжетных сюрпризов, однако, согласно методологии, не считается релевантной. Это происходит в силу того, что в GOP нет сущностей, связанных с историей, поэтому сюрприз согласно анализу связан только с неполной информацией и случайностью, которые не представлены в Inside.	Не соответствует
6. Призма любопытства	Релевантна	Релевантна	Призма любопытства полностью релевантна Inside, она реализована за счет недостатка информации о мире игры, который вызывает желание узнать о нем больше.	Соответствует
7. Призма эндогенной ценности	Релевантна	Релевантна	Призма релевантна Inside, кроме того, игра не выдерживает ее критики. В Inside нет предметов, которые формировали бы ценность для игрока. А значит, призма могла бы улучшить дизайн игры.	Соответствует
8. Призма решения проблемы	Релевантна	Релевантна	Призма релевантна Inside, и игра выдерживает ее критику. Геймплей формирует множество проблем (пазлов), которые необходимо решать.	Соответствует

Табл. 5
Фрагмент сравнения результатов онтологического и прямого анализов. Полная версия таблицы доступна онлайн [Абу Махади, 2025, URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside/blob/main/4.%20Валидация%20релевантности.csv>]

Но для оценки методологии и качества первого и второго этапа анализа предлагается отдельно провести прямой анализ релевантности призм в рассматриваемой игре. Критерием релевантности призмы является оценка того, затрагивает ли призма сущности, присутствующие в игре. В Таблице 5 представлен фрагмент прямого анализа, в котором для каждой призмы, разложенной по GOP, дается пометка о том, релевантна ли эта призма Inside с точки зрения онтологического анализа, а также релевантна ли призма игре с точки зрения прямого анализа. В последнем столбце находится обозначение того, совпадает ли релевантность призмы согласно прямому анализу и онтологическому анализу.

Из таблицы видно, что релевантность призм 4 и 47 по результатам онтологического и прямого анализов не совпала.

Рассмотрим эти призмы подробнее: онтологический анализ демонстрирует, что призма 47 не релевантна игре, в то время как прямой анализ говорит обратное. Причиной этого является трактовка сущности Lives, которая описывает систему жизней (ошибок) в играх. Однако в Inside нет системы жизней, есть только одна жизнь — при совершении ошибки аватар игрока автоматически отправляется обратно на контрольную точку. А значит, в GOP просто не хватает сущностей, которые описывали бы единственную жизнь.

Призма 4 согласно онтологическому анализу нерелевантна игре, так как в игре нет аспектов, связанных с неполной информацией или случайностью. Однако сюрприз, согласно призме 4, может относиться и к аспектам истории, которая не представлена в GOP. Именно поэтому прямой анализ, не опирающийся на онтологию, отмечает релевантность призмы 4, а онтологический анализ ее отсеивает как нерелевантную.

Таким образом, все несоответствия прямого и онтологического анализа связаны с неполнотой онтологической модели GOP.

Полная версия анализа доступна онлайн [Абу Махади, 2025, URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside>].

Дискуссия

Сравнение прямого и онтологического анализа показало, что онтологический подход демонстрирует сопоставимую точность с методом прямого анализа. При прямом подходе исследователь должен оценить релевантность всех 113 призм Джесси Шелла конкретной игре. В случае онтологического анализа задачей стало составление онтологии и проверка присутствия в игре более 170 сущностей, входящих в GOP.

Трудозатратность анализа

Прямой анализ выглядит менее трудоемким, чем онтологический, ведь число оцениваемых элементов меньше. Это вызывает опасение, что предложенный метод является лишь дополнительным усложнением в сравнении с прямым анализом релевантности паттернов. Однако определение релевантности каждого паттерна представляет собой комплексную задачу, требующую интерпретации дизайнерских принципов и соотнесения их

с конкретными играми. В отличие от этого проверка наличия или отсутствия онтологической сущности в игре видится более формализуемой и воспроизводимой процедурой. Кроме того, стоит отметить, что данное исследование нацелено на проверку методологической гипотезы и в качестве коллекции паттернов используется лишь 113 призм Шелла, в то время как в своем завершенном виде онтологический анализ должен определять релевантные паттерны из консолидированной коллекции паттернов [Abu Makhadi, 2025], которая агрегирует значительно большее количество паттернов геймдизайна. Именно переход от проверки на отдельных фреймворках к использованию единой консолидированной базы позволит превратить онтологический анализ в доступный инструмент, благодаря которому выбор релевантных паттернов для критики игровых проектов станет не индивидуальной интерпретацией, а воспроизводимым процессом. Кроме того, в проведенном в рамках данной работы исследовании онтологический анализ требует дополнительных усилий: исследователь должен не только построить онтологическую модель игры, но и самостоятельно провести сопоставление онтологических сущностей с призмами или паттернами. Однако в перспективе предполагается, что этот этап не будет выполняться заново каждым исследователем или дизайнером. Существующие сопоставления между онтологиями и коллекциями паттернов должны быть опубликованы как общедоступный и проверенный инструмент. Таким образом, практикующему геймдизайнеру или исследователю будет достаточно работать с уже готовым материалом, а не проводить сопоставление вручную.

Критика Inside

Помимо анализа самого метода, важным представляется рассмотрение практической ценности отдельных призм как инструмента критики игрового дизайна. В частности, необходимо рассмотреть, каким образом релевантные призмы могут выявлять сильные и слабые стороны *Inside* и тем самым способствовать формированию рекомендаций, направленных на совершенствование структуры и восприятия игрового опыта. В данном разделе будут рассмотрены несколько наиболее показательных призм.

«Призма 32: Призма цели»

Чтобы убедиться в том, что цели вашей игры понятны игрокам, спросите себя: Какова конечная цель вашей игры? Эта цель очевидна для игроков? Если целей несколько, игроки смогут это понять? Существует ли смысловая связь между разными целями? Присущи ли моим целям конкретность, реальность достижения и достойное вознаграждение? Достаточно ли хорошо сбалансированы краткосрочные и долгосрочные цели? Могут ли игроки выбирать цели по своему усмотрению?» [Шелл, 2019, с. 231]

Призма цели акцентирует внимание дизайнера на необходимости обеспечения игрока ясным пониманием как конечной, так и промежуточных целей игрового процесса, их логической взаимосвязи, а также баланса между краткосрочными и долгосрочными задачами. В случае *Inside* целеполагание



Ил. 3
Playdead. Inside, 2016

оказывается проблематичным: игроку постоянно очевидны лишь локальные цели, связанные с преодолением конкретных головоломок (Ил. 3), тогда как глобальная цель на протяжении всего прохождения остается неявной. Даже завершение игры не проясняет для игрока смысл совершаемых действий и достигнутого результата. Подобная неопределенность, будучи художественным приемом, может снижать прозрачность игрового опыта и вызывать диссонанс у части аудитории. В этом смысле «Призма цели» оказывается особенно продуктивным инструментом критики: она позволяет обнаружить, что усиление ясности целеполагания могло бы повысить качество взаимодействия игрока с игрой и улучшить восприятие ее нарративной и геймплейной структуры.

«Призма 56: Призма параллелизма

Присутствие параллелизма в вашей головоломке положительно влияет на опыт, получаемый игроком. Чтобы воспользоваться этой призмой, спросите себя: В моей игре присутствуют отрезки, которые игроки не могут пройти, не решив конкретную головоломку? Если да, могу ли я добавить на этом отрезке параллельный вызов, предоставляющий игроку возможность переключиться, если он застрянет на первом? Если параллельные вызовы слишком похожие, то от них мало пользы. Мои параллельные вызовы достаточно отличаются друг от друга, чтобы позволить игроку почувствовать разнообразие? Могу ли я каким-то образом объединить свои параллельные вызовы? Можно сделать так, чтобы прогресс в решении одной головоломки облегчал задачу решения другой?» [Шелл, 2019, с. 312]

Призма параллелизма предполагает наличие у игрока возможности выбора порядка решения задач, что позволяет избежать ситуации полной остановки игрового процесса в случае, если игрок не может решить одну из головоломок. Примером удачной реализации принципа параллелизма можно назвать игру *The Witness* [Thekla Inc., 2016]. В ней игрок при затруднениях с одной головоломкой может переключиться на другую. В случае *Inside* данный принцип практически не реализован: все головоломки представлены в строго последовательном порядке, и непонимание игроком решения любой из них приводит к остановке игрового прогресса. Такая линейность повышает уровень фрустрации и ограничивает вариативность игрового опыта, так как у игрока нет возможности переключиться на другую головоломку. Следовательно, использование принципа параллелизма обеспечило бы более гибкий и комфортный опыт взаимодействия с игрой.

«Призма 57: Призма пирамиды

Пирамиды очень увлекательны за счет того, что они имеют единственную наивысшую точку. Чтобы наделить вашу головоломку очарованием древней пирамиды, спросите себя: Могу ли я сделать так, чтобы все составляющие моей головоломки объединились в одну общую цель в конце игры? Большие пирамиды часто состоят из маленьких. Могу ли я построить иерархию из постоянно возрастающих по сложности элементов головоломки, постепенно ведущих к финальному вызову?



Ил. 4
Playdead. Inside, 2016

Вызов на вершине моей пирамиды интересный, захватывающий и понятный? Мотивирует ли он игроков стремиться вперед, чтобы добраться до него?» [Шелл, 2019, с. 313]

Согласно призме пирамиды, каждая локальная головоломка должна не только обладать внутренней завершенностью, но и функционировать как часть более крупной структуры, ведущей к финальному испытанию. В *Inside* данный принцип реализован лишь частично. Многие головоломки действительно образуют локальные последовательности, где принцип решения одной головоломки становится основой для следующей. Однако такие последовательности функционируют скорее как отдельные «малые пирамиды», но не как части единой глобальной структуры. В результате общая архитектура игры воспринимается как серия фрагментарных вызовов, а не как поступательное движение к кульминационному испытанию. Ярким примером такой ситуации является физическая загадка с цыплятами из начала игры (Ил. 4), представляющая собой уникальный по своему взаимодействию вызов, который больше нигде не встречается во время прохождения игры. Последовательное применение принципа пирамиды в дизайне *Inside* могло бы способствовать формированию у игрока более выраженного чувства прогресса и смысловой направленности игрового процесса.

Альтернативные методы определения релевантности

Предложенный метод фильтрации паттернов, основанный на онтологии, видится не единственным потенциальным решением задачи определения релевантности.

Жанровая принадлежность. Релевантность паттернов можно сопоставлять с игрой на основании ее жанровой принадлежности. Например, для платформеров релевантен один набор паттернов, в то время как для шутеров или головоломок — другой. Одной из проблем такого подхода является отсутствие унифицированной и формализованной жанровой классификации видеоигр. Однако, даже если представить, что подобная классификация существовала бы, мы вернулись бы к проблемам, которые характерны дизайнерским фреймворкам — узкая применимость. Современный игровой медиум часто предпочитает комбинирование разных жанров: пазл и платформер [Playdead, 2016], экшен и РПГ [CD Project Red, Cyberpunk 2077, 2020], симулятор и головоломка [Lucas Pope; Papers, Please; 2013], хоррор и декбилдер [Daniel Mullins, Inscryption, 2021] и так далее. Это означает, что подход к отбору релевантных дизайн-паттернов, основанный на жанровой принадлежности, потребовал бы создания дополнительного инструментария для работы в мультижанровом поле. На примере призм Шелла мы видим, что паттерны могут выходить за рамки домена игры и затрагивать аспекты, связанные с процессами разработки, дизайнерским мышлением и целеполаганием, что делает их более широко применимыми. В то же время жанр затрагивает исключительно внутренние игровые качества, игнорируя особенности процесса разработки, технологические ограничения и прочие внешние по отношению к игре аспекты.

Анализ на основе облака тегов. Релевантность игровых паттернов можно определять и на основании тегов, описывающих видеоигру. В таком случае вместо игровой онтологии в предложенной методологии выступило бы облако тегов. Некоторые платформы цифровой дистрибуции видеоигр, такие как Steam, отказываются от однозначной жанровой классификации и вместо этого предлагают пользователю облако тегов, которые характеризуют игру, что позволяет платформе более детально описывать особенности каждой отдельной игры. Пример списка тегов игры *Inside* на платформе Steam [URL: <https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>]: 2.5D, головоломка-платформер, атмосферная, мрачная, глубокий сюжет, хоррор, инди, для одного игрока, кинематографичная, приключение, несколько концовок, 2D-платформер, головоломка, эмбиент, минимализм, платформер, приключенческий экшен, контроллер, повествование, экшен. При этом теги игре может выдать каждый пользователь платформы, а сортировка тегов происходит согласно количеству людей, выдавших игре определенный тег. Платформа делит теги на следующие категории [URL: <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags>]: верхне-уровневый жанр, жанр, поджанр, визуальный стиль и перспектива камеры, темы и атмосфера, игровые особенности, количество игроков, другие (вне категоризации), программное обеспечение, оценочные метки, рейтинги (имеются в виду аспекты, связанные с возрастными рейтингами), устройства ввода, финансирование (тип финансирования игры). Таким образом, теги затрагивают самые разные аспекты, которые в основном касаются внутренних игровых качеств, таких как жанр, но в то же время частично описывают и внешние по отношению к игре факторы, такие как тип финансирования. В силу своей гибкости, облако тегов лишено недостатков, которые характерны для определения релевантности на основании жанровой принадлежности игры. Принципиальным отличием между тегами и онтологией является структуризация — онтология представляет собой иерархию, в то время как теги слабо организованы и в значительной степени представляют собой плоскую структуру. Тем не менее, на всех этапах проведенного анализа иерархические свойства сущностей GOR не учитывались, то есть в рамках предложенного метода они оказались не важны. Поэтому предложенный четырехэтапный анализ релевантности паттернов можно провести на основании облака тегов. Дополнительным преимуществом тегов является и то, что некоторые коллекции паттернов уже ассоциированы с тегами (ключевыми словами) [Abu Makhadi, 2025, p. 170], что упрощает работу по сопоставлению паттернов с тегами. Однако значительным недостатком тегов является отсутствие формального описания каждого тега, которое позволило бы избежать неоднозначных трактовок.

Заключение

Результаты проведенного анализа показывают, что онтологический подход способен выполнять роль связующего звена между коллекциями

дизайн-паттернов и конкретными игровыми проектами. Использование онтологического анализа позволяет формализовать процесс отбора релевантных паттернов: вместо интуитивного выбора дизайнер получает процедуру, основанную на выявлении структурных сущностей игры и их соотношении с коллекциями паттернов. Коллекции, ранее воспринимавшиеся как набор несвязанных рекомендаций, обретают статус инструмента системного анализа и критики видеоигр.

Результаты и дискуссия демонстрируют ряд проблем, которые можно отнести как ко внутренним проблемам методологии, так и внешним, связанным с развитием онтологической инфраструктуры. К внешним проблемам можно отнести неполноту существующей онтологии GOR для проведения подобного анализа. Несмотря на то, что выбранная модель смогла стать основой для проверки исследовательской гипотезы, GOR требует значительного расширения за пределы внутренней структуры игры для того, чтобы в большей степени соответствовать коллекциям дизайн-паттернов, которые формулируются в гораздо более широком домене.

Главной внутренней методологической проблемой, которую предложенный метод не устраняет, а лишь частично структурирует, можно назвать проблему субъективности. Разные исследователи могут по-разному идентифицировать игровые сущности и относить их к разным категориям. Аналогичная неопределенность возникает и при онтологическом сопоставлении: выбор того, какие элементы GOR соответствуют призмам Шелла, не может быть полностью объективным. В этом отношении предложенный подход попадает под общую критику онтологических методов в компьютерных науках, связанную с зависимостью онтологических моделей от исследовательских интерпретаций и эвристических решений. Текущие тренды онтологической инженерии направлены на коллективную разработку онтологических моделей, за счет которой можно было бы снизить субъективность суждений отдельных дизайнеров, что является перспективой для дальнейших исследований в данной области.

Тем не менее, данный подход позволяет повысить воспроизводимость анализа: даже если разные исследователи расходятся в деталях, сам метод задает структуру, которая делает их шаги прозрачными и поддающимися сравнению. Кроме того, он способствует интеграции разрозненных инструментов — коллекций паттернов и онтологий — в единую аналитическую систему. Наконец, он открывает перспективу для развития автоматизированных средств анализа, которые смогут опираться на существующие онтологии и языки паттернов для полуавтоматического отбора релевантных практик проектирования.

Валидация метода проводилась на одном-единственном кейсе — пазл-платформере *Inside*. Для более убедительного доказательства эффективности метода необходима его проверка на более сложноструктурированных играх и на играх других жанров, что может стать задачей будущих исследований.

Эта работа демонстрирует двойственный характер онтологического анализа: с одной стороны, он выступает как инструмент формализации и систематизации, с другой — сохраняет элементы субъективности, неизбежные при работе с такими комплексными медиаобъектами как видеоигры. Именно это сочетание делает его полезным как исследовательский метод, но требует дальнейшего критического осмысления его границ и возможностей.

Библиография

- Абу Махади, А. (2025).** Онтологический анализ *Inside* [Электронный ресурс]. URL: <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside> (дата обращения: 30.11.2025).
- Ветушинский, А. (2021).** *Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре* / В. Александр. 1-е изд. М.: БОМБОРА.
- Шелл, Д. (2019).** *Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все* / пер. А. Лысенко. М.: Альпина Паблишер.
- Abu Makhadi, A. (2025).** *Game Design Patterns Consolidation* // Galactica Media: Journal of Media Studies. № 3 (7). Pp. 155–176.
- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M. (1977).** *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York: Oxford University Press.
- Barney, C. (2021).** *Application of Pattern Language for Game Design in Pedagogy and Design Practice* // Information. № 10 (12). С. 393.
- Barwood, H., Falstein, N. (2006).** *The 400 project* // FiniteArts [Электронный ресурс]. URL: <https://www.finitearts.com/Pages/400page.html> (дата обращения: 30.03.2025).
- Björk, S., Lundgren, S., Holopainen, J. (2003).** *Game Design Patterns* / Digital Games Research Conference 2003, 4–6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands.
- Bogost, I. (2009).** *Videogames are a Mess* // Conference Digital Games Research Association (DiGRA) [Электронный ресурс]. URL: https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (дата обращения: 30.11.2025).
- Euzenat, J., Shvaiko, P. (2013).** *Ontology Matching* / J. Euzenat, P. Shvaiko. Heidelberg: Springer.
- Fernández-López, M., Gómez-Pérez, A., Juristo, N. (1997).** *METHONTOLOGY: From Ontological Art Towards Ontological Engineering* / Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence.
- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., Vlissides, J. (1995).** *Design patterns: elements of reusable object-oriented software* / Boston: Addison-Wesley.
- Gavrilova, T., Leshcheva, I. (2015).** *Ontology design and individual cognitive peculiarities: A pilot study* // Expert Systems with Applications. № 8 (42). Pp. 3883–3892.
- Gómez-Pérez, A., Suárez-Figueroa, M. (2009).** *NeOn Methodology for Building Ontology Networks: a Scenario-based Methodology*.
- Grip, T. (2017).** *The SSM Framework of Game Design* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-ssm-framework-of-game-design> (дата обращения: 30.03.2025).
- Guo, H. et al. (2018).** *PerGO: An Ontology towards Model Driven Pervasive Game Development Lecture Notes in Computer Science*. Information, 9 (5), 109.
- Hlomani, H., & Stacey, D. (2014).** *Approaches, methods, metrics, measures, and subjectivity in ontology evaluation: A survey* // Semantic Web and Information Systems. № 5 (1). Pp. 1–11.
- Hunicke, R., Leblanc, M. & Zubek, R. (2004).** *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [Электронный ресурс]. URL: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:6056852> (дата обращения: 07.09.2025).
- Kreimer, B. (2002).** *The case for game design patterns* // Game Developer [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-case-for-game-design-patterns> (дата обращения: 07.09.2025).

- Kritz, J., Mangeli, E., Xexéo, G. (2017).** *Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database and the MDA Framework*.
- Lozano-Tello, A., Gomez-Perez, A. (2004).** *ONTOMETRIC: A Method to Choose the Appropriate Ontology* // Journal of Database Management. № 2 (15). Pp. 1–18.
- Mäyrä, F. (2008).** *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* / F. Mäyrä, 1 Oliver’s Yard, 55 City Road, London: SAGE Publications Ltd.
- Parkkila, J., et al. (2017).** *An ontology for videogame interoperability* // Multimedia Tools and Applications. № 4 (76). Pp. 4981–5000.
- Pinto, H., Staab, S., Tempich, C. (2004).** *DILIGENT: Towards a fine-grained methodology for Distributed, Loosely-controlled and evolving Engineering of oNTologies* / Proceedings of the 16th European Conference on Artificial Intelligence, ECAI’2004, including Prestigious Applicants of Intelligent Systems, PAIS 2004, Valencia, Spain, August 22–27, 2004. Pp. 393–397.
- Sacco, O., Liapis, A., Yannakakis, G. (2017).** *Game Character Ontology (GCO) A Vocabulary for Extracting and Describing Game Character Information from Web Content*. Amsterdam Netherlands: ACM. Pp. 9–16.
- Smith, B. (2004).** *Ontology* / The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information под ред. L. Floridi, Hoboken: Wiley. Pp. 153–166.
- Sowa, J. (2010).** *Ontology* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.jfsowa.com/ontology/> (дата обращения: 07.09.2025).
- Welty, C., Guarino, N. (2001).** *Supporting ontological analysis of taxonomic relationships* // Data & Knowledge Engineering. № 1 (39). Pp. 51–74.
- Zagal, J., Bruckman, A. (2008).** *The game ontology project: supporting learning while contributing authentically to game studies*. Ed. by P. A. Kirschner, J. J. G. van Merriënboer, T. de Jong, International Society of the Learning Sciences. Pp. 499–506.

Лудография

Papers, Please (2013). Lucas Pope / 3909
Playdead. Inside (2016). Playdead.
The Witness (2016). Thekla, Inc.
Cyberpunk 2077 (2020). CD Projekt Red
Inscryption (2021). Daniel Mullins Games / Devolver Digital

Список иллюстраций

- Ил. 1.** Playdead. Inside, 2016. Скриншот из игры. Источник изображения — URL: <https://playdead.com/press/INSIDE> (дата обращения: 17.10.2025)
- Ил. 2.** Playdead. Inside, 2016. Скриншот из игры. Источник изображения — URL: <https://playdead.com/press/INSIDE> (дата обращения: 17.10.2025)
- Ил. 3.** Playdead. Inside, 2016. Скриншот из игры. Источник изображения — URL: <https://playdead.com/press/INSIDE> (дата обращения: 17.10.2025)
- Ил. 4.** Playdead. Inside, 2016. Скриншот из игры. Источник изображения — URL: <https://playdead.com/press/INSIDE> (дата обращения: 17.10.2025)

Рисунки выполнены автором статьи.

References

- Abu Makhadi, Amir (2025a).** *Game Design Patterns Consolidation*. Galactica Media: Journal of Media Studies, 7 (3). Pp. 155–176.
- Abu Makhadi, Amir (2025b).** *Ontological Analysis Of Inside*. <https://github.com/Akinat0/OntologicalAnalysisOfInside> (access date: 30.11.2025) [In Russ].
- Alexander, Christopher; Ishikawa, Sara & Silverstein, Murray (1977).** *A pattern language: Towns, buildings, construction*. New York: Oxford University Press.
- Barney, Christopher (2021).** *Application of Pattern Language for Game Design in Pedagogy and Design Practice*. Information, 12 (10). P. 393.
- Barwood, Hal & Falstein, Noah. (n.d.).** *The 400 project*. FiniteArts. <https://www.finitearts.com/Pages/400page.html> (access date: 30.03.2025).
- Björk, Staffan; Lundgren, Sus, & Holopainen, Jussi (2003).** *Game Design Patterns. Digital Games Research Conference 2003, 4–6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands*.
- Bogost, Ian (2009).** *Videogames are a Mess*. Conference Digital Games Research Association (DiGRA). https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (access date: 30.11.2025).
- Euzenat, Jerome & Shvaiko, Pavel (2013).** *Ontology Matching*. Heidelberg: Springer.
- Fernández-López, Mariano; Gómez-Pérez, Asuncion & Juristo, Natalia (1997).** *METHONTOLOGY: From Ontological Art Towards Ontological Engineering*. AAAI Conference on Artificial Intelligence.
- Gamma, Erich; Helm, Richard; Johnson, Ralph & Vlissides, John (1995).** *Design patterns: Elements of reusable object-oriented software*. Boston: Addison-Wesley.
- Gavrilova, Tatiana & Leshcheva, Irina (2015).** *Ontology design and individual cognitive peculiarities: A pilot study*. Expert Systems with Applications, 42 (8). Pp. 3883–3892.
- Gómez-Pérez, Asuncion, & Suárez-Figueroa, Mary Carmen (2009).** *NeOn Methodology for Building Ontology Networks: A Scenario-based Methodology*.
- Grip, T. (2017).** *The SSM Framework of Game Design* [Electronic resource]. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-ssm-framework-of-game-design> (access date: 30.03.2025).
- Guo, Hang; Trætteberg, Hallvard; Wang, Alf Inge & Gao, Shang (2018).** *PerGO: An Ontology towards Model Driven Pervasive Game Development*. Ontology-Based Domain Analysis for Model Driven Pervasive Game Development. Information, 9 (5). P. 109.
- Hlomani, Hlomani & Stacey, Deborah (2014).** *Approaches, methods, metrics, measures, and subjectivity in ontology evaluation: A survey*. Semantic Web and Information Systems, 1 (5). Pp. 1–11.
- Hunicke, Robert; Leblanc, Marc & Zubek, Robert (2004).** *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:6056852> (access date: 07.09.2025).
- Kreimer, Bernd (2002).** *The case for game design patterns*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-case-for-game-design-patterns> (access date: 07.09.2025).
- Kritz, Joshua; Mangeli, Eduardo & Xexéo, Geraldo (2017).** *Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database and the MDA Framework*.

- Lozano-Tello, Adolfo, & Gomez-Perez, Asuncion (2004).** *ONTOMETRIC: A Method to Choose the Appropriate Ontology*. Journal of Database Management, 15(2), 1–18.
- Parkkila, Janne; Radulovic, Filip; Garijo, Daniel, Poveda-Villalón, Maria; Ikonen, Jouni; Porras, Jari & Gómez-Pérez, Asuncion (2017).** *An ontology for videogame interoperability*. Multimedia Tools and Applications, 76 (4). Pp. 4981–5000.
- Pinto, Sofia; Staab, Steffen & Tempich, Christoph (2004).** *DILIGENT: Towards a fine-grained methodology for Distributed, Loosely-controlled and evolving Engineering of oNTologies*. Proceedings of the 16th European Conference on Artificial Intelligence, ECAI’2004, Including Prestigious Applicants of Intelligent Systems, PAIS 2004, Valencia, Spain, August 22–27, 2004. Pp. 393–397.
- Sacco, Owen; Liapis, Antonios & Yannakakis, Georgios (2017).** *Game Character Ontology (GCO) A Vocabulary for Extracting and Describing Game Character Information from Web Content*. Proceedings of the 13th International Conference on Semantic Systems. Pp. 9–16.
- Schell, Jessy (2023).** *Gamedesign: How to create a game that everyone would play* (A. Lisenko, Trans.). Moscow: Alpina Publisher.
- Smith, Barry (2004).** *Ontology*. In L. Floridi (Ed.), *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information* (1st ed., pp. 153–166). Hoboken: Wiley.
- Sowa, Florian (2010).** *Ontology*. <https://www.jfsowa.com/ontology/> (access date: 07.09.2025).
- Vetushinskiy, Alexandr (2021).** *Igrodrom. All you need to know about videogames culture*. (1st ed.). Moscow: BOMBORA. [In Russ]
- Welty, Christopher & Guarino, Nicola (2001).** *Supporting ontological analysis of taxonomic relationships*. Data & Knowledge Engineering, 39(1). Pp. 51–74.
- Zagal, Jose & Bruckman, Amy (2008).** *The game ontology project: Supporting learning while contributing authentically to game studies*. In P. A. Kirschner, J. J. G. van Merriënboer, & T. de Jong (Eds.), *Cre8ing a learning world: Proceedings of the 8th International Conference for the Learning Sciences, ICLS 2008, Utrecht, The Netherlands, June 23–28, 2008, Volume 2* (pp. 499–506). International Society of the Learning Sciences

Ludography

Papers, Please (2013). Lucas Pope / 3909
Playdead. Inside (2016). Playdead.
The Witness (2016). Thekla, Inc.
Cyberpunk 2077 (2020). CD Projekt Red
Inscryption (2021). Daniel Mullins Games / Devolver Digital

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ТЕОЛОГИЯ ИГРОВЫХ МИРОВ: ОТ ШМИТТОВСКОЙ ДИХОТОМИИ К ДИССЕНСУСУ МУФФ

И. С. СТАХЕЕВ

Институт медиа НИУ ВШЭ, 101000,
Россия, Москва, Покровский бул., д.11
staheev@gmail.com

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-196-211

Аннотация

В статье анализируется политико-теологическое измерение видеоигр через призму концепций Карла Шмитта и Шанталь Муфф. Будучи искусственно созданными мирами, игры неизбежно воспроизводят определенные модели политического воображения: от шмиттовской дихотомии «друг–враг», в которой конфликт рассматривается как экзистенциальное основание политического, до муффианской концепции диссенсуса как институционализованного и неустранимого противостояния. Большое внимание уделяется фигуре разработчика игры как своеобразного суверена, задающего «режим исключительных мер» (например, через обнуление серверов, блокировки или ограничения моддинга) и тем самым реализующего в цифровом пространстве логику политической теологии.

На примерах конкретных игровых кейсов (*Deus Ex*, *World of Warcraft*, *Civilization*, *EVE Online* и др.) показано, как геймплейные механики и нарративные сеттинги либо поддерживают исходные политические модели, либо вступают с ними в противоречие. В частности, в игре *Deus Ex: Mankind Divided* возникает эффект лудо-нарративного диссонанса: на уровне сюжета выстраивается многослойная и плюралистическая картина мира в логике диссенсуса, однако процедурные правила принуждают игрока к бинарному различению «свой/чужой», возвращая игровой опыт в рамку шмиттовской оптики. Сделанные наблюдения позволяют сформулировать вывод о том, что видеоигры можно рассматривать не только как культурные тексты или форму развлечения, но и как лабораторию политико-теологических экспериментов. В них моделируются и проверяются различные конфигурации власти, суверенитета и конфликтов, а также закрепляются или трансформируются способы их восприятия аудиторией. Таким образом, видеоигры выступают значимым инструментом формирования политического воображения в цифровую эпоху, демонстрируя, как процедурные правила и формы нарратива совместно задают пути современного политического мышления.

Ключевые слова: политическое, политическая теология, видеоигры, Карл Шмитт, Шанталь Муфф, диссенсус, друг–враг, геймплей, сеттинг, политическое воображение

ILIA S. STAHEEV

HSE Institute of Media, 11 Pokrovsky Bulvar,
Moscow, 101000, Russia
staheev@gmail.com

the political and the
theological in video
games: from schmitt's
friend–enemy dichotomy
to mouffe's dissensus

Для цитирования:

Стахеев И. С. Политическая теология
игровых миров: от шмиттовской дихотомии
к диссенсусу Муфф // Журнал ВШЭ по
искусству и дизайну / HSE University Journal
of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 196–211

Abstract

This article analyzes the political-theological dimension of video games through the conceptual frameworks of Carl Schmitt and Chantal Mouffe. It emphasizes that video games, as deliberately constructed worlds, inevitably reproduce specific models of political imagination: from Schmitt's friend–enemy dichotomy, in which conflict is treated as the existential foundation of the political, to Mouffe's notion of dissensus as institutionalized and irreducible antagonism. Special attention is given to the figure of the developer as a kind of sovereign who establishes a «state of exception» (for instance, by wiping servers, enforcing bans, or restricting modding) and thereby enacts in digital space the logic of political theology.

Drawing on concrete case studies (*Deus Ex*, *World of Warcraft*, *Civilization*, *EVE Online*, among others), the article demonstrates how gameplay mechanics and narrative settings either sustain or undermine these political models. In particular, *Deus Ex: Mankind Divided* illustrates the phenomenon of ludonarrative dissonance: while the storyline constructs a pluralistic world in line with Mouffe's dissensus, procedural rules compel the player to adopt a binary friend–enemy distinction, reverting the experience to Schmitt's optic.

The article concludes that video games must be approached not only as cultural texts or forms of entertainment, but also as laboratories of political-theological experimentation. Within them, diverse configurations of power, sovereignty, and conflict are modeled and tested, while players' perceptions of these dynamics are reinforced or transformed. Thus, video games function as an important medium for shaping political imagination in the digital age, demonstrating how procedural structures and narrative forms jointly define the horizons of contemporary political thought.

Keywords: political, political theology, video games, Carl Schmitt, Chantal Mouffe, dissensus, friend–enemy, gameplay, setting, political imagination

Введение

Аудитория видеоигр в 2024 году превысила 3,4 млрд человек, а годовой оборот индустрии составил около 188 млрд долл. США [Buijsman, 2024]. Масштаб медиа указывает не только на экономическую, но и на культурно-политическую значимость интерактивных миров: через игровые механики пользователи ежедневно репетируют ситуации выбора союзников, маркировки противников, распределения ресурсов и принятия решений [Bogost, 2007].

Между тем значительная часть классических исследований в области *game studies* сосредоточена на нарратологии и эстетике, оставляя без внимания вопрос о том, какую политическую логику имплицитно формируют правила и процедуры игры. В «Понятии политического» К. Шмитт утверждает, что всякая политическая общность конституируется различием «друга» и «врага» [Шмитт, 2000], а в «Политической теологии» указывает, что оно является прерогативой суверена, который также может принимать решение о чрезвычайном положении, т. е. устанавливать исключения из общепринятых правил [Шмитт, 2013]. Шанталь Муфф, развивая агонистическую критику либерального консенсуса, трактует конфликт как неустранимый диссенсус, институционализируемый демократическими процедурами [Mouffe, 2000; Муфф, 2004; Laclau, Mouffe, 2001]. Диссенсус у Муфф — это форма политического конфликта, в которой противники признаются легитимными оппонентами. В отличие от шмиттовской логики «друг–враг», где всякий стремится к уничтожению врага, диссенсус предполагает постоянное, институционализированное несогласие. Конфликт не устраняется, а превращается в «агон» — открытую борьбу за гегемонию в рамках общих демократических правил, где стороны соперничают, но не отрицают право друг друга на существование. Несмотря на востребованность обеих концепций в политической теории, их эвристический потенциал для лудологических исследований остается недостаточно разработанным.

Анализируя дизайн-документацию, патч-логи и лор, сопоставляя ключевые механики (*diplomacy engine*, *PvP-flag*, *reputation system*) и наблюдая за пользовательскими дискуссиями на форумах, можно увидеть, как геймплейные правила и нарративные сеттинги поддерживают, гибридизируют или подрывают и шмиттовскую дихотомию и муффианский диссенсус. В этой рамке разработчик выступает «теологическим» сувереном, вводящим режим исключительных мер (*perman*, *server wipe*, ограничения моддинга), тогда как степень открытости кода и процедур определяет, останется ли игрок подданным этого суверена или получит статус со-творца политического порядка [Bogost, 2007; Sicart, 2009]. Тем самым видеоигры функционируют как лаборатория политико-теологических экспериментов, формируя новые образы власти, формы конфликта и демократического сосуществования в цифровую эпоху.

Политическая теология: теория суверена и демократия конфликта

Карл Шмитт формулировал свою теорию в контексте кризиса Веймарской республики, когда сама устойчивость политической общности оказалась под вопросом. В «Понятии политического» он утверждает, что различие

«друг–враг» — это не бытовое неприятие или антипатия, а предельная категория, определяющая возможность существования коллектива. Враг у Шмитта — это не «неприятный» субъект, а экзистенциальный противник, чье присутствие ставит под угрозу саму идентичность и продолжительность бытия политического сообщества [Шмитт, 2000]. Именно поэтому политическое не может быть сведено ни к моральным, ни к эстетическим, ни к экономическим категориям: различие «друг–враг» автономно. В XX веке наиболее ярким примером такого противопоставления стал конфликт коммунистической идеологии и капиталистического мира: каждая сторона конституировала себя через обозначение другой как экзистенциального врага, подлежащего сдерживанию или уничтожению.

В концепции Шмитта есть и богословское измерение. В «Политической теологии» он указывает, что фундаментальные политические категории являются секуляризованными теологическими понятиями [Шмитт, 2013]. Суверен в этой логике — «тот, кто принимает решение о чрезвычайном положении», то есть субъект, обладающий полномочием приостановить действие закона ради сохранения порядка. Политическая теология, таким образом, фиксирует глубинную связь между политическим и религиозным: как в богословии Бог мыслится источником всех решений, так в политике суверен является инстанцией, которая в момент кризиса выходит за рамки норматива, чтобы «спасти» политическое тело. Это соотношение нормы и исключения, регулярного и имманентного, составляет центральную ось шмиттовской концепции.

Шанталь Муфф, опираясь на пост-грамшианскую традицию Э. Лаклау и левый постструктурализм, сохраняет шмиттовскую презумпцию неизбежности конфликта, но радикально меняет его интерпретацию. В отличие от классического марксизма, где конфликт объяснялся противоречием классовых интересов, окончательно разрешаемых революцией, пост-грамшианская теория гегемонии [Laclau, Mouffe, 2001] утверждает, что социальный порядок не может быть окончательно стабилизирован. Грамшианская идея «гегемонии», то есть культурного и идеологического лидерства, конституирующего политическое поле, у Лаклау и Муфф получает дискурсивное переосмысление: гегемония строится не на классовой принадлежности, а на артикуляции различий и заключении временных альянсов в борьбе за символическое господство.

В этой рамке Муфф в книге *The Democratic Paradox* (2000) отказывается от шмиттовского финализма — логики окончательного уничтожения врага. Конфликт, с ее точки зрения, не исчезает, но переводится в форму агона: это борьба с оппонентом, чье существование признается легитимным, даже если его позиция диаметрально противоположна. Так, двухпартийные системы США и Великобритании хорошо демонстрируют эту логику: демократы и республиканцы или лейбористы и консерваторы ведут ожесточенную борьбу за власть, однако не стремятся физически устранить друг друга как субъектов политического поля. Их конкуренция институционализована в электоральных процедурах и парламентских

дебатах, где противник необходим как условие функционирования самой системы.

Тем самым Муфф «смещает точку теологического» вниз: если у Шмитта решение, нарушающее установленный порядок, ради его сохранения может принять суверен, то у Муфф ключевым становится процесс постоянной артикуляции институциональных различий. Политический конфликт не находит разрешения в трансцендентном акте суверена, а преобразуется в постоянную борьбу за гегемонию, где враг превращается в оппонента, а исключительные меры заменяет в конфликт в рамках установленных процедур.

Для видеоигр это различие принципиально и продуктивно. Классический шмиттовский сценарий кодифицируется в бинарных механиках типа *Team Deathmatch*: система жестко маркирует «своих» и «чужих», а «исключительные полномочия» (перманентный бан игрока или вайп, то есть полное или частичное обнуление игрового прогресса на сервере) остаются прерогативой внешнего админа-суверена. Муффианская логика, напротив, описывает режимы, где правила допускают распределение полномочий между игроками. Здесь показательны дипломатические движки *Civilization VI* и экономика, управляемая игроками в *EVE Online*. В этих играх источник «суверенного» решения рассредоточен: патч-код задает рамку, но баланс сил создается практиками сообщества, бесконечно «переписывающего» политический ландшафт [Bogost, 2007; Sicart, 2009].

Политическая теология Шмитта помогает обнаружить в архитектуре игры инстанцию, вводящую исключения, момент, когда внешняя воля пересекает код и навязывает миру «спасительное» решение. Муффианский диссенсус, в свою очередь, вскрывает те механизмы дизайна, которые переводят эту вертикаль в горизонтальные формы самоорганизации. Анализируя, как оба режима сосуществуют и конфликтуют в одной и той же игре, можно определить, какие геймплейные конвенции закрепляют авторитарную логику исключительных мер, а какие стимулируют демократическую агонистику.

Таким образом, в нашем историческом анализе игр, а также в разборе конкретных кейсов, мы будем различать два идеальных типа режимов взаимодействия игрока и игровой среды, которые закладываются разработчиками:

- режим шмиттовской исключительной ситуации;
- муффианский режим агонистического диссенсуса.

Операционными индикаторами нашего анализа станут следующие признаки:

- существует ли возможность введения исключительных мер, кто и как принимает решение о чрезвычайном положении (бан/вайп/жесткий скрипт vs распределенные процедурные механизмы);
- как маркируется граница свой/чужой (жесткая PvP-типология vs динамическая репутация/дипломатия);

- существуют ли институты конвертации конфликта (голосование, выборные органы, договоры, амнистии, торговые режимы);
- правовой контур (EULA/ToS и политика моддинга как «кодекс суверена» vs делегирование полномочий сообществу).

Исторический ракурс: от «друга–врага» к институционализированному диссенсусу

Использование оптики политической теологии в анализе видеоигр оправдано тем, что в отличие от реальных политических систем, где суверенитет и право на применение исключительных мер распределены между различными институтами и могут быть предметом спора, в цифровых мирах всегда существует конкретный создатель или группа создателей. Разработчики выступают в роли «теологического» суверена, поскольку именно они задают фундаментальные законы мира, определяют, какие действия допустимы, а какие — невозможны, и обладают исключительным правом в любой момент нарушать установленные нормы (например, через серверный вайп, введение новых правил или массовые блокировки аккаунтов).

Важно заметить также, что разработчики занимают по отношению к игровому миру трансцендентную позицию. Они не являются его частью, а выступают как «внеположенные» суверены, задающие первоосновы бытия: правила, законы физики, границы возможного. Именно это радикальное «снаружи», их буквальная трансцендентность, отличает их от любых культурных или социальных акторов внутри игры и позволяет нам говорить не только о культурной, психологической или политической логике игровых механик, но именно о политико-теологической рамке.

В этом смысле видеоигры радикализируют то, что Шмитт видел в реальной политике: присутствие точки вмешательства суверена, признающего тот или иной случай исключительным. Именно поэтому политико-теологическая перспектива позволяет рассматривать цифровые миры как лаборатории, в которых мы наблюдаем в чистом виде структуры власти, обладающие исключительными полномочиями, что в реальности часто маскируется или размывается.

Первые коммерческие и лабораторные игры, такие как *Spacewar!* (1962), *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980), были «завязаны» именно на такие жесткие аппаратные ограничения, поэтому строгое различие «свой/чужой» служило практически единственным организующим источником геймплея. Логика игрового процесса совпадала с моделью Карла Шмитта: победа означала буквальное устранение врага, а разработчик-суверен задавал чрезвычайное положение угрозой необратимого *Game Over*. Политическая сложность сводилась к «стреляй или погибни», а сомнение в легитимности такой дихотомии изначально исключалось кодом.

С расширением вычислительных ресурсов в 1990-е годы появляются стратегии и ролевые игры (*Civilization*, 1991; *Master of Orion*, 1993; *Baldur's*

Gate, 1998), в которых военная победа дополняется дипломатическими, культурными и экономическими сценариями. Конфликт сохраняется, но его разрешение перемещается в плоскость переговоров: противник может быть нейтрализован через альянсы, шпионаж или взаимовыгодный обмен — это уже не исключительные меры в чистом виде, а протодиссенсус. Описанные изменения крайне важны, так как дипломатия становится не просто новым условием победы, а первой институциональной транзакцией, переводящей «врага» в оппонента. Тем не менее разработчик все еще продолжает играть роль финального арбитра, ограничивая сферу допустимого и при необходимости откатывая альтернативы патчем или скриптовым событием.

Поворот к сетевым мирам и мирам «песочниц» начала 2000-х (*Ultima Online*, *EVE Online*, *Minecraft*) институционализирует логику агонии по Муффу: архитектура делегирует пересмотр правил сообществу; корпорации в *EVE* утверждают уставы, мододелы *Minecraft* внедряют пользовательские плагины, а внутрисерверные трибуналы санкционируют или запрещают боевые действия. В этих условиях «враг» превращается в легитимного оппонента, а его политическая ликвидация перестает быть единственным мыслимым итогом благодаря дипломатической конверсии. Конфликт не исчезает, но оформляется как непрерывная балансировка; диссенсус становится нормой [Mouffe, 2000; Муфф, 2004]. Показателен случай MMORPG *New World*: 1 ноября 2021 года разработчики зафиксировали эксплойт, позволявший дублировать золото, и одновременно отключили все формы внутриигровой экономики (перевод валюты, аукцион, казны гильдий и P2P-торговлю) до устранения проблемы и отката незаконно созданных извлеченных средств [Royce, 2021; Orland, 2021]. Такая внеплановая «заморозка» демонстрирует шмиттовскую логику: в момент кризиса обычные правила аннулируются, а разработчик выступает сувереном, принимающим исключительные меры ради восстановления порядка.

Эволюция игровых механик — от жестко заданных моделей бинарного противостояния, где единственной формой взаимодействия выступает принцип «или ты, или тебя», к многоуровневым системам институционализированного конфликта (диссенсуса) — показывает, что технологическое развитие радикально расширило диапазон политического воображения в интерактивных медиа. Ранние игры репродуцировали чистую дихотомию «друг–враг», тогда как современные песочницы и MMO моделируют мир, напоминающий агонистическую демократию Муффа, сохраняя при этом возможность внезапного возврата к модели с чрезвычайным положением.

Геймплей и сеттинг как политические режимы

Исследователи процедурной риторики убедительно показали, что правила игры «говорят» не меньше, чем ее сюжет или визуальный стиль: механики воплощают нормативные послания, которые игрок усваивает, выполняя заданные процедуры [Bogost, 2007]. В этом смысле геймплей определяет, какие стратегии допустимы, кто обладает правом на насилие и где проходит граница между легитимным и неприемлемым действием.



Ил. 1

В *Space Invaders* с противником договориться невозможно

В проектах с жестко структурированным PvP (*Call of Duty*, *StarCraft*, *League of Legends*) правила сразу маркируют непреодолимую границу «свой/чужой»; переговорный канал исключен, а победа определяется устранением противника. Такая конструкция воплощает шмиттовскую логику: идентичность команд закрепляется через постоянное подтверждение различий, а любой акт «хрупкого мира» трактуется как нарушение дизайна. Разработчик здесь выступает сувереном в шмиттовском смысле: он санкционирует исключительную (насиловственную) меру (бан, кик, ограничения матчмейкинга) и тем самым удерживает мир в состоянии потенциального чрезвычайного положения [Sicart, 2009].

Однако более гибкие стратегические песочницы (*Civilization VI*, *Crusader Kings III*, *EVE Online*) начинали реализовывать иной режим. Процедуры дипломатии, репутации и шпионского воздействия в той или иной степени формировали агональность, где конфликт, конечно же, не исчезает, но переводится в оформленный условиями геймплея диссенсус: участники признают легитимность оппонента, поскольку он может понадобиться в качестве будущего союзника. Здесь проявляется «левая» переинтерпретация Шмитта по Муфф: «враг» конвертируется в оппонента, а площадкой для борьбы становится институционализированная механика (торговые соглашения, вассальные договоры, временные коалиции) [Mouffe, 2000; Муфф, 2004].

Сеттинг усиливает или, напротив, смягчает политический вектор, зашитый в правила. Милитаризованные вселенные типа *Warhammer 40 000* или *Doom* уже на уровне эстетики утверждают «онтологическую враждебность» мира: компромисс изображается как слабость, а насилие становится естественным языком политики. Напротив, открытые миры *Skyrim* или *Cyberpunk 2077* предлагают множественность фракций, конкурирующие идеологии и возможность непредсказуемых альянсов, задавая рамку для агонистической демократии. В этих условиях игрок переживает серию «транзитивных» идентичностей, последовательно вступая в отношения дружбы, вражды и компромисса — интерактивный урок муффианского диссенсуса.

Итак, совокупность «код + контекст» каждой игры формирует свой специфический политический режим: однако современные игры представляют собой, чаще всего, сложный гибрид, позволяющий разработчику при необходимости вернуть мир в состояние чрезвычайного положения и тем самым напомнить о политико-теологической вертикали [Sicart, 2009].

Deus Ex — тест на прочность диссенсуса

Deus Ex: Mankind Divided (Eidos Montréal, 2016) часто приводят как образец социально ориентированного киберпанка: сюжет строится вокруг дискриминации «аугментированных» граждан, конфликтных медиадискурсов и конкурирующих политических акторов. Сеттинг, на первый взгляд, поддерживает муффианскую логику диссенсуса: каждая крупная фракция (корпорации, радикалы, полицейские силы, правозащитники) отстаивает свои ценности / свою истину, а нарратив подчеркивает невозможность окончательного морального разделения в конфликте «добро/зло».



Ил. 2

Вселенная *StarCraft* — пример жесткого межрасового конфликта, предполагающего войну до полного уничтожения противника

Однако процедурный слой организован иначе. Боевая и стелс-системы кодируют пространство как серии конфликтных ячеек, где обнаруженный NPC автоматически переводится в режим «агрессивный противник». Игроку остаются два ответа: устранить угрозу (летально/нелетально) или уклониться; опция переговоров отсутствует на уровне механики. Даже при «пацифистском» прохождении выполнение многих миссий требует нейтрализовать охрану, иначе скрипт блокирует прогресс. Так геймплей навязывает шмиттовскую дихотомию «друг/враг», тогда как нарратив декларирует плюрализм.

Данная рассогласованность проявляется особенно ясно в миссиях «Полиция Праги» и «Голем-Сити». В сюжете подчеркнуто, что многие офицеры и жители относятся к Адаму Дженсену сочувственно, но триггер тревоги переводит их в не-дискурсивный режим «враг до обезвреживания». Впрочем, в некоторых миссиях заложены способы решения конфликта без применения насилия (в частности, диалог с Виктором Марченко), но они не влияют на финальный результат в той же степени, как, например, этический выбор игрока определяет концовку игры «Ведьмак 3: Дикая охота». Разработчик-суверен, таким образом, возвращает мир в состояние политико-теологического исключения: главным способом «решить проблему» остается временное (или окончательное) подавление противника. И здесь у игрока возникает то, что исследователи игр называют «лудо-нарративный диссонанс» [Hocking, 2007]: на уровне сеттинга предлагается одна модель поведения, но требования механики с ней расходятся.

С точки зрения процедурной риторики [Bogost, 2007] проект *Deus Ex* показывает, как несогласованность между сеттингом и геймплеем сворачивает муффианский потенциал к исходной шмиттовской модели. Трансцендентная «воля кода», будь то перезапуск тревоги, скриптовая блокировка диалога, «невосполнимый» статус *combat-alert*, демонстрирует присутствие суверена, который в момент кризиса обнуляет институциональную многозначность и навязывает бинарное решение.

Опыт *Deus Ex* подчеркивает: чтобы интерактивный мир действительно репрезентировал агонистическую демократию, плюрализм необходимо поддерживать на уровне процедур, а не только текста и визуального стиля, иначе игра невольно воспроизводит чрезвычайный порядок, от критики которого ее сюжет, казалось бы, предостерегает.

В качестве игрового мира, где концепция диссенсуса реализована полнее, мы можем предложить, например, третью часть серии *Crusader Kings*. В ней мы видим, как механики *hooks/favors*, фракции вассалов, браки и династическая политика приводят к тому, что конфликты редко сводятся к тотальному уничтожению оппонента, подавляющую их часть можно разрешить в переговорах о порядке. Шкала легитимности, престиж и благочестие работают как «процедурные ресурсы» агона. Таким образом, мы видим довольно четко сбалансированную агональную систему, которая вшита как в сеттинг (исторический контекст), так и непосредственно в геймплей.



Ил. 3

Миссия «Полиция Праги» в *Deus Ex: Mankind Divided*: диссенсус в сеттинге и вражда в геймплее

Заключение

Рассмотрение цифровых миров сквозь шмиттовскую дихотомию «друг–враг», муффианский диссенсус и категориальный аппарат политической теологии показывает, что игровые правила и художественные сеттинги функционируют как взаимосвязанные «режимы политического». В ранних аркадах механика воспроизводила логику чрезвычайного положения, задаваемую внешним сувереном-кодом; по мере технической эволюции возможность дипломатии, обмена и процедурно оформленных альянсов перевела конфликт в агонистическую плоскость. Однако даже в самых открытых песочницах сохраняется точка чрезвычайного вмешательства (патч, бан, вайп), напоминающая о присутствии разработчика-суверена и, тем самым, о теологическом горизонте любой интерактивной системы.

Сопоставление нарратива и процедурных правил выявило еще одну закономерность: заявленная плюралистичность сеттинга не гарантирует агонистической модели, если механика по-прежнему кодирует необходимость уничтожить противника, чтобы не быть уничтоженным самому (случай *Deus Ex*). Следовательно, для анализа потенциала игр с точки зрения их способности моделировать формы власти, политические конфликты и институционального взаимодействия принципиально важно учитывать процедурный уровень, а не ограничиваться интерпретацией текстов и визуальных образов. Игровая механика выступает своеобразной «конституцией мира», задающей границы возможного и определяющей, какие формы политического опыта становятся доступными игроку.

Ключевым моментом здесь является сам факт искусственности игрового мира. В отличие от «естественных» сообществ, у игры всегда есть демиург-разработчик. Именно эта внеположенность авторов и позволяет рассматривать игры в оптике политической теологии: разработчик занимает место суверена, принимающего решение о чрезвычайном положении, задающего фундаментальные законы и, при необходимости, прерывающего их действие ради сохранения порядка.

Практический вывод состоит в том, что решения о свободе моддинга, дипломатических интерфейсах, санкционных механизмах и «точках исключения» — ситуациях, когда обычные игровые правила приостанавливаются решением разработчика, выступающего в роли суверена, — напрямую влияют на то, какую политическую «практику» игрок усваивает. Для лудологических исследований это открывает два направления:

эмпирическое — изучение того, как различные архитектуры правил коррелируют с установками пользователей на сотрудничество, конкуренцию и восприятие авторитета, а также как игровые практики влияют на реальные политические представления и формы коллективного действия;

нормативное — разработка принципов «процедурной демократии» в геймдизайне, способных согласовать нарративную многоголосицу с механической поддержкой диссенсуса, а также критическая оценка

тех архитектур правил, которые воспроизводят авторитарную логику исключительных полномочий.

Таким образом, видеоигры следует рассматривать не только как культурные тексты или индустриальные продукты, но и как лаборатории, в которых моделируются и испытываются разные конфигурации власти, суверенитета и конфликтов. Наличие внешнего создателя-демиурга превращает каждую игру в политико-теологическую сцену, где проверяется, как в условиях искусственного мира взаимодействуют принцип исключительных мер и диссенсус. В этом качестве видеоигры не просто используют существующие парадигмы власти, но и становятся ресурсом для их критической переоценки и дальнейшего развития политической теории в цифровую эпоху.

Библиография

Муфф, Ш. (2004). *К агонистической модели демократии* // Логос. № 2 (42). С. 180–197. URL: <https://www.ruthenia.ru/logos/number/42/12.pdf> (дата обращения: 10.08.2025).

Поцелуев, С. П. (2011). *От «антагонизма» к «агонизму»: к теории демократии Э. Лаклау и Ш. Муфф* // Политическая концептология. № 2. С. 47–64. URL: <https://politconcept.sfedu.ru/2011.2/04.pdf> (дата обращения: 10.08.2025).

Шмитт, К. (2000). *Политическая теология. Сборник I.* / пер. с нем., закл. ст. и сост. А. Филиппова. М.: КАНОН-пресс-Ц. 336 с.

Шмитт, К. (2016). *Понятие политического.* СПб.: Наука.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: MIT Press. 450 p.

Buijsman, M. (2024). *The global games market revenue estimates and forecasts in 2024* // Newzoo. August 13. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024> (дата обращения: 12.08.2025).

Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in BioShock* // Click Nothing. October 10. URL: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/> (дата обращения: 14.08.2025).

Laclau, E.; Mouffe Ch. (2001). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics.* 2nd ed. London; New York: Verso. 256 p.

Mouffe, Ch. (2000). *The Democratic Paradox.* London: Verso. 160 p.

Orland, K. (2021). *New World shuts its economy (again) amid widespread item duplication glitch* // Ars Technica. November 16. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2021/11/new-world-shuts-its-economy-again-amid-widespread-item-duplication-glitch/> (дата обращения: 15.08.2025).

Royce, B. (2021). *New World disables ‘all forms of wealth transfer’ in the wake of a new gold dupe exploit* // MassivelyOP. November 1. URL: <https://massivelyop.com/2021/11/01/new-world-disables-all-forms-of-wealth-transfer-in-the-wake-of-a-new-gold-dupe-exploit/> (дата обращения: 14.08.2025).

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games.* Cambridge, MA: MIT Press. 264 p.

Список иллюстраций

Ил. 1. Jerez de la Frontera. Фото игрового автомата *Space Invaders*. 1978. Источник изображения — Wikimedia Commons. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jerez_de_la_Frontera_-_Centro_Comercial_%C3%81rea_Sur,_Ilusiona_11.jpg (дата обращения: 17.08.2025)

Ил. 2. Blizzard Entertainment. Скриншот из игры *StarCraft*. 1998. Источник изображения — официальный сайт StarCraft. URL: <https://starcraft.blizzard.com/ru-ru/#media> (дата обращения: 17.08.2025)

Ил. 3. Eidos Montréal. Скриншот из игры *Deus Ex: Mankind Divided*. 2016. Источник изображения — официальный медиа-кит студии Eidos Montréal. URL: <https://www.eidosmontreal.com/media-kit/> (дата обращения: 17.08.2025)

References

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: MIT Press. 450 p.

Buijsman, Michiel (2024). *The global games market revenue estimates and forecasts in 2024* // Newzoo. August 13. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024> (accessed: 12.08.2025).

Hocking, Clint (2007). *Ludonarrative Dissonance in BioShock* // Click Nothing. October 10. URL: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/> (accessed: 14.08.2025).

Laclau, Ernesto; Mouffe, Chantal (2007). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics.* 2nd ed. London; New York: Verso. 256 p.

Mouffe, Chantal (2000). *The Democratic Paradox.* London: Verso. 160 p.

Mouffe, Chantal (2004). *Towards an Agonistic Model of Democracy.* Logos, no. 2 (42). Pp. 180–197. URL: <https://www.ruthenia.ru/logos/number/42/12.pdf> (accessed: 10.08.2025). [In Russ.]

Potseluev, Sergey P. (2011). *From ‘Antagonism’ to ‘Agonism’: On the Theory of Democracy by E. Laclau and Ch. Mouffe.* Political Conceptology, no. 2. Pp. 47–64. URL: <https://politconcept.sfedu.ru/2011.2/04.pdf> (accessed: 10.08.2025). [In Russ.]

Orland, Kyle (2021). *New World shuts its economy (again) amid widespread item duplication glitch* // Ars Technica. November 16. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2021/11/new-world-shuts-its-economy-again-amid-widespread-item-duplication-glitch/> (accessed: 15.08.2025).

Royce, Bree (2021). *New World disables ‘all forms of wealth transfer’ in the wake of a new gold dupe exploit* // MassivelyOP. November 1. URL: <https://massivelyop.com/2021/11/01/new-world-disables-all-forms-of-wealth-transfer-in-the-wake-of-a-new-gold-dupe-exploit/> (accessed: 14.08.2025).

Schmitt, Carl (2000). *Political Theology. Collection I.* / translated from German, conclusion and compiled by A. Filippov. Moscow: KANON-press-Ts. [In Russ.]

Schmitt, Carl (2016). *The Concept of the Political.* SPB.: Nauka. [In Russ.]

Sicart, Miguel (2009). *The Ethics of Computer Games.* Cambridge, MA: MIT Press. 264 p.

Заявление об использовании ИИ / AI Use Disclosure

Автор использовал ChatGPT (OpenAI) только для стилистической правки текста и его оформления. Модель не повлияла на результаты исследования и не принимала участия в их интерпретации; все внесенные ей изменения проверены и утверждены автором, который несет полную ответственность за содержание работы.

The author used ChatGPT (OpenAI) solely for language editing. The model did not generate original results or make scientific decisions; all changes were verified and approved by the author, who takes full responsibility for the content.

КНИЖНЫЙ ОБЗОР

«рассеянное внимание» и гибридное зрительство в пространстве перформативных выставок

И. М. САХНО

Школа дизайна НИУ ВШЭ, 115054,
Россия, Москва, ул. Малая Пионерская,
д. 12
isakhno@hse.ru

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-212-217

Бишоп, Клэр. Рассеянное внимание. Как мы смотрим
на искусство и перформанс сегодня / Клэр Бишоп;
пер. с англ. М.: Ад Маргинем Пресс, 2025. 224 с. цв. илл. 18+



В 2025 году в издательстве «Ад Маргинем Пресс» вышла новая книга Клэр Бишоп, известного британско-американского искусствоведа, куратора и профессора истории искусств Института постдипломного образования Городского университета Нью-Йорка. Ее предыдущие исследования, переведенные на русский язык, — «Радикальная музеология, или Так ли уж “современны” музеи современного искусства?» (2014)¹ и «Искусство инсталляции» (2022)² — давно уже стали научными бестселлерами. Размышляя о формах новых медиа в пространстве современного искусства, Бишоп обращается к важной истории — актуальным практикам зрительства, которые формируют модальность нового визуального и иммерсивного опыта. Об этом стали особенно много рассуждать именно в XX веке, когда «скопические режимы»³ и «работа взгляда» маркировались как важнейшие предпочтения в современном искусстве. Макс Имдаль — известный немецкий искусствовед — в своем методе визуальной герменевтики (иконике) предлагал учитывать «практики зрения» и оптическую активность зрителя⁴, которые являлись формой его самообнаружения и самореализации. Размышляя о теории и практиках рассматривания артефактов искусства, Макс Имдаль заметил связь визуальной событийности и перформативного акта, что обнаруживает не только работу глаза и опыт нового видения, но и самого зрителя⁵.

Бишоп констатирует глобальные изменения практик смотрения, которые в век развития новых технологий, начиная с 2000-х, приобретают гибридный характер. Современная культура, по мнению исследовательницы, формирует новые условия для восприятия: «Отсюда меняется динамика самого взгляда на искусство и особенно на перформанс: произведения становятся менее самоценными, менее тотальными; они дают нам пространство для мобильности и общения, для реакций, разговоров, публикаций и архивирования в процессе просмотра» (с. 9). Понимая, что примерно с 2010 года сфера современного искусства расширилась настолько, что не поддается аналитическому обобщению, она останавливается подробно на четырех важнейших историях искусств, облекая материал в формат четырех эссе.

Первая глава «Информационное перенасыщение: исследовательское искусство» посвящена возникшему в 1990-е годы новому виду инсталляционных и перформативных практик research-based art, включающих

1 Бишоп, Клэр. *Радикальная музеология, или Так ли уж “современны” музеи современного искусства?* / пер. с англ. О. Дубицкой. М.: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2014.

2 Бишоп, Клэр. *Искусство инсталляции* / пер. с англ. А. Фоменко. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022.

3 Скопический режим (*scopic regime, régime scopique*) — режим взгляда, практики смотрения. Понятие «pulsion scopique» («скопическое влечение» или «влечения взгляда») впервые вводит в научный оборот Ж. Лакан на семинаре 1964 года, где проблематизирует взгляд в качестве частичного влечения и ставит его в один ряд с влечением, описанным Зигмундом Фрейдом. В дальнейшем оно разрабатывается философом и теоретиком кино Кристианом Метцем в контексте

теории психоанализа: Метц, К. *Воображаемое означающее. Психоанализ и кино* / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. Изд. 2-е. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. Наиболее полное развитие термин получил в работах представителей школы Visual Studies. См., например: Martin Jay. *Scopic Regimes of Modernity* // *Vision and Visuality*. Dia Art Foundation: Discussions in Contemporary Culture. Edited by H. Foster. Seattle: Bay Press, 1988.

4 Дихотомия Макса Имдаля — «видящее видение» (*Sehendes Sehen*) и ориентированное на предметность «узнающее видение» (*Wiedererkennendes Sehen*).

5 См. об этом подробнее: Ванеян, С. С. *Макс Имдаль и его «Иконика»* // *Визуальная теология*. 2021. № 1 (4). С. 131–141.

в пространство искусства документацию — книги, архивы, факсы, слайд-шоу и др. Именно поэтому поднимается вопрос о ценности знания, его производстве и новой эпистемологии. Исследовательские ризомы Бишоп выстраивает вокруг трех генеалогических веток, в которых успешно соединяются визуальное и нарративное, документальное и герменевтическое (документальная фотография, которая сопровождается развернутыми подписями и комментариями; киноэссе и концептуализм 1970-х годов как междисциплинарная практика, работающая с психоанализом и социологией).

Во второй главе «Черный ящик, белый куб, серая зона: перформативные выставки и гибридное зрительство» исследовательница обращается к перформансам и танцевальным практикам, которые появились в 2000-х годах в разгар бума смартфонов (планшетов) и социальных сетей, изменивших само зрительское поведение. Так возникает новый формат представления искусства — «активизация музеев» с помощью лайв-событий. Вопрос о новых зрительских практиках становится сегодня как никогда актуальным в связи с размыванием в последние пятнадцать лет устаревшего разграничения между высокой и низкой культурой.

Бишоп стремится «расширить бинарное представление о присутствии/отсутствии и реальном/виртуальном, доказывая, что смартфоны порождают новую форму гибридного взгляда — и, более того, предвещают возвращение давно вытесненной социальной зрительской активности» (с. 91). В контексте этого заявления исследовательница обращается к новому жанру, который она называет «перформативная выставка» (с. 91). Речь идет об инновационном музейном пространстве, меняющем традиционное представление об экспозиции, кураторе, участниках и зрителях. Событийность и процессуальность определяют совместные практики, соучастниками которых становятся не только профессиональные танцоры и хореографы, музыканты и режиссеры, саунд-художники и т.д., но и зритель. Новая режиссура и сценография музейного пространства стирают границу между жизнью и искусством и порождают «симбиоз между перформансом, выставкой и новыми технологиями, который стал основой для производства, потребления, процветания такого жанра. В результате этой синергии сформировался новый тип внимания, новый тип зрителя и новый тип жизни, центральное место в котором занимает телефон с камерой» (с. 92).

Бишоп обращается к предыстории и подробно описывает процесс эволюции и трансформации перформанса в музейном пространстве начиная с «Событий» (Events) Мерса Каннингема и заканчивая стратегиями реконструкций (Reenactment), в которых «обнаруживается различие через повторение» (с. 97). Интересны и ее размышления о «событийном» и «выставочном» времени: «Я использую выражение “событийное время” для обозначения набора театральных конвенций, которые являются не только временными, но также поведенческими и экономическими: прибытие в назначенное место в определенное время, обычно вечером, для того чтобы занять место согласно билету на спектакль, который человек смотрит вместе с другими от начала до конца» (с. 100). В противовес этому — «выставочное

время» (буквально) — часы работы музея, но не только. Это «десинхронизированное время», для которого характерны мобильность и «режим внимания “белого куба”», которым я обозначу все современные галерейные пространства, независимо от их фактической архитектуры и декора» (с. 101). Обращаясь к метафоре черного ящика, исследовательница отсылает читателя к экспериментальным постановкам — театру, который больше похож на пустую студию («Пустое пространство» Питера Брука или «Бедный театр» Ежи Гротовского). И белый, и черный ящик, по мысли Бишоп, — это те нейтральные рамки, которые аннулируют дистанцию между исполнителем и зрителем перформанса, это способ конструирования смотрящего субъекта. Установка на мобильность публики порождает и новый способ восприятия — «с камерой в руках» (с. 104).

Еще одна особенность перформативных выставок, отмеченная Бишоп, — новый тип взгляда, который она характеризует как «гибридный взгляд». Это не только акт присутствия зрителя, но и особый опыт публики, которая привыкла перемещаться с телефоном в руках. По мнению исследовательницы, сегодня, когда ключевую роль начинают играть технологии, меняется структура внимания (с. 112). Современное восприятие выглядит как постоянное колебание между смотрением и пребыванием в Сети. Абсолютная сосредоточенность и безраздельное внимание, свойственные предыдущим эпохам, уступают место «социальному зрительству»: «На перформативной выставке мы участвуем в коллективном опыте и его документировании, а потому можем направить свое внимание как на перформанс, так и на что-то другое — например, на общение с друзьями, неважно, сидят ли они рядом или отвечают на сообщения в мессенджерах. Мы смотрим на работу вместе, обмениваемся мыслями, рассказываем о происходящем тем, кто не смог прийти на выставку. Мы открываем к восприятию произведение, но при этом подключены ко многим другим процессам. Подобного рода колеблющееся восприятие свойственно и критикам, делающим пометки во время представления» (с. 113). Таким образом, мы имеем дело с сингулярностью, когда обсуждение и оценка происходящего идет параллельно восприятию. Бишоп предлагает термин «рассеянное внимание» для обозначения нового зрительского режима, не связанного с «нормативными ожиданиями абсолютной сосредоточенности» (с. 114).

Глава 3 «Схватить момент: интервенции» посвящена исследованию коротких, несанкционированных и политически актуальных интервенций, которые до сих пор остаются вне зоны исследовательского внимания: «Под интервенциями я понимаю самостоятельные акции, которые обращаются к современным городам и привлекают внимание общественности через использование публичного пространства, повседневного визуального языка и средств массовой информации. Интервенции, как мне кажется, стремятся насытить свои мгновенные акции экономикой внимания, будь то печатные СМИ, телевидение или социальные Сети» (с. 130). Новые практики «вторжения» полагаются уже на «вирусное внимание», распространяются, подобно мемам, инфекционно и быстро идут на спад. Представляя краткую

скандальную историю художественной интервенции и ее стратегии разрушения и трансгрессии, которые берут начало в историческом авангарде, Бишоп размышляет о сути движения, которое выходит постепенно на институциональный уровень. Несомненной заслугой автора является попытка создать генеалогию интервенции и дать характеристику ее визуального языка. Оставляя за скобками музейные интервенции, она сосредотачивает свое внимание на пространстве повседневности и знакомых моделях поведения. Практики интервенции, уделяя особое внимание политическому моменту, по мнению исследовательницы, создают новые нарративы художественного высказывания, открывая иные горизонты жестовой артикуляции и фиксируя новые формы активизма.

В последней, четвертой, главе «Дежавю: обращение к модернистской архитектуре и дизайну» исследовательница размышляет о новых выставках, посвященных реанимации западноевропейского искусства начала века, что свидетельствует о неослабевающем интересе и сегодня к его прошлому. Это цитирование, по мысли Бишоп, позволяет обратить внимание на важные вопросы актуальной повседневности — вопросы деполитизации, историчности и ностальгии. Это связано с тем, что модернистская архитектура и дизайн устанавливают крепкие отношения с современным миром и будущим: «они предполагают свой план образа жизни» (с. 173). Рефлексируя над опытом трех вариантов художественного направления (интернациональный стиль и его наследие в Западной Европе и Северной Америке, социалистический модернизм и тропический модернизм в Латинской Америке), Бишоп в полемической манере пишет о размывании границ между модернизмом как стилем и модернизацией как социально-историческим процессом. Она формулирует много новых исследовательских вопросов, фиксирует внимание на дискуссионных проблемах, возникающих при обращении к модернистской архитектуре и дизайну, размышляет об инвокации в контексте культурного модернизма и т. д. Предлагая целый спектр альтернативных подходов к художественным практикам XX века, Клэр Бишоп тем самым пробуждает нашу любознательность, формирует «экологию внимания» не только осознанного зрителя, но и будущих исследователей современного искусства.