

4. Фокин С. Л. Философ-вне-себя. Жорж Батай. СПб. : Издательство Олега Абышко, 2002. 320 с.

5. Шик И. А. Жанр ню в творчестве Билла Брандта и традиции сюрреалистической фотографии // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения, культурологии : сб. статей. № 7 (38). Новосибирск : СибАК, 2014. С. 110–115.

6. Булатов Д. А. Искусство катарсиса. Венский акционизм и преодоление поколенческой травмы // Искусствознание. 2018. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-katarsisa-venskiy-aksionizm-i-preodolenie-pokolencheskoj-travmy> (дата обращения: 01.02.2021).

УДК 004.946

**Павел Андреевич Шипигузов,**

*магистрант 1-го года обучения*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральский федеральный университет*

*имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

## **ТРАНСФОРМАЦИИ СТРАТЕГИЙ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОГО ОПЫТА (на примере видеоигры *Death Stranding*)**

**Аннотация.** В статье на примере игры *Death Stranding* проанализирован новый подход к созданию игрового опыта, рассмотрены его особенности и преимущества, способствующие развитию интерактивности видеоигр.

**Ключевые слова:** видеоигра, игровой опыт, пользователь видеоигры, *Death Stranding*, гейм-плей.

**Pavel Shipiguzov,**  
*master's student of the 1<sup>st</sup> year*  
*Ural Institute for Humanities*  
*Ural Federal University*  
*named after the first President of Russia B. N. Yeltsin*

## **TRANSFORMATIONS OF THE STRATEGIES OF FORMING THE GAME EXPERIENCE (the case of the video game *Death Stranding*)**

**Abstract.** The article deals with the case of the video game *Death Stranding*. The author analyzes a new approach to the creation of the game experience, describes its features and advantages, which contribute to the development of the interactivity of video games.

**Keywords:** video game, game experience, video game user, *Death Stranding*, gameplay.

Инновации в сфере видеоигр выражаются чаще всего в улучшении графической составляющей. Усиление эффекта погружения в виртуальную реальность происходит лишь на визуальном и технологическом уровне, что порождает кризис самой видеоигры как феномена медиакультуры. Преобразующая способность гейм-дизайна, по Ю. Б. Бореvu, особенно заметна в ранних видеоиграх, в которых, несмотря на скудность визуального ряда, реальность изменялась в процессе художественного творчества [1, с. 163–165].

Видеоигра — это переосмысление функции программного обеспечения. По мнению Дж. Шелли, «видеоигра — это процесс решения некоторой проблемы в игровой манере» [2, с. 72]. Программное обеспечение призвано решать задачи пользователя, но видеоигра сама ставит перед игроком задачу, которую он должен решить для победы.

Игровой опыт подразумевает получение удовольствия от интерактивного процесса (геймплея) и нарратива. Долгие годы гейм-дизайнеры создавали игровой опыт, выстраивая всю структуру игры как изолированную систему. Игроку же отводилась роль наблюдателя — человека с устройством управления в руке. Но проект японского гейм-дизайнера Хидео Кодзимы *Death Stranding* меняет

подход к созданию игрового опыта, что связано с несколькими его особенностями, в частности роли игрока в процессе игры.

1. Слом «четвертой стены». Персонажи игры часто взаимодействуют не с протагонистом, а с игроком, что создает эффект присутствия и усиливает вовлеченность игрока, напоминая, что от него, а не от его персонажа зависит ход событий.

2. Медитативность и репетативность геймплея как часть нарратива. В *Death Stranding*, как во многих играх, стоит глобальная игровая задача спасения мира, но сюжетно она решается с помощью доставки грузов. Это повторяющееся игровое действие создает эффект изнурительного путешествия, делая усталость реальной.

3. Отсылки к реалиям внеигрового мира. Их переосмысление через призму игровых событий создает связь между вымышленным миром и реальным, способствуя большему погружению игрока во вселенную *Death Stranding*.

4. Сквозной мультиплеер, который вплетен в повествование. Он позволяет выйти за рамки автономной системы видеоигры: игрок открывает доступ к постройкам и меткам других игроков, получает возможность обратной связи. Тем самым можно изменить личную игровую сессию в зависимости от эффективности взаимодействия на уровне не персонажей, а игроков.

Все эти элементы и раньше встречались в видеоиграх, но как отдельные механики. Таким образом, подобные проекты позволяют трансформировать модели и стандарты создания игрового опыта, делая ставку не на реалистичность графики, а на особую роль игрока в системе видеоигры — не как субъекта, управляющего аватаром, а как человека играющего [3], что в свою очередь трансформирует классические отношения между виртуальным и реальным миром в медиакультуре, и в частности в видеоиграх [4, с. 191].

### Литература

1. Боров Ю. Б. Эстетика: учебник. М. : Высш. шк., 2002. 511 с.
2. Шелл Дж. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все. М. : Альпина Паблишер, 2019. 640 с.
3. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб. : Азбука-Аттикус, 2018. 405 с.

4. Неменко Е. П., Сухов А. А., Язовская О. В. Концепт вовлеченности в исследованиях зрительского опыта: теория и практики // Известия Уральского федерального университета. Серия 3: Общественные науки. 2018. Т. 13. № 4. С. 182–192.

УДК 374

**Вера Дмитриевна Юдина,**

*студентка 4-го курса*

*Екатеринбургская академия современного искусства (институт)*

## **НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ БИБЛИОТЕК ДЕТСКИХ ШКОЛ ИСКУССТВ: СОЦИАЛЬНОЕ ПАРТНЕРСТВО, ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРОДВИЖЕНИЕ КНИЖНОЙ КУЛЬТУРЫ**

**Аннотация.** В статье представлен анализ сегмента учреждений детских школ искусств в Екатеринбурге. Предложены пути повышения эффективности работы: 1) социальное партнерство с библиотеками других образовательных институций; 2) продвижение образовательной услуги и книжной культуры за счет участия во Всероссийской акции «Библионочь»; 3) более активное использование цифровых технологий для обеспечения качества детских школ искусств.

**Ключевые слова:** качество образования, детские школы искусств, возможности и перспективы развития, социальное партнерство.

**Vera Yudina,**

*undergraduate student 4<sup>th</sup> year*

*Yekaterinburg Academy of Contemporary Art (Institute)*

## **NEW OPPORTUNITIES FOR CHILDREN'S ART SCHOOLS: SOCIAL PARTNERSHIP, DIGITAL TECHNOLOGIES, BOOK CULTURE PROMOTION**

**Abstract.** The article presents an analysis of the segment of institutions for children's art schools in Yekaterinburg. Ways to improve work efficiency