

АРХИТЕКТУРА

УДК 72.01

Город и видеоигры: движение навстречу*И. А. Стеклова¹, Г. Н. Веслополова², А. М. Стеклов³*¹ Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова,
Российская Федерация, 119991, Москва, Ленинские горы, 1² Пензенский государственный университет архитектуры и строительства,
Российская Федерация, 440028, Пенза, ул. Титова, 28³ Студия геймдизайна ХОСUS,
Российская Федерация, 440000, Пенза, ул. Пушкина, 2

Для цитирования: Стеклова, Ирина, Галина Веслополова, и Александр Стеклов. “Город и видеоигры: движение навстречу”. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение* 11, no. 4 (2021): 674–695. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2021.406>

Статья посвящена проблеме новой образности города, неуклонному сближению реальной архитектуры и виртуальной архитектуры. Хотя последние десятилетия связь между этими феноменами служит предметом рефлексии специалистов из разных отраслей науки, она недостаточно проявлена. Очередная попытка исследовать взаимодействие реальной и виртуальной архитектуры предпринимается в статье в рамках фундаментальной проблематики теории и истории искусства. Ее новизна состоит в активизации классической категории «образ города» в центре виртуального пространства видеоигр как наиболее активного связующего звена между художественными и эмпирическими образами города. На примере архитектурных объектов в городах последней четверти XX–XXI вв. и архитектурных объектов, существующих лишь в локациях популярных видеоигр последнего поколения, исследуются механизмы взаимодействия художественных образов и их перехода в сферу эмпирических образов с постепенным размыванием границ перехода. Трендом современной архитектуры видится целенаправленное программирование изошренных ассоциативных игр через производство образов города, заставляющих сомневаться в реальности мира, в различимости подлинностей и мнимостей. В свою очередь, города в видеоиграх моделируют собой такие же сомнительно-гуманные миры, только ими вдобавок можно управлять, испытывать на жизнеспособность в режиме онлайн. Обострение игровых начал в архитектуре рассматривается в числе постмодернистских провокаций к критической, иронической деконструкции реальности в полноте ее противоречий, а видеоигровое множество городов — как идеальная платформа для наработки опыта деконструкции и, может быть, для перезагрузки личных отношений

с миром. Показывается, как художественность видеоигр превращается в повседневный фон жизни, меняет восприятие городской среды и мира в целом.

Ключевые слова: образ города, видеоигры, городская среда, архитектурное пространство, виртуальное пространство, деконструкция реальности, геймификация.

К постановке проблемы новой образности города

На рубеже XX–XXI вв. многие города мира вступили в соревнование по архитектурному креативу. Место логичных, стабильных, уравновешенных градоформирующих доминант заняли объекты, вызывающие прямо противоположные впечатления, мысли о левитации, падении, вращении и т. д. Эти объекты стали знаковыми и для городов, и для времени. Одни из них благополучно интегрировались в городскую среду, другие остались отчужденными аттракционами. Среди первых — парящая над Сендаем стеклянная призма Тойо Ито, спроектированная архитектурным бюро RMJM и наклоненная на 18° башня в Абу-Даби, ползущий инопланетный моллюск Питера Кука и Колина Фурнье в Граце, пара эротичных высоток в Онтарио от бюро MAD Architects, стая пернатых Сантьяго Калатравы в центре Валенсии (рис. 1–5). Среди вторых — плавучий павильон Blur Building в швейцарском Муртене, изображающий грозное облако посредством нагнетаемой со всех сторон водяной пыли (рис. 6). О широте и резонансе распространения тенденции означенного креатива говорят и менее затратные социально ориентированные объекты, решающие, например, скучную задачу ультимативно необходимого человечеству рециклинга бытовых отходов. Так, вихреобразная накладка из пластиковых бутылок прославила обычную школу в мексиканском Тулуме, многослойная подвеска из старых досок сделала популярным отель в Канберре, колышущиеся ограждения из вторсырья обеспечили рейтинги павильону BBC Studios в Каннах (рис. 7–9).

Принципиально неколебимая, неторопливая, дисциплинированная архитектура, ставшая собой в «длительном переходе из строительной рутины в эстетически ответственную миссию» [1, с. 20], отказалась от имманентной метафоричности и начала не столько выражать, сколько изображать, подменять подлинное мнимым, фантомным, делая ставку на поверхность, аффектированность визуального восприятия. Например, здания-лауреаты Притцкерской премии, премий RIBA и AIA представляют витрину конструктивных и декоративных приемов оптической лжи всего того, что ассоциируется со столкновением и преодолением гравитационных сил, с признаками атектоники, аморфности, неустойчивости. Можно сказать, что ответственность за регулярные вбросы этой сомнительно-гуманной изобразительности взяла на себя элита мирового зодчества. Вопреки статусной нацеленности на оригинальность, ей пришлось подстраиваться под идеи, нарративы, ассоциации, витающие в воздухе наэлектризованной энтропийной эпохи. Через банальный камуфляж несущих конструкций, а также через их в разы дорогостоящее усиление она включилась в конъюнктуру изобретения маргинальных образов города, которые кажутся то телесными, то имматериальными.

В настоящее время аристократическая максима правдивости архитектуры как показателя ее физической жизнеспособности парализована. Объекты, меняющие облик дворов, улиц, площадей, приманивают к себе горожан, чтобы манипулировать ими, очаровывать и разочаровывать. То, что раньше защищало



Рис. 1. Медиатека. Сен-дай. https://cdn.archilovers.com/projects/b_730_6c42beac-7c134d7e90199fc50e5a52aa.jpg



Рис. 2. Башня «Capital Gate». Абу-Даби. <https://www.wallpaperflare.com/high-rise-building-near-body-of-water-wallpaper-162044>

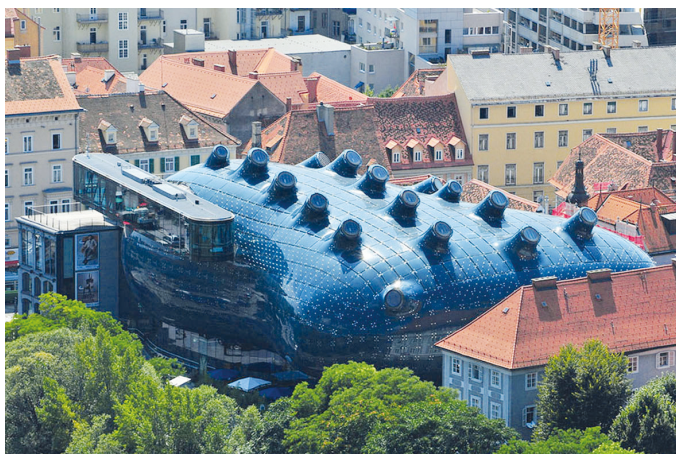


Рис. 3. Музей «Kunsthau Graz». Грац. <https://www.flickr.com/photos/franzj/2788785355>

Рис. 4. Башни «Absolute World Towers». Онтарио. http://architime.ru/specarch/top_10_twister_towers/3_1.jpg



Рис. 5. Город искусств и наук. Валенсия. <https://www.ceuuniversities.com/wp-content/uploads/2018/07/Estudiar-en-Es-ра%C3%B1a-4.jpg>



Рис. 6. Павильон «Yverdon-les-Bains». Муртен. https://www.orangesmile.com/ru/foto/spectacular-buildings/blur-expo-02-yverdon-les-bains_s.jpg





Рис. 7. Художественный колледж. Тулум. https://worldarchitecture.org/cdnimgfiles/extuploadc/3_uma_new_wave_facade_short1340px.jpg

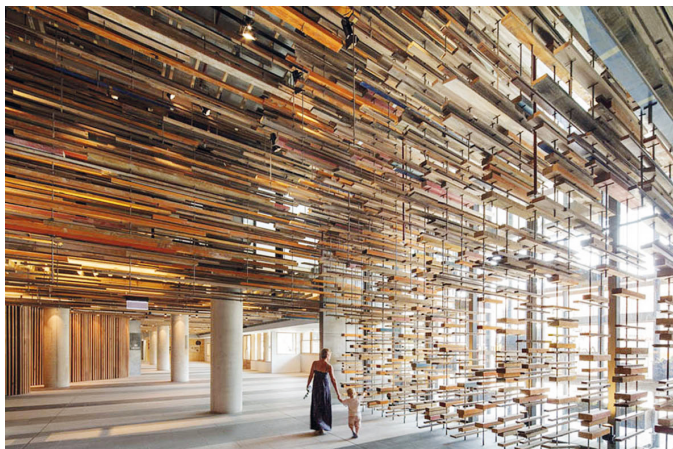


Рис. 8. Отель. Канберра. https://drupaller-prod.imgix.net/elle/s3fs-public/media/article/decoration-2_0.jpg?w=1246&fp-x=0.5&fp-y=0.5&fit=crop,max-&crop=focalpoint&auto=format&iplib=imgixjs-3.4.0



Рис. 9. Павильон компании «BBC Studios». Канны. <https://yourforest.ua/image/catalog/Statyi/id36/fot-5.jpg>

и обнадеживало, стало обманывать, запутывать, дезориентировать. Осуществленные в градостроительном масштабе имитации, фокусы, кульбиты становятся для прохожих заурядно-подозрительными экспонатами, очередными демонстрациями противоречий, которые не сглаживают, а обостряют, атомизируют, драматизируют восприятие реальности. В бесконечно растяжимой сфере эмпирического восприятия, в хаосе малообязывающих частных диалогов с городом обозначилось сильное смыслообразующее течение — постмодернистские игры с реальностью. Это течение пробрили профессионалы, которые целенаправленно провоцируют, программируют такие игры, придумывают и претворяют образы, настораживающие людей неразличимостью подлинностей и мнимостей мира.

Архитектура в художественных и эмпирических образах города

Что такое образ города, в общих чертах известно всем. Объяснять значение этого привычного и даже затертого словосочетания, напоминающего о потоке незеркальных отражений самого устойчивого средоточия социальной жизнедеятельности, никому не нужно. Зато периодически вновь и вновь требуется вникать в конкретику образов, исследовать их генезис и поэтику, расшифровывать смыслы, которые предъявляются в тех или иных видах искусства и становятся достоянием общественного сознания. Этой конкретикой прежде всего озабочена наука об архитектуре и восприятии архитектуры — частей и целостностей архитектурных ландшафтов, вписанных в природные ландшафты. Например, А. В. Иконников отталкивался от понимания образа города как «результата перцептивной деятельности, активно воспроизводящей содержание объекта» [2, с. 101], а Ю. М. Лотман целенаправленно препарировал этот результат — «гетерогенную смесь» возвышенных и утилитарно-приземленных представлений, которая корректируется «искусством или более углубленными научными представлениями, а также постоянной перекодировкой пространственных образов на язык других моделей» [3, с. 334].

Итак, образы принадлежат сфере восприятия. Формируясь в процессе познания, они ищут смысловые эквиваленты и вербальные тождества в культуре, выстраивающей «внутренние аналогии между такими откровенно несопоставимыми явлениями, как искусство, литература, философия, общественно-политические течения, религиозные движения и т. д.» [4, с. 216]. Ни один из классиков архитектуроведения не миновал этих аналогий на пути к раскрытию смыслов и образов города. По словам В. Ф. Маркузона, стремление трактовать их «можно проследить еще у Витрувия, в трактатах Возрождения, в “Беседах об архитектуре” Виоле ле Дюка» [5, с. 48]. Однако проблема соотношения художественных и эмпирических, иначе интерсубъективных, обывательских, житейских образов города была поднята лишь в последние десятилетия прошлого столетия. Причем если Г. З. Каганов рассматривал их структурную противоположность и стереоскопический эффект от совмещения [6], то И. А. Добрицына, наоборот, видела их близость и даже совпадение «на глубинном уровне ментальной общности», так как «корни поэтики различных видов искусства всегда погружены в стихию умонастроений эпохи» [7, с. 340].

Вероятно, насколько общественное сознание транслирует себя через искусство, настолько искусство управляет им. Для настоящего исследования принципиально то, что разнородные художественные образы города тесно связаны между

собой и что между их множеством и множеством эмпирических образов города также существует двухсторонняя связь, которая представляется важным компонентом понятийной сети своего времени. В ракурсе изучения репродуктивных процессов общественного сознания, чрезвычайно показательна, например, связь между литературными и пластическими образами города. Поскольку в литературных образах свернута оптическая, а в пластических — нарративная информация, разворачивать для установки связи приходится и ту, и другую. Это значит, надо подбирать слова для объяснения слов, как и для объяснения живописных, графических, архитектурных и прочих конфигураций, мысленно расправляя в трехмерном пространстве некую «онтологическую идею, конституирующую и организующую повседневную жизнь людей» [8].

Есть основания утверждать, что первостепенным из искусств, влияющих на другие искусства и управляющих формированием эмпирических образов города, является архитектура. Ее нельзя стусевать, вытеснить из восприятия хотя бы в силу масштаба и физической принадлежности среде обитания. Попытки умозрительного схватывания характера городов по архитектурным объектам и пространствам предпринимались всеми, кто видел, осязал, обживал их, а иногда и воплощал в литературе, живописи, кинематографе, музыке. И у обывателей, и у сочинителей имеется собственный багаж сопутствующих образов, не столько буквальных, сколько метафорических истолкований объемно-планировочных, художественно-стилистических, инженерно-технических и других реалий, составляющих и оснащающих полнокровную жизненную среду. Вызываемые из небытия разными способами — рационально, эмоционально, функционально, — эти образы одинаково не поддаются объективации и ранжированию, ибо каждый из них «включает в себя молчаливый и страстный вклад личности» [9, с. 319], являющийся «одновременно и актом трансформации действительности» [10, р. 780].

Любопытно, что вопреки заведомой неповторимости субъективных трансформаций, понимание образов города артикулируется чаще всего в предсказуемом ассоциативно-сюжетном диапазоне, как бы запрограммированном на персонификацию иррациональной витальной силы и выражение ее беспокойной динамики. Так что это не только «душа и лик» [11, с. 97], но и «хаотически многообразно взаимосвязанное» [12, с. 398], «виртуальная и даже эфемерная реальность, постоянно переживающая собственные метаморфозы» [8]. Без подобных метафорических конструкций не обходятся и бесстрастные исследователи архитектуры, воспринимающие город не только с пешеходного горизонта, но и с высоты птичьего полета, по горизонтальным и фронтальным проекциям и разрезам. В результате у К. Линча сложилось видение архаического, геометрически эксплицитного символизма планов и ментальных карт города [13; 14]; у И. Г. Лежавы и А. Э. Гутнова — каркасов, тканей, плазм [15]; у А. В. Бокова — формопорождающих швов [16] и т. д. Именно такие неакадемические, казалось бы, образы адаптируются и широко распространяются, становятся мягкими формами рационализации общественного сознания, материалом плетения и восполнения понятийной сети. Очевидно, для их презентации нужно было проделать ряд нелинейных интеллектуальных процедур — отказаться от уймы бесконечно увлекательных подробностей в пользу главного, сжать это главное до состояния эмблематической вескости и подвергнуть романтическому одушевлению. То есть убедительность образов как величин интерпретируемого

порядка зависит не только от узкопрофессиональной осведомленности интерпретаторов, но и от их восприимчивости, интуиции, литературного таланта.

Связи между искусством архитектуры и разнородными художественными образами города также восполняют пропуски в понятийной сети и, более того, выталкивают знание к новым горизонтам. Например, выдающийся урбанист У. Митчелл обнаружил теорию постмодернистского мегаполиса с подачи романа Дж. Джойса «Улисс». Благодаря импрессионистическим описаниям Дублина он задумался об авторской интерпретации трехмерных реалий архитектурного пространства как о фиксации неразстворимого осадка памяти в визуальных, вербальных, звуковых форматах, а также об ускоренном проступании осадка в цифровую эпоху: «Растущая армия электронных глаз и ушей непрерывно запечатлевает разматывающиеся и сплетающиеся нити городских нарративов <...>. Некоторые из этих нитей эфемерны и тотчас исчезают. Другие ненадолго оседают в автоответчиках, имейлах и прочих сервисах <...>. Но есть и такие, что накапливаются» [17, с. 36].

К числу новоизобретенных накопителей «городских нарративов» относятся беспрецедентно популярные видеоигры¹, ставшие с развитием компьютерного программирования главными коммуникативными практиками и «техно-художественными гибридами» наших дней, по выражению директора студии «The Chinese Room» Д. Пинчбека [18]. Опыт видеоигр как универсального испытательного полигона технологических инноваций в пластическом воспроизведении пространственных сред, включая существующие и несуществующие города, уникален. По интенсивности погружений в инобытие он вряд ли уступает кинофильмам и прозаическим текстам, на первенстве которых в «развитии художественных средств трансляции тотально чувственного восприятия среды» настаивал В. Л. Глазычев [19]. Как заметил К. Тоттен, моделируемые в видеоиграх архитектурные объекты вызывают столь гипнотическое ощущение подлинности, что мотивируют поиск прототипов, даже если позиционируют фэнтезийные или футуристические миры вроде «Monument Valley» и «Future City» [20] (рис. 10).

Закономерно, что с годами интерес к дезориентирующему иллюзионизму видеоигровой архитектуры не снижается и может соперничать лишь с интересом к нацеленности настоящей архитектуры на образы видеоигр. Сближение облика модных мегаполисов и виртуальных городов активно обсуждается последние десятилетия, причем как в традиционных форматах науки, так и в интеллектуальных, преимущественно молодежных, сегментах англо- и русскоязычного интернета. В частности, для Ф. фон Борриса, С. П. Вальца, М. Бёттгера оно является предупреждением инверсии кибер- и физического мира [21]. Собирая свидетельства прямого воздействия мониторных симуляций на объемно-планировочные решения, Стеффен Вальц задается вопросом, не пора ли готовиться к открытому вмешательству игроманов в эстетику архитектурной среды? [22]

Пожалуй, существование связи между монументальной и видеоигровой архитектурой не вызывает ничьих сомнений. Только при этом она скорее описывается, чем исследуется, констатируется как частный случай естественного эстетического обмена. Попытка ее исследования на уровне широких понятийных слоев, рабочих механизмов предпринимается в нашей статье. Методологически это выглядит как

¹ Расхожее понятие компьютерные игры считается недостаточно корректным, поскольку не охватывает продукцию игровых приставок 1970-х годов.

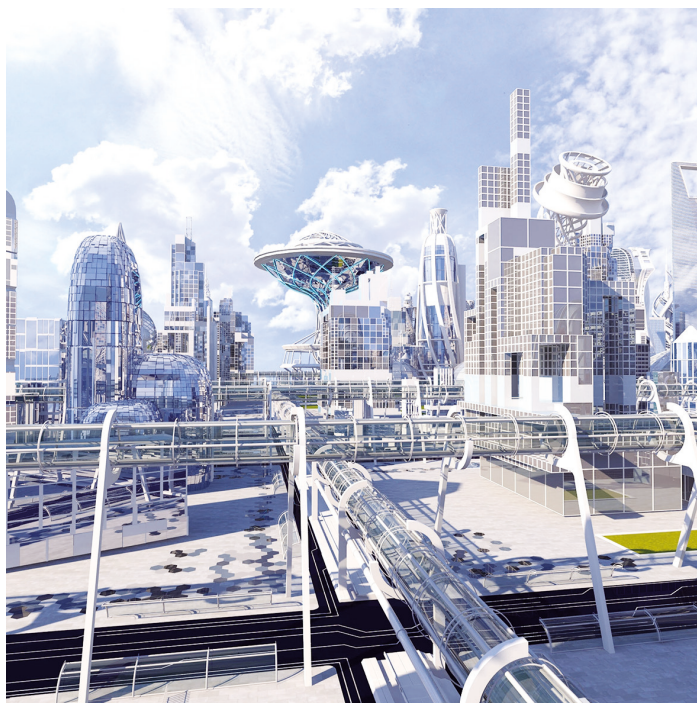


Рис. 10. Город в видеоигре «Future City». <https://www.turbosquid.com/3d-models/3d-future-futuristic-architectural-model-1358226>

совмещение двух хорошо известных тем: темы формирования смыслов архитектуры и темы всепроницающих игровых зависимостей между феноменами постмодернистской культуры. Активизация классической категории «образ города» в живописно-графическом пространстве видеоигр позволяет осуществить это совмещение в рамках фундаментальной проблематики теории и истории искусства. То, как визуализируются архитектурные объекты, как восприятие их гротесковой пластической оригинальности притупляется, опроцается среди прочих впечатлений пользователей и в то же время переходит в мотивацию зодчих, — пример двусторонних связей между художественными образами города и между художественными и эмпирическими образами.

Собственно, выбор видеоигровых пространств для проявления означенных связей обусловлен их исключительной наглядностью как минимум по трем позициям. Множество видеоигр интерпретирует город, во-первых, как объект искусства; во-вторых, как объект игры; в-третьих, как объект творения, модель реального мира. Оптика видеоигр выделяет характерные тенденции как в каждой из позиций, так и в их системе. В частности, система художественной гипертрофии образов архитектуры вместе с подражательной практикой физического взаимодействия с ними и шлейфом мировоззренческого контекста представляет новую образность архитектуры, способную актуализировать картину настоящего и прогнозировать будущее облика городов.

Образы города в видеоиграх

Город как объект искусства

Вопрос о принадлежности видеоигр к сфере искусства остается дискуссионным. В то же время по умолчанию эта принадлежность признана. С 2012 г. нью-йоркский Музей современного искусства начал закупать видеоигры в свою коллекцию. В 2019 г. выставка видеоигр прошла в лондонском Музее Виктории и Альберта. Тогда же начал собирать видеоигры и московский музей «Гараж», открыв в составе выставочного проекта «Грядущий мир: экология как новая политика, 2030–2100» собственный игровой клуб. Критик и куратор резонансных выставок С. В. Хачатуров считает видеоигры наиболее энергичным коммерческим изводом синтетических мультимедийных искусств, показательным ценностью «не индивидуального высказывания, а социальной диагностики, где расследуется, почему люди склонны доверять скрупулезно сделанным виртуальным мирам» как окну в реальный мир [23].

История видеоигр — это история геймдизайна. Родившись в середине XX в., видеоигры могли бы не влиться в поток отражений города, если бы не природная визуальная чуткость геймдизайна, впитавшего традиции живописи, литературы, театра, кинематографа, видеоарта, фотографии и т. д. Если все это вычесть из геймплея видеоигр, они исчезнут или станут неотличимы друг от друга, как «Tomb Raider» и «Uncharted», «Devil May Cry». Притом что художественный арсенал геймдизайна состоит из заимствованных средств выразительности, его эффективность, по наблюдениям М. В. Каманкиной, гораздо изощреннее и агрессивнее, чем у каждой из донорских традиций по отдельности [24]. Создатели видеоигр оперируют не только драматургически согласованной риторикой вербальных, визуальных и звуковых активов, но и контрапунктом их динамических метаморфоз. Более того, управление всем перечисленным делегируется профессионально неангажированным пользователям — игрокам-геймерам. Анимация стилизованных трехмерных изображений вкупе с ритмизированным музыкально-шумовым сопровождением — это не только всестороннее проникновение в чувственный мир геймеров, но и предоставленная им возможность проявить творческие способности.

Ю. М. Лотман не раз уподоблял игроков художникам, которые одновременно верят и не верят в собственноручно творимые картины жизни. Если продолжить это уподобление, то манипуляции геймеров с двойственными смыслами означенной риторики соответствуют тактике новейшего акционизма. В головокружительной легкости манипуляций угадывается то же жонглирование раздражителями, которое компенсирует хронический недостаток творческой самоактуализации индивидуумов в монотонной повседневности. Геймеры имеют не меньше оснований сознавать себя авангардными выразителями глобальной проблематики на острие времени, чем резиденты симпозиумов по современному искусству. В частности, вступая во взаимодействие с миниатюрным городом для решения сюжетно предписанных конфликтов, они становятся соавторами его эстетики, опции которой нужно подстраивать, по собственному небезукоризненному вкусу улучшать или ухудшать. В ходе видеоигр произвольно трансформируемые, кадрируемые, подсвечиваемые городские среды производят весьма запоминающиеся образы. Например,

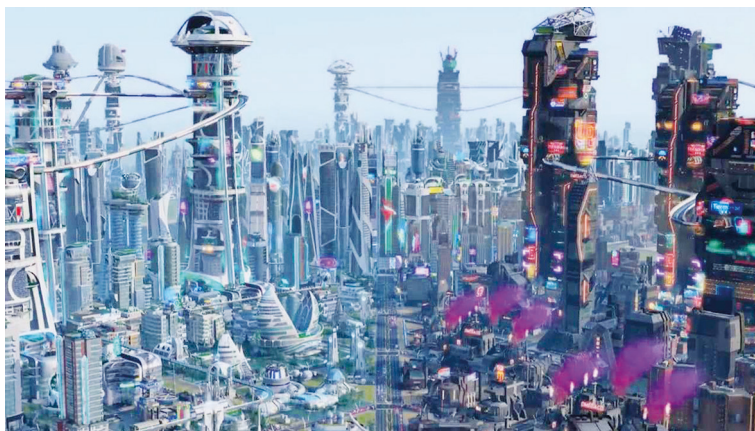


Рис. 11. Город Rapture в видеоигре «Bioshock». <http://cdn29.us1.fanshare.com/images/bioshock/bioshock-brapture-bcity-rapture-431580675.jpg>

разное, но равносильное впечатление оставляют живописно-графические образы Нью-Йорка из игры «The Division», Чикаго и Сан-Франциско — из «Watch Dogs», Сиэтла — из «inFAMOUS: Second Son».

К. Сален и Э. Циммерман выделяют 18 концепций геймдизайна с функциональной опорой на иерархию больших и малых архитектурных форм [25]. Составляя локации и маркируя вертикальные и горизонтальные направления, виртуальная архитектура стимулирует механическое прохождение игровых уровней прогрессирующей сложности. Островызразительные по силуэту, объему, деталям сооружения, а также пляшущие столбы, заваливающиеся скамейки, брутальные контейнеры и т. п. составляют податливые пластические диспозиции, которые сопровождают, будоражат, цепляют внимание геймеров, например, в фавелах «Condemned» или в челоуейнике из «Grand Theft Auto IV». Намеренная экзальтация данной образности объективно влияет на концентрацию внимания, накал переживаний, азарт, например в «Left 4 Dead» и «Counter-Strike». С ее понижением такие видеоигры, как «Dear Esther» и «Proteus», теряют нерв.

Однако прежде всего архитектура служит эстетической, интеллектуально-просветительской настройкой действия, альтруистическим художественно-стилистическим аккомпанементом ощущений геймеров. Новый ассоциативный опыт интегрируется в их восприятие, растворяется в нем и на фоне переживаемой эйфории, и на фоне клаустрофобии. Так, для кого-то пафосная геометрия нью-йоркского ар-деко навсегда связывается с подводным мегаполисом Восторг (Rapture) из «BioShock-2», оказавшимся в «полной изоляции, сквозь которую почти не проникает свет, звуки и идеи» [26] (рис. 11). Кто-то проникается таинственностью миражей с подачи туманных набережных в «Silent Hill», которые внушают мысли о тщетности «побега от самого себя и собственных ошибок» [27]. Кому-то взвинченное нагромождение готических аркбутанов и стрельчатых арок кажется зашифрованным высказыванием о фатальности, которая «хочет поставить игрока на колени» в «Dark Souls» [28].

О формально-содержательных особенностях художественных стилей прошлого и настоящего рассказывают разные города — и те, которые хотят быть узнаваемыми, и те, которые не хотят этого. Первые выступают под собственными

именами, подобно революционному Парижу и раннекапиталистическому Лондону из «Assassin's Creed», или под псевдонимами, вроде Лос-Сантоса (Лос-Анджелеса) из «GTA 5» и Сити 17 (Софии) из «Half-Life 2», или в ауре узнаваемого регионального колорита, как Сапиенца из «Hitman» и Айзенштадт из «Wolfenstein». Вторые компилируются из культурно-исторических элементов и нагружаются конкретными литературными, кинематографическими, изобразительными аллюзиями. Так, многоярусные плавучие кантоны Вивека из «The Elder Scrolls» позиционируют «велотийский стиль», синтез архаических южноамериканских, месопотамских, североафриканских мотивов, неоновые небоскребы из «Courier» и «Blade Runner» — «киберпанк», собранный из находок хай-тека, модернизма, постмодернизма, Сигил из «Planescape: Torment» и Колумбия из «BioShock Infinite» — «стимпанк», воспевающий красоту машинерии на паровой тяге, и т. д.

Важно подчеркнуть, что все видеоигровые образы архитектурного пространства, и сочиняемые с чистого листа, и копирующие черты прототипов, интерпретируют натуру. Конструктивные, формально-композиционные, фактурно-пластические и прочие нюансы той или иной натуры одинаково тщательно изучаются и для скрупулезных имитаций, и для того чтобы оторваться как можно дальше. Они вычерпываются и поглощаются интерпретациями настолько, что бывают в них выразительнее, чем на самом деле. То есть реальность актуализируется из художественных виртуальных проекций, которые открывают пользователям глаза, учат понимать, додумывать, расширять ее смыслы. В частности, в оптике видеоигр с повышенной резкостью раскладывается на составляющие характерная атектоническая образность современной архитектуры, которой надоело быть неподвижной, надежной, целостной.

Итак, видеоигры есть произведения искусства, которые органически считают, аккумулируют художественность других искусств, утрируя, переиначивая, укрупняя чужую формально-композиционную специфику. Можно сказать, что видеоигры просвещают народ, в частности популяризируют художественные возможности архитектуры, выступая источником познания постмодернистской образности нынешних городов. Допустимо предположить, что многослойность познаваемой художественности и ее обширных смысловых подтекстов впечатляет не только обывателей, но и создателей городской среды. Во всяком случае, по убеждению дизайнера и исследователя этой среды А. В. Коротича, именно здесь вызревают «проектные идеологии, создаются креативные виртуальные концепты, зарождаются изобретательские идеи, способные кардинально влиять на развитие практической архитектуры будущего» [29, с. 52].

Город как объект игры

Справедливо вспомнить, что люди играли в городах всегда, выступая то зрителями, то исполнителями. Игры планировались, организовывались, а иногда и капитально обустроивались, чтобы консолидировать население, амортизировать к тяготам жизни, разминать душевно и телесно. Речь идет о ритуализированных коммуникативных практиках, обладающих «креативной, проективной, гедонистической, компенсаторной и терапевтической» ценностью [30, с. 12], устанавливающих доверительные отношения между людьми, превращающих противоборствующих

чужаков в народ и нацию. Видеоигры представили все это с присущей им наглядностью. Например, сценарий «Pathologic 2» посвящен налаживанию отношений в городе, расположенном на берегах реки Горхон с притоками Глоткой и Жилкой, чьи общественные узлы: Почка, Сердечник, Ребро, Хребтовка и другие — функционируют как человеческие органы. Благодаря видеоиграм связь между социально-посреднической миссией городов и потребностью одушевлять, очеловечивать, персонифицировать их стала гораздо понятнее. Наиболее ярким свидетельством тому явились физические и поведенческие подражания видеоигровым активностям, максимально точный перенос моделей взаимодействия с городом из управляемых виртуальных пространств в реальные городские пространства, и специально обустроенные, и необустроенные.

С одной стороны, с 2016 г. по всему миру начали открываться парки аттракционов «The Void», где посетителей оснащают цифровыми гарнитурами, обеспечивая безошибочность трекинга до миллиметра ради драйва, как в «The Sinking City», энтузиазма, как в «Snowbound Acres», ужаса космического одиночества, как в «Alien: Isolation». С другой стороны, видеоигровые алгоритмы буквально пошагово воспроизводятся на обычных улицах — разворачиваются в форме квестов, перформансов, флешмобов, геокешингов, а также командных и одиночных состязаний в «дополненной реальности», которая вживляется в поле гаджетов, вроде ловли неутомных покемонов. Мобилизуя восприимчивость, память, воображение, участники этих практик принимают реальность за реагирующую и провоцирующую одушевленную сущность, контакт с которой аналитик городского планирования С. А. Шубович представила как поединок с открытым финалом: «Удар — ответный удар, загадка — разгадка, напряжение — разрядка» [31, с. 8].

Благодаря образам Штурмграда в «World of Warcraft», Харрана в «Dying Light», Линдисфарна в «Ancestors Legacy», стало ясно, что город не пассивный повседневный фон, а самостоятельный объект и даже субъект игры, причем не только запланированной, но и спонтанной, затеваемой не напоказ. Экстремалы-интроверты, надевающие маску супергероя или испытывающие лично себя, мысленно переносятся в интригующие пограничья физического и метафизического миров и путешествуют там, как по ретрофутуристическим кварталам в «Fallout» или «Bulletstorm», пока прокладывают банальный маршрут от одной известной точки города к другой, меняют скорость и доступные средства передвижения, наступают и отступают.

Вероятно, новые городские практики представляют то, что программист Н. Пеллинг назвал тотальной геймификацией, имея в виду повсеместное перформативное неигровых процессов во все более многолюдные игровые процессы [32]. Градостроители, архитекторы, дизайнеры оценили идеи К. Абта [33], К. Александра [34], Ю. Португали [35] и Э. Тан [36] оперативнее многих. Сделав ставку на потенциал геймификации, они обеспечили себя идеально гибким инструментарием анализа, концептуализации, проектирования на годы вперед, в диапазоне от базовых программ «Archicad» и «3ds Max» до методов стратегического планирования агломераций. Так, в 2008–2013 гг. в Алмере, Роттердаме, Стамбуле было проведено комплексное исследование по программе Б. Своера и Д. Ражески «Generative City Gaming». В ходе исследования путем многократного переигрывания одних и тех же ситуаций на основе видеоигровых сценариев были выделены

закономерности восприятия художественно-образной составляющей предметно-пространственной среды и паттерны поведения горожан [36]. Множественные социологические наблюдения и эксперименты показали, что в XXI в. геймификация стала фактором развития городской среды и, более того, формой ее метафорического одушевления.

Профессионалы постмодернистской эпохи начали делать из городской среды инициативного и отзывчивого игрока, причем не только для геймеров. В изобретении пластических провокаций или буквальной материализации провокаций, подсмотренных в видеоиграх, угадывается стремление разблокировать положительную энергию всех и каждого. Например, благодаря предложениям группы «The Fun Theory» разновозрастные парижане начали играть с превращенной в пианино лестницей метро, с пронзительно голосащими мусорными баками, контейнерами для сбора пластиковой тары в виде аркадных автоматов, которые начали заполняться в 50 раз быстрее, чем обычные. Люди с удовольствием откликаются на интересные игровые подачи, стараются показать креативность, ловкость, юмор, вызвать у окружающих цепную реакцию сделать так же и лучше. Выход на улицу, в открытое пространство есть не только вступление, но и выступление: здесь можно импровизировать, вести себя более свободно, чем в замкнутом помещении, иначе контролировать свою душевную и телесную экспрессию.

Итак, в силу врожденного и неискоренимого артистизма люди притворяются, перевоплощаются, играют. Видеоигры стали для этого всего лишь еще одной площадкой, правда, основанной на высоких технологиях, гарантирующих получение качественно нового, если не сказать революционного, опыта. В частности, видеоигровой опыт взаимодействия с образами города оказался настолько заразительным, что начал воспроизводиться в архитектурно-пространственной среде настоящих городов в формате коллективных и индивидуальных активностей. Благодаря видеоиграм и подпавшим под их влияние мультимедийным искусствам произошла радикальная перезагрузка городских игровых практик. Традиционно примиряющие, упорядочивающие, объясняющие игры в городе обернулись прогрессией озадачивающих постмодернистских игр с городом. Линейка взаимосвязанных, продолжающих и переходящих друг в друга игр перекроила эмпирическое восприятие городской среды, которая представилась вдруг сильным непредсказуемым партнером.

Город как объект творенья

Успех видеоигр обусловлен не только просветительской художественностью и революционной эффективностью коммуникативной формы. Молодые и немолодые люди пропадают в управляемых виртуальных мирах, потому что не могут удовлетворить нормальных познавательных потребностей в настоящем мире. Здесь же при поддержке колоссальных ресурсов вопрошания онлайн они с головой окунаются в то, что ведущий специалист «Game Studies» Э. Орсет назвал «герменевтикой в реальном времени» [37]. Приступая к решению незатейливых, казалось бы, ситуационных задач, геймеры подключаются к профессионально фундированной традиции их постановки, а также к работе над собой — устанавливают индивидуальные опции восприятия, рассчитывают скорость реакции, настраивают силу воли.

Увлекаясь, импровизируя, замещая смутные побуждения четко скоординированными манипуляциями, они трансформируют не только виртуальные объекты, но и собственное видение, понимание, воображение. То есть участие в видеоиграх представляется познавательной, исследовательской практикой, способствующей самосовершенствованию, самосозиданию.

Практически каждая видеоигра содержит герменевтические, онтологические, экзистенциальные, феноменологические интенции, стихийные моменты мимесиса, агона, экстазиса. В частности, к последнему, как к постижению смыслов бытия, относятся игры со временем — «TimeShift», «Singularity», «Quantum Break», «Life is Strange», «Order» и т. д. Представления о течении, искажении, обратимости времени, или, иначе, об анахронизмах, флешбэках, флешфорвардах, доносят таинственно мерцающие экстерьеры и интерьеры — известные благодаря архитектуроведению ретрансляторы исторических, альтернативно-исторических, современных, футуристических нарративов.

Примечательно, что архитектурные пространства и иерархии архитектурных пространств города оказываются в видеоиграх самым подходящим пластическим материалом для визуализации оптически неуловимых абстрактных понятий. Более того, их предъявления здесь достаточно для передачи полноты и напряженности бытия, объективного вещества действительности, диалектической реальности мира. Взаимодействие с ними приучает геймеров к режиму исследования онлайн, к периодической ревизии опорных понятий и миропонимания вообще, к необходимости устанавливать, выяснять и перезагружать личные отношения с миром. Для этого предлагаются и готовые, и не готовые, незавершенные модели городов, спецификации разрозненных элементов, ожидающих того или иного варианта сборки.

Принимая готовые целостности, геймер попадает в пути стрессогенных проблем, взваливает на себя бремя их решения, оказывается в подчиненной роли исполнителя. Собственно, если виртуальные города отражают бытие прототипов с их беспрестанным кризисом в духе критического реализма, их образность не может не напрягать, не тяготить, не понуждать. Во всяком случае многие видеоигры исходят из этого, подверстывая сюжеты к обстоятельствам массовой депрессии, болезни или войны, отчего в сценарии «Dishonored» возникает чумной Дануолл, а в «The Saboteur» — разделенный на три оккупационные зоны Париж. Оптимистичных образов не производят даже самые благополучные городские среды. Тревогу, психологический дискомфорт, беспричинное желание сопротивляться вызывает, например, встреча с праздничным, ослепительно-белым скопищем небоскребов в «Mirror's Edge», сплавом восточноазиатских и американских мегаполисов XXI в. Столь озадачивающее желание усиливается пропорционально усложнению эстетики, вроде контрастов между гламурными и нуарными кварталами в «Max Payne», обыденными и магическими районами в «Dreamfall: The Longest Journey».

Напротив, главной отдачей самодеятельной сборки городов, например на площадках градостроительного симулятора «SimCity», представляется духоподъемное ощущение независимости (рис. 12). Здесь геймеры также выполняют рутинную работу, но нацеливают ее на позитивные, обнадеживающие аспекты бытия. С убежденностью в то, что «город расцветет застекленными башнями, когда вы усмирите преступность, предотвратите болезни и будете вовремя тушить пожары», они создают утопии, вникая в мельчайшие детали планирования, архитек-

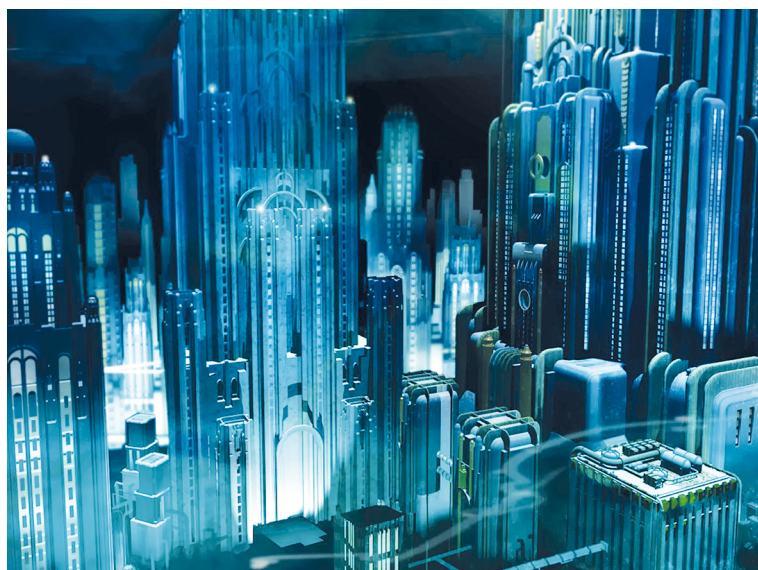


Рис. 12. Город в видеоигре «SimCity». <http://www.gamelove.com/video-jeux/simcity-villes-de-demain-bande-annonce-106892>

турного и инженерного проектирования, строительства, управления функциями жизнеобеспечения [38]. Роль исполнителя оборачивается ролью могущественного творца, определяющего мировоззренческие приоритеты социума и стратегию сбалансированного развития городских сред для благоденствия всех и каждого. Вероятно, благодаря таким возможностям «SimCity» стала бестселлером и подтолкнула геймдизайнеров к концепциям утопий в «Minecraft», «Subnautica», «Terraria», а также в «Eco», где, согласно новейшей экологической повестке, не столько собирают, сколько пересобирают, перестраивают, перепрофилируют.

Управляя архитектурными пространствами городов на гаджетах, геймеры исследуют, испытывают на жизнеспособность мир, который окружает их на самом деле. Уравнивая образы реальности и их видеоигровые проекции, они пренебрегают порядком первичностей и вторичностей, утрачивают потребность отделять мнимости от подлинностей. Доктор философских наук Н.Б. Маньковская видит в этом инерцию избыточного пребывания в виртуальных средах, которые не выключаются вместе с компьютером, свидетельствуя «не только о художественном, но и о философском, этическом сдвиге, связанном с освобождением от парадигмы причинно-следственных связей» [39, с. 24]. Предполагается, что завсегдами мультимедийных миров, составляющие сегодня немалую долю горожан, индифферентны к адекватному выражению действительности. В частности, привычка к голографической выпуклости изображений города на мониторах и на отчаянно конкурирующих с ними теле- и киноэкранах ведет к инверсии рационального и иррационального, конкретного и абстрактного, объективного и субъективного. Опыт игры с живописно-графическими образами, подвижными синхронизаторами фантазии и обыденности, внедряется в эмпирическое восприятие, меняет его, мотивирует людей к перманентной деконструкции реальности по собственному усмотрению.

Есть основания утверждать, что архитектурная образность отражает доминирующие тенденции отношения к миру [1]. Новые смыслы архитектуры рождаются в широких понятийных сетях конкретного времени, оформляются прозорливыми художниками всевозможного толка и выдвигаются в сферу профанного восприятия масс, где тестируются, адаптируются, стабилизируются. По ходу дела они возвращаются обратно, к тем же художникам, для следующего витка переработки. Примерно так, в закольцованности художественных и эмпирических образов городской среды, завязываются узлы взаимопонимания и миропонимания, социальных коммуникаций в целом. Иначе, очередная этапная образность города обкатывается в высокой и популярной культуре, которая, по рассуждению Й. Хейзинги, «разворачивается в игре и как игра» [40, с. 168].

Согласно психологу Э. Берну, не все «играют именно в компьютерные игры», но всем суждено испытать влияние гигантской индустрии, цель которой вторгнуться в мозг человечества [41, с. 52]. Во всяком случае посредничество бесполезных и праздных видеоигр между художественными и эмпирическими образами города в XXI в. представляется исключительно эффективным. Допустимо рассматривать видеоигры как пульсирующую точку роста в амплитуде всеобщей истории искусств, а геймдизайн — как закономерное продолжение-отрицание исторических традиций консервативного отбора художественно-экспрессивных средств. Видеоигровые интерпретации сканируют, аккумулируют взгляды многих искусств и оттого, быть может, вызывают особое доверие. В частности, доверие к гротесково-пластическим интерпретациям архитектуры простирается вплоть до прямого переноса способов взаимодействия с ними в настоящую городскую среду, до перехвата и произвольной деконструкции транслируемых рационально-иррациональных конструктов мировосприятия. Естественно, реакция на оригинальность интерпретаций со временем притупляется, опрощается среди прочих эмпирических впечатлений пользователей.

Итак, виртуальные интерпретации городов-личностей, городов-героев, городов-прародителей сигналият о кризисной постмодернистской тенденции в зодчестве последних десятилетий, опровергающей постулаты его первостепенной созидательной функции. Переменчивые, беспокойные видеоигровые образы города и профессионально изобретаемые образы города не просто взаимодействуют, а сближаются, подтверждая мысль Ж. Бодрийера, согласно которой «вся реальность делается игрой в реальность» [42, с. 153].

Литература

1. Стеклова, Ирина. «Архитектура Санкт-Петербурга в художественной картине мира (по произведениям А. С. Пушкина)». Дис. д-ра искусствоведения. Саратовская государственная консерватория им. Л. В. Собинова, 2016.
2. Иконников, Андрей. *Функция, форма, образ в архитектуре*. М.: Стройиздат, 1986.
3. Лотман, Юрий. *Внутри мыслящих миров. Человек — текст — семиосфера — история*. Предисл. В. Иванов. М.: Языки русской культуры; Кошелев, 1996. (Язык. Семиотика. Культура).
4. Панофски, Эрвин. *Перспектива как «символическая форма»*. *Готическая архитектура и схоластика*. Пер. Ирина Хмелевских, Елена Козина, Лариса Житкова. СПб.: Азбука-классика, 2004. (Художник и знаток).

5. Маркузон, Владимир. “О закономерностях развития и семантике архитектурного языка”. *Архитектура СССР*, no. 1 (1970): 46–53.
6. Каганов, Григорий. “Образы городской среды в массовом сознании и в искусстве”. Дис. д-ра искусствоведения, Научно-исследовательский институт теории архитектуры и градостроительства, 1999.
7. Азизян, Ирина, Ирина Добрицына, и Галина Лебедева. *Теория композиции как поэтика архитектуры*. М.: Прогресс-Традиция, 2002.
8. Смирнов, Сергей. “Антропология города или о судьбах философии урбанизма в России”. Дата обращения август 18, 2021. <http://www.antropolog.ru/doc/persons/smironov/smironovgorod>.
9. Полани, Майкл. *Личностное знание*. Пер. Михаил Гнедовский, общ. ред. Владислав Лекторский и Владимир Аршинов. М.: Прогресс, 1985. (Для научных библиотек).
10. Skolimowski, Henryk. “A Model of Reality as Mind”. In *Old and New Questions in Physics, Cosmology, Philosophy, and Theoretical Biology*, ed. by Alwyn van der Merwe, 769–88. New York: Plenum Press, 1983.
11. Трушина, Лариса. “Образ города и городской среды”. В изд. *Виртуальное пространство культуры: материалы научной конференции, 11–13 апреля 2000 г.*, ред. Евгений Соколов, 97–9. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2000, вып. 3. (Symposium).
12. Хассе, Юрген. “Город — плавающий термин”. В изд. Беркинг, Х., М. Лёв, Ф. Бократ, и др. *Собственная логика городов: Новые подходы в урбанистике*, пер. Кирилл Левинсон, отв. ред. Мартина Лёв и Хельмут Беркинг, 395–421. М.: Новое литературное обозрение, 2017. (Studia Urbanica).
13. Lynch, Kevin. *A Theory of Good City Form*. Cambridge MA: MIT Press, 1984.
14. Lynch, Kevin. *The Image of the City*. Cambridge MA; London: MIT Press, 1960.
15. Лежава, Илья, и Алексей Гутнов. *Будущее города*. М.: Стройиздат, 1977. (Творческая трибуна архитектора).
16. Боков, Андрей. “Геометрические основания архитектуры в картине мира”. Дис. д-ра архитектуры, Научно-исследовательский институт теории архитектуры и градостроительства, 1995.
17. Митчелл, Уильям. *Я++: человек, город, сети*. Пер. Дмитрий Симановский. М.: Strelka Press, 2012.
18. Yin-Poole, Wesley. “The Doors Close On The Chinese Room — For Now”. *Eurogamer*. Accessed October 04, 2017. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-25-the-doors-close-on-the-chinese-room-for-now>.
19. Глазычев, Вячеслав. “Поэтика городской среды”. *Сайт памяти В. Л. Глазычева*. Дата обращения ноябрь 21, 2019. https://www.glazychev.ru/habitations&cities/1986_poetika.htm.
20. Totten, Christopher W. *An Architectural Approach to Level Design*. Natick, MA: A K Peters; CRC Press, 2014.
21. Borries, Friedrich, von, Steffen P. Walz, and Matthias Böttger, eds. *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Transl. by Jenna Krumminga, Ian Pepper, Federico Roascio. Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser, 2007.
22. Walz, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.
23. Стрельцова, Алина. “Сергей Хачатуров: ‘Хогвартс воспринимается более подлинным, чем Царицыно’”. *Искусство*, no. 2 (2019). Дата обращения август 18, 2021. <https://iskusstvo-info.ru/sergej-hachaturov-hogvarts-vosprinimaetsya-bolee-podlinnym-chem-tsaritsyno/>.
24. Каманкина, Мария. *Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации*. М.: Государственный институт искусствознания, 2016.
25. Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press, 2004.
26. Кудрявцева, Екатерина. “Архитектура в игровом дизайне”. *Berlogos: интернет-журнал о дизайне и архитектуре*. Дата обращения август 18, 2021. <http://www.berlogos.ru/article/arhitektura-v-igrovom-dizajne/>.
27. Шкредов, Михаил. “Декаданс игровых сериалов: Silent Hill”. Дата обращения август 18, 2021. <http://www.gametech.ru/results/363/>.
28. Токарев, Кирилл. “Эпические миры. Почему архитектура в играх обязательно должна быть величественной?”. Дата обращения август 18, 2021. https://www.igromania.ru/article/21574/Yericheskie_miry_Pochemu_arhitektura_v_igrah_obyazatelno_dolzha_byt_velichestvennoy.html.
29. Коротич, Андрей. “Актуальные проблемы современной концептуальной архитектуры России”. *Академический вестник УралНИИпроект РААСН*, no. 1 (2012): 49–53.

30. Баннов, Кирилл. “Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа”. Дис. канд. культурологии. Челябинская государственная академия культуры и искусств, 2007.
31. Шубович, Светлана. *Мифопоэтический феномен архитектурной среды: монография*. Харьков: Харьковская национальная академия городского хозяйства, 2012.
32. Pelling, Nick. “The (Short) Prehistory of ‘Gamification’”. *Funding Startups (and Other Impossibilities)*. Accessed August 18, 2021. <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.
33. Abt, Clark C. *Serious Games*. New York: The Viking Press, 1970.
34. Alexander, Christopher. *The Timeless Way of Building*. New York: Oxford University Press, 1979.
35. Portugali, Juval. *Self-Organizing City*. Berlin; Heidelberg: Springer, 2000. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-04099-7>.
36. Portugali, J., H. Meyer, E. Stolk, and E. Tan, eds. *Complexity Theories of Cities Have Come of Age*. Berlin; Heidelberg: Springer, 2012. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-24544-2>.
37. Aarseth, Espen, and Stephan Günzel, eds. *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript, 2019. (Media Studies).
38. Баранов, Евгений. “SimCity”. Дата обращения август 18, 2021. <https://www.igromania.ru/article/22884/SimCity.html>.
39. Маньковская, Надежда. “От модернизму к постмодернизму via постмодернизм”. В изд. *Коллаж-2*, отв. ред. В. Кругликов, 18–25. М.: Институт философии Российской академии наук, 1999.
40. Хейзинга, Йохан. *Homo ludens*. Сост., пер. и вступ. ст. Дмитрий Сильвестров. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
41. Берн, Эрик. *Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы*. Пер. Александр Грузберг. М.: Эксмо, 2012. (Выбор редакции).
42. Бодрийяр, Жан. *Символический обмен и смерть*. Пер и вступ. ст. Сергей Зенкин. М.: Добросвет, 2000.

Статья поступила в редакцию 25 декабря 2019 г.;
рекомендована в печать 26 августа 2021 г.

Контактная информация:

Стеклова Ирина Алексеевна — д-р искусствоведения, доц.; i_steklo60@mail.ru
 Веслополова Галина Николаевна — канд. архитектуры, проф.; galina.veslopolova@yandex.ru
 Стеклов Александр Михайлович — archireckless@gmail.com

City and Video Games: Moving Towards Each Other

I. A. Steklova¹, G. N. Veslopolova², A. M. Steklov³

- ¹ Lomonosov Moscow State University,
1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation
- ² Penza State University of Architecture and Construction,
28, Titova ul., Penza, 440028, Russian Federation
- ³ Game Design Studio XOCUS,
2, Pushkina ul., Penza, 440000, Russian Federation

For citation: Steklova, Irina, Galina Veslopolova, and Alexander Steklov. “City and Video Games: Moving Towards Each Other”. *Vestnik of Saint Petersburg University. Arts* 11, no. 4 (2021): 674–695. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2021.406> (In Russian)

The article is devoted to the problem of the city new imagery, the steady convergence of real architecture and virtual architecture. Although the connection between these phenomena has been the subject of reflection by specialists from various science branches for the past decades, it has not been sufficiently manifested. Another attempt at manifestation is made in this article, within the fundamental problems of art theory and history. Its novelty consists in

activating the classical category “image of the city” in the virtual space centre of video games as the most active link between artistic and empirical images of the city. On the example of real architectural objects in the cities of the last quarter of the 20th — 21st centuries and architectural objects, existing only in the popular video games locations of the last generation, the interaction mechanisms of artistic images and their transition into the empirical images sphere with a gradual blurring of the transition boundaries are studied. The contemporary architecture trend is seen as the purposeful programming of sophisticated associative games through the production of images of the city that make you doubt the reality of the world, the difference between authenticity and imaginary. In turn, cities in video games simulate the same dubiously humane worlds, only in addition they can be managed, tested for viability online. The exacerbation of gaming in architecture is seen as a postmodern provocation to critically, ironic deconstruct reality in the fullness of its contradictions, and the videogame set of cities as an ideal platform to work on the deconstruction experience and, perhaps, to reset personal relationships with the world. It shows how the artistry of video games turns into the everyday background of life, changing the perception of the urban environment and the world as a whole.

Keywords: image of the city, video games, urban environment, architectural space, virtual space, deconstruction of reality, gamification.

References

1. Steklova, Irina. “Architecture of St. Petersburg in the Artistic Worldview (Based on Alexander Pushkin’s Works)”. DA dis., Saratovskaia gosudarstvennaia konservatoriia im. L. V. Sobinova Publ., 2016. (In Russian)
2. Ikonnikov, Andrei. *Function, Form, Image in Architecture*. Moscow: Stroizdat Publ., 1986. (In Russian)
3. Lotman, Iurii. *Inside Thinking Worlds. Man — Text — Semiosphere — History*. Foreword by V. Ivanov. Moscow: Iazyki russkoi kul’tury Publ.; Koshelev Publ., 1996. (Iazyk. Semiotika. Kul’tura). (In Russian)
4. Panofsky, Erwin. *Perspective as “Symbolic Form”. Gothic Architecture and Scholasticism*. Rus. ed. Transl. by Irina Khmelevskikh, Elena Kozina, Larisa Zhitkova. St. Petersburg: Azbuka-klassika Publ., 2004. (Khudozhnik i znatok). (In Russian)
5. Markuzon, Vladimir. “On the Development and Semantics Patterns of Architectural Language”. *Arkhitektura SSSR*, no. 1 (1970): 46–53. (In Russian)
6. Kaganov, Grigorii. “Obrazy gorodskoi sredy v massovom soznanii i v iskusstve”. DA diss., Nauchno-issledovatel’skii institut teorii arkhitektury i gradostroitel’sтва Publ., 1999. (In Russian)
7. Azizian, Irina, Irina Dobritsyna, and Galina Lebedeva. *The Theory of Composition as the Architecture Poetics*. Moscow: Progress-Traditsiia Publ., 2002. (In Russian)
8. Smirnov, Sergei. “Anthropology of the City or About the Fates of the Urbanism Philosophy in Russia”. Accessed August 18, 2021. <http://www.anthropolog.ru/doc/persons/smirnov/smirnovgorod>. (In Russian)
9. Polanyi, Michael. *Personal Knowledge*. Rus. ed. Transl. by Mikhail Gnedovskii, general ed. by Vladislav Lektorskii and Vladimir Arshinov. Moscow: Progress Publ., 1985. (Dlia nauchnykh bibliotek). (In Russian)
10. Skolimowski, Henryk. “A Model of Reality as Mind”. In *Old and New Questions in Physics, Cosmology, Philosophy, and Theoretical Biology*, ed. by Alwyn van der Merwe, 769–88. New York: Plenum Press, 1983.
11. Trushina, Larisa. “Image of the City and Urban Environment”. In *Virtual’noe prostranstvo kul’tury: materialy nauchnoi konferentsii, 11–13 aprelia 2000 g.*, ed. by Evgenii Sokolov, 97–9. St. Petersburg: Sankt-Peterburgskoe filosofskoe obshchestvo Publ., 2000, iss. 3. (Symposium). (In Russian)
12. Hasse, Jürgen. “City is a Floating Term”. In Berking Kh., M. Lev, F. Bokrat, et al. *Sobstvennaia logika gorodov: Novye podkhody v urbanistike*. Rus. ed., transl. by Kirill Levinson, executive eds. Martina Lev and Khel’mut Berking, 395–421. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2017. (Studia Urbani-ca). (In Russian)
13. Lynch, Kevin. *A Theory of Good City Form*. Cambridge MA: MIT Press, 1984.
14. Lynch, Kevin. *The Image of the City*. Cambridge MA; London: MIT Press, 1960.

15. Lezhava, Il'ia, and Aleksei Gutnov. *The Future of the City*. Moscow: Stroizdat Publ., 1977. (Tvorcheskaia tribuna arkhitektora). (In Russian)
16. Bokov, Andrei. "Geometric Foundations of Architecture in the Worldview". DA diss., Nauchno-issledovatel'skii institut teorii arkhitektury i gradostroitel'stva Publ., 1995. (In Russian)
17. Mitchell, William. *Me++*. *The Cyborg Self and the Networked City*. Rus. ed. Transl. by Dmitrii Simanovskii. Moscow: Strelka Press, 2012. (In Russian)
18. Yin-Poole, Wesley. "The Doors Close On The Chinese Room — For Now". Eurogamer. Accessed October 04, 2017. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-25-the-doors-close-on-the-chinese-room-for-now>.
19. Glazychev, Viacheslav. "Poetics of the Urban Environment". *Sait pamiati V.L. Glazycheva*. Accessed November 21, 2019. https://www.glazychev.ru/habitations&cities/1986_poetika.htm. (In Russian)
20. Totten, Christopher W. *An Architectural Approach to Level Design*. Natick, MA: A K Peters; CRC Press, 2014.
21. Borries, Friedrich, von, Steffen P. Walz, and Matthias Böttger, eds. *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Transl. by Jenna Krumminga, Ian Pepper, Federico Roascio. Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser, 2007.
22. Walz, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.
23. Strel'tsova, Alina. "Sergey Khachaturov: Hogwarts is Perceived as More Authentic than Tsaritsyno". *Iskusstvo*, no. 2 (2019). Accessed August 18, 2021. <https://iskusstvo-info.ru/sergej-hachaturov-hogwarts-vosprinimaetsya-bole-podlinnym-chem-tsaritsyno/>. (In Russian)
24. Kamankina, Mariia. *Video Games: General Issues, Pages of History, Interpretation Experience*. Moscow: Gosudarstvennyi institut iskusstvoznaniia Publ., 2016. (In Russian)
25. Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press, 2004.
26. Kudriavtseva, Ekaterina. "Architecture in Game Design". *Berlogos: internet-zhurnal o dizaine i arkhitekture*. Accessed August 18, 2021. <http://www.berlogos.ru/article/arhitektura-v-igrovom-dizajne/>. (In Russian)
27. Shkredov, Mikhail. "Decadence of Game Series: Silent Hill". Accessed August 18, 2021. <http://www.gametech.ru/results/363/>. (In Russian)
28. Tokarev, Kirill. "Epic Worlds. Why does Architecture in Games Have to be Majestic?" Accessed August 18, 2021. https://www.igromania.ru/article/21574/Yepicheskie_miry_Pochemu_arhitektura_v_igrah_obyazatelno_dolzha_byt_velichestvennoy.html. (In Russian)
29. Korotich, Andrei. "Actual Problems of Contemporary Conceptual Architecture. Russia". *Akademicheskii vestnik UralNIIProekt RAASN*, no. 1 (2012): 49–53. (In Russian)
30. Bannov, Kirill. "Game Culture in the Modernity Space: Experience of Cultural Analysis". PhD diss. Cheliabinskaja gosudarstvennaia akademiia kul'tury i iskusstv Publ., 2007. (In Russian)
31. Shubovich, Svetlana. *Mythopoetic Phenomenon of the Architectural Environment: A Monograph*. Khar'kov: Khar'kovskaia natsional'naia akademiia gorodskogo khoziaistva Publ., 2012. (In Russian)
32. Pelling, Nick. "The (Short) Prehistory of 'Gamification'". *Funding Startups (and Other Impossibilities)*. Accessed August 09, 2011. <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.
33. Abt, Clark C. *Serious Games*. New York: The Viking Press, 1970.
34. Alexander, Christopher. *The Timeless Way of Building*. New York: Oxford University Press, 1979.
35. Portugali, Juval. *Self-Organizing City*. Berlin; Heidelberg: Springer, 2000. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-04099-7>.
36. Portugali, J., H. Meyer, E. Stolk, and E. Tan, eds. *Complexity Theories of Cities Have Come of Age*. Berlin; Heidelberg: Springer, 2012. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-24544-2>.
37. Aarseth, Espen, and Stephan Günzel, eds. *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript, 2019. (Media Studies).
38. Baranov, Evgenii. "SimCity". Accessed August 18, 2021. <https://www.igromania.ru/article/22884/Sim-City.html>. (In Russian)
39. Man'kovskaia, Nadezhda. "From Modernism to Postmodernism via Postmodernism". In *Kollazh-2*, executive ed. V. Kruglikov, 18–25. Moscow: Institut filosofii Rossiiskoi akademii nauk Publ., 1999. (In Russian)
40. Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Rus. ed. Comp., transl. and introd. article by Dmitrii Sil'vestrov. Moscow: Progress-Traditsiia Publ., 1997. (In Russian)

41. Berne, Eric. *People Who Play Games. The Psychology of Human Destiny*. Rus. ed. Transl. by Aleksandr Gruzberg. Moscow: Eksmo Publ., 2012. (Vybor redaktsii). (In Russian)
42. Baudrillard, Jean. *Symbolic Exchange and Death*. Rus. ed. Transl. and introd. article by Sergei Zenkin. Moscow: Dobrosvet Publ., 2000.

Received: December 25, 2019

Accepted: August 26, 2021

Authors' information:

Irina A. Steklova — Dr. Habil. in Arts, Associate Professor; i_steklo60@mail.ru

Galina N. Veslopolova — PhD in Architecture, Professor; galina.veslopolova@yandex.ru

Alexander M. Steklov — archireckless@gmail.com