

Образец ссылки на эту статью: Стуликов Н.Д. Коммодификация эффекта «The uncanny valley» в дизайне цифровых игр // Бизнес и дизайн ревю. 2024. № 2(34). С. 142-148.

УДК 004.92

КОММОДИФИКАЦИЯ ЭФФЕКТА «THE UNCANNY VALLEY» В ДИЗАЙНЕ ЦИФРОВЫХ ИГР

Стуликов Никита Денисович

*МГУ им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия (119991, ул. Колмогорова, 1), магистр,
nikitastulikovd@gmail.com*

Аннотация: В статье ставится вопрос об использовании эффекта «the uncanny valley» в гейм-дизайне и суммируется несколько перспектив на его коммодификацию: для чего гейм-дизайнеры стали использовать эффект при создании цифровых игр и почему игрокам это нравится? Во-первых, гейм-дизайнеры намеренно используют «зловещую долину» потому, что она непреодолима; во-вторых, потому что инди-играм в принципе свойственен «under-developed» стиль; в-третьих, потому что так удовлетворяется ностальгический запрос пользователя; в-четвёртых, потому что со «зловещей долиной» хорроры становятся ещё страшнее, а само-рефлексивные игры ещё глубже.

Ключевые слова: цифровые игры; Uncanny Valley; жуткое; коммодификация.

THE COMMODIFICATION OF THE «UNCANNY VALLEY» EFFECT IN COMPUTER GAME DESIGN

Stulikov Nikita Denisovich

*Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia (119991, Kolmogorov str., 1),
master of Philosophy, nikitastulikovd@gmail.com*

Abstract. The paper highlights the question about the implementation of the «uncanny valley» effect in game design and summarises several perspectives on its commodification: why have game designers started using the «valley», and why do gamers like that? As a result, game designers use it for it is irreducible; it is essential for indie-games to have an «under-developed» style; it satisfies the user's request for nostalgia; and with the «uncanny valley» horror games become even more horrifying, while self-reflexive games deepen.

Key words: Digital games; Uncanny Valley; uncanny; commodification.

Введение

В статье ставится вопрос об использовании в гейм-дизайне эффекта «uncanny valley» — «зловещей» или «жуткой долины». Этот эффект заключается в том, что человеку тем приятнее роботизированный объект, чем сильнее он похож на человека. Но, достигнув некоего предела, объект резко

становится неприятным и жуткими, попадает в «зловещую долину». Если же объект «долины» преодолевает — становится больше похож на человека — симпатия к нему тоже возрастает [1].

«Зловещую долину» легко встретить в компьютерных играх, поскольку в них используются компьютерная анимация, аудиоэффекты и т.п. Гейм-дизайнеры давно борются с эффектами «долины» в погоне за аудио- и фотореалистичностью продукта. В этой погоне «зловещая долина» преследует и подгоняет их [2, с. 256].

При этом новейшие научные работы ставят под сомнение возможность преодолеть долину. Так, Бартнек предлагает заменить «зловещую долину» на «зловещий обрыв». Он полагает, что те, кто срываются с «обрыва», уже не могут выбраться из пропасти [3]. Тинвелл тоже считает, что образ «зловещей долины» неадекватен, так как даёт ложную надежду обрести желаемый «реализм» на другой её стороне. В модели Тинвелл «реализм» — недостижимый идеал на вершине «зловещей стены». При этом, «зловещая стена» растёт вместе с тем, как совершенствуются технологии создания реалистичных компьютерных объектов. Например, компьютерный персонаж 2001 г. будет казаться ещё более «жутким» на фоне более «реалистичных» персонажей 2009 г. А персонажи 2009 г. будут казаться более «жуткими» на фоне 2015 г., и так далее. Согласно Тинвелл, совершенствование технологий только заостряет внимание игроков на отличиях «реалистичных» объектов от «реальности». Поэтому игроки будут снова и снова испытывать неприязнь, несмотря на старания дизайнеров [4, с. 326-341; 5, с. 182].

В этом контексте может показаться интересным, что в последнее время появляется всё больше громких проектов, чьи авторы намеренно используют — коммодифицируют — эффект «зловещей долины» в дизайне игр. Например, это Демейк «Bloodborne», игры студии New Blood Interactive, «Paratopic» и многие другие. Для чего гейм-дизайнеры стали использовать «зловещую долину» и почему игрокам это нравится? На этот вопрос исследователи дают неполные и изолированные друг от друга ответы. Они мало ссылаются друг на друга и как правило рассматривают только один аспект вопроса.

Целью исследования является постановка вопроса об использовании эффекта «the uncanny valley» в гейм-дизайне, а также суммирование нескольких перспектив на его коммодификацию, чтобы тем самым ответить, для чего гейм-дизайнеры стали использовать эффект при создании цифровых игр и почему игрокам это нравится.

Методом исследования является сравнительный и критический мета-анализ исследований «зловещей долины» и «жуткого» в компьютерных играх, отобранных кросс-референтным анализом.

Результаты исследования и их обсуждение

Психоаналитическая концепция «жуткого» в играх Э. Холмса. Необычную лакановскую интерпретацию «жуткому» в видеоиграх даёт Эбен Холмс. Он рассматривает «жуткое» на примере глитчей и проводит аналогию между глитчем и объектом *a*. В лакановском психоанализе объект *a* — это воображаемый объект желания. Человек всегда его ищет, но никогда не находит. Для Холмса примером такого объекта, *a* является «Missing No». Это покемон-глитч, обнаруженный за пределами карты в игре для Game Boy. Как только о «Missing No» стало известно, все игроки захотели себе его: без него коллекция покемонов не была бы полной. Воображаемый объект желания — глитч Missing No — встаёт на место Реального.

Человек удовлетворяется суррогатами Реального, поскольку встреча с Реальным фатальна, подобно встрече Икара с Солнцем. По словам Холмса, вместо встречи с Реальным игрок встречает призрака — глитч. Эта встреча приносит лишь частичное удовлетворение, но заставляет игрока продолжать поиски. Холмс считает, что видеоигры являются «оптическими аппаратами» для поиска таких «жутких встреч».

Это любопытная, но чересчур фантазмагоричная оптика. Также Холмс лишь частично описывает «жуткое» в компьютерных играх, поскольку ключевым кейсом для него являются случайные аппаратные ошибки — глитчи — а не намеренное использование «зловещей долины». Он почти не объясняет, почему гейм-дизайнеры стали использовать её намеренно. В этом Холмса может дополнить Стефано Гвалени.

«Сделанные» глитчи С. Гвалени. Гвалени считает, что гейм-дизайнеры могут пользоваться глитчи для художественной и философской рефлексии на тему самих компьютерных игр. «Сделанные» глитч-пространства вызывают отстранение, дают посмотреть на игровое медиа свежим взглядом. Гвалени даже сравнивает такие игры с дадаистскими работами. Более того, он утверждает, что они могут вызвать философское сомнение в реальном мире, поскольку дают игроку опыт взаимодействия с вывернутым наизнанку миром (пусть и виртуальным). В разломах игрового космоса, которые манифестируют глитчи, игрок, как в кривом зеркале, видит реальность в непривычном свете. Поэтому Гвалени говорит, что намеренное использование глитчей является способом трансформации мировоззрения как дизайнера, так и игрока [6].

Это интересный, но всё ещё очень узкий ответ на вопрос о коммодификации «зловещей долины». Её эффекты значительно шире, чем глитчи. Кроме того, лишь редкие игры используют глитч-эстетику в саморефлексивных целях — чтобы исследовать собственное медиа собственными средствами. Шире «жуткое» в цифровых играх понимают Лора Хёгер и Уильям Хьюбер.

«Игровое жуткое» Л. Хёгер и У. Хьюбер. Хёгер и Хьюбер выделяют несколько общих всем играм элементов, акцентируя которые можно создать

эстетический эффект «игрового жуткого». Например, это «чувство присутствия иного [искусственного] разума», когда компьютерная система перехватывает у игрока управление аватаром. Именно это происходит в катценах. В некоторых играх этот момент утрирован: компьютер выхватывает у игрока управление в самые стрессовые моменты, а возвращает управление совершенно незаметно.

Другой элемент «игрового жуткого» — «компульсивное повторение» — неохотная, но непреодолимая тяга возвращаться в пройденные локации, чтобы забрать потерянные предметы, решить пропущенные загадки или открыть альтернативные концовки. Здесь Хёгер и Хьюбер проводят аналогию с возвращением вытесненного переживания, которое является причиной чувства жути в психоаналитической теории Фрейда.

Каждый элемент игрового жуткого можно дополнительно усилить «зеркальным преумножением». Например, в «Inside» игрок управляет аватаром-марионеткой, которая тоже может «играть» своими марионетками (которые тоже иногда «играют» своими).

Такой изящный инструментарий для анализа «жуткого» в играх предлагают Хёгер и Хьюбер. Однако он всё ещё скуден для анализа «жуткой долины». Во многих играх не акцентированы настолько тонкие геймплейные моменты как, например, «чувство присутствия искусственного разума» [7]. Тем не менее, в них дизайнеры намеренно используют эффекты «жуткой долины». Например, воспроизводят эстетику старых «жутковатых» игр. Для анализа таких кейсов лучше подойдёт концепция Маттью Тибольта.

Концепция ностальгической эстетики М. Тибольта. Тибольт полагает, что в условиях экономических ограничений инди-разработчики, вытесненные на периферию индустрии, были вынуждены изобрести собственный экспериментальный и динамичный, ностальгический стиль. Тибольт говорит, что инди-девелоперы черпают вдохновение из того времени, когда все игры были периферийными и маргинальными. Этот тренд поддерживают экономические ограничения, часто ставящие их в условия, подобные техническим ограничениям 80-х - 90-х годов.

В то же время «underdeveloped» стиль придаёт инди-продукту аутентичности, контрастирующей с якобы декадентскими, «капиталистическими» AAA играми. Так инди-игры не только удовлетворяют ностальгический запрос игрока, но и бросают вызов фотореалистичным дорогим проектам.

Фотореалистичную картинку может испортить плохо дрогнувшая тень. К «underdeveloped» инди-играм порог требований ниже. А их мелкие изыскания только подчёркивают аутентичность продукта. Более того, инди-игра может быть даже «реалистичнее» фотореалистичного проекта в плане своего правдоподобия, «внутренней когерентности», атмосферы и эмоции [8, с. 1-23].

Так Тибольт помогает объяснить намеренное использование «жуткой долины» в видеоиграх через разговор о «ностальгическом». Эту связь поможет дополнить Робин Слоан.

«Жуткое» и «ностальгическое» в концепции Р. Слоана. Слоан замечает, что в видеоиграх могут быть реконструированы ностальгические артефакты других медиа: живопись, кино, консьюмеристские продукты и так далее. Видеоигры дают «играть в прошлое». Они не только позволяют, будто в музее, поиграться с давно забытыми объектами, но также наделяют эти объекты смыслом, который в них вкладывали люди, жившие в том забытом прошлом. Слоан называет такие видеоигры упаковкой для «коммодифицированной ностальгии» и иллюстрирует этот концепт на примере «Gone Home».

«Gone Home» — симулятор ходьбы по дому, наполненному ностальгическими артефактами. Почти любую вещь здесь можно «взять в руки» и «поднести к глазам». «Товары, представленные в видеоигре, визуально омерзительны» — пишет Слоан. — «Но отвратительная 3D графика сделала их приятными». Эти воспоминания, упакованные в мир видеоигры, могут показаться более реальными, чем сама реальность. Здесь Слоан обращается к Жану Бодрийяру: человек помнит не своё, а медиатизированное прошлое «Реальное», данное через медиа видеоигры, встаёт на место «реального» реального [9, с. 538].

Так Слоан дополняет Тибольта в том, что «жутковатая» («страшненькая») но ностальгическая инди-игра может показаться «реалистичнее» фотореалистичного проекта. Тибольт и Слоан дают более чёткое представление о коммодификации «зловещей долины» в играх. Но акцент они делают не на жуткой эстетике, а на ностальгической. Напрямую «ностальгическое» с «жутким» Слоан связывает в другой статье. Он замечает, что ностальгическая и жуткая видеоигровые эстетики могут поддерживать друг друга. Он иллюстрирует свою идею на примере «Alien: Isolation».

В подобных видеоиграх игрок сначала помещается в ностальгический сеттинг. Тот вызывает у игрока тёплый, глубоко эмоциональный отклик, даже личные ассоциации, связанные с домом, либо общекультурные ассоциации, связанные с каким-то массовым продуктом (в случае «Alien: Isolation», с фильмом «Чужой»). Затем ставшее родным пространство выворачивается наизнанку: превращается в свою противоположность — во что-то незнакомое и неудобное. В этом русле «жуткое» понимал Фрейд: как что-то знакомое (родное, домашнее), обернувшееся чем-то незнакомым или чужим (и поэтому ставшее жутким). Например, разработчики «Alien Isolation» сначала помещают игрока в знакомый сеттинг фильма, а потом вырывают его из ностальгической погружённости: подкалывают постмодернистской игрой и аллюзиями [10, с. 211-230].

Здесь Слоан напрямую говорит о «жутком». Но предмет его речи всё ещё уже, чем зловещая долина. Здесь жуткое рассматривается на пересечении с ностальгическим. В то же время, жуткие объекты не всегда являются ностальгическими. А значит, одержимость гейм-индустрии «зловещей долиной» объясняется Слоаном лишь частично. Более того, сама модель

«зловещей долины» или «зловещей стены» Слоаном не разбирается. Он только мимоходом упоминает Тинвелл, а также Холмса, Хёгера и Хьюбера. У него можно увидеть попытку обобщить исследования «жуткого» в цифровых играх. Но даже у Слоана остаётся без ответа вопрос «Для чего гейм-дизайнеры стали использовать «зловещую долину» при создании цифровых игр и почему игрокам это нравится?»

Выводы

В статье обращается внимание на пробел в исследовании «жуткого» (uncanny) в game studies. Во-первых, существуют изысканные, но чересчур фантазмагоричные концептуализации «жуткого». Такую работу проводят психоаналитики Холмс, Хёгер, Хьюбер и феноменолог Гвалени. Во-вторых, есть эмпирические модели «жуткого», которым как будто бы наоборот не хватает теоретической подоплёки. Это «зловещая долина» Мори, «зловещий обрыв» Бартнека, «зловещая стена» Тинвелл. Третья группа исследователей анализирует связанные с «жутким» дизайнерские тренды. Они ближе всего подходят к ответу на вопрос о коммодификации «зловещей долины». Но пока эти исследователи рассматривают «жуткое» в играх слишком узко и почти не учитывают проблематику «зловещей долины».

Суммировав разобранные работы, можно сделать вывод, что гейм-дизайнеры намеренно используют «зловещую долину», потому что она, во-первых, непреодолима; во-вторых, потому что инди-играм в принципе свойственен «under-developed» стиль; в-третьих, потому что так удовлетворяется ностальгический запрос пользователя; в-четвёртых, потому что со «зловещей долиной» хорроры становятся ещё страшнее, само-рефлексивные игры ещё глубже и пр.

Но академических исследований, систематически суммирующих знания о «жуткой долине» и «жутком» в играх пока нет. А значит, остаётся неполным ответ на вопрос о коммодификации «жуткой долины» в цифровых играх. В то же время её исследование достаточно важно и интересно, поскольку чувство «жуткого» может проявиться в любой компьютерной игре. Поэтому так любопытны альтернативные стратегии работы с этой эмоцией, и поэтому так важно было поставить вопрос о тех эффектах, ради которых гейм-дизайнеры работают с «жутким».

Список литературы

1. Mori M. The Uncanny Valley // IEEE Spectrum. 12.06.2012.
2. Holmes E. Strange Reality: Glitches and Uncanny Play, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2010. Vol. 4, № 2, pp. 255-276.
3. Bartneck C. et al. Is the Uncanny Valley an Uncanny Cliff? // Proceedings of the 16th IEEE. 2007.
4. Tinwell A. et al. The Uncanny Wall // Arts and Technology. 2011. Vol. 4. № 3, pp. 326-341.

5. Tinwell A. *The Uncanny Valley in Games and Animation*. Boca Raton: CRC Press, 2014. 236 p.
6. Gualeni S. On the De-Familiarizing and Re-Ontologizing Effects of Glitches and Glitch-Alikes // *Proceedings DiGRA International Conference*, 2019.
7. Hoeger L., Huber W. Ghastly Multiplication: Fatal Frame II and the Videogame Uncanny, *Proceeding of DiGRA*, 2007.
8. Thibault M. The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes // *Gamevironments*. 2016. Vol. 4, pp. 1-23.
9. Sloan R. Videogames as Remediated Memories // *Games and Culture*. 2014. Vol. 10, № 6, pp. 525-550.
10. Sloan R. Homesick for the Unheimlich: Back to the Uncanny Future in Alien: Isolation // *Journal of Gaming and Virtual Worlds*. 2016. Vol. 8, № 3, pp. 211-230.

References

1. Mori M. The Uncanny Valley, *IEEE Spectrum*, 12.06.2012.
2. Holmes E. Strange Reality: Glitches and Uncanny Play, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2010, vol. 4, no 2, pp. 255-276.
3. Bartneck C. et al. Is the Uncanny Valley an Uncanny Cliff, *Proceedings of the 16th IEEE*. 2007.
4. Tinwell A. et al. The Uncanny Wall, *Arts and Technology*, 2011, vol. 4, no 3, pp. 326-341.
5. Tinwell A. *The Uncanny Valley in Games and Animation*. Boca Raton: CRC Press, 2014. 236 p.
6. Gualeni S. On the De-Familiarizing and Re-Ontologizing Effects of Glitches and Glitch-Alikes, *Proceedings* 2019.
7. Hoeger L., Huber W. Ghastly Multiplication: Fatal Frame II and the Videogame Uncanny, *Proceeding of DiGRA*, 2007.
8. Thibault M. The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes, *Gamevironments*, 2016, vol 4, pp. 1-23.
9. Sloan R. Videogames as Remediated Memories, *Games and Culture*, 2014, Vol. 10, no 6, pp. 525-550.
10. Sloan R. Homesick for the Unheimlich: Back to the Uncanny Future in Alien: Isolation, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2016, vol 8, no 3, pp. 211-230.

Статья поступила в редакцию 17.03.2024