

Образец ссылки на эту статью: Башарин Я.Д. Проблемы жанровой классификации уютных игр // Бизнес и дизайн ревю. 2024. № 2(34). С. 61-73.

УДК 004.92

ПРОБЛЕМЫ ЖАНРОВОЙ КЛАССИФИКАЦИИ УЮТНЫХ ИГР

Башарин Ян Денисович

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», Москва, Россия (129090, Москва, Протопоповский переулок, дом 9, стр.1), преподаватель, yan.basharin@gmail.com

Аннотация. Статья посвящена проблемам жанровой классификации уютных игр: различные заинтересованные стороны (игроки, разработчики, журналисты) имеют разное понимание того, что такое «уют» применительно к видеоиграм и, соответственно, что такое «уютная игра». Каждый разработчик может выдвинуть собственное определение уютной игры, которое будет включать его собственное произведение, однако исключит произведения других разработчиков. Тем более могут не совпадать между собой определения игроков или журналистов – особенно с учетом того, что на цифровых торговых площадках тег «уютная» получают все больше и больше игр, которые весьма различаются между собой и тематически, и драматургически. В данном исследовании делается попытка обнаружить набор признаков, присущий всем или большей части тех видеоигр, которые в современном геймерском дискурсе определяются как «уютные».

Ключевые слова: видеоигры; жанровые классификации; game studies; независимые игры; уютные игры.

PROBLEMS OF GENRE CLASSIFICATION OF COZY GAMES

Basharin Yan Denisovich

Institute of Business and Design (B&D), Moscow, Russia (129090, Moscow, Protopopovskiy lane, 9/1), lecturer, yan.basharin@gmail.com

Abstract. The article is dedicated to the problems of the genre classification of cozy games: various stakeholders (players, developers, journalists) have different understandings of what “coziness” is in relation to video games and, accordingly, what a “cozy game” is. Each developer can come up with their own definition of a cozy game, which will include their own work, but exclude the works of other developers. Moreover, the definitions of players or journalists also may not coincide with each other – especially given the fact that on digital marketplaces the “cozy” tag is being given to more and more games that are very different from each other both thematically and dramatically. This study attempts to discover a set of features inherent in all or most of those video games that are defined as “cozy” in modern gaming discourse.

Keywords: video games; genre classifications; game studies; indie-games; cozy games.

Введение

Данная статья будет посвящена проблемам жанровой классификации видеоигр, а именно: значению жанрового термина «уютные игры», возникшему в последние несколько лет. Жанровая классификация (по игромеханическому, драматургическому, сеттинговому или иному принципу) — важная и неизбежная часть любого дискурса о видеоиграх, поскольку она помогает потребителю ориентироваться на перенасыщенном рынке, а производителям помогает объяснять (в т.ч. самим себе), чем является их продукт. Но не в меньшей степени жанровые классификации важны для поддержания дискурса видеоигровых журналистов и игроков, выступающих в качестве интерпретаторов игр как художественных произведений.

Тематика видеоигр все чаще становится предметом исследований ученых. Они рассматриваются как отдельный вид искусства [1, с. 41-48], как камерная форма досуга [2, с. 1171-1178], как средство обучения [3, с. 10], [4, с. 50002], [5, с. 51-54], как инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего [6, с. 223-233], как объект права интеллектуальной собственности [7, с. 223-233; 8, с. 69-75]. Поднимаются и другие вопросы, так или иначе, связанные с видеоиграми [9, с. 39-49; 10, с. 91-104].

Однако в научной литературе нет упоминания о так называемых «уютных играх». Начиная с 2019 г. мы часто встречались с термином «уютная» игра в социальных сетях (в постах, как игроков, так и разработчиков). Поскольку термин «уютная», как нам показалось, хорошо описывает и разрабатываемые нами видеоигры, мы начали применять его в описаниях своих проектов. Однако со временем стало очевидно, что разные люди имеют разное понимание того, что такое «уют» применительно к видеоиграм и, соответственно, что такое «уютная игра». Проблематичность этого термина и мотивировала создание данного текста.

Цель исследования: выявление общих черт уютных видеоигр, которые позволят прийти к достаточно непротиворечивому жанровому определению.

Методы исследования

В качестве метода исследования были выбраны сравнение, актуализация знаний.

Результаты исследования и их обсуждение

В настоящее время термин «уютные игры» активно используется как игроками и журналистами, так и в качестве товарного тэга на цифровых торговых

площадках. Взлёт популярности данного термина начался в 2020 г., когда вышла игра *Animal Crossing: New Horizons* от Nintendo. Поисковые запросы Google «Cozy games» («Уютные игры») достигли пика в декабре 2022 г.¹, спустя два года после того, как этот жанр стал популярен в Интернете. Сейчас на торговых площадках Steam и Playstation store существует отдельная категория для уютных игр²³.

В 2019 г. в мировой сети вышла статья «Coziness in Games: An Exploration of Safety, Softness, and Satisfied Needs», авторы которой дают определения «уюту» в играх и рассуждают о факторах, которые уют создают или, наоборот, портят. Помимо прочего, они утверждают, что «уют» появляется тогда, когда у аватара (или иной сущности под контролем) игрока закрыты низшие потребности по пирамиде Маслоу: кров, еда, вода, безопасность⁴. Авторы этой статьи говорят о факторах уюта и называют основными из них *безопасность, изобилие и мягкость*. Другие работы, которые касались изучения «уютных игр» тоже включали в себя анализ факторов, который этот уют создают, например, статьи Yuxin Liang «Analysis of Immersion and Flow in Cozy Games — Take Journey and Gris as Examples», Agata Waszkiewicz, Martyna Bakun «Towards the aesthetics of cozy video games», Ashley Bardhan «Cozy Video Games Have Nowhere to Go But Up», Alva Wäppling, Lovisa Walchshofer, Rebecka Lewin «What makes a cozy game? A study of three games considered cozy», Colin Campbell «What are cozy games, and what makes them cozy?», Dr Bettina Bodi: Can cozy games help us to manage anxiety?, Rebekah Krum «Why Wholesome And Cozy Games Are On The Rise», Raquel Mentor «Yes, Video Games Can Be Cozy», Makena Kelly «In 2022, cozy games went from niche to video game fixture».

Итак, первый фактор уюта в играх — безопасность. В уютной игре отсутствует опасность и риск. Опасность для персонажа под контролем игрока — это другие персонажи (NPC), предметы и локации, которые могут навредить ему, сбросить прогресс или лишить необходимых ресурсов для прохождения игры. Смерть в играх — это наказание игрока за его просчет, это потеря времени

¹ Статистика поисковых запросов Google Trends по тегу «cozy games». [Электронный ресурс] URL: <https://trends.google.ru/trends/explore?date=today%205-y&q=cozy%20games> (дата обращения: 11.01.2024)

² Категория уютных игр на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: <https://store.steampowered.com/tags/ru/%D0%A3%D1%8E%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F/> (дата обращения: 11.01.2024)

³ Категория уютных игр на платформе Playstation Store. [Электронный ресурс] URL: <https://store.playstation.com/en-us/category/7072c08f-4d69-4eaf-ade8-aa9666d21db7/1> (дата обращения: 11.01.2024)

⁴ Диаграмма иерархии человеческих потребностей по Абрахаму Маслоу. [Электронный ресурс] URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maslowsneeds_ru.svg#/media/Файл:Maslowsneeds_ru.svg (дата обращения: 11.01.2024)

и ресурсов. Иногда для сбора нужных ресурсов игра принуждает идти в опасные локации с монстрами, которые могут убить персонажа игрока.

Приведем пример небезопасности в играх: в серии Dark Souls персонаж игрока в любой момент может попасть в засаду, и если игрок вовремя не сориентируется (не поднимет свой щит, не парирует атаку и т.п.), его персонажа ждет смерть, а его самого — откат прогресса. Большинство пространств в данной игре созданы таким образом, чтобы держать игрока начеку, потому что (во всяком случае, при первом прохождении) игрок никогда не знает, откуда и в какой момент придет опасность в следующий раз.

Второй фактор уюта в играх — изобилие. В отличие от игр жанра survival («выживание»), в уютных играх игроку не нужно следить за показателями здоровья, голода или настроения персонажа. Здесь нет ничего неотложного или неизбежного, и игроку не надо никуда спешить: у него нет четких дедлайнов на выполнение поставленных игрой задач. Изобилие в играх репрезентуют, например, наличием в локации достаточного количества еды и воды, или комфортного и достаточно украшенного пространства. Когда сцена начинается с того, что главный герой игры утром сидит в кресле с чашечкой кофе, а в игре отсутствует шкала голода и здоровья, игрок понимает, что его персонаж уже позавтракал и готов отправляться навстречу новому дню, взаимодействовать с другими персонажами и миром игры. Каждый игрок может выбрать подходящий для него темп игры и исследовать мир без боязни что-либо пропустить или провалить задание, потому что он отвлекся на очень красивый рунический камень или забрел в долину с кристальным озером.

Пример отсутствия изобилия: в игре Don't Starve мы всегда должны следить за показателями жизнедеятельности главного героя, иначе игра закончится и нам придется начинать с нуля. У персонажа игрока есть показатели здоровья, голода и ментального состояния. Если мы не будем разжигать ночью огонь, то наш персонаж умирает, если мы не будем есть, то наш персонаж умирает, и если мы не будем строить укрытий и оружия, нас могут съесть враждебные существа. В этой игре невозможно построить полностью защищенный дом (монстры в любой момент могут сломать любые постройки) или набрать очень много еды, так как она портится со временем и у нас нет средств для ее консервации. Из-за отсутствия изобилия, а точнее, постоянной нужды и дефицита тех или иных ресурсов, мы никогда не будем чувствовать себя комфортно в этом мире (что в случае Don't Starve было не ошибкой, а геймдизайнерской задачей).

Пример присутствия изобилия есть в игре *Assemble With Care*, где нам не нужно следить за показателями здоровья и голода главной героини, так как по сюжету предполагается, что она сама справляется с заботой о себе. Мы узнаем ее историю и истории жителей города, который она посещает. Мы помогаем людям чинить их памятные вещи и в ответ получаем от них интересную историю. Все, что происходит в моменты между этими историями, в закулисы, остается нетронутым и открытым в интерпретации. Игрок, не видя никаких показателей здоровья, понимает, что ему не нужно заботиться о них. Тем самым игрок фокусирует свое внимание на истории и на персонажах игры.

Третий фактор уюта в играх — мягкость. Уютные игры используют милые и приятные визуальные и аудиальные эстетики, которые должны сразу показать игрокам, что те находятся не в стрессовой ситуации. Под «милыми» имеются в виду игры, графические презентации которых всячески сигнализируют, что никто в этом мире не хочет причинить вреда персонажу игрока. Или хотя бы то, что внешний вид иногда обманчив. Например, в уютной игре, мы можем столкнуться с устрашающим (на вид) драконом, который держит магазин чая и чайников. Или скелетом, задача которого показать нам, как играть в игру и всячески помогать нам по ходу дела.

Например, мягкий стиль присутствует в уже упомянутой игре, «*Animal Crossing: New Horizons*». В этой игре нас окружают милые животные, с которыми можно подружиться. Стиль игры использует приятные, теплые цвета. Так как по сюжету игры мы обустроиваем свой личный райский остров, окружение игры состоит из красивых природных ландшафтов. А мы дополнительно можем украшать эти ландшафты цветами, деревьями, ставить деревянные резные лавочки, площадки для игр и т.п. Благодаря тому, что в игре мы можем мастерить и находить огромное количество различных предметов мебели и декора, игрок может создать окружение и обустроить дом по вкусу. Можно организовывать на острове различные уголки уюта.

Ответственность в играх может принимать различные формы. Например, в некоторых играх игрокам не нужно отвечать за голод/сытость персонажа, но при этом потреблять пищу можно (просто она играет иную игромеханическую или сугубо эстетическую роль). Есть игры, в которых ответственность за персонажа ложится на игрока в очень большой степени. Поскольку игрок должен удовлетворять разные потребности персонажа, то наличие большого количества ситуаций, в которых игрок по каким-то причинам не успевает удовлетворить эти потребности, и тогда персонаж умирает, что делает данные ситуации неуютными.

Если кратко описать всё то, что, по нашим соображениям, точно не может называться уютом, получится, что это любые ситуации в игре, которые навязывают персонажу или персонажам под контролем игрока очень значимые потребности, неудовлетворение которых приводит к проигрышу и/или потере прогресса. В такие моменты внимание игрока немедленно переключается на решение более насущной проблемы: он в первую очередь будет пытаться выжить (сбежать от врагов или победить их), накормить персонажа, укрыть его от стихий и т.д. Когда это происходит, уют испаряется, потому что игрок в этой ситуации не будет чувствовать достаточный комфорт нахождения в мире игры, и к исследованию этого мира он будет относиться с осторожностью и опасением.

Голод в большинстве игр представляет собой что-то вроде бомбы с часовым механизмом, встроенной непосредственно в персонажа игрока. В аналогичной роли выступают показатели «замерзания», «усталости» и т.п. Разумеется, такое положение вещей вызывает у игрока стресс, побуждающий его к постоянной перестановке приоритетов и активным действиям, на обдумывание которых ему дается ограниченное тем самым часовым механизмом время. Как кажется, любое определение «уюта» применительно к видеоиграм будет вступать в противоречие с подобными механиками.

Поскольку многие широко распространенные игровые механики основаны на удовлетворении потребностей низшего порядка, для геймдизайнера оказывается очень легко случайно нарушить чувство уюта у игрока, и тогда вместо основного квеста игрок будет думать о потребностях персонажа. Это само по себе, конечно, неплохо: многие игры используют этот прием, и в некоторых играх это уместно и правильно, но уж точно не «уютно».

Также очевидно, что игрок не будет ощущать уют ни в каком определении этого слова, если на каждом углу его поджидает смертельная и необоримая опасность (как в играх жанра хоррор). Но есть более нюансированные факторы, которые могут испортить чувство уюта. Эти факторы смягчаются контекстом. Приведем несколько примеров.

1. Ответственность: планирование и выполнение плана. Компаньоны, которые требуют постоянного ухода. Этот фактор смягчается, если это наш питомец или близкий человек по сюжету.

2. Все внезапное, как шумы, уведомления или придирки, лишаящие игрока самостоятельности в управлении своим вниманием. Смягчаются, если это, например, уведомление от нашего друга.

3. Источники фобии: например, монстры, оружие и все, что может указывать на причинение вреда или представлять угрозу. Этот фактор смягчается контекстом: например, нож нужен для приготовления пищи или создания деревянных игрушек, а огромный паук - это на самом деле наш друг, и он готовит нам пирожки.

4. Обман, предательство, ложь, неискренность. Они создают сомнения и опасения по поводу социального взаимодействия. Данный фактор может быть смягчен несерьезностью ситуации: например, если персонаж солгал нам о том, сколько конфет на самом деле было взято из миски, а не о чем-то по-настоящему важном.

Действительно, со многими из этих факторов можно согласиться, но, несмотря на это, многие игроки и игровые журналисты не отталкиваются от них, когда называют ту или иную игру «уютной». Упоминание этих факторов вообще редко встречается в статьях, когда игрок описывает игру как «уютную».

Конечно же многие игры, маркирующие себя «уютными», избегают вышеперечисленных элементов, которые уют уничтожают, однако существуют игры, которые игроки причисляют к уютным вопреки тому, что они имеют в себе элементы, которые могут уют портить.

Если поискать составленные игроками, блоггерами и журналистами списки уютных игр или посмотреть категорию уютных игр на торговой площадке Steam или Playstation Store, в них обязательно можно найти такие игры как: Spiritfarer⁵, Stardew Valley⁶, Night In The Woods⁷. Эти и другие игры, о которых мы будем говорить, имеют на своей странице на торговой площадке тэг «уютная», находятся в соответствующей категории на торговой площадке или имеют в описании упоминание, что это «уютная» игра.

В игре Spiritfarer мы играем за девушку по имени Стелла, которая берет на себя роль Харона и перевозит на своем корабле души умерших в виде разных животных. Впоследствии мы узнаем, что эти души принадлежат родственникам и друзьям семьи Стеллы. Геймплей состоит в том, что мы всячески заботимся о своих пассажирах, выслушиваем их и, когда они говорят нам, что готовы пройти в мир умерших, мы отвозим их к Вечным вратам. Разработчики игры Spiritfarer описывают ее как «Cozy game about dying» (в переводе: «Уютную игру об умирании»). Локализовано на русский язык как: «Уютную игру о смерти».

⁵ Страница Spiritfarer®: Farewell на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: https://store.steampowered.com/app/972660/_Spiritfarer_Farewell/ (дата обращения: 11.01.2024)

⁶ Страница Stardew Valley на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/ (дата обращения: 11.01.2024)

⁷ Страница Night in the Woods на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: https://store.steampowered.com/app/481510/Night_in_the_Woods/ (дата обращения: 11.01.2024)

Другой пример: игра *Alba: A Wildlife Adventure* (тоже находится в категории уютная игра)⁸. Здесь мы играем за маленькую девочку Альбу, гуляем по испанскому острову, фотографируем его фауну и помогаем очистить его от мусора, восстановить заповедник с редкими птицами и т.д. Здесь тема смерти не поднимается, хотя присутствуют другие тяжелые темы - например, тема коррупции в органах власти. Описание игры *Night In the Woods* звучит так: «Вылетевшая из колледжа Мэй Боровски возвращается домой, в разрушающийся бывший шахтерский городок Поссум-Спрингс, стремясь восстановить свою прежнюю жизнь и воссоединиться с друзьями. Но все не так, как прежде. Теперь дом кажется другим, а ее друзья выросли и изменились. Листья падают, и ветер становится холоднее. Странные вещи происходят, когда свет исчезает». *Night In the Woods* – это игра про ностальгию и принятие изменений в окружающем мире и людях. Геймплей состоит из исследования локаций и общения с персонажами. Иногда мы проходим различные мини-игры. Например, помочь Грегу дотащить коробку в квартиру, съесть пиццу или развеселить Беатрис, но кроме милых мини-игр есть еще мини-игра, где мы сражаемся с Грегом на заточках.

В *Lil Gator Game*⁹ мы играем за маленького аллигатора. Сюжет состоит в том, что все детство аллигатора его сестра придумывала ему игры и воображаемые миры, и никогда не было наоборот. И поэтому в игре мы собираем друзей, мастерим из детской площадки огромный замок из картона – и все это ради того, чтобы впечатлить сестру, которая приехала на каникулы из колледжа.

Stardew Valley — симулятор фермы. Персонаж игрока убегает от городской жизни в маленький деревенский домик, который оставляет ему в наследство дедушка. В игре мы чистим участок, ремонтируем дом, выращиваем растения и животных. В городе рядом с нашим участком есть очень много персонажей, с которыми мы можем общаться, заводить дружбу или романтические отношения. В этой игре есть механики, которые можно расценивать как наказания за невнимательность игрока, например, если мы не польем вовремя растения на участке, то они завянут, и мы не получим урожай.

⁸ Страница *Alba: A Wildlife Adventure* на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: https://store.steampowered.com/app/1337010/Alba_A_Wildlife_Adventure/ (Дата обращения: 11.01.2024)

⁹ Страница *Lil Gator Game* на платформе Steam. [Электронный ресурс] URL: https://store.steampowered.com/app/1586800/Lil_Gator_Game/ (Дата обращения: 11.01.2024)

Как можно заметить, игры, которые называют «уютными», иногда не совпадают друг с другом в определениях: многие из перечисленных выше игр имеет в себе факторы, отрицающие уют, однако все равно причисляются к уютным либо игроками, либо журналистами, либо торговыми площадками. Итак, те определения, которые мы можем обнаружить в дискурсе разработчиков или в дискурсе игроков, оказываются не очень рабочими. Разработчик говорит, что его игра уютная, и действительно: его собственная игра попадает под его собственное определение, однако под это определение не попадают другие игры, формально числящиеся в уютных. Так почему же аудитория говорит, что эта игра уютная, а эта — уже нет? Что же имеется в виду, когда игрок или разработчик называют игру «уютной»? Попробуем посмотреть на некоторые игры, которые называют уютными, и понять, есть ли у них что-то общее. Следует обратить внимание на визуальный стиль этих игр. Первое, что воспринимает игрок, — это графическая презентация игры, ее ландшафты и внешности ее персонажей. Обычно обзоры игроков и игровых журналистов начинаются с описания визуального стиля: какая игра приятная, какая она милая, какая она «теплая» и т.д. Именно поэтому для уютных игр особенно важно создать визуальный стиль, который будет приятен для большого количества игроков.

Герои игры *Night In the Woods* — это антропоморфные животные. Но, несмотря на это, они ведут себя как люди. Визуальный стиль этой игры помогает зрителю больше симпатизировать персонажам. Они пушистые звери, с большими глазами и смешными ушами, но с человеческими проблемами. Каждый закат в этой игре оставляет на душе приятное ощущение ностальгии, потому что этот закат будет окрашен в реалистичные, теплые цвета. Эти натуральные источники света, солнечные лучи и зайчики для нас очень знакомы, они вызывают у нас теплые воспоминания.

Пространства уютных игр содержат в себе вещи, сделанные с любовью. Памятный шкаф из дерева, коллекция камней со смешными рожицами, хлопковые одеяла, растения на подоконнике. Вещи, которые сохраняются с заботой и вниманием и передаются главному герою игры, с мыслью о сохранении какой-то важной, тёплой истории, как будто бы передаются и самому игроку как подарок за его внимание к этому миру.

Открытые пространства в этих играх каким-то образом частично скрывают далекий горизонт, через угол камеры, облака или туман. Моя гипотеза заключается в том, что чем меньше информации об открытом пространстве дается игроку, в котором он находится, тем больше игрок может додумать содержимое этого пространства самостоятельно и, таким образом, чувствовать себя комфортнее в мире игры.

Уютные пространства в этих играх нужны для того, чтобы изложить истории персонажей и дать передышку игроку (и сюжетно его персонажу). Очевидно, что для того, чтобы рассказывать истории, нам не нужна «говорящая голова». В литературе можно сказать, что кто-то разозлился, а можно сказать, что у персонажа сжались кулаки, вздулись вены, и он ударил кулаком по столу. Согласно принципу «Show, don't tell», предполагается, что (особенно в визуальных медиа) воспринимающий субъект должен узнать историю скорее через действия персонажей, нежели через описания и выводы автора. Например, персонаж заходит в комнату, где все перевернуто, — значит тут была драка. В то же время по обстановке комнаты можно понять, чем ее жилец занимается и увлекается.

Сюжет уютных игр зачастую реалистичский, даже если действие разворачивается где-то в несуществующем городке Поссум-Спрингс или в загробном мире. В загробном мире *Spiritfarer* существуют острова с жителями, деревнями и городами, и существа, живущие там, максимально похожи на обычных жителей реального города. Пока мы плывем на корабле, мы придерживаемся определенной рутины: мы должны встать, приготовить себе и другим еду, накормить всех, обнять, если они того пожелают. В этой игре также есть механика любимых и нелюбимых вещей: какой-то персонаж будет любить одну еду и ненавидеть другую; с одним персонажем на корабле он будет хорошо взаимодействовать, а с другим ссориться.

В городе, в котором живет Мэй из *Night In the Woods*, много и других людей. Там персонажи и мы сами тоже придерживаемся рутины: мы встаем, разговариваем с родителями и идем по своим делам. По дороге мы можем выбирать, куда заглянуть: например, к маме в церковь, — что, кстати, необязательно, но если мы будем это делать, то по сюжету игры будет открываться все больше диалогов и сценок с нашей мамой. И так с каждым персонажем, с которым мы можем углубить отношения. Если мы ими интересуемся и постоянно взаимодействуем, сюжетные сценки будут все глубже и глубже раскрывать этого персонажа.

В каждой игре, которую мы упоминали, есть обыденность и есть взаимодействия с персонажами, благодаря которым мы лучше узнаем их и мир вокруг нас. Сами персонажи в этих играх имеют знакомые нам проблемы: например, потеря близкого, переживание своей «ненужности», выгорание и т.д. Даже если персонажи в игре являются зооморфными, они очеловечены и своими характерами и действиями напоминают нам знакомые ситуации. Также эти персонажи предоставляют игроку заботу и дружбу, предлагают игроку поддержку и передышку от внешнего стресса.

Вот один из отрывков обзора игры Night In The Woods, опубликованный Chloi Rad на сайте Polygon: «Способность (игры) переходить от забавных шуток ее ярких героев к очень реальным и очень серьезным темам, не чувствуя себя натянутой или неестественной, была приятным сюрпризом, который удерживал меня вовлеченной в ее характерную драму еще долго после того, как я попрощалась с Поссум Спрингс в первый раз. Но, как и Мэй, я знаю, что скоро вернусь» [10].

В-третьих, в сторону игрока всегда направлена поддержка. В уютной игре важным аспектом является то, как персонажи взаимодействуют с игроком и как этот мир влияет на персонажа игрока. Даже если в игре говорится о различных тяжелых темах, как в Spiritfarer (потеря близких), или в Night In the Woods (тревожные расстройства). Персонажи или персонаж игрока никогда не остается наедине со своими страхами и проблемами. Стелла никогда не остается одна со своим страхом потери близкого человека. Духи, которых она перевозит и о которых она заботится, заботятся о ней в ответ, успокаивают, благодарят за помощь и поддерживают. Мэй в Night In the Woods не остается одна со своими страхами, и все ее друзья собираются, чтобы поддержать ее и помочь в решении проблем. Главное, что все эти персонажи действительно помогают игроку. Не просто говорят о том, что они что-то сделают, а действительно это делают. В Stardew Valley у вас есть сообщество людей, которые поддерживают ваши фермерские начинания, дарят продукты и подсказывают, что нужно делать, — а это, помимо прочего, усиливает чувство безопасности и у самого игрока.

В этих играх, если у персонажа есть проблема или травма, в ходе развития сюжета эта проблема обязательно разрешится, а травма будет проработана. То, как персонажи в игре решают свои проблемы и справляются со своими тревогами, позволяет игроку отрефлексировать свои внутренние переживания.

Выводы

Итак, можно понять, что не только у разработчиков, но и у игроков и игровых журналистов есть проблема с определением уюта в играх. Если кто-то в свою подборку уютных игр записывает все, что имеет соответствующий тег на торговых площадках, значит фактически он создает подборку игр с этим тегом, что бы это ни значило с точки зрения ставящего. Существуют также подборки уютных игр, авторы которых составляют список игр, которые сами считают уютными, не ориентируясь ни на тег, ни на мнение автора игры.

Мы получаем ситуацию, в которой никто не пытается отрефлексировать, чем же, собственно, является уютная игра. Разумеется, это затруднение вполне понятно: уютные игры как жанровый классификатор имеют дело с эмоциональной составляющей игровой активности, а не с чистыми вопросами игромеханики, как это было бы в случае шутеров (ни у кого не возникнет проблем с тем, чтобы отличить шутер от первого лица от шутера от третьего лица и обосновать свое различие).

Отсутствие у разработчиков консенсуса в вопросе уютных игр может вводить в заблуждение аудиторию: могут складываться ситуации, в которых игра, по мнению своего автора, уютная, но при этом у игрока она вызывает сильные переживания, с точки зрения игрока с уютом несовместимые. Например, игрок может поиграть в одну игру с тегом «уютная» про милых котят, она ему понравится, он поиграет в следующую, с тем же тегом и с похожими котятами в трейлере, однако сюжетно вторая игра будет повествовать о смерти, скорби по погибшим и развившихся на этой почве психических патологиях.

Тем не менее вещи, с помощью которых эти игры становятся уютными, не являются случайными. Несмотря на вышеописанные затруднения в концептуализации, в этих играх можно найти достаточно общих мест, которые позволят прийти к достаточно непротиворечивому жанровому определению. Резюмируя, необходимо отметить, что авторы критикуемой здесь статьи в некоторых пунктах, конечно, не были совсем неправы в своем анализе, однако, как мы пытались показать в данном тексте, в действительности «уютные» игры объединяет значительно иной набор свойств.

Список литературы

1. Козлов Е.С. Современные видеоигры как отдельный вид искусства // Цифровизация. 2021. Т. 2. № 4. С. 41-48.
2. Атаманский И.А. Видеоигры как камерная форма досуга // Инновации. Наука. Образование. 2022. № 49. С. 1171-1178.
3. Хасанова Д.А. Видеоигры как средство обучения // Международный студенческий научный вестник. 2021. № 5. С. 10.
4. Orishev A., Mamedov A., Grachev A., Pichuzhkin N., Sherstyuk M. Gamification in teaching historical disciplines: from the experience of the timiryazev academy // Proceedings II International Scientific Conference on Advances in Science, Engineering and Digital Education (ASEDU-II-2021). Conference Proceedings. Krasnoyarsk: AIP PUBLISHING, 2022. С. 50002.
5. Наконечная М. Видеоигры как действенное средство в раскрытии образовательного потенциала личности // Образование и качество жизни. 2021. № 4 (26). С. 51-54.
6. Белов С.И. Видеоигры - инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего? // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности. 2022. № 1 (5). С. 223-233.
7. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. 2022. № 3. С. 93-99.

8. Житкова Д. Персонаж видеоигры через призму авторского права // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2022. № 5. С. 69-75.
9. Белов С.И. Видеоигры как ресурс противодействия реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма: нераскрытый потенциал // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2022. № 3. С. 39-49.
10. Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7. № 3. С. 91-104.

References

1. Kozlov E.S. Sovremennye videoigry kak otdelnyi vid iskusstva (Modern video games as a separate form of art), *Tsifrovizatsiia*, 2021, vol. 2, no 4, pp. 41-48.
2. Atamanskii I.A. Videoigry kak kamernaia forma dosuga (Video games as an intimate form of leisure), *Innovatsii. Nauka. Obrazovanie*, 2022, no 49, pp. 1171-1178.
3. Khasanova D.A. Videoigry kak sredstvo obucheniia (Video games as a means of learning), *Mezhdunarodnyi studencheskii nauchnyi vestnik*, 2021, no 5, p. 10.
4. Orishev A., Mamedov A., Grachev A., Pichuzhkin N., Sherstyuk M. Gamification in teaching historical disciplines: from the experience of the timiryazev academy, Proceedings II International Scientific Conference on Advances in Science, Engineering and Digital Education (ASEDU-II-2021). Conference Proceedings. Krasnoyarsk: AIP PUBLISHING, 2022, p. 50002.
5. Nakonechnaia M. Videoigry kak deistvennoe sredstvo v raskrytii obrazovatel'nogo potentsiala (Video games as an effective means in revealing educational potential), *Obrazovanie i kachestvo zhizni*, 2021, no 4 (26), pp. 51-54.
6. Belov S.I. Videoigry - instrument formirovaniia kollektivnykh predstavlenii o sobytiakh proshlogo, nastoiashchego i budushchego? (Are video games a tool for forming collective ideas about events of the past, present and future?), *Proektirovanie budushchego. Problemy tsifrovoi realnosti*, 2022, no 1 (5), pp. 223-233.
7. Kiseleva L.Iu. Videoigry kak obiekty prava intellektualnoi sobstvennosti (Video games as objects of intellectual property law), *Obrazovanie i pravo*, 2022, no 3, pp. 93-99.
8. Zhitkova D. Personazh videoigry cherez prizmu avtorskogo prava (ideo game character through the prism of copyright), *Intellektualnaia sobstvennost. Avtorskoe pravo i smezhnye prava*, 2022, no 5, pp. 69-75.
9. Belov S.I. Videoigry kak resurs protivodeistviia reabilitatsii natsizma, natsional-shovinizma i militarizma: neraskrytyi potentsial (Video games as a resource to counter the rehabilitation of Nazism, national chauvinism and militarism: untapped potential), *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istorii i politicheskie nauki*, 2022, no 3, pp. 39-49.
10. Belyaeva U.P. Videoigry kak tekhnokulturnyi fenomen: istoriia stanovleniia i sotsiokulturnaia znachimost (Video games as a technocultural phenomenon: history of formation and sociocultural significance), *Nauchnyi rezultat. Sotsialnye i gumanitarnye issledovaniia*, 2021, vol. 7, no 3, pp. 91-104.

Статья поступила в редакцию 13.04.2024