

RU

## Пространственные поэтики арт-гейма: топология субъективного опыта в работах российских художников цифрового искусства

Никитина А. В.

**Аннотация.** Цель исследования – систематизировать пространственные стратегии в российском арт-гейме как специфические способы конструирования игровых пространств для репрезентации субъективного опыта. На материале работ ключевых представителей отечественной независимой игровой сцены анализируются способы конструирования игровых пространств и их связь с репрезентацией субъективного опыта. Автор рассматривает архитектуру уровней, навигационные механики и режимы взаимодействия игрока с окружением как инструменты артикуляции таких модусов переживания, как социальная тревога, память, историческое сознание и экзистенциальная неопределённость. Научная новизна исследования состоит в применении оригинального теоретико-методологического синтеза концепций Анри Лефевра (производство пространства) и Эспена Аарсета (кибертекст и игровое пространство как символическая структура) к анализу российского арт-гейма – области, которая до сих пор оставалась на периферии искусствоведческого внимания. Автор разрабатывает типологию пространственных стратегий в отечественных арт-играх, выделяя четыре устойчивые конфигурации: пространство социальных отношений, пространство памяти, историческое пространство и экзистенциальное пространство. В результате проведённого анализа выявляются специфические черты российской традиции: тяготение к камерным замкнутым средам, акцент на вертикали как измерении интроспекции, проблематизация советского и постсоветского пространственного наследия, внимание к маргинальным топосам (уборные, подвалы, тамбуры), преобладание пространств одиночества и принятие границ как условия опыта.

EN

## Spatial poetics of art games: a topology of subjective experience in the works of Russian digital artists

A. V. Nikitina

**Abstract.** The aim of this study is to systematize spatial strategies in Russian art games as specific methods of constructing game spaces for the representation of subjective experience. Drawing on the works of key figures in the Russian independent game scene, the article analyzes approaches to constructing game spaces and their connection to the representation of subjective experience. The author examines level architecture, navigational mechanics, and modes of player-environment interaction as tools for articulating such experiential modes as social anxiety, memory, historical consciousness, and existential uncertainty. The scholarly novelty of this research lies in applying an original theoretical-methodological synthesis of the concepts of Henri Lefebvre (the production of space) and Espen Aarseth (cybertext and game space as symbolic structure) to the analysis of Russian art games – a field that has until now remained on the periphery of art-historical attention. The author develops a typology of spatial strategies in Russian art games, identifying four consistent configurations: the space of social relations, the space of memory, historical space, and existential space. The analysis reveals distinctive features of the Russian tradition: a gravitation toward intimate, enclosed environments; an emphasis on verticality as a dimension of introspection; a problematization of Soviet and post-Soviet spatial heritage; attention to marginal topoi (restrooms, basements, vestibules); a prevalence of spaces of solitude; and an acceptance of boundaries as a condition of experience.

## Введение

Стремительное развитие цифрового искусства и игровых практик в последние десятилетия выдвигает арт-гейм в качестве самостоятельной формы художественного высказывания, требующей адекватного теоретического осмысления. Несмотря на значительный корпус зарубежных исследований (Aarseth, 1997; 2000; 2015; 2019; Abatangelo, 2025; Bainbridge, 2010; Gerber, Götz, 2019; Flynn, 2000; 2007; 2008; Hoek, Zagal, 2025; Işığan, 2013; Nitsche, 2008), посвящённых пространственным аспектам видеоигр, практика российских художников (указаны далее в материалах исследования), работающих в этом жанре, остаётся малоизученной. Между тем отечественные авторы демонстрируют оригинальные подходы к конструированию игровых пространств, которые не сводятся к заимствованию западных моделей и обнаруживают специфическую связь с локальным культурным контекстом – проблематикой памяти, травмы, идентичности, социальной тревоги.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- 1) проанализировать теоретические основания пространственного подхода к изучению видеоигр, опираясь на концепции Анри Лефевра (2015) и Эспена Аарсета (Aarseth, 2000; 2019);
- 2) провести анализ игровых пространств в работах российских художников (указаны далее в материалах исследования), сгруппированных по тематическому принципу, с точки зрения пространственного подхода А. Лефевра и А. Аарсета;
- 3) выявить специфику пространственных стратегий в российском арт-гейме на основании проведённого анализа.

Исследование опирается на комбинацию качественных методов, позволяющих охватить как внутреннюю логику игровых произведений, так и авторские интенции, стоящие за пространственными решениями. Первым компонентом методологии выступил формальный анализ игровых пространств. Каждое произведение было рассмотрено с точки зрения архитектуры уровней, навигационных механик, визуального оформления среды и способов взаимодействия игрока с окружением. Особое внимание было уделено соотношению репрезентационного и абстрактного измерений пространства, а также тому, как геометрия среды формирует траектории движения и ритм прохождения. Следует отметить, что не все результаты проведённого анализа вошли в итоговый текст статьи, однако совокупность собранных наблюдений послужила основанием для формулирования выводов исследования.

Вторым компонентом стала серия полуструктурированных интервью с художниками, создавшими анализируемые произведения. Беседы были сосредоточены на творческом процессе конструирования игровых пространств, источниках вдохновения, осознанных и интуитивных решениях в области дизайна пространства, а также на том, какой опыт авторы стремились передать через пространственную организацию своих работ. Интервью проводились в формате видеоконференций и личных встреч, записывались с согласия участников и впоследствии транскрибировались для тематического анализа.

Третьим компонентом является автоэтнография игрового опыта – методология, обоснованная в ряде работ (Beattie, 2022; Rogozin, 2015). Автор данной статьи фиксировал собственные переживания при прохождении каждого произведения, документируя эмоциональные реакции, моменты дезориентации или узнавания, телесные ощущения присутствия в виртуальной среде. Этот метод позволил дополнить внешний формальный анализ феноменологическим измерением, учитывая процессуальность и темпоральность игрового опыта.

Наконец, был применен сравнительный анализ, сопоставляющий пространственные стратегии разных художников между собой. Такое сопоставление позволяет выстроить типологию подходов и выявить специфику отечественной традиции арт-геймов в контексте международных практик.

Описанный методологический инструментарий определил структуру аналитической части исследования, организованной по тематическому принципу.

Теоретическую основу исследования составляют концепция производства пространства Анри Лефевра (2015), теория кибертекста Эспена Аарсета (Aarseth, 2000).

Арт-гейм – это видеоигра, созданная с осознанной установкой на художественное высказывание, в которой игровые механики, пространственная организация и визуальный язык выступают не средствами развлечения, состязания или коммерческого успеха, а инструментами артикуляции эстетического, эмоционального или концептуального содержания. Значимой отличительной чертой арт-гейма является рефлексивное отношение к самому медиуму, так как подчас подобные работы тематизируют, остраивают или критически переосмысливают конвенции видеоигры, превращая саму игровую форму в предмет художественного исследования. Понятие охватывает широкий спектр практик: от инсталляций в музейном пространстве до независимых проектов, распространяемых на цифровых платформах, объединённых общей ориентацией на производство эстетического опыта, не сводимого к развлечению, и на эксперимент с возможностями и границами игрового медиума (Sharp, 2015; Parker, 2013).

На основании предложенного определения был составлен материал исследования: “Disco/Discomfort” (2014) Федора Балашова; “The theory of the broken heart” (2019) Олега Баранова; «ШХД: ЗИМА» (2019), «ШХД: ЛЕТО» (2021) Александра Игнатова, Ильи Мазо; «Юхины Кошмары» (2023), “Let It Happen” (2017) Юлии Кожемяко; “Overseas” (2017) Юлии Кожемяко, Маргариты Скаморох; “Saving Constructivism” (2019), «Тамагочечная» (2020) Даши Насоновой; «Бульдозерная выставка» (2024), «Клад и зубочистка» (2024) Михаила Максимова; “Club

of Jvne” (2023), “Pastengers” (2023) Александры Макаркиной; “AS Ritual” (2025) группы TATAR KYZ: LAR; «На вырост» (2018) группы Дайте Танк (!); сборник авторских видеоигр “Krai. Digital-poetry\_vol.1” (2022) куратора Илья Мазо (Владимир Свистунов, Константин Каракушко, Мария Саакян, Андрей Орлов, Дмитрий Жданов, Александра Михайленко, Илья Михеев, Лина Расен, Владислав Беркут, Стас Хайдаров, Александр Шутенков, Полина Комягина, Андрей Орлов, Морозов Григорий, Андрей Шнайдер).

Практическая значимость исследования в данном случае может определяться несколькими аспектами. Во-первых, результаты работы могут быть востребованы в образовательной сфере; разработанная типология пространственных стратегий и выявленные принципы организации игрового пространства применимы в курсах по гейм-дизайну, левел-дизайну и нарративному дизайну. Студенты и начинающие разработчики получают конкретный аналитический инструмент для осмысления того, как архитектура виртуальной среды может транслировать смыслы без опоры на традиционные нарративные механизмы.

Во-вторых, для практикующих гейм-дизайнеров исследование предлагает систематизированный опыт российских арт-игр, который может служить источником вдохновения и методологической опорой при создании проектов, ориентированных на передачу сложных эмоциональных и философских состояний через пространственные решения.

Наконец, исследование способствует документированию и осмыслению российского современного искусства и независимой игровой сцены, что имеет значение для сохранения культурного наследия страны и понимания специфики отечественной традиции в глобальном контексте.

## Обсуждение и результаты

### *Теоретические основания пространственного анализа видеоигр: синтез концепций Анри Лефевра и Эспена Аарсета*

Пространство в гуманитарном знании давно перестало восприниматься как нейтральный контейнер для событий. Начиная с «пространственного поворота» в социальных науках, инициированного работами Анри Лефевра (2015), Мишеля Фуко (2006), исследователи фиксируют неразрывную связь между пространственной организацией и формированием субъективности (Flynn, 2008; Соджа, 2007; Soja, 2008).

Анри Лефевр (2015) настаивает на том, что пространство не существует до общества, которое его населяет, но оно производится, причём каждый способ производства порождает своё пространство. Так, феодальное общество производило иное пространство, нежели капиталистическое. Центральное место в его концепции занимает триадическая схема, связывающая три модуса пространственного производства. Первый модус – пространственная практика – обеспечивает связность и воспроизводство социальных отношений. Это рутинизированные траектории повседневности: маршруты от дома к работе, ритмы использования городской среды, телесные привычки освоения места. Второй модус – представления о пространстве – обращается к концептуализированному, измеренному пространству планировщиков, архитекторов, технократов. Это пространство карт, чертежей, кадастров, т. е. знаковых систем, притязующих на объективность и служащих инструментом господства. Третий – предметно-изобразительные пространства – описывает проживаемое пространство обитателей, насыщенное образами, символами, аффектами. Здесь находят место контргегемонные практики, художественные интервенции, память угнетённых и т. п. Существенно, что триада не образует иерархии и не предполагает диалектического снятия, её элементы находятся в постоянном напряжении, и характер их взаимодействия определяет специфику конкретной пространственной формации.

Обращение к концепции производства пространства А. Лефевра позволяет преодолеть ряд теоретических затруднений, характерных для игровых исследований. Традиционно пространство видеоигр рассматривалось либо в технических категориях (как продукт алгоритмов и рендеринга) (Bainbridge, 2010; Gerber, Götz, 2019; Taylor, 2003), либо в нарратологических (как сеттинг, декорация для сюжета) (Abatangelo, 2025; Arjoranta, 2015; Attademo, 2023; Diodato, 2012; Jenkins, 2004; 2007; Murray, 1997; Ryan, 2001), либо в лudoлогических (как система правил, ограничивающих перемещение) (Hoek, Zagal, 2025). Каждый из этих подходов схватывает лишь один аспект, упуская из виду пространство как целостный социальный феномен (Nitsche, 2008; Günzel, 2008).

Лефевровская триада предлагает иную аналитическую рамку. Исследование, построенное на концепции Лефевра, позволяет охватить как процедуры разработки, такие как конвейер производства уровней, технические стандарты, т. е. то, что лежит в основе художественного производства, так и воплощённый опыт игрока, к которому относятся траектории прохождения, моторные паттерны управления, телесная вовлечённость через интерфейс, переживания, эмоциональный опыт. Игровое пространство в этом смысле не просто отображается на экране, но проживается через ритмически организованное взаимодействие тела и машины.

Тем самым три модуса Лефевра, касательно пространства видеоигр, соответственно могут описывать: 1) уровень навигации и физики, т. е. то, как игрок перемещает аватар, осваивает топографию уровня; 2) пространство геймдизайнеров и архитекторов, выраженное в картах, коде и правилах, задающих границы возможного; здесь закодированы не только механики, но и идеологии, т. е. какие территории маркируются как проходимые, какие – как враждебные, чьё присутствие в пространстве нормализовано, а чьё – аномально; 3) уровень символических значений, которыми игрок наделяет локацию в процессе эмоционального проживания игрового опыта; их смысл не исчерпывается замыслом разработчиков, но контролируются игроками, которые могут радикально переосмыслить пространственную логику игры. Эвристическая ценность

лефевровского подхода состоит в том, что он позволяет удержать в поле зрения одновременно производственный контекст, формальную структуру и проживаемый опыт, не редуцируя один аспект к другому.

При этом необходимо, однако, учитывать и пределы применимости. А. Лефевр мыслил пространство как материальный субстрат социальных отношений; видеоигровое пространство существует в ином онтологическом режиме – как актуализируемая при каждом запуске потенциальность, зависящая от технической инфраструктуры. Кроме того, асимметрия между производителем и потребителем пространства здесь выражена острее: игрок способен трансформировать среду лишь в пределах, допускаемых кодом, – ограничение, которое лишь частично снимается практиками моддинга (хотя нужно отметить, что в случае с арт-геймом это редко применяемая тактика). Эти оговорки не отменяют продуктивности лефевровской рамки, но требуют её рефлексивного применения с учётом медиальной специфики объекта.

Видеоигры занимают особое положение среди пространственных медиа. Литература конструирует пространство через вербальные описания, требующие от читателя работы воображения; кинематограф предъявляет пространство визуально, однако зритель остаётся в позиции наблюдателя, лишённого возможности влиять на разворачивающееся перед ним пространственное повествование. Видеоигры же предполагают принципиально иной модус взаимодействия: пространство здесь не созерцается и не воображается, но осваивается через действие. Игрок должен перемещаться, преодолевать препятствия, ориентироваться – иными словами, телесно (пусть и опосредованно, через интерфейс) присваивать среду. Эспен Аарсет (Aarseth, 2000) в программной статье «Аллегория пространства» формулирует тезис о том, что компьютерные игры представляют собой не просто репрезентации пространства, но игры «в» пространство и «с» пространством. Пространство здесь не служит фоном для иных – нарративных, состязательных, симуляционных – измерений игрового опыта, но само выступает центральным объектом игровой деятельности. Прохождение уровня, исследование мира, навигация в лабиринте – всё это формы пространственной практики, конституирующие игровой опыт как таковой. Аарсет последовательно дистанцируется от понятия «виртуального пространства», получившего широкое хождение в дискурсе о цифровых медиа. Он квалифицирует этот термин как аналитически бесполезный, поскольку тот создаёт ложное впечатление онтологической эквивалентности между игровым и физическим пространством (Aarseth, 2000). Термин «виртуальный» имплицитно, что перед нами – нечто почти настоящее, приближающееся к реальному, но не достигающее его полноты; между тем игровое пространство функционирует по собственным законам, не сводимым к имитации физического мира.

Аарсет (Aarseth, 2000) настаивает на том, что игровое пространство следует понимать как «редуктивную операцию». Речь идёт не о том, что разработчики стремятся воссоздать реальность, но терпят неудачу из-за технических ограничений. Напротив, редукция здесь – конститутивный принцип, согласно которому игровое пространство сознательно отбрасывает бесконечную сложность физического мира, чтобы создать управляемую, семантически насыщенную, подчинённую правилам структуру. Каждый элемент пространства в игре существует постольку, поскольку он функционален – обеспечивает навигацию, создаёт препятствие, хранит ресурс, маркирует границу. Из этого следует, что игровое пространство – это не миметическое, а символическое образование. Оно не стремится обмануть восприятие игрока, заставив его поверить в реальность изображаемого; оно предлагает систему знаков и правил, которую игрок должен освоить и интерпретировать. Стена в игре – не изображение стены, но оператор, запрещающий перемещение, дверь – не репрезентация двери, но условие перехода между дискретными зонами, а пропасть – не картинка пропасти, но маркер смерти или неудачи. Такое понимание позволяет увидеть, что эстетика игрового пространства – фотореалистичные текстуры, детализированные модели, сложное освещение – не меняет его фундаментальной природы. Под визуальной поверхностью остаётся та же символическая структура, состоящая из графов узлов и связей, системы допустимых и недопустимых перемещений, набора условий и триггеров. Графическое совершенствование усложняет перцептивный слой, но не трансформирует логику пространства как игровой системы.

Принципиальное отличие игрового пространства от физического Аарсет (Aarseth, 2000) усматривает в его дискретной природе. Физическое пространство непрерывно, ведь между любыми двумя точками существует бесконечное множество промежуточных положений, перемещение требует времени, траектория не может быть разорвана. Игровое пространство, напротив, построено на прерывности. Телепортация – переход из одной точки в другую без пересечения промежуточных – не является аномалией или нарушением правил; она обнажает подлинную структуру цифрового пространства, в котором координаты – не более чем значения переменных, переписываемые произвольным образом. Переход между уровнями ещё более радикален, т. к. игрок перемещается не просто в другую точку, но в другую пространственную систему, связь которой с предыдущей может быть сколь угодно условной. Загрузочный экран – момент истины, демонстрирующий, что никакого единого, связного пространства не существует; есть лишь дискретные модули, монтируемые по мере необходимости. Логика кода и правил игры здесь обнаруживает своё превосходство над иллюзией физической непрерывности. Важно отметить, что эта дискретность имеет далеко идущие следствия. Она означает, что понятия расстояния, близости, соседства в игровом пространстве не тождественны своим физическим аналогам. Две точки, визуально расположенные рядом, могут быть функционально бесконечно удалены друг от друга, если между ними нет разрешённого пути. И наоборот – точки, находящиеся в разных «концах» игрового мира, могут оказаться функционально смежными благодаря механизму быстрого перемещения. Пространство игры – это топологическая, а не метрическая структура; значение имеют связи и отношения, а не абсолютные координаты (Nitsche, 2008; Igarzábal, 2018).

Тем самым, концепция Аарсета позволяет сформулировать ряд методологических установок. Во-первых, анализ игрового пространства не должен ограничиваться его визуальным измерением; необходимо исследовать лежащую под поверхностью систему правил. Во-вторых, сравнение игрового пространства с физическим или кинематографическим продуктивно лишь постольку, поскольку оно выявляет различия, а не сходства. В-третьих, вопрос о «реализме» игрового пространства должен быть переформулирован: дело не в том, насколько убедительно игра имитирует реальность, а в том, какую символическую структуру она производит и какие формы пространственной практики делает возможными.

Концепции Анри Лефевра и Эспена Аарсета, разработанные в различных дисциплинарных контекстах и применительно к различным объектам, обнаруживают неожиданное сродство, позволяющее использовать их совместно для анализа видеоигрового пространства. Оба теоретика отвергают понимание пространства как нейтрального вместилища: для Лефевра пространство есть социальный продукт, для Аарсета – символическая структура, порождённая правилами. Оба настаивают на примате практики над созерцанием. Оба, наконец, критикуют редукцию пространства к его визуальному образу, однако в случае А. Лефевра это происходит в контексте критики абстрактного пространства модерна, а в случае Э. Аарсета – в контексте критики понятия «виртуального пространства». Вместе с тем между двумя концепциями существует продуктивное напряжение. Лефевр мыслит пространство как арену социальных отношений и политической борьбы, Аарсет – как формальную систему, подчинённую алгоритмической логике. Лефевр акцентирует историчность пространства, его связь со способом производства, Аарсет – его медиальную специфику, несводимость к иным формам пространственной репрезентации. Синтез этих подходов требует не механического соединения, но диалектической работы, в которой ограничения одной концепции компенсируются ресурсами другой. Арт-гейм – видеоигры, созданные художниками как форма художественного высказывания, представляют собой особенно благодарный объект для такого синтеза. В отличие от коммерческих продуктов, ориентированных на развлечение и подчинённых рыночной логике, арт-игры осознанно проблематизируют конвенции медиума. Они делают видимым то, что в коммерческих видеоиграх остаётся прозрачным, т. е. механизмы производства пространства, идеологические импликации пространственных структур, телесное измерение игрового опыта. Арт-гейм, таким образом, занимает позицию, аналогичную той, которую в лефевровской схеме занимают контргегемонные пространственные практики – они оспаривают доминирующие репрезентации пространства, предлагая альтернативные способы его проживания и осмысления. Одновременно они реализуют потенциал, заложенный в аарсетовском понимании игрового пространства как символической структуры, освобождённые от требований реализма и рыночной привлекательности, они могут экспериментировать с самими принципами пространственной организации. Таким образом, лефевровская триада может быть адаптирована для анализа арт-игр с учётом аарсетовских уточнений относительно медиальной специфики игрового пространства. Пространственные практики в контексте арт-игр охватывают два взаимосвязанных измерения. С одной стороны, это практики производства: позиция художника в институциональном поле (галерея, музей, фестиваль, онлайн-платформа), используемые инструменты (игровые движки, авторские технологии, модификации существующих игр), стратегии дистрибуции и рецепции. С другой стороны – практики освоения, к которым относятся телесный опыт игрока, опосредованный интерфейсом, паттерны перемещения и взаимодействия, ритмическая организация игровой сессии. Акцент на телесно-опосредованном характере игрового опыта здесь особенно значим. Арт-гейм нередко тематизирует само это опосредование, делая его предметом рефлексии (Sharp, 2015). Так, работы, использующие нестандартные контроллеры или требующие непривычных телесных действий, обнажают обычно незаметную связь между телом игрока и игровым пространством. Пространство в таких работах не просто осваивается, но проблематизируется через способ своего освоения. Также важно отметить, что репрезентация пространства (концептуализированное, кодифицированное пространство) в арт-гейме приобретает особый статус. Если в коммерческих играх этот слой обычно скрыт, натурализован, представлен как самоочевидный, то арт-игры склонны его обнажать и подвергать критическому острашению. Арт-гейм может работать с этой редукцией двояко, либо доводя её до предела, создавая радикально минималистичные пространства, в которых символическая природа среды становится очевидной; либо, напротив, нарушая ожидаемую логику, вводя элементы, не поддающиеся функциональной интерпретации. В обоих случаях обнажается конвенциональность пространственных кодов, их несомоочевидность. Дискретность игрового пространства, на которой настаивает Аарсет, также становится материалом художественной работы. Телепортация, разрывы, невозможные топологии в арт-играх выступают не техническими ограничениями, но выразительными средствами, позволяющими артикулировать опыт фрагментации, дезориентации, нарушения пространственной логики повседневности.

Пространства репрезентации, т. е. проживаемые, символически насыщенные пространства, в арт-играх формируются в процессе рецепции. Это измерение наименее контролируемо художником: смыслы, которыми наделяется пространство, возникают во взаимодействии авторского замысла, формальной структуры и опыта реципиента. Арт-игры, однако, могут создавать условия для определённых типов проживания пространства. Медленные, созерцательные игры провоцируют иной опыт, нежели динамичные; пространства, лишённые целей и задач, иначе проживаются, чем целеориентированные. Художник не контролирует содержание проживаемого опыта, но может влиять на его модальность – темпоральную, аффективную, телесную.

Таким образом, синтез концепций А. Лефевра и Э. Аарсета позволяет сформулировать методологическую рамку для анализа пространства арт-игр.

Во-первых, анализ должен учитывать триадическую структуру пространственного производства, не редуцируя его ни к авторскому замыслу, ни к формальной структуре, ни к зрительскому опыту. Пространство арт-игры существует на пересечении этих измерений, и полнота анализа требует внимания к каждому из них.

Во-вторых, необходимо учитывать медиальную специфику игрового пространства: его символическую природу, дискретность, зависимость от правил и кода. Арт-гейм работает с этой спецификой, использует её, обнажает, проблематизирует; поэтому анализ должен фиксировать эти операции.

В-третьих, арт-игры следует рассматривать в контексте более широких пространственных режимов, характерных для современности. Лефевровская оптика позволяет видеть в них не изолированные эстетические объекты, но интервенции в поле пространственного производства, соотнесённые с доминирующими и альтернативными способами организации среды.

### ***Пространственные решения в работах российских художников: тематический анализ***

Прежде чем перейти к анализу отдельных работ, необходимо обозначить принципы отбора и особенности анализируемого материала. Арт-гейм как явление не обладает устойчивыми жанровыми границами. Под этим зонтичным термином объединяются работы, радикально различающиеся по технике исполнения, институциональной принадлежности и способам дистрибуции: от инсталляций в музейном пространстве до свободно распространяемых браузерных игр, от модификаций коммерческих продуктов до авторских проектов на независимых игровых движках (Sharp, 2015). Общим знаменателем служит не формальное сходство, но позиция по отношению к медиуму – осознанная работа с конвенциями видеоигры как художественное высказывание. Для целей настоящего анализа отобраны работы, в которых пространственное измерение выступает не фоном для иных – нарративных, состязательных, симуляционных – аспектов игрового опыта, но центральным объектом художественной рефлексии. Это не означает, что другие измерения в них отсутствуют; речь идёт о расстановке акцентов, позволяющей проверить эвристический потенциал лефевро-аарсетовского синтеза. Порядок анализа подчинён тематическому принципу, работы сгруппированы по общности проблематики, внутри каждой группы расположены хронологически. Такая организация позволяет, с одной стороны, проследить, как различные художники в разное время подходили к сходным вопросам, а с другой – продемонстрировать различные конфигурации пространственного производства в арт-гейме.

**Пространство социальных отношений.** Игра “Disco/Discomfort” Фёдора Балашова (2014) выстроена вокруг простейшей пространственной оппозиции: диско-клуб наверху, уборная в подвале. Казалось бы, такая архитектура не предполагает сложной аналитики, поскольку включает только два помещения, связанные лестницей. Однако именно эта редуцированность делает игру Балашова показательным случаем для понимания того, как игровое пространство способно производить аффективные состояния, не прибегая к нарративным или визуальным избыточностям.

Танцплощадка устроена парадоксально. Она обладает всеми признаками пространства, предназначенного для коллективного действия, – музыка, танцующие фигуры, ритмическая пульсация среды, ощущение единства. Но стоит игроку приблизиться – музыка обрывается, танцующие замирают, взгляды обращаются к вошедшему. Пространство, которое должно было бы принять и растворить в себе, напротив, выталкивает, превращая субъекта в объект всеобщего внимания. Здесь точно воспроизведена феноменология социофобии, при которой тревога возникает не от реальной угрозы, а от воображаемого взгляда другого. Граница, отделяющая игрока от танцплощадки, не маркирована ни стеной, ни порогом, она существует исключительно как реакция среды, как социальный барьер, закодированный в поведении NPC (Non-Player Character – неигровой персонаж). То, что в концептуальных терминах можно было бы назвать представлением о пространстве, т. е. нормативный образ клуба как места социализации, здесь вступает в конфликт с проживаемым опытом игрока. Танцплощадка остаётся пространством желания, но желания неосуществимого; её символическая притягательность только усиливается невозможностью в неё войти.

Подвальная уборная предлагает радикально иной режим пространственного опыта. Спуск по лестнице как традиционная метафора погружения в подсознательное приводит к зеркалу, в котором отражается лицо самого игрока через веб-камеру. Этот приём разрывает замкнутость игрового пространства. Дискретная структура игры, построенная на переключениях между двумя локациями, внезапно размыкается в физическое пространство пользователя. Подвал становится топосом само-встречи, а клик на собственное отражение – жестом выхода из игры – приобретает двусмысленную семантику: с одной стороны, он как будто указывает на принятие одиночества, но с другой – акцентирует отказ от попыток войти в социальное пространство.

Существенно, что вся эта смысловая конструкция держится на минимальных средствах. Балашов не выстраивает сложных нарративов, не эксплуатирует визуальную избыточность – он работает с самой логикой пространства, превращая реактивность среды и вертикальную организацию локаций в носители эмоционального и символического содержания.

Почти десятилетие спустя “Club of Jvne” Александры Макаркиной (2023) выстраивает принципиально иную пространственную логику. Если у Балашова игровое пространство воспроизводит травматическую структуру социального опыта, то Макаркина конструирует среду, функционирующую по терапевтическому принципу.

Пространство “Club of Jvne” организовано как последовательность тематических комнат, каждая из которых отвечает определённому эмоциональному состоянию или биографическому эпизоду. Первая комната – танцплощадка в неоновом свете – напрямую откликается на исходную потребность потанцевать с кем-нибудь под любимую музыку. Здесь обнаруживается непреднамеренная инверсия по отношению к “Disco/Discomfort”, танцплощадка перестаёт быть зоной исключения и становится пространством осуществлённого

желания. Виртуальная среда компенсирует невозможность реального контакта, при этом не претендуя на его имитацию – она обладает собственным онтологическим статусом, несводимым ни к воображаемому, ни к реальному.

Вторая комната – открытый балкон на фоне космоса – вводит вертикальное измерение, однако работает с ним иначе, чем Балашов. Высота здесь связана не с погружением в подсознательное, а с пограничным состоянием между жизнью и смертью. Возможность шагнуть за край и пережить падение без последствий создаёт безопасную зону для проработки того, что в ином контексте оставалось бы непроговариваемым. Тем самым код игры допускает действие, которое в физическом пространстве было бы необратимым; эта особенность игрового пространства, его принципиальная обратимость, возможность переигрывания превращается здесь в терапевтический ресурс.

Уборная комната функционирует как убежище – топос, доступный в любой момент. Это пространственная репрезентация реальной практики, когда человек использует уход в уединённое место для эмоциональной регуляции. Игра не просто изображает эту стратегию, но воспроизводит её логику; уборная остаётся доступной из любой точки, обеспечивая возможность отступления без необходимости прекращать исследование.

Последующие автобиографические комнаты, включающие переписки на экранах телевизоров, комнату памяти об отце, превращают игровое пространство в визуализированные внутренние психологические содержания. Они получают пространственную форму, становятся доступны навигации и, следовательно, определённому контролю. Проживаемое пространство игрока здесь совпадает с проживаемым пространством автора; граница между ними истончается до неразличимости.

Сопоставление двух игр, разделённых почти десятилетием, обнаруживает принципиальное расхождение в пространственной логике. “Disco/Discomfort” выстраивает пространство исключения, здесь социальная зона отторгает игрока, единственный выход – замкнуться на себе, спуститься в подвал, встретиться с собственным отражением. “Club of June” создаёт пространство включения, где каждая комната приглашает к исследованию и даже балкон с возможностью падения предлагает выбор, а не тупик.

Примечательно, что обе игры оперируют сходными топосами – танцплощадка, уборная, – наделяя их противоположными значениями. У Балашова танцплощадка остаётся местом несостоявшегося контакта, у Макаркиной – местом реализованной, пусть и в символической форме, мечты. Уборная у Балашова – конечная точка бегства, финальная локация перед выходом из игры; у Макаркиной – промежуточная станция, возможность передышки без прекращения путешествия. Одни и те же пространственные элементы, пропущенные через разные конфигурации кода и авторского замысла, производят противоположный опыт. В первом случае территориальность выступает как защитное отступление, во втором территориальность предполагает творческое освоение. Оба произведения объединяет общая тематическая ось – пространство как медиум отношений между субъектом и социальным миром. Различие состоит в векторе этих отношений – отторжение или принятие, травма или терапия, невозможность контакта или его символическое осуществление.

**Пространство памяти.** Вторая тематическая группа работ исследует пространство как носитель памяти – индивидуальной, семейной, культурной. Здесь игровая среда выступает не столько ареной социальных отношений, сколько инструментом фиксации, сохранения или, напротив, утраты прошлого.

Игра «На вырост» музыкальной группы «Дайте танк (!)» (2019) предлагает пространственную модель памяти как необратимой траектории. Здесь пространство организовано не как архив, не как процесс утраты, но как колея – путь, по которому субъект вынужден двигаться без возможности остановиться или свернуть.

Игра устроена как горизонтальное перемещение через локации, соответствующие процессу взросления, – детство, подростковый возраст, зрелость. Геймплей сведён к перепрыгиванию через зелёных человечков, напоминающих самого героя на предыдущих этапах. Финальная надпись «Вы переступили через себя N раз» задним числом переосмысляет всё пройденное пространство. Механическое действие, казавшееся нейтральным, оказывается метафорой последовательного насилия над собственной личностью. Память о взрослении предстаёт как память об отказах от себя прежнего.

Пространственная практика игрока здесь предельно ограничена. Отсутствие возможности проиграть, неизменность музыкального сопровождения, однонаправленность движения – всё это производит ощущение неотвратимости. Представление о пространстве, закодированное в механике, не предполагает выбора, альтернативных маршрутов, точек ветвления. Игрок не осваивает среду – он пропускается через неё, как через конвейер. В этом смысле «На вырост» обнажает то, что в других играх остаётся скрытым: власть кода над траекторией игрока, невозможность выйти за пределы предписанного пути. Проживаемое пространство при этом нагружается значением ретроспективно. По ходу прохождения локации сменяют друг друга без очевидного драматизма; только финальный счётчик придаёт совершённым действиям вес. Это инверсия привычной логики, в которой значимость события переживается в момент его совершения. Здесь значение отложено, и когда оно наконец предъявлено, пересмотреть пройденное уже невозможно – пространство осталось позади.

«Спокойная комната» из сборника Krai (2022) доводит до предела концепт мемориальности. Здесь память не репрезентируется через пространство, но буквально становится пространством. Комната детства представлена как интерактивный архив, где прошлое существует в виде хаотичного нагромождения предметов и родительских наставлений. Однако архив этот нестабилен. Ключевой игровой механикой является трансформация среды: то, что начинается как зона спокойствия, постепенно превращается в сужающееся пространство, которое вызывает чувство клаустрофобии. Предметы исчезают, оставляя следы своего присутствия – не пустоту, но отпечаток утраты. В терминах пространственной практики игрок оказывается в ситуации, где само освоение среды ведёт к её разрушению. Перемещение по комнате, взаимодействие с предметами не накапливают опыт,

а расходуют пространство. Это инверсия привычной игровой логики, в которой исследование расширяет доступную территорию; здесь исследование сжимает её. Топография детства существует только в модусе исчезновения. Голоса родителей – «надень шапку», «доешь суп» – функционируют как звуковые триггеры, встроенные в пространство. Бытовые наставления, лишённые исходного контекста, превращаются в чистые маркеры прошлого, в следы отношений, которые невозможно восстановить в их полноте. Проживаемое пространство игрока насыщается этими фрагментами чужой и, возможно, отчасти собственной памяти; граница между авторским воспоминанием и универсальным опытом детства здесь намеренно размыта.

Авторский вопрос, вынесенный в описание работы, – «Если память занимает место, то что остаётся, когда она исчезает?» – получает в игре не ответ, но пространственную визуализацию. Сужающаяся комната и есть этот остаток, не пустота, но сжимающееся присутствие, не забвение, но процесс забывания, ставший доступным переживанию.

«Теория разбитого сердца» Олега Баранова (2023) обнаруживает проблему, которую предшествующие работы обходили стороной, выраженную в вопросе, что происходит, когда пространство, задуманное как фиксация, сталкивается с изменчивостью того, что оно призвано зафиксировать.

Проект начинался как RPG (RPG – это аббревиатура, которая означает Role-Playing Game, ролевая игра), населённая персонажами-прототипами реальных людей из окружения художника. Игровое пространство должно было стать слепком определённого момента – топографией отношений, застывшей в коде. Однако за время разработки сами эти отношения изменились, возникла ситуация, в которой пространство утратило свой референт. Мир, который конструировался как архив, обнаружил невозможность архивации. Здесь проявляется напряжение, скрытое в самой идее пространства как носителя памяти. Представление о пространстве, его структура в виде уровней, локаций, расположения персонажей фиксируются в коде и остаются неизменными. Но проживаемое пространство, то символическое и аффективное насыщение, которое делает эти локации значимыми, зависит от внешних обстоятельств, неподконтрольных разработчику-художнику. Персонаж, который при создании игры воплощал близкого человека, после разрыва отношений становится чем-то иным не потому, что изменился код, а потому, что изменился контекст прочтения.

Незаконченность проекта оказывается в этом смысле не неудачей, а точным высказыванием. Баранов не смог завершить игру не по техническим причинам, он столкнулся с тем, что завершение потребовало бы выбора, либо зафиксировать отношения, которых больше нет, либо переписать пространство в соответствии с новой реальностью. Оба варианта означали бы ложь, консервацию исчезнувшего либо ретроспективное искажение. Игра осталась фрагментом, и этот фрагментарный статус точнее передаёт природу памяти, чем могла бы передать законченная работа.

“AŞ Ritual” группы TATAR KYZ:LAR (2025) работает с пространством в ином регистре – здесь оно становится инструментом мнемонической фиксации не личной, а культурной памяти. Игра представляет собой цифровое воссоздание традиции “AŞ”, татарского обычая семейного собрания для молитвы и трапезы.

Деревенский дом с фотографиями на стенах является не условной декорацией и не абстрактным игровым окружением, но конкретным местом памяти, которое невозможно воспроизвести в физическом пространстве, поскольку обстоятельства изменились, участники традиции ушли, сам топос существует теперь только в воспоминаниях тех, кто застал его живым. Виртуальное пространство восполняет эту утрату, однако характер восполнения требует уточнения.

В терминах левеевской триады здесь возникает специфическая конфигурация. Представление о пространстве, т. е. архитектура дома, расположение предметов, организация ритуального действия, реконструируется на основе памяти и документов; код игры фиксирует то, что прежде существовало как живая практика, передававшаяся от поколения к поколению без посредства знаковых систем. Пространственная практика игрока, предполагающая перемещение по дому, взаимодействие с объектами, участие в трапезе, воспроизводит практику участника ритуала, однако в смещённом модусе. Игрок выступает не как носитель традиции, но как её реципиент, получающий доступ к опыту, который иначе остался бы недоступным.

Существенно, что “AŞ Ritual” фиксирует не только внешние атрибуты обычая через предметы, последовательность действий, произносимые слова, но и пространственный опыт участия. Игрок не просто получает информацию о специфике ритуала, но становится сопричастным через само устройство среды, через необходимость физически (пусть и опосредованно интерфейсом) присутствовать в пространстве, перемещаться по дому, через темпоральную организацию игровой сессии. В этом отличие игры от документального фильма или этнографического описания, так как пространство здесь не репрезентируется, но осваивается. При этом проживаемое пространство игрока оказывается неизбежно смещённым относительно проживаемого пространства участников традиции. Аффективное насыщение локаций фотографиями на стенах, предметами традиционного обихода и даже самим устройством дома различно для носителя памяти и для того, кто впервые сталкивается с этим материалом. Игра создаёт условия для определённого типа проживания, но не может гарантировать его содержание. В этом смысле “AŞ Ritual” обнаруживает границы того, что виртуальное пространство способно передать, структуру опыта, но не сам опыт во всей его полноте.

Четыре игры, рассмотренные в хронологической последовательности – от «На вырост» (2019) через «Спокойную комнату» (2022) и «Теорию разбитого сердца» (2023) к “AŞ Ritual” (2025), – образуют спектр позиций по отношению к памяти как пространственному феномену. «На вырост» представляет память как необратимую траекторию – пройденный путь, который невозможно ни изменить, ни повторить, только обернуться

и подсчитать, через сколько версий себя пришлось переступить. «Спокойная комната» показывает память в модусе исчезновения, как пространство, которое существует только затем, чтобы сжиматься. «Теория разбитого сердца» обнаруживает границы архивации, некоторые содержания не поддаются фиксации, поскольку их значение зависит от отношений, которые сами находятся в движении. «AŞ Ritual» утверждает возможность сохранения, пространство здесь способно удержать утраченное, сделать его доступным для повторного проживания, пусть и в смещённом модусе.

**Историческое пространство.** Третья тематическая группа объединяет произведения, в которых игровое пространство становится инструментом осмысления исторической травмы. Здесь пространство функционирует не как нейтральная арена событий и не как метафора внутренних состояний, но как реконструкция конкретных исторических топосов, в которых разворачивалось насилие, осуществлялся контроль, происходило разрушение или сохранение культурных ценностей.

“Saving Constructivism” Дарьи Насоновой (2019) обращается к проблеме утраты архитектурного наследия. Пространство конструктивистских зданий здесь выступает не фоном для действия, а объектом заботы, требующим внимания и усилий по сохранению. Игрок оказывается на стороне сохраняемого, внутри угрожаемого пространства; его практикой является не разрушение и не созерцание, но активное противодействие исчезновению.

В терминах левеевской триады работа Насоновой акцентирует напряжение между представлением о пространстве – конструктивистская архитектура как воплощение определённого модернистского проекта, как идеологически и эстетически значимая форма – и реальной угрозой его физического уничтожения. Проживаемое пространство игрока формируется через практику спасения, здания перестают быть абстрактными памятниками и становятся объектами, за судьбу которых несёшь ответственность.

Арт-гейм «Тамагочечная» той же художницы (2020) работает с историческим пространством. Здесь реконструируется Переделкино – посёлок советских писателей, место одновременно привилегированное и ограничивающее, «золотая клетка» для лояльной интеллигенции. Игрок получает возможность манипулировать судьбами персонажей, используя инструментарий советской системы – ордена, путёвки, репрессии. Пространство Переделкино в игре функционирует как лаборатория, закрытый, контролируемый топос, внутри которого игрок исследует логику системы. Представление о пространстве как о привилегированном дачном посёлке, проживание в котором является наградой за лояльность, вступает в противоречие с механикой игры, обнажающей изнанку этой привилегии, игрок наблюдает зависимость от произвола, невозможность выхода, превращение человеческих судеб в объекты манипуляции.

Видеоигра «Бульдозерная выставка» Михаила Максимова (2024), выпущенная к юбилею исторического события, помещает игрока в конкретное пространство – окраину Москвы сентября 1974 года, место разгрома выставки художников-авангардистов, представителей неофициального советского искусства. Игрок выступает водителем бульдозера, уничтожающим произведения искусства. Пространственная организация здесь подчинена производству моральной дилеммы. Игрок находится внутри кабины бульдозера – изолированного пространства, визуально отсекающего от последствий действий. Выставочное пространство под открытым небом представлено как территория для «зачистки». Ограничение по времени и инструкция («не трогайте западных фотографий») воспроизводят абсурдную логику бюрократического насилия, в которой исполнитель действует в рамках предписаний, не задаваясь вопросом об их смысле. С точки зрения пространственного производства игра реализует то, что можно было бы назвать пространством власти, то есть среду, которая распределяет позиции, контролирует траектории, не оставляет альтернатив. Положение игрока в кабине, возвышающейся над землёй, символизирует асимметрию силы. Существенно, что выбор между соучастием и сопротивлением не предусмотрен механикой, можно только проиграть, не выполнив задание, но нельзя выбрать иную траекторию. Код игры воспроизводит безвыходность положения исполнителя репрессий, для которого отказ от действия не является опцией внутри системы.

Сопоставление работ Насоновой и Максимова обнаруживает различие в позиционировании игрока относительно пространства. У Насоновой игрок находится внутри угрожаемого пространства, на стороне сохраняемого; его практика – защита, противодействие разрушению. У Максимова игрок является агентом разрушения, действующим извне на пространство искусства; его практикой становится насилие, пусть и вынужденное механикой игры.

Три рассмотренных произведения, “Saving Constructivism” (2019), «Тамагочечная» (2020), «Бульдозерная выставка» (2024), конструируют пространство исторической реконструкции, однако функционирует оно принципиально иначе, чем традиционный мемориальный объект. Традиционно монумент, даже цифровой, фиксирует память в статичной форме, предполагает дистанцию между зрителем и событием, предлагает единственную интерпретацию. Игровое пространство снимает эту дистанцию, игрок находится внутри события, вынужден действовать и нести ответственность за выбор, даже если этот выбор оказывается иллюзорным, ограниченным кодом. Игра в этом контексте функционирует как анти-монумент, он архивирует травму не через созерцание, а через симуляцию соучастия, превращая память из объекта в процесс. Пространство здесь не репрезентирует историческое событие, но воспроизводит его логику, делая игрока участником, а не свидетелем. Именно в этом смещении от дистанцированного взгляда к вовлечённому действию состоит специфика работы с исторической памятью в контексте арт-гейма.

**Экзистенциальное пространство.** Четвёртая тематическая группа объединяет художественные проекты, в которых игровое пространство становится средой для артикуляции экзистенциальных вопросов

и поэтического опыта. Здесь пространство не служит ни ареной социальных отношений, ни носителем памяти, ни реконструкцией исторических событий, оно функционирует как инструмент производства состояний, как место, в котором смысл возникает не из нарратива или механики, а из самого факта присутствия.

Работа “OVERSEAS” арт-группы “I.B.O.R.G.” (2017) организует коллекцию цифровых стихотворений как путешествие через загадочное место, напоминающее космический корабль. Пространство здесь – интерфейс, связывающий разнородные элементы, среди которых можно обнаружить цитаты Гераклита, горловое пение, пластиковый пакет на ветру. Навигация между мирами становится поэтическим актом, где смысл возникает не из последовательного чтения, а из пространственного сопоставления, из соседства несоединимого.

“OVERSEAS” демонстрирует специфическую конфигурацию, в которой представление о пространстве, выраженном в виде архитектуры космического корабля, системы переходов между локациями, намеренно не соответствует ожиданиям, задаваемым этой архитектурой. Корабль предполагает функциональную организацию, движение к цели; здесь же он становится вместилищем для фрагментов, не складывающихся в целое. Пространственная практика игрока, предполагающая перемещение между модулями, не ведет к накоплению информации, но формирует опыт несинтезируемой множественности. Проживаемое пространство оказывается пространством поэтическим в том смысле, в каком поэзия работает со значением через структурные отношения, через сопоставление, через разрывы.

«ШХД: Зима» Ильи Мазо и Александра Игнатова (2019) предельно редуцирует пространственную среду, игрок находится в квартире и видит только заснеженные хрущёвки за окном. Отсутствие традиционного сюжета освобождает пространство от служебной функции, оно перестаёт быть фоном для событий и становится самим событием. По словам Мазо, игра «поэтическая», и её смысл «не сформулировать», он возникает в момент присутствия в пространстве, «Её смысл становится понятен только тогда, когда вы в неё заходите. И вы не сможете его сформулировать. Это просто некий звон, который звенит у вас внутри» (Явцева). Эта формулировка указывает на специфический режим работы с игровой средой, в котором представление о пространстве намеренно лишено событийности. Код игры не предлагает целей, задач, прогрессии; он создаёт условия для пребывания. Пространственная практика сводится к минимуму: перемещение взгляда, наблюдение, ожидание неизвестно чего.

При этом хрущёвки за окном – не просто архитектурный фон, а культурно нагруженный образ, вызывающий комплекс ассоциаций про советское прошлое, провинциальность, типовую застройку как знак усреднённой жизни. Проживаемое пространство формируется на пересечении этих ассоциаций и непосредственного опыта присутствия. Пространство функционирует как аффективный ландшафт, оно порождает состояние переживания.

Сборник “Krai. Digital-poetry vol. 1” (<https://iliamazo.ru/krai>) под кураторством Ильи Мазо (2022), созданный коллективом авторов (Владимир Свистунов, Константин Каракушко, Мария Саакян, Андрей Орлов, Дмитрий Жданов, Александра Михайленко, Илья Михеев, Лина Расен, Владислав Беркут, Стас Хайдаров, Александр Шутенков, Полина Комягина, Андрей Орлов, Морозов Григорий, Андрей Шнайдер) в ходе резиденции по digital-поэзии Krai, представляет собой коллекцию пространственных решений, каждое из которых по-своему работает с поэтическим измерением игровой среды. Рассмотрим игры, входящие в данный сборник. «Метафизический Симулятор Троллейбуса» (2022) использует горизонтальное движение к горе на горизонте как метафору движения к цели, формируя классический топос пути. Пространство здесь организовано линейно, но эта линейность лишена телеологии, так как гора остаётся на горизонте, приближение к ней невозможно (пространство построено по принципу асимптоты). Представление о пространстве как о дороге, бесконечно ведущей куда-то, вступает в противоречие с проживаемым опытом бесконечного движения без прибытия.

“Cvetok” (2022) из того же сборника организует пространство свидания как территорию постепенного безумия. Отклонение от инструкции, предписывающей собрать пять цветов, ведёт к альтернативным связкам; пространство становится ветвящейся структурой выбора, где каждое решение порождает новую топографию. Здесь пространственная практика игрока непосредственно влияет на конфигурацию среды, так как выбор траектории – это выбор мира.

“ORG” (2022) превращает пространство в зону погони, где бюрократия репрезентирована через скорость и давление. Экзистенциальное напряжение производится динамическими характеристиками среды – сужением, ускорением, преследованием. Пространство здесь не созерцается, а переживается телесно, через необходимость реагировать, уклоняться, спасаться.

«Бегущая строка» (2022) предлагает наиболее радикальное решение. Текст поэмы буквально разбегается по пространству, и игрок должен «ловить» строки, спотыкаясь о препятствия. Чтение становится физическим действием, а ограничение восприятия, т. е. невозможность удержать всё, превращается в пространственную метафору ускользания смысла. Поэтический текст, традиционно существующий на плоскости страницы, получает трёхмерное измерение; пространственная практика чтения совпадает с практикой навигации.

«Спокойная комната» (2022) из того же сборника, уже рассмотренная в контексте мнемонических пространств, обнаруживает связь и с этой тематической группой. Сужающееся пространство детства является не только метафорой утраты памяти, но и экзистенциальным образом невозможности возвращения.

Серия Михаила Максимова «Клад и Зубочистка» (2024) возвращает телесность в цифровое пространство, связывая экзистенциальную проблематику с физическим опытом. «Клад» соединяет мнемонические

упражнения с визуальным качеством среды, успешное запоминание делает изображение чётким, неуспех – размытым. Память здесь выступает не содержанием сознания, а качеством присутствия в пространстве. Представление о пространстве, а точнее, его визуальная ясность, оказывается производным от практики игрока, от его способности удерживать информацию.

«Зубочистка» соединяет интимный телесный опыт очищения зубов с поэтической структурой венка сонетов. Утилитарное действие становится пространством для воспоминаний, а физические ощущения – триггерами для ментальных образов. Проживаемое пространство формируется на пересечении телесного и поэтического, рутинная практика наделяется смыслом через встроенную в неё литературную форму.

Рассмотренные произведения от “OVERSEAS” (2017) через «ШХД: Зима» (2019) и сборник “Krai” (2022) к серии Максимова (2024) позволяют выделить несколько стратегий пространственной работы с экзистенциальными и поэтическими вопросами.

Стратегия редукции, представленная «ШХД: Зима», устраняет нарратив и цели, чтобы обнажить само присутствие. Стратегия фрагментации, реализованная в “OVERSEAS”, множит пространства, создавая опыт несводимой множественности. Стратегия материализации, характерная для «Бегущей строки» и серии Максимова, превращает ментальные процессы – чтение, запоминание – в физические действия в пространстве. Стратегия ветвления, использованная в “Cvetok”, организует пространство как структуру следствий, где выбор траектории определяет топографию мира. Стратегия давления, применённая в “ORG”, создаёт экзистенциальное напряжение через динамические характеристики среды.

Работы этой группы конструируют пространство экзистенциально поэтического – среду, в которой смысл производится не через повествование или аргументацию, а через организацию опыта. Общим для всех стратегий является отказ от понимания пространства как нейтрального вместилища событий. Пространство во всех случаях выступает активным участником производства значения: оно не иллюстрирует экзистенциальные вопросы, а создаёт условия для их непосредственного переживания. В терминах лефеевской триады это означает, что проживаемое пространство здесь не надстраивается над представлением о пространстве и пространственной практикой, а совпадает с ними – или, точнее, поглощает их. Пространство перестаёт быть средством и становится целью; навигация превращается в форму философствования, где место аргумента занимает организация присутствия.

### *Специфика пространственных стратегий в российском арт-гейме*

Проведённый анализ позволяет зафиксировать ряд особенностей, отличающих работу с пространством в российском арт-гейме. Эти особенности не сводятся к использованию узнаваемых культурных референций или национальной тематики, они проявляются на уровне самих пространственных решений, в способах организации среды, в характере отношений между игроком и местом.

Наиболее очевидной чертой является устойчивое тяготение к камерным, замкнутым пространствам. Квартира в «ШХД: Зима», комнаты в “Club of June” и «Спокойной комнате», клуб у Балашова, деревенский дом в “AŞ Ritual”, кабина бульдозера у Максимова, троллейбус в «Метафизическом симуляторе» – большинство рассмотренных работ разворачивается в ограниченных средах, где горизонт перекрыт стенами или границами локации. Открытые пространства редки и функционируют иначе, чем можно было бы ожидать, не как территории для исследования, а как фон за окном, как недостижимый горизонт, как пространство, в которое можно упасть, но не войти. Космос за балконом у Макаркиной, заснеженные хрущёвки за стеклом у Мазо и Игнатова, гора на горизонте в «Метафизическом симуляторе» – всё это пространства взгляда, а не действия, они присутствуют, но остаются недоступными для освоения.

Эта камерность производит специфический режим присутствия, отличный от того, который характерен для западного арт-гейма с его традицией симуляторов ходьбы и открытых миров. К таковым относятся Journey (2013) студии thatgamecompany, Proteus (2013) Эда Кея и Дэвида Канаги, Everybody's Gone to the Rapture (2015) студии The Chinese Room, A Short Hike (2019) Адама Робинсона, Babbdi (2022) Сириуса и Леонарда Леметра. В этих играх пространство часто организовано как территория для исследования, как нечто, что должно быть пройдено, освоено, нанесено на внутреннюю карту игрока. В российских арт-геймах доминирует иная логика – не экспансии, а сжатия, не движения сквозь, а пребывания внутри. Игрок не покоряет пространство, а обживает его, и этот процесс может длиться бесконечно, потому что дело не в достижении цели, а в самом факте присутствия.

С этим связан и характерный акцент на вертикальных перемещениях. Спуск в подвал у Балашова, падение с балкона у Макаркиной, сужение комнаты сверху вниз в «Спокойной комнате» – вертикаль в российском арт-гейме нагружена значениями, которые горизонтальное движение обычно не несёт. В коммерческих играх, как и в значительной части западного арт-гейма, вертикаль часто связана с преодолением, с восхождением к цели, с наградой за усилие (NaissanceE (2014) Мавроса Седенью, GRIS (2018) Конрада Росета и Nomada Studio, Solar Ash (2021) студии Heart Machine, Chants of Sennaar (2023) Жульена Мойя и Томаса Панюэля). Здесь она работает как погружение, как уход внутрь, как движение к тому, что скрыто. Подвал у Балашова – место встречи с собой; падение у Макаркиной – безопасное пространство для проработки непроговариваемого; сжатие в «Спокойной комнате» – визуализация исчезающей памяти. Вертикаль оказывается измерением интроспекции, а не прогресса.

Отдельного внимания заслуживает работа с советским и постсоветским пространственным наследием. Хрущёвки за окном в «ШХД: Зима» – не просто архитектурный фон, а культурно нагруженный образ,

вызывающий у российского зрителя комплекс ассоциаций – типовая застройка, усреднённость, провинциальность, но одновременно и уют, и защищённость, и ностальгия по детству, проведённому в таких же квартирах. Конструктивистские здания у Насоновой несут иной заряд – это пространство утопического проекта, модернистского порыва, который не состоялся или был предан. Переделкино в «Тамагочечной» – пространство привилегии и несвободы одновременно, золотая клетка советской интеллигенции. Пустырь бульдозерной выставки – место травмы, насилия государства над искусством.

Все эти пространства функционируют как культурный код, однако арт-гейм не просто воспроизводит их – он проблематизирует, отстраняет, заставляет увидеть заново. Типовая квартира у Мазо и Игнатова лишена событийности, и именно это отсутствие события делает её видимой как пространство; обычно мы не замечаем среды, в которой живём, игра заставляет в ней задержаться, рассмотреть её. Советское пространство предстаёт одновременно как объект ностальгии и как источник тревоги, как утраченное и как то, от чего необходимо освободиться, и это двойственное отношение не разрешается, а удерживается.

Характерно также внимание к пространствам промежуточным, переходным, маргинальным. Уборные появляются и у Балашова, и у Макаркиной – топос, который в повседневности остаётся незамеченным, местом функциональным, но не значимым. В российском арт-гейме он становится местом сосредоточения смысла. Так, у Балашова – это точка финального отступления, у Макаркиной – убежище, доступное из любой точки путешествия. Подвалы, лестничные клетки, тамбуры – пространства, не предназначенные для публичной репрезентации, – оказываются местами подлинного присутствия. Это согласуется с определённой традицией в русской культуре, от петербургских дворов-колодцев до кухонных разговоров, где значимое происходит не на парадных площадях, а в закоулках, не на виду, а в укрытии.

Стоит также отметить, что в рассмотренных примерах преобладают пространства одиночества. Даже там, где присутствуют другие персонажи – танцующие в клубе у Балашова, участники ритуала в «AŞ Ritual», последователи в «ORG», – игрок остаётся отделённым от них. У Балашова это отделение травматично, у Макаркиной оно, напротив, терапевтично. В «AŞ Ritual» игрок занимает позицию внешнего наблюдателя, реципиента традиции, а не её носителя, он может войти в пространство ритуала, но не может стать его полноправным участником. Коллективность в российском арт-гейме чаще представлена как недоступная, утраченная или угрожающая, нежели как реализуемая. Пространства совместного присутствия существуют, но войти в них по-настоящему оказывается невозможно, или цена такого вхождения слишком высока.

Обращает на себя внимание и характерное отношение к границам. В западном арт-гейме граница нередко выступает как вызов – то, что должно быть проверено на прочность, преодолено, хотя бы символически нарушено. Традиция быстрого прохождения, глитч-арта, эксплойтов (выявления уязвимостей) формирует ожидание, что игрок будет искать лазейки, выходы за пределы дозволенного (Ars Doom (1995) Орхана Кипчака и Рейни Урбана, ioq3aPaint (2010) Джеймса Оливера, Stanley Parable (2011) Дэви Ридана и Уильяма Пью, Baba Is You (2019) Арви Тейкари). В рассмотренных российских арт-геймах такая установка почти не встречается. Границы приняты как данность, как условие, внутри которого разворачивается опыт. Игрок не пытается пробить стену, он исследует возможности в очерченном пространстве. Это не пассивность и не смирение; это иной модус отношения к ограничению.

Наконец, почти все рассмотренные произведения оперируют фиксированными средами. Процедурная генерация, рандомизация пространства, характерные для определённого направления в западном арт-гейме (Max Payne Cheats Only 1 (2004) группы JODI, Memory of a Broken Dimension (2014) Эзры Хансона-Уайта, The Magic Circle (2015) студии Question, Glitchspace (2016) студии Space Budgie), здесь практически не используются. Пространство не возникает заново при каждом запуске, оно ждёт игрока в неизменном виде, как конкретное, единственное, невозпроизводимое место. Это усиливает ощущение пространства-памятника, пространства-документа, среда несёт на себе отпечаток авторского присутствия, она выстроена, а не сгенерирована, и эта выстроенность ощущается. Российский арт-гейм тяготеет к пространству как высказыванию, а не как к системе возможностей.

Перечисленные особенности не образуют жёсткого набора признаков и не встречаются в каждой работе в полном объёме. Они скорее намечают определённую тенденцию, силовое поле, внутри которого российские художники работают с игровым пространством. Вероятно, эта тенденция связана с культурным контекстом – советским и постсоветским опытом пространства, его ограничениями и его символикой, – но не сводится к прямому отражению этого опыта. Она проявляется в формальных решениях, например, в выборе масштаба среды, в организации границ, в распределении доступного и недоступного, в способах позиционирования игрока относительно других.

Российский арт-гейм систематически работает с напряжением между представлением о пространстве и проживаемым опытом. Советская квартира, танцплощадка, исторический топос – все эти среды несут определённые ожидания, заданные культурным кодом; работы художников эти ожидания остраивают, переворачивают, обнажают их условность. Российский арт-гейм использует редуцированную природу игрового пространства не для упрощения, а для концентрации. Камерность, ограниченность, лаконичность средств – всё это позволяет довести символическую структуру до предельной ясности, сделать её не фоном для действия, а самим предметом внимания. Пространство в этих работах не служит чему-то иному – оно само становится тем, с чем игрок имеет дело, тем, что он проживает.

## Заключение

Проведённое исследование позволяет сформулировать ряд выводов. Анализ теоретических оснований пространственного подхода к изучению видеоигр показал продуктивность синтеза концепций Анри Лефевра и Эспена Аарсета. Лефевровская триада позволяет удерживать в поле зрения одновременно производственный контекст, формальную структуру и проживаемый опыт, не редуцируя один аспект к другому. Аарсетовское понимание игрового пространства как символической структуры, несводимой к визуальной репрезентации, дополняет эту рамку вниманием к медиальной специфике, дискретности, топологической (а не метрической) организации, примату функции над изображением. Совместное применение этих подходов оказалось особенно эффективным для анализа арт-гейма, который осознанно проблематизирует конвенции медиума и делает видимыми механизмы пространственного производства.

Анализ игровых пространств в работах российских художников, сгруппированных по тематическому принципу, выявил четыре устойчивые конфигурации. Пространство социальных отношений моделирует структуры включения и исключения, превращая среду в медиум отношений между субъектом и социальным миром. Пространство памяти исследует возможности и границы пространственной фиксации прошлого от утверждения архивирующей функции до констатации её невозможности. Историческое пространство функционирует как анти-монумент, архивирующий травму через симуляцию соучастия и превращающий игрока из свидетеля в участника. Экзистенциальное пространство становится средой производства состояний, где смысл возникает не из нарратива, а из самого факта присутствия.

Выявление специфики пространственных стратегий в российском арт-гейме позволило зафиксировать ряд характерных черт: тяготение к камерным, замкнутым пространствам; акцент на вертикальных перемещениях как измерении интроспекции; работу с советским и постсоветским пространственным наследием как культурным кодом, подлежащим проблематизации; внимание к промежуточным, маргинальным топосам; преобладание пространств одиночества; принятие границ как условия опыта, а не препятствия для преодоления; преимущественное использование фиксированных сред. Эти особенности образуют не жёсткий набор признаков, но смысловое поле, внутри которого российские художники работают с игровым пространством, используя его редуцирующую природу не для упрощения, а для концентрации символической структуры.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с расширением корпуса анализируемых работ, сопоставительным анализом российского арт-гейма с практиками художников других стран постсоветского пространства, а также с изучением институциональных условий производства и рецепции арт-игр в контексте современного российского искусства.

## Материалы исследования | Research materials

1. Явцева А. Фантастическая digital-поэзия и где она обитает // Библиотека поэзии: сайт. <https://poet-lib.ru/fantastic-digital-poetry>

## Источники | References

1. Лефевр А. Производство пространства / пер. с фр. И. Стаф. М.: Strelka Press, 2015.
2. Рогозин Д. Как работает автоэтнография? // Социологическое обозрение. 2015. Т. 14. № 1.
3. Соджа Э. У. Дигитальные сообщества, Сим-сити и гиперреальность повседневной жизни // Proect International. 2007. № 15.
4. Фуко М. Пространство, знание и власть // Фуко М. Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью: в 3 ч. М.: Праксис, 2006. Ч. 3.
5. Aarseth E. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game // Cybertext Yearbook 2000 / ed. M. Eskelinen, R. Koskimaa. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2001.
6. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: John Hopkins UP, 1997.
7. Aarseth E., Calleja G. The Word Game: The Ontology of an Undefinable Object // Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. Pacific Grove, CA, 2015.
8. Aarseth E., Gunzel S. Ludotopia. Spaces, places and territories in computer games. Bielfeld: Verlag, 2019.
9. Abatangelo R. S. Environmental Storytelling and Active Spectatorship in Walking Simulators and Exploration Theatre // Conference Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads. Msida, 2025.
10. Arjoranta J. Real-Time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games: дисс. ... д. филос. н. Jyväskylä, 2015.
11. Attademo G. Narrative Space in Videogames. Cham, 2023.
12. Bainbridge W. S. Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual. N. Y.: Springer Publishing, 2010.
13. Beattie L. Symbiotic Autoethnography. Moving Beyond the Boundaries of Qualitative Methodologies. L.: Bloomsbury Publishing, 2022.
14. Diodato R. Aesthetics of the Virtual. Albany: Suny Press, 2012.
15. Flynn B. The Morphology of Space in Virtual Heritage. Cambridge: MIT Press, 2007.

16. Flynn B. Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game // Media and Culture. 2000. Vol. 3. Iss. 5.
17. Flynn B. The Navigator's Experience: An Examination of the Spatial in Computer Games // The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics / ed. by M. Swalwell, J. Wilson. Jefferson, NC: McFarland, 2008.
18. Gerber A., Götz U. Architectonics of Game Spaces. The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real. Milano, 2019.
19. Günzel S. The Space-Image: Interactivity and Spatiality of Computer Games // DIGAREC Series: Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference / ed. by S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.
20. Hoek K., Zagal J. Analyzing the Challenge of Navigation through the Metroid Series // Conference Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads. Msida, 2025.
21. Igarzábal A. F. Time and Space in Video Games: дисс. ... д. филос. н. Cologne, 2018.
22. Işığan A. The production of subjects and space in videogames // Game. 2013. Iss. 02.
23. Jenkins H. Narrative Spaces // Space Time Play / ed. by F. von Borries, S. Walz, M. Böttger. Basel – Berlin – Boston: Birkhäuser, 2007.
24. Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture // First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004.
25. Murray J. Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. N. Y.: Free Press, 1997.
26. Nitsche M. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game World. Cambridge – L.: The MIT Press, 2008.
27. Parker F. An Art World for Artgames // Indi eh. 2013. Vol. 7. № 11.
28. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore – L.: The Johns Hopkins University Press, 2001.
29. Sharp J. Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art. Cambridge: MIT Press, 2015.
30. Soja E. W. Taking space personally // The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives / ed. by B. Warf, S. Arias. N. Y. – L.: Routledge, 2008.
31. Taylor L. When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player // Game Studies. 2003. Vol. 3. Iss. 2.

#### Информация об авторах | Author information

**RU**

**Никитина Александра Валерьевна**<sup>1</sup>, к. филос. н.

<sup>1</sup> Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары

**EN**

**Aleksandra Valeryevna Nikitina**<sup>1</sup>, PhD

<sup>1</sup> Yakovlev Chuvash Pedagogical University, Cheboksary

<sup>1</sup> [sashokyd@gmail.com](mailto:sashokyd@gmail.com)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 10.12.2025; опубликовано online (published online): 27.01.2026.

**Ключевые слова (keywords):** арт-гейм; игровое пространство; российская независимая игровая сцена; пространственный нарратив; производство пространства; art game; game space; Russian independent game scene; spatial narrative; production of space.