

Лапшин Павел Викторович

ИНТЕГРАЦИЯ КАТЕГОРИИ "ВРЕМЯ" В КОНТЕКСТ СЮЖЕТА И МЕХАНИК ВИДЕОИГРЫ "BRAID"

В статье с точки зрения искусствоведения изучаются видеоигра "Braid" и средства ее художественной выразительности. Внимание автора обращено на категорию "времени" в пространстве игры. Время рассматривается как самостоятельно интегрированная в контекст сеттинга, сюжета и игровых механик структура. Проводится анализ с точки зрения гейм-дизайна, позволяющий показать, как философская категория становится средством трансляции постмодернистских смыслов и значений, являясь одновременно инструментом, элементом и непосредственным участником игрового процесса.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/11/27.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 11(85) С. 107-111. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/11/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

7. Скрипкин И. Статистика народного образования в Татарской Республике // Вестник просвещения. 1921. № 1. С. 13-15.
8. Труды Центрального Статистического Управления. М., 1921. Т. VIII. Вып. I. Статистический ежегодник 1918-1920. 691 с.
9. Тугаев М. З. Октябрь и просвещение. Очерки истории просвещения в Татарии накануне Октябрьской революции и в первые годы Советской власти. Казань: КГПИ, 1970. 444 с.

FORMATION OF PUPILS' COMPOSITION IN THE I LEVEL SCHOOLS OF KAZAN IN 1918-1920

Krashennikova Tat'yana Petrovna, Ph. D. in History, Associate Professor
Shuvalova Elena Mikhailovna, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor
Kazan (Volga region) Federal University
tatyana.vdovina@mail.ru; elena.shuvalowa2011@yandex.ru

The article analyzes the features of the organization and functioning of the school network in Kazan during the first post-revolutionary years (1918-1920). The implementation of one of the key principles of the Decree of the All-Russian Central Executive Committee of the RSFSR "On a Unified Labour School" on the compulsory education is considered. On the basis of archival documents, the selection process and the composition of pupils of the Russian city schools of the I level are studied, the reasons for sifting out of pupils, including the influence of social and economic factors, are revealed.

Key words and phrases: People's Commissariat of Education; unified labour school; Kazan; multinational composition of population; Russian city schools of I level; contingent of pupils; questioning; statistics.

УДК 31.316.733

Искусствоведение

В статье с точки зрения искусствоведения изучаются видеоигра «Braid» и средства ее художественной выразительности. Внимание автора обращено на категорию «времени» в пространстве игры. Время рассматривается как самостоятельно интегрированная в контекст сеттинга, сюжета и игровых механик структура. Проводится анализ с точки зрения гейм-дизайна, позволяющий показать, как философская категория становится средством трансляции постмодернистских смыслов и значений, являясь одновременно инструментом, элементом и непосредственным участником игрового процесса.

Ключевые слова и фразы: игра; видеоигра; «Braid»; время; сюжет; гейм-дизайн; искусство.

Лапшин Павел Викторович

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарева, г. Саранск
pavlapsh@gmail.com

ИНТЕГРАЦИЯ КАТЕГОРИИ «ВРЕМЯ» В КОНТЕКСТ СЮЖЕТА И МЕХАНИК ВИДЕОИГРЫ «BRAID»

Изучение видеоигр неразрывно связано с исследовательским подходом в современном искусствознании. С начала 1920-х годов категория времени отдалается от классического подхода (единства времени, места, действия) в поиске новых средств и инструментов художественной выразительности и обоснованности. Традиция постмодернизма заложила фундамент, который за важнейшими классическими философскими категориями искусства («образ», «пространство», «время», «текст») закрепил истолкование как метод с множеством смыслов и значений, ограничивающийся знаниями интерпретирующего. Данные категории начинают работать как онтологические категории, описывающие совокупность художественных практик. Они выступают в качестве ориентиров для организации восприятия произведения искусства и служат залогом его существования. Кинематограф один из первых стал исследовать идею манипуляций временем в визуальной среде, опираясь на сценарные находки и средства монтажа. Культовые кинофильмы (*Назад в будущее*, *Матрица*, *Эффект бабочки*) опередили общую культурную парадигму и закрепили условности демонстрации этих манипуляций в массовом сознании. Другим примером манипуляций со временными структурами можно считать различные эксперименты, которые получили распространение в видеоигровой сфере. Время – ключевой компонент любой игры, без которой она не может существовать. Согласно Й. Хейзинге, игре предаются в «свободное время», она имеет «временные рамки» [3, с. 32]. Время в видеоиграх с начала их существования выполняло функцию фиксации условного (положительного или отрицательного) результата игрока в виртуальном пространстве. Использовалось в качестве инструмента подсчета игровой сессии в целом. Например, выполняло функцию таймера в файтингах. Проблема введения более сложных временных паттернов в игровые нарративные пространства долгое время оставалась нереализуемой, как с технической, так и художественной точек зрения.

Начиная с 2000-х, в видеоигровой среде уже имеющиеся технологии позволяли использовать время как инструмент повествования или механизм геймплея. Первыми играми, в которых данная категория была вписана в сюжет или персонажи имели возможность как-либо влиять на время, стали: *Chrono Trigger* (1995), *Max Payne* (2001), *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003). Остановка, перемотка или путешествие во времени,

помимо выполнения декоративной, зрелищной функции, являлись либо завязкой, но не двигателем сюжета, или шансом избежать смерти, преодолев сложный участок уровня. Диапазон доступных возможностей был скорее демонстрацией превосходства игрока над игрой, которую ему предоставляли разработчики, они не имели художественной ценности. Это был своего рода спецэффект без смысловой нагрузки. В связи с этим фактом в рамках данной статьи мы рассмотрим процесс, в ходе которого категория времени переходит границу игровой условности и оказывается в области средств художественной выразительности, становясь соучастником и спутником играющего. А также рассмотрим, как интеграция этой категории влияет на раскрытие и понимание сюжета и обозначает точки соприкосновения с чувственным опытом игрока посредством механик, заложенных в игру. Цель данной статьи – на примере видеоигры «Braid» описать и зафиксировать переход и интеграцию данного явления.

Основные работы, на которые опирается статья, относятся к сфере гейм-дизайна, что позволяет понять и раскрыть рассматриваемую проблему, так как за создание оригинальной игровой концепции и ее механик ответственен гейм-дизайнер. В книге С. Свинка “Game Feel. A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation” рассматривается категория «игровых ощущений» как скрытого языка, который еще не был полностью сформулирован. Чувства и ощущения – это строительные блоки, на которых зиждется игровой дизайн. Затрагивается тема важности метафоры как творческого метода. Книга Дж. Шелл “The Art of Game Design” рассматривает фундаментальные принципы гейм-дизайна, демонстрирует как методы, использовавшиеся в карточных и настольных играх, находят свое применение в высокобюджетных проектах. Книга С. Роджерс “Level Up. The Guide to Great Game Design” – руководство, содержащее базовые принципы для создания видеоигр.

«Braid» («хитросплетение», «тесма») – вышедший в 2008 году двухмерный платформер гейм-дизайнера Джонатана Блоу и художника Дэвида Хеллмана. Разработка игры началась в декабре 2004 года. В 2006 к проекту присоединился художник Дэвид Хеллман, до этого работавший художником-иллюстратором в книжной области. Создал комиксы “*A Lesson Is Learned, but the Damage Is Irreversible*” и “*Second Quest*”.

Для точного понимания жанра «платформер» воспользуемся предложенным Роджерсом определением: «Платформер – это платформенная (множество поверхностей, находящихся на разных уровнях высоты) игра, часто предусматривающая преодоление опасностей игрового мира посредством прыжков, качения или отскоков. Стрельба, элементы боя могут быть включены» [5, р. 22]. Драматургия игры выстроена на различии того, что «представлено» для игрока, и того, что заложено автором «на самом деле». История, положенная в основу сюжета, рассказывает о Тиме (Tim). Вместе с ним игрок должен совершить путешествие через 6 игровых миров, находящихся внутри виртуального дома главного героя. Имя главного героя созвучно английскому слову «время» (Tim – Time). Таким образом метафора игрока, играющего «временем во времени», становится очевидной. В каждом из миров время работает по разным физическим законам. На уровнях разбросаны кусочки пазла, собрав которые, игроющему необходимо сложить цельную картину, уникальную для каждого из миров. Если собрать их все воедино, откроется путь к концовке. Текстовой основой сюжета становятся маленькие зеленые книги, встречающие игрока на входе в миры. В них содержится ключевая информация для достраивания событий, происходящих в пространстве игры. Главной задачей Тима является спасение таинственной Принцессы, упоминания о которой расплывчаты. Похожим образом выстроена сюжетная составляющая классической игры *Super Mario Bros.* (1985), где водопроводчик отправляется на поиски похищенной злодеем принцессы.

Что есть время? «Время – основная (наряду с пространством) форма существования материи, заключающаяся в закономерной координации сменяющих друг друга явлений. Оно существует объективно и неразрывно связано с движущейся материей» [1]. Время ускоряется, когда человеку весело. Его течение замедляется в моменты угрозы и экстремальных ситуаций. Оно искажается под действием различных веществ. Восприятие становится более абстрактным, похожим на сон, иллюзию, галлюцинацию. Существует множество методов искажения времени. В данном случае мы используем это слово как синоним слова «манипуляция». Исследования по теме искажений демонстрируют связь между восприятием времени и непрерывным движением. Быстро перемещающиеся геометрические фигуры создают иллюзию, что находятся перед зрителем дольше, чем статичный объект. Временные иллюзии в действительности являются аудиовизуальными [4]. Вера в предлагаемые обстоятельства, приостановка неверия – одни из ключевых условий для существования визуального творчества. Они делают зрителя сопричастным к действию, происходящему на сцене или экране, становясь проводниками чувственного опыта. Сценическое или экранное время – пример такого искажения. Можем ли мы утверждать, что механика манипуляций временем в видеоигре может быть посредником идей и смыслов между создателем-рассказчиком и зрителем-игроком?

Рассмотрим более подробно структуру и механику каждого из миров «Braid». Джесси Шелл отмечает: «Сама по себе игра – это не опыт, она лишь делает его возможным. Опыт – это воображаемая вещь. Наши возможности ограничиваются созданием артефактов (своды правил, игровые доски, компьютерные программы), которые создают определенные виды опыта, когда игрок с ними взаимодействует» [6, р. 7]. Писатель или сценарист в традиционном понимании создают линейный невербальный опыт. Поэтому главной целью для Блоу было создание уникального игрового опыта в каждом из миров, где время стало инструментом повествования с органично вплетёнными в механику платформера транслированием субъективных идей. Существует множество способов определить элементы, формирующие видеоигру. Мы воспользуемся концепцией, предложенной Шеллом. Это прежде всего – механика, история, эстетика, технология. Технология менее заметна, тогда как эстетика более различима, в отличие от остальных элементов. Механика – это все правила и процессы любой игры. «Механики описывают цель, методы, которыми может или не может пользоваться игрок в процессе достижения цели, а также события, которые с ним происходят, когда он выбирает метод,

более подходящий для прогресса» [Ibidem, p. 37]. Линейные типы опыта, которые предоставляют книги или кино, включают в себя эстетику, историю и технологию, однако в них отсутствует механика. Механика – это то, что делает игру игрой. Возможность влиять на происходящее – это основа того, что должен сделать гейм-дизайнер. Он должен создать иллюзию выбора вариантов и их последствий. Игровая история – это событийная последовательность. Она может быть как линейной, так и нелинейной. Перед тем как рассказать историю, стоит определиться с механиками, которые будут усиливать ее слабые стороны и обеспечивать ее развитие. Эстетика – внешний элемент, то, как игра выглядит и звучит. Эстетика – важный аспект, так как имеет прямое отношение к получаемому опыту. Визуальное искусство будет сильнее всего передавать опыт через зрительный компонент. Технология – лишь посредник, набор средств. Это ядро, полностью скрытое от зрителя. Стивен Свинк отмечает, что механика любой игры может видоизменяться, ощущаться по-разному в процессе. «В *Half-Life* игрок находит новое оружие постепенно, затем теряет все в середине. Разработчики заставляют нас начинать сбор вновь. Искусственно созданный дискомфорт резко меняет ощущения от игрового процесса, вызывая целый спектр чувств “защищенного” зрителя, находящегося по ту сторону» [7, p. 90].

Первый мир, доступный для посещения в «Braid», является вторым и носит название «Время и прощение» (2. Time and Forgiveness). «Тим отправился на поиски, чтобы спасти Принцессу. Ее схватило ужасное и злое чудовище. Все это произошло из-за того, что Тим совершил ошибку. И не одну». Данная экспозиция – текст первой зеленой книги, которую встречает игрок. Дарование возможности управления временем в искусстве мы чаще всего встретим в контексте ситуации исправления какой-либо роковой ошибки. Ошибка – основной стимул, базис. В этом мире персонаж может двигаться вправо и влево, лазать и прыгать на головы «монстрам» (в данном контексте это слово не совсем корректно, так как в «Braid» монстры не являются врагами в их привычном понимании, по мере прохождения необходимо будет использовать их в дальнейшем для достижения прогресса, то есть они станут своего рода партнерами). Подобная игровая механика используется в любом классическом платформере. Главное отличие от классической концепции платформера игрок понимает после первой неудачи, провалившись в яму с шипами или неточно рассчитав траекторию прыжка на врага. Протагонист способен отматывать время назад и переиграть ситуацию снова, без последствий. Прощение – основной лейтмотив этого мира. Игра прощает игрока и учит, что в пространстве игры он сможет исправить абсолютно любую ошибку. После сбора всех кусочков пазла играющий собирает картину, на которой в порыве страсти изображен юноша, опрокидывающий бутылку с вином. На его лице видно удивление, создается впечатление, что он знает о том, как исправить ситуацию. Картина делает акцент на исправлении бытовой ошибки. Цветовая гамма мира насыщена яркими акварельными цветами, светит солнце. Время – наш друг и союзник, это подтверждается текстами зеленых книг. «Наш мир, с его причинно-следственными связями, научил нас быть скупыми на прощения. Прощая слишком часто и быстро забывая, мы рискуем получить рану, которая не заживет никогда. Но если научиться на собственной ошибке, разве мы не должны быть за это вознаграждены? Ошибки Тима и Принцессы сокрыты друг от друга, запечатаны меж складок времени, надежно» (здесь и далее в кавычках будет использоваться игровая текст. – П. Л.).

Второй по мере прохождения (третий в рамках повествования) мир называется «Время и тайна» (3. Time and Mystery). Здесь не все подвластно времени. Например, некоторые ключи, враги или кусочки мозаики. На объекты, подсвеченные мерцающим зеленым цветом, не влияет перемотка времени. После оптимистичного начала механика «Braid» деконструирует себя, заставляет принять факт, что некоторые условности в рамках игры изменить все же нельзя. Опрокидывание ожиданий, создание неудобных для игрока ситуаций заставляют с тревогой ожидать дальнейшего развития событий. Это чувство будет только усиливаться. Тайна в данном случае – лишь подоплека для нагнетания атмосферы. Тайными остаются причины неподчинения подсвеченных объектов. С точки зрения гейм-дизайна именно в этом моменте у игры появляется глубина. Таким образом из союзника время превращается в нейтральную субстанцию. Полностью разрушаются логика и устройство предыдущего мира, игровой процесс меняет концепцию. Преобладает меланхолическое настроение, в локациях идет дождь. На картине изображен пьяный человек с растрепанными соломенными волосами. Он держит фужер с вином. Опамятение придает времени иную форму и структуру, некоторые вещи становятся недоступными для осязания или понимания в обмен на свободу от его оков. Эта метафора находит отражение в этом мире. «Тиму нужна была свобода. Ему необходимо хоть иногда, быть свободным от заботливых рук Принцессы. Вдалеке он увидел замок, на котором флаги развивались, даже когда не было ветра, а хлеб на кухне всегда был теплым».

Следующий мир – «Время и место» (4. Time and Place). Все элементы здесь зависят от передвижения и нахождения героя в плоскости уровня. Если игрок идет вправо, время движется вперед, включая механизмы и заставляя двигаться врагов по особой траектории. Если влево, то назад. Во время бездействия объекты на уровнях статичны. Музыка звучит только во время движения. На объекты, подсвеченные зеленым, как и в предыдущем мире, не влияет ход времени. Механика обрастает новыми деталями, сохраняя при этом часть введенных правил из предыдущих миров. Зависимость места и времени подчеркивается буквально. Игрок становится заложником времени. В этом мире графическая составляющая становится нейтральной, больше белого и синего цветов, преобладают пышные тусклые облака. Интересен контраст, когда яркие облака перед входом в каждый новый мир, дающие надежду и положительный заряд, позднее вступают в противоречие с художественным оформлением. Этот мир пронизывают тоска и ностальгия по прошлому, детским годам и упущенным возможностям. У воспоминаний есть свое пространство, им также присуща длительность. Вспоминая место, невозможно обойтись без привязки ко времени. В этот момент воспоминание будет отождествляться одновременно и с местом, и со временем нашего пребывания. Это подчеркивает картина мира, на которой изображен силуэт мальчика, заглядывающего в детскую комнату. Комната наполнена множеством

деталей: кепка, игрушечные самолеты, необузданная постель, приставка *Commodore 64*, флаги. «Путешествуя, Тим не раз ощущал, как каждое место вызывает в нем волнение, порождает воспоминания. Так разве нельзя найти Принцессу, просто блуждая с места на место, прислушиваясь к чувствам? Они обязаны привести его к тому замку, где её руки обнимут его, будто это уже случилось и ему нужно лишь вспомнить».

«Время и решение» (5. Time and Decision). В этом мире каждый раз, когда игрок воспользуется перемоткой, у протагониста появится теневой двойник. Тень повторяет все действия до момента перемотки. В очередной раз видимое устройство мира кардинальным образом отличается от предыдущих. Из заложника времени и места игрок вновь становится свободным, имея возможность быть в двух местах одновременно. Насколько оправданна остается эта свобода? Механика данного мира позволяет стать свидетелем ситуации и ответить на вопрос: а что если бы я был в двух местах одновременно? Довольно часто в дуальной ситуации принятия решений мы хотим выбрать оба предложенных варианта для достижения максимальной выгоды. В визуальном исполнении пятый мир похож на второй, здесь также идет дождь. Музыкальная тема имеет два мотива, которые параллельно ложатся друг на друга, усиливая метафору двойника. Зеленых книг с информацией о происходящем становится меньше. На картине видим аэропорт и двух одинаковых людей, при первом рассмотрении – близнецов. Один из них, угрюмый, сидит в зале ожидания и пьет лимонад, второй с улыбкой на лице торопливо идет вправо. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что это один и тот же человек, это подчеркивается деталями одежды. Для одного время упущено, он опоздал на самолет, для другого все сложилось удачнее, он спешит на посадку. Время относительно. «Однажды они оба поняли, что время пришло. Он бы сказал: “Мне нужно спасти Принцессу”, но ему не стоило этого делать. Поцеловав ее напоследок, он вышел. Спустя столько ночей она по-прежнему любит его, словно он остался. Будь проклята эта Принцесса».

«Нерешительность» (6. Hesitance). Игрок получает в свое распоряжение кольцо для замедления времени – чем ближе к его ореолу объекты, тем медленнее они движутся. Время из «теневого партнера» становится карманным другом. Создается иллюзия, в которой игрок наконец стал обладателем времени, укротив его и получив главный трофей. Этот мир – самый футуристичный с художественной точки зрения, в нем преобладает серая гамма, множество разрушенных фресок и статуй. Кольцо как символ имеет множество интерпретаций и толкований. Воспользуемся самой простой. Кольцо – это символ преданности и верности, кому или чему-либо. Находим этому подтверждение в игре: «В идеальном мире кольцо было бы символом счастья, знаком бесконечной преданности. Даже если он никогда не найдет Принцессу, он не закончит поиски и продолжит носить кольцо. Но оно выдает тебя. Оно сияет, подает предупредительный сигнал, будто маяк. С кольцом трудно подходить к людям. Тим научился прятать его в карман, когда его нет на пальце, возникает чувство, будто часть тебя испаряется». Картина этого мира – последняя, открывающая доступ к чердаку дома, финалу игры. На ней изображен мужчина с соломенными волосами, которого игрок уже видел в третьем мире. Он стоит перед мусорным баком посреди улицы, позади ярких вывесок. Его печальный взгляд устремлен на светящееся полыхающее кольцо, лежащее на поддоне сверху мусорной корзины. Таким образом, с точки зрения визуальных ассоциаций игрок понимает, что в пяти картинах изображены события жизни человека с соломенными волосами, его детство, юность, зрелость, неудачный брак, прожигание жизни. Однако он не похож на Тима.

Последний мир – первый в рамках повествования «безымянный». Это завязка внутреннего сюжета, здесь нет необходимости собирать куски мозаики. Время всегда движется назад, несмотря на действия игрока. Герой остался без кольца. Темно-синий фон этого мира освещают вспышки молний. Увядший цветок – ключевая метафора для этого места, он изображен на входной двери. «Похоже, что люди вроде Тима живут по иным законам мироздания, нежели другие. Больше всего он жаждет найти Принцессу и наконец понять ее. Для него это будет искрящийся момент, который охватит весь мир и раскроет все секреты. Момент, который осветит построенный дворец». В последней локации игрок впервые встречает Принцессу. Она появляется сверху, её крепко сжимает неизвестный рыцарь, ей некомфортно, она хочет вырваться. Рыцарь предстает в качестве главного злодея. Спустя момент Принцесса вырывается из объятий и бежит вправо сверху экрана. Игрок следует за ней по нижней части, путь напрямую вверх ему недоступен. Во время движения позади появляется огонь, сжигая уровень и не позволяя двигаться назад. Достигнув дома Принцессы, время останавливается, создается ощущение тотального вакуума. Игрок видит спящую Принцессу в покоях, войти внутрь невозможно. Единственным доступным вариантом остается возможность отмотать время назад. С точки зрения гейм-дизайна этот момент кульминационный. Во время перемотки уровень проигрывается задом наперед, происходит понимание, что Принцесса убегает от Тима, от игрока, она боится его, он и есть ее истинный преследователь. Принцесса прыгает в объятия к рыцарю, и он спасает ее, унося вверх. Главным «монстром» оказывается игрок и время.

Современные видеоигры представляют собой постоянно меняющиеся сложные социокультурные структуры с динамически изменяемыми контекстами и смыслами, складывающимися и разрушающимися в виртуальном пространстве. Ю. А. Кондратенко в статье «Философии искусства и проблема интерпретации реальности в художественных практиках XX века» отмечает: «Гибкость виртуального пространства достигается различными способами языкового выражения. Основой для них служит не столько поиск каких-либо новых средств и материалов, сколько развитие новых способов выразительного мышления, способностей рефлексировать с иных позиций, когда мир видится иначе или “странным образом”» [2, с. 51]. Проанализировав «Braid», мы пришли к выводу, что эта игра – пример современной интерпретации классического платформера, сделавшей время соучастником игрового процесса, на равных с играющим. «Braid» в сущности и есть поиск новых способов выразительного мышления через экран монитора. Средства художественной выразительности данной игры гармонично подчеркивают и обогащают происходящее на экране. Процесс создания смыслов сегодня осуществляется как в виртуальном игровом мире, так и в реальном мире социальных

взаимодействий. Игровая интерпретация выходит за рамки привычных категорий, ведя диалог в виртуальном пространстве. Весь полученный опыт будет целиком зависеть от индивидуального подхода и личности игрока. Категория времени становится главным средством передачи заложенного смысла, являясь как инструментом, так и элементом игрового процесса, своего рода «чистым опытом», передаваемым через ощущения, не существовавшим до этого в сфере видеоигровых развлечений. Смысл игры теперь не заключен в самой игре, а выражается через неё и через того, кто в неё играет. Блоу произвел деконструкцию двухмерного платформера, перевернув его классическую концепцию. В рамках видеоигры подобное случилось впервые и изменило облик игровой индустрии XXI века, а ее автор стал пионером, изменившим взгляд на компьютерные развлечения. Он создал собственный уникальный язык повествования, переплетающийся с игровым процессом, невозможным в других видах искусства. Таким образом, не только невозможно «понять игру» вне опыта игры в неё, но и сама игра – это только часть настоящего опыта, играющего в неё.

Список источников

1. **Время** [Электронный ресурс] // Большая советская энциклопедия. URL: <http://bse.sci-lib.com/article006993.html> (дата обращения: 19.09.2017).
2. **Кондратенко Ю. А.** Философии искусства и проблема интерпретации реальности в художественных практиках XX века // Гуманитарные науки и образование. 2010. № 3 (3). С. 49-51.
3. **Хёйзинга Й.** Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
4. **Burdick A.** Time Is Contagious. How to Control the Subjective Experience of Time [Электронный ресурс]. URL: <http://nautil.us/issue/45/power/time-is-contagious> (дата обращения: 26.09.2017).
5. **Rodgers S.** Level Up! The Guide to Great Video Game Design. N. Y.: Wiley, 2014. 552 p.
6. **Schell J.** The Art of Game Design: A Book of Lenses. Florida: CRC Press, 2008. 520 p.
7. **Swink S.** Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Florida: CRC Press, 2008. 376 p.

INTEGRATION OF THE CATEGORY "TIME" INTO THE CONTEXT OF PLOT AND MECHANICS OF THE VIDEO GAME "BRAID"

Lapshin Pavel Viktorovich

*National Research Ogarev Mordovia State University, Saransk
pavlapsh@gmail.com*

In the article the video game "Braid" and the means of its artistic expressiveness are considered from the point of view of art criticism. The author's attention is drawn to the category "time" in the space of the game. Time is examined as a structure independently integrated into the context of the setting, plot and game mechanics. An analysis is carried out from the point of view of game design, which allows showing how a philosophical category becomes a means of translating postmodern meanings and senses, being at the same time an instrument, an element and a direct participant of the game process.

Key words and phrases: game; video game; "Braid"; time; plot; game design; art.

УДК 94(571)

Исторические науки и археология

В статье анализируются обстоятельства назначения главнокомандующим на Кавказе ген. П. Д. Цицианова, обусловленные как традициями кадровой политики российского правительства, так и особенностями региональной обстановки и представлениями о ней императора Александра I. В данной связи исследуются значимые нюансы российско-горского взаимодействия, имевшие место ко времени назначения на Кавказ П. Д. Цицианова, и впервые проводится анализ предписаний, данных ему высшей властью. Делается вывод, что развернутых инструкций относительно действий на Северном Кавказе П. Д. Цицианов из Петербурга не получил.

Ключевые слова и фразы: российско-горское взаимодействие; подданнические присяги; набеговая экспансия; исламизация горцев; интегрирование горцев в российскую государственную систему; российский Северный Кавказ.

Манаков Павел Владимирович

*Армавирский государственный педагогический университет
pv-manakov@mail.ru*

НАЗНАЧЕНИЕ ГЕНЕРАЛА П. Д. ЦИЦИАНОВА ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИМ НА КАВКАЗЕ (1802 Г.) В КОНТЕКСТЕ ОСОБЕННОСТЕЙ РЕГИОНАЛЬНОЙ ОБСТАНОВКИ И ЕЕ ВИДЕНИЯ ВЫСШЕЙ РОССИЙСКОЙ ВЛАСТЬЮ

Проблемы российско-горского взаимодействия остаются весьма дискуссионными в современной кавказоведческой историографии. Объективно опыт их анализа основывается и на применении «наработок» советского