



Low-level Eschatology: Ruins in Computer Games

Alexander S. Lenkevich

Research Centre for Media Philosophy; Laboratory for Computer Games Research;
ITMO University, Saint Petersburg, Russia. Email: [a_lenkevich\[at\]mail.ru](mailto:a_lenkevich@mail.ru)

Abstract

The ruins are a well-studied object in the history of culture. The article examines the ruins not only in terms of established approaches, but also from the perspective of media theory, visual ecology and game studies, new humanities oriented on exploring digital experience. Ruins in computer games, continuing the tradition of artificial ruins in European history, load the digital space with meaning, metaphysics, memory, stitch game and non-game contexts together and become a medium in its purest form – an intermediary that leads the gamer to the fragments of his identity, to the ruins of his inner experience. Digital ruins, fragmentary and partial in nature, reveal to us the pleasure of fragmentation and deconstruction that precede the new assemblage of reality. The article deals in addition with digital catastrophism, eschatology and ruinization in 11 bit studios games – *This War of Mine* (2014) and *Frostpunk* (2018).

Keywords

Ruins; Media; Computer Games; Game Studies; Visual Ecology; Eschatology; Interfaces



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Эсхатология на минималках: руины в компьютерных играх

Александр Сергеевич Ленкевич

Исследовательский центр медиафилософии; Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ); Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия. Email: [a_lenkevich\[at\]mail.ru](mailto:a_lenkevich@mail.ru)

Аннотация

Руины являются хорошо изученным объектом в истории культуры. В статье руины рассматриваются не только с точки зрения сложившихся подходов, но и с позиции теории медиа, визуальной экологии и *game studies*, молодых гуманитарных дисциплин, нацеленных на исследование цифрового опыта. Руины в компьютерных играх, продолжая традицию искусственных руин в европейской истории, нагружают цифровое пространство смыслом, метафизикой, памятью, сшивают игровые и неигровые контексты и становятся медиумом в чистом виде — посредником, который ведет геймера к осколкам его идентичности, к руинам его внутреннего опыта. Цифровые руины, фрагментарные и частичные по своей природе, открывают нам удовольствие от фрагментации и деконструкции, которые предшествуют новому ассамбляжу реальности. В статье отдельно рассматриваются цифровой катастрофизм, эсхатология и руинизация в играх 11 bit studios — *This War of Mine* (2014) и *Frostpunk* (2018).

Ключевые слова

руины; медиа; компьютерные игры; исследования компьютерных игр; визуальная экология; эсхатология; интерфейсы



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Пролог. Здесь будут руины

15 апреля 2019 года начался пожар в Соборе Парижской Богоматери, в результате чего обрушился шпиль XIX века и пострадала крыша XII–XIII вв. Объятый пламенем Собор — пылающие камни, дерево, свинец, ядовитые испарения которого затмили небо, — стал поэтическим символом эстетики разрушения, в которую очертя голову нырнула современность. На следующий день мир облетела шуточная новость о том, что для восстановления Собора используют 3D-модели из игры *Assassin's Creed Unity* (2014), действие которой происходит в Париже XVIII века. В серии *Assassin's Creed* от компании Ubisoft ставка делается на реалистичное, детальное, кропотливое воспроизведение исторического контекста, в том числе и архитектуры. Во время работы над *Assassin's Creed Unity* была создана реалистичная 3D-модель Собора — впрочем, без чертежей ее все равно невозможно использовать для реставрации¹. Поэтому сразу же стали говорить о цифровой копии Нотр-Дам-де-Пари, сделанной искусствоведом Эндрю Тэллоном с помощью лазерного сканирования (см., напр.: Лисовский, 2019а). Новый шпиль и архитектурные детали Собора стоит сделать с помощью 3D-принтера, по возможности используя в качестве сырья оставшийся пепел.

Как бы то ни было, этот пример достаточно ярко говорит о взаимосвязи между реальной архитектурой и цифровыми образами: возможно, в будущем разрушенные города и архитектурные памятники сохранятся только в нашей коллективной цифровой памяти. Созданные с помощью современных медиа образы и модели, с одной стороны, сохраняют прошлое, а с другой — содержат в себе инструменты контроля, консервации пространства, его музеефикации. Собственно, поэтому Поль Пресьядо предлагает вообще не восстанавливать Собор Парижской Богоматери, называя его Нотр-Дам-де-Руин, панк-памятником нового века:

«На рассвете собор, все еще курившийся, был красивее, чем когда-либо. Открытый неф, полный пепла, стал памятником иконоборческой истории культуры Запада. Произведение искусства не является произведением искусства, если оно не может быть уничтоженным и, следовательно, жить в воображении и представлении, если оно не может существовать в нематериальном музее тоски и желания, если его утрата не заслуживает сильного горя. Почему те, кто кричит о реконструкции, не могут оставить нам даже секунды на траур?» (Пресьядо, 2019).

Тема руин не является новой — *ruin studies* имеют вполне солидную историю. В этой статье будет представлен взгляд на руины с точки зрения теории медиа, *game studies* и визуальной экологии², т.е. с позиции молодых

1 Стоит отметить, что в рекламных целях компания Ubisoft практически сразу пожертвовала на реставрацию Собора 500 тыс. евро.
2 Проект визуальной экологии развивается в Центре медиафилософии (см., напр.: Колесникова, 2016; Савчук, 2016).



гуманитарных дисциплин, которые исследуют визуальную и цифровую среду. Для визуальной экологии важно отслеживать насилие, проистекающее от образов (Колесникова, 2013): цифровые образы активно вовлечены в процесс руинизации. Не только люди, разрушающие, жгущие, взрывающие материю, но и сами образы создают руины, потому что реальности трудно тягаться с цифровым идеалом.

В эссе «Город и ненависть» Жан Бодрийяр дал чеканную формулировку: идеальное (супермаркет, супермарио, супергород) порождает отбросы. По сравнению с идеалом все — отбросы:

«Когда строят образцовые города, создают образцовые функции, образцовые искусственные ансамбли, все остальное превращается как бы в остатки, в отбросы, в бесполезное наследие прошлого. Строя автостраду, супермаркет, супергород, вы автоматически превращаете все, что их окружает, в пустыню» (Бодрийяр, 1997).

В этом смысле наша повседневность, проходящая постоянную проверку качества (достаточно ли это фотогенично, как это будет смотреться, можно ли выложить в Instagram¹), руинизируется, затмеваемая цифровым идеалом. Здесь не хотелось бы принижать проблему физического разрушения архитектурных объектов: снос исторических памятников, отказ от своевременной реставрации, приводящий к ветшанию и разрушению зданий, буквальное стирание урбанистических ландшафтов и уничтожение городов, сел, церквей, манежей и т.д.² Руинизация пространства — серьезная проблема, в том числе и с точки зрения визуальной экологии. Руины — неизбежное следствие неолиберальной политики пространства, в которой «медленное разрушение окраин может сочетаться с “оптимистичными” инвестициями в центр» и в которой бросается все, что «невыгодно достраивать либо эксплуатировать» (Трубина, 2013). Кроме того, руины — негативное зеркало прогресса: они показывают нам, с одной стороны, устаревшее, то, что надо было оставить позади ради более технологичного, экологичного, эстетичного (со всей нестабильностью этих характеристик), а с другой — создают музей приукрашенного и отредактированного прошлого³.

В этой статье будут рассмотрены новые функции руин, моделируемые цифровыми медиа, а также собственно цифровые руины компьютерных игр. Первый раздел представляет собой обзор теории руин в контексте теории медиа. В конечном счете руины — это всегда руины воображаемого, в которых нам еще надо себя найти. Второй и третий разделы посвящены цифровым руинам, в том числе разбору завалов в играх 11 bit studios — *This War of Mine*

1 Социальная сеть, принадлежащая корпорации, которая признана экстремистской на территории РФ.

2 См. например, список разрушенных весной 2022 года архитектурных памятников Санкт-Петербурга (Касимов, Нежинская, Синочкин, 2022).

3 Пример такой редакции и консервации можно обнаружить в американском городе-призраке Боди (Калифорния), который моделирует Запад 1930-х гг. Об этом можно прочитать в антропологическом исследовании заброшенных городов (Кудряшов, 2016). То же самое можно обнаружить на руинах Детройта.



(2014) и *Frostpunk* (2018). Задача визуальной экологии — отрефлексировать режимы восприятия, научиться жить и коммуницировать с образами¹. Вполне возможно, что реальные города, вещи, люди — только словарь будущего цифрового языка. Грамматика построения его предложений формируется здесь и сейчас.

I. Руины в оптике теории медиа

В конце игры *The Beginner's Guide* (2015) Дэви Ридена камера возносится над разветвленным цифровым лабиринтом, который как бы представляет собой игровое пространство — коридоры, по которым путешествовал геймер. *The Beginner's Guide* — визуальный роман, в котором игрок, слушая рассказчика, бродит по недостроенным виртуальным мирам Коды, другого разработчика. Рассказчик, представившийся Дэви Риденом, размышляет о природе творчества, одиночестве, компьютерных играх и дружбе, попутно достраивая игровые лабиринты Коды, улучшая их, реставрируя, хотя в действительности об этом никто не просил. Эта игра-монолог не только деконструирует (и мистифицирует) геймдизайн и игровые структуры, но и подводит к ключевому тезису медиафилософии «медиа внутри нас» (Савчук, 2013). Компьютерные игры не просто интерактивное развлечение, но и интерфейс, позволяющий исследовать (и преобразовывать) внутренний опыт. В сущности, этот эффект производит любой сильный посредник, в том числе и руины — и в этом разделе руины будут рассмотрены как особый тип медиа, полностью раскрывающийся в цифровой форме.

Сами по себе развалины не имеют значения — руины возникают как результат отношения, что подчеркивает их медиальную природу. Впервые культ руин, как замечает культуролог Инга Томан, возник в античности, когда Рим захватил и разрушил Грецию (Томан, 2015) и руины стали предметом интереса, размышления, потребления. По этой же причине — отсутствие культивируемого интереса, выстраивания отношения — культа руин, к примеру, не сложилось в России, где развалины — это просто развалины (Томан, 2015), то, о чем следует быстрее забыть, что должно быть стерто. В конечном счете руины предполагают усилие по выстраиванию медиации. Жест радикального стирания прошлого тем не менее не российское изобретение: мы вступаем в эпоху абсолютного обновления и конверсии истории в эпоху Нового времени. Так, Рене Декарт пишет:

«...старые города, бывшие когда-то лишь небольшими поселениями и с течением времени ставшие большими городами, обычно скверно распланированы по сравнению с теми правильными площадями, которые инженер по своему усмотрению строит на равнине» (Декарт, 2006, с. 98).

1 Стоит обратить внимание на существующие исследования компьютерных игр с точки зрения визуальной экологии. Так, в работе М. М. Скоморох отмечаются различные сенсорные режимы компьютерных игр: от визуального до аудиального — что подчеркивает сложность игрового медиума (Скоморох, 2016).



Как известно, Декарт предпочитает строить на прочном, самостоятельно заложенном фундаменте и отвергает сомнительные положения, усвоенные в юности. Томас Гоббс высказывается более жестко: философское исследование начинается с «воображаемого уничтожения универсума» (Гоббс, 1989, с. 138). Мыслитель должен уничтожить мир в своем воображении, чтобы после в воображении же его и воссоздать, начиная с оснований. Познавать мы можем только то, что сконструировали сами (*verum — factum*¹), принцип, который впоследствии был развернут в «Критике чистого разума» И. Канта.

Жест Нового времени — жест стирания: истории, прошлого, традиции, руин. Начальный пункт — *tabula rasa* (Локк). Это подкрепляется сдвигами в научной картине мира, которые переживает эпоха. Как замечает И. Б. Томан:

«В XVII веке европейцам пришлось расстаться с геоцентрической картиной мира, на которой основывалось оптимистическое, исполненное веры в человека мировоззрение Возрождения. Достижения точных и естественных наук открыли безграничность мироздания и его бесконечную сложность» (Томан, 2015).

Логика модернизации и фундаментального переизобретения реальности, которая плохо согласуется с сохранением руин прошлого, доходит до предела и вплетается в ведущие интеллектуальные нарративы эпохи Просвещения, которое сражается с авторитетом, традицией и т.п. как с суеверием и предрассудком. При этом известный литературовед и исследователь руин Андреас Шенле обращает внимание на парадокс культуры: «руина начинает восприниматься как таковая, то есть не как груда мусора или дешевый строительный материал, именно в эпоху Просвещения», поскольку «Просвещению руины нужны как напоминание о том, что оно преодолело» (Шенле, 2009). Автор уточняет:

«С руинами плохо уживается просвещенческая идеология прогресса — они для нее являются лишь остатком того, что история уже преодолела, что она оставила позади. Поэтому грандиозные проекты реконструкции городов в XIX и XX веках, например планы барона Османа для Парижа и Роберта Мозеса для Нью-Йорка, предполагали полную очистку целых кварталов, выселение их жителей и разрушение старого облика города» (2009).

В свете вышесказанного можно пролить свет на особенности цифровых руин: они возникают в изначально пустом поле. Например, до цифровых руин в играх серии *Fallout* или *Metro* ничего нет — они и есть начальная точка. Руины в *The Beginner's Guide* рукотворные — к ним можно отнести не только визуальные лабиринты и полуразрушенные здания, но и строки кода, который не был оптимизирован или по какой-то причине оказался не нужен. В подобных завалах, как пчелы, трудятся цифровые археологи и энтузиасты,

1 Подробнее о принципе “*verum et factum convertuntur*” в контексте исследования новоевропейской метафизики можно прочитать в работах А. Г. Погоняйло, который замечает, что «“объясняющий миф” Гоббса — это новый, пробивающий себе дорогу в Новое время, способ познания, который точнее всего будет определить как *моделирование*» (Погоняйло, 2017, с. 278).



порой обнаруживающие брошенные разработчиками локации, персонажей и другие цифровые объекты.

Эстетизация руин начинается на рубеже XVIII–XIX веков, и прежде всего она связана с проектом романтиков (2009), хотя об эстетической функции руин писал уже Петрарка, на что указывают многие исследователи (Fuchs, 2017; Томан, 2015)¹. Как пишет во «Фрагментах из истории руин» Брайан Диллон:

«Романтизм превращает руину в символ всех видов художественного творчества; литературный или живописный фрагмент ценится выше, чем готовое или целостное произведение» (Диллон, 2015).

Известный переводчик и специалист по французской культуре С. Н. Зенкин связывает изменение в отношении к руинам с романтической словесностью: с начала XIX века в руинах находят не только покой и умиротворение, но источник угрозы, жуткое, хтоническое (Зенкин, 2001). Природные катастрофы XVIII века, переоткрытие на их фоне сюжета с гибелью Помпей, который «древнеримская культура фактически “не заметила”» (2001), заставляет по-новому взглянуть и на руины. Любопытно, что жители Помпей и Геркуланума, погибшие во время извержения Везувия в 79 году н.э., с удовольствием любовались руинами и окружали себя соответствующими визуальными образами:

«То, что для греков имело глубокий смысл, для римлян становилось забавой или модой. Так произошло и с руинами. На фресках, украшавших стены богатых вилл Помпей и Геркуланума, можно увидеть руины среди зелени, на фоне которых изображены сцены из греческой мифологии» (Томан, 2015).

Руины — след отсутствующего присутствия. Они показывают разруху, запустение, то, что остается после всего, т.е. будоражат в руинах знаки будущего отсутствия, распада, предчувствие смерти и в то же время некое запредельное существование, самосохранение в ветхости и самоотрицании. Способ жизни руин антикартезианский по преимуществу: не строить на новом фундаменте (и даже не расчищать для этого поле), а ветшать и прирастать, стираться и грезить.

Самый известный текст о руинах принадлежит перу Георга Зиммеля, который говорит:

«...неповторимое равновесие между механической, тяжелой, пассивно противодействующей давлению материей и формирующей, направляющей ввысь духовностью нарушается в то мгновение, когда строение разрушается. Ибо это означает, что силы природы начинают господствовать над созданием рук человеческих: равенство между природой и духом, которое воплотилось в строении, сдвигается в пользу природы. Этот сдвиг переходит в космическую трагедию, которая вызывает печаль в нашем восприятии каждой руины: разрушение предстает перед нами как месть природы за насилие, которое дух совершил над ней, формируя ее по своему образу» (Зиммель, 1996, с. 227).

1 Надо отметить, что впервые, как пишет И. Б. Томан, руины начинают оберегать как исторические памятники после буллы папы Пия II, изданной в 1462 году. До этого руины Рима, а также произведения искусства перерабатывают в строительный материал для новых сооружений (Томан, 2015).



Зиммель настаивает на том, что руина являет собой торжество природы над духом²: она демонстрирует, как в исчезающее и разрушающееся произведение духа вырастают другие силы и формы (с. 228). По Зиммелю, руины являются результатом творчества природы, а не человека, что сразу вызывает возражение, ведь многие руины в европейской истории носили рукотворный характер. Более того, руины специально сооружались для придания месту визуальной силы и привлекательности. Можно сказать, что искусственные руины ненастоящие, что они – симулякры. Но в действительности они не хуже выполняют функцию умиротворения и обладают не меньшим трагическим очарованием (к примеру, никто из туристов не был бы против, если бы в Калининграде воссоздали руины Кенигсбергского замка). Более того, искусственные руины являются посредниками в чистом виде – их медиальная функция выставлена напоказ. Как замечает российский эстетик Сергей Лишаев, «руины – это то, что “между”, точнее, “и там, и здесь”» (Лишаев, 2015), что говорит о промежуточной, посреднической функции руин. В искусственных руинах ничего другого просто не остается. Как уже было отмечено выше, цифровые руины не обладают историей – они изначально создаются как руины. Также в них нет никакой природы, кроме цифровой: руины в компьютерных играх очищены как от истории, так и от природы, и поэтому прекрасно симулируют и то, и другое.

Зиммель точно описывает медиальные свойства руин: «цель и случайность, природа и дух, прошлое и настоящее снимают в этом пункте напряжение своих противоположностей, или, вернее, сохраняя это напряжение, ведут к единству внешнего образа, к единству внутреннего воздействия» (Зиммель, 1996, с. 233). Иными словами, руины сшивают природу и историю, являют собой знак равновесия. Зиммель пишет эссе о руинах накануне Первой мировой войны, поэтому, вероятно, и отказывается в подлинности рукотворным руинам. Но именно поворот от разрушительных сил природы к разрушительной мощи человечества и наблюдается в новейшей истории руин. Руины, создаваемые природой и *временем*, уступают место руинам *пространств*. Руинизация в медленном ритме – это процесс вставания архитектуры в плоть мира и прорастание мира через архитектурные формы. Рукотворные руины, намечающие жесткий предел антропоцентризма, становятся знаком человеческого как нечеловеческого. Естественные руины и руко-

2 Отдельно стоит коснуться объектно-ориентированного прочтения эссе Зиммеля в работе социолога Виктора Вахштайна (Включен Минюстом РФ в реестр иностранных средств массовой информации, выполняющих функции иностранного агента), который полагает, что Зиммель, допуская волю материала, движение природы, отступил от принципов кантианства. Это прочтение, безусловно, освежает текст классика социологии и ставит его в один ряд с работами современных спекулятивных реалистов и объектно-ориентированных онтологов, однако оно не совсем верное, поскольку Кант также признает существование ноуменального мира, вещей-в-себе, которые аффицируют чувственность и обладают известной автономией. Тем не менее с аргументами В.С. Вахштайна стоит ознакомиться (Вахштайн, 2022).



творные: в первом случае время крошит камень, во втором — человек крошит и время, и пространство.

Итак, в новейшей истории мы видим перелом в функционировании руин, которые вместо времени разворачиваются в пространстве, создаются искусственно (даже насильственно), а не в результате кропотливой работы природы. Зигмунд Фрейд, опираясь на метафору руин и археологии в работе с психикой, подчеркивал ужас, производимый прошлым. Фактически Фрейд предчувствует перелом, произошедший в смысле руин. В статье «Психоанализ руин» Дилан Тригг указывает на то, что для Фрейда руины представляют опыт жуткого и несут негативное послание: прошлое все-таки было.

«Приехав на Акрополь, Фрейд неожиданно признается сам себе: “Значит, все это в действительности так, как мы учили в школе?!”. Вместо радости, он испытывает странное недоверие к тому, что такая вещь, как Акрополь, действительно существует. Фрейд испытывает нечто вроде уныния и отторжения, ибо эти руины отсылают к опыту, который он не может интериоризировать, и вместо этого понимает как “попытку отвергнуть часть реальности”» (Тригг, 2013).

Этому болезненному переживанию вторит и проза Г. Ф. Лавкрафта, который в унисон с Фрейдом говорит об искажающем опыте руин, о расчеловечивающем ужасе, который несет в себе прошлое. В произведениях Лавкрафта руины свидетельствуют о сгинувших в небытии цивилизациях и дремлющих древних богах, которые обещают гибель человечеству. Через руины просвечивает реальное, столкновение с которым губительно. На этот аспект, как и на то, что история — серия катастроф (как у В. Беньямина), обращает внимание и Ю. Такер, анализирующий лавкрафтианскую прозу — повесть «За гранью времен». В повести преподаватель политэкономии Натаниэль Уингейт Пизли теряет сознание на лекции и приходит в себя через пять лет. С 1908 по 1913 год он меняется сознанием с представителем Великой расы Йит, живущим в далеком прошлом Земли. Подтверждает реальность этого опыта экспедиция к древним руинам (Такер, 2019).

Временной опыт руин соперничает с пространственным¹. Цифровые руины превращаются в чистую форму переживания внутреннего опыта, так как им не требуется пространственная экспликация, что предполагает особые — археологические — техники работы, так горячо любимые Фрейдом и Лавкрафтом. По этой причине мы все становимся медиаархеологами, которые ведут раскопки внутреннего пространства, пытаясь из осколков собрать если не целое, то хотя бы какую-то увлекательную серию своих образов. И современная индустрия компьютерных игр делает этот процесс зримым и даже визуально привлекательным.

1 Андреас Шенле пишет, что уже у Гегеля руины наделяются пространственным смыслом (Шенле, 2009): места, в которых дух отжил свое, превращаются в прах и тлен, а места, в которых он будет жить, колонизируются в процессе неумолимой экспансии.



II. Краткий путеводитель по цифровым руинам

Немецкий исследователь компьютерных игр Маттиас Фукс (Mathias Fuchs) считает, что руины в играх продолжают традицию искусственных руин прошлого (Fuchs, 2017). Первые искусственные руины были возведены в 1530 году в саду рядом с действующим дворцом Пизаро (Pesaro palace gardens), чтобы создавать контраст между архитектурным символом власти и прошлым, которое предано забвению (2017). Действительно, можно проследить некоторую преемственность в возведении искусственных руин в прошлом и в наше время. Многие исследователи отмечают, что бум на искусственные руины в XVIII веке привел к тому, что настоящих руин не хватало, и приходилось сооружать искусственные. Руины были источником ностальгического чувства, подталкивали к размышлениям, выполняли воспитательную функцию. В основополагающей диссертации, посвященной теме виртуальных руин (и руин виртуального), Дэниэл Велла (Daniel Vella) проводит параллель между действием руин и компьютерными играми: руины задают нам загадку, представляя собой нечто неупорядоченное, раздробленное, спутанное, мы хотим в них разобраться, сшить порядки, свести все воедино — и тот же опыт предлагают компьютерные игры (Vella, 2010).

Размышляя о цифровых руинах, Маттиас Фукс подмечает, что первые игры, такие как *Space Invaders* (1978) и *Pac-Man* (1980), не могли воплощать в себе эстетику руин — для этого не хватало программных возможностей. Исследователь добавляет: чем новее игры, тем больше в них пыли, грязи, руин и разрушений (Fuchs, 2017). Исследователь задается вопросом: почему в идеальных компьютерных мирах возникают руины? И на этот вопрос легко ответить: руины создают эффект различия, иначе цифровые миры будут слишком идеальны, а значит, безжизненны — и на их фоне, как сказал бы Жан Бодрийяр, руинами будет казаться неигровая реальность¹. Руины добавляют месту исполненности — в них уже заложен мощный заряд метафизики, которая наделяет игровое пространство — искусственное и алгоритмическое — историческим пафосом, начиняет его памятью, смыслом, аурализует. Поэтому с руинами мы сталкиваемся практически в любой исторической и фэнтезийной игре. А также в постапокалиптических играх: от *Fallout* до *The Last of Us* (2013), в которых знакомый мир превращается в руины, а разработчики эксплуатируют чувство ностальгии.

Существуют шуточные гайды для виртуальных туристов, советующие, какие города посетить (Глазков, 2020). Их вполне можно дополнить списком цифровых руин, который хоть и не будет полным, но позволит виртуальному туристу познакомиться с эстетикой цифрового запустения. Прежде всего, стоит отметить, что руины в играх 1) могут быть частью общего замысла —

¹ Вспоминается анекдот, рассказанный Ж. Бодрийяром, когда хозяин слишком совершенного автомата должен был имитировать «на сцене отрывистые движения, чтобы хоть ценой такого обмена ролями не допустить их путаницы» (Бодрийяр, 2006, с. 120).



элементом сеттинга, географии, игровой истории или 2) могут возникать самопроизвольно в результате сбоев, глитчей, программных ограничений и особенностей кода. Туристический путеводитель со всеми его упрощениями и коммерческими абстракциями отсылает к первому случаю, когда руины сознательно создаются разработчиками и художниками. Так, в играх серии *The Elder Scrolls* мы можем посетить руины двумеров, заброшенные города давно исчезнувшей расы инженеров: посещение их мастерских, домов, обсерваторий опасно, поскольку в руинах живут призраки, драугры и прочая нечисть. Столь же агрессивные создания ожидают нас в руинах игр *Diablo* (1996–2012), *Planescape: Torment* (1999), *Icewind Dale* (2000–2002), *Baldur's Gate* (1998–2020), *Dark Souls* (2011–2016), *The Pillars of Eternity* (2015–2018), *Divinity* (2002–2018), *The Witcher* (2007–2015) и т. д. В фэнтези-играх довольно редко руины способствуют медитации и созерцательному мироощущению — геймеры отправляются в них за опытом, приключениями и древними артефактами. Руины буквально говорят нам “*memento mori*”, «помни о смерти», когда из-за угла выпрыгивает зомби или разъяренный трехметровый паук. Менее агрессивная атмосфера в руинах приключенческих игр, таких как *Assassin's Creed* и *Tomb Raider*, где они нужны для создания исторического колорита, хотя и здесь может поджидать опасность.

В постапокалиптических мирах помимо злобных мутантов и иных фантастических тварей мы обнаруживаем разрушенные катастрофой города: цифровому туристу стоит посетить вашингтонскую пустошь в *Fallout 3* (2008), например Мемориал Линкольна, чтобы помочь аболиционистам его восстановить, и развалины Лас-Вегаса в *Fallout: New Vegas* (2010), чтобы сыграть в казино; посмотреть на руины Москвы и погулять по столичной подземке в играх серии *Metro* (2010–2019); по разрушенным Соединенным Штатам в *Wasteland* (1988–2020), *The Last of Us* (2013) и *Days Gone* (2019); по Чернобылю в *S.T.A.L.K.E.R.* (2007). Не стоит пренебрегать руинами вымышленных городов — в *BioShock* (2007), *Silent Hill* (1999–2012) и *Resident Evil* (1996–2021). Этот отчасти вульгарный и далеко не полный перечень говорит о многообразии цифровых руин при их весьма скромной функциональности. В сущности, все руины в компьютерных играх — это способы поймать в ловушку наше внимание.

Широко известно замечание Фредрика Джеймисона о том, что проще представить конец света, чем конец капитализма. Проще представить руины, населенные монстрами, чем банкирами и биржевыми брокерами, хотя их карьера вполне может закончиться так. Образы руин создают гравитацию для нашего воображения и пробуждают страсть к исследованию. Конец света — тем более цифровой — не ведет к краху туристического номадизма, а скорее, прокладывает новые миграционные треки духа. Вспоминается, как в разгар пандемии коронавируса и закрытия границ появились цифровые туры в отдаленные уголки мира, например на Фарерские острова. Турист брал на себя управление аватаром — местным жителем, нацепившим на голову веб-камеру



и гарнитуру для получения команд (некоторые «туристы» в шутку пытались сбросить свой аватар с края обрыва). Компьютерные игры доводят туристическую логику до предела: можно путешествовать по мирам, которые есть только в коллективном воображаемом. Сегодня с помощью медиа мы не просто посещаем другие города, видим их руины и великолепные цифровые копии. Мы схватываем взглядом намного больше пространства, чем способен объять обычный турист, и поэтому острее переживаем удары по визуальному восприятию. Геймер вполне может повторить монолог Роя Батти из фильма «Бегущий по лезвию»:

«Я видел такое, что вам, людям, и не снилось... Боевые корабли, пылающие у Пояса Ориона... Лучи-Си, разрезающие мрак у Ворот Тангейзера... И все эти мгновения исчезнут. Затеряются во времени — как слезы в каплях дождя... Я умру» (перевод Ильи Некрасова).

Игры позволяют заглянуть в руины глубже, чем традиционные медиа — за визуальную сторону образов, проникнуть к дигитальным каркасам и структурам, не разрушая их и не калеча. При этом игры предлагают не только рассматривать искусственные руины, но и разрушаются сами. Настоящие цифровые руины возникают там, где игры выходят из строя, где рождаются глитчи и поломки (Латыпова, 2016; Жагун-Линник, 2019). В конце концов мы обнаруживаем их в заброшенных виртуальных мирах, где ток жизни прервался, а обитатели стали призраками, в избыточных и не востребуемых строках кода, громоздящихся в пустыне Реального, в софтверной среде компьютерных игр.

III. Цифропокалипсис:

This War of Mine (2014) и Frostpunk (2018)

Исследуя происхождение наших идей прекрасного и возвышенного и предвосхищая удовольствие от фильмов-катастроф, Эдмунд Берк пишет:

«Я думаю, что ни один человек не будет до такой степени порочен, чтобы испытывать желание увидеть нашу благородную столицу, гордость Англии и Европы, уничтоженной пожаром или землетрясением, хотя бы он сам был удален на самое большое расстояние от опасности. Но положим, что такое роковое событие произошло, — какое огромное число людей со всех концов устремится посмотреть на развалины...» (Берк, 1979, с. 80).

Эсхатологические переживания притягательны. По крайней мере, пока зритель не становится участником катастрофических событий, таких как природные катаклизмы и войны. Созерцать катастрофы на экране, сопереживать на расстоянии, одновременно быть и не быть участником событий — примета времени. На этот запрос реагирует и индустрия компьютерных игр, создавая эсхатологические инкубаторы, в которых можно безопасно приобщиться к травматическому опыту, что-то почувствовать и осмыслить. В целом это подтверждает мысль Маттиаса Фукса, видящего в игровых руинах вопло-



щение фрейдовского влечения к смерти (Fuchs, 2017): нам нравится приближаться к предельному опыту, нас к нему тянет, но мы бы хотели при этом оставаться в безопасности. В сущности, такова парадоксальная логика всех медиа начиная с эпохи Ренессанса: дать как можно более подлинное переживание через как можно более изощренную систему посредников. Медиатеоретики Дж. Д. Болтер и Р. Грусин называют этот процесс «ремедиацией» (Bolter & Grusin, 1999).

Некоторые компьютерные игры предлагают травматический опыт «на минималках»: это игры-катастрофы, такие как *Alone in the Dark* (2008) антивоенные симуляторы, art-games, подобные *The Graveyard* (2008)¹, и т.д. Зачастую речь идет именно о чувственном переживании, а не рефлексии, некотором аффективном удовольствии внутри разрушающегося мира или ощущении катастрофы. Упомянутый выше Эдмунд Берк обращает внимание на то, что подобный опыт рождает «сочувствие к несчастьям других»:

«Во время чтения ни процветание любой империи, ни величие какого бы то ни было короля не может столь же приятно воздействовать на нас, как гибель Македонского государства и печальная участь ее несчастного правителя. Такая катастрофа в истории трогает нас так же, как разрушение Трои в мифе» (Берк, 1979, с. 78).

С точки зрения визуальной экологии к этому и следует прийти — к исследованию режимов восприятия и различных взвесей аффектов, которые содержит в себе эстетизм визуальных медиа. Чтобы на примере рассмотреть эстетические (и эсхатологические) режимы компьютерных игр, можно остановиться на проектах польской компании 11 bit studios, которая вывела искусство катастрофы и эстетику руин на новый уровень. Речь идет о двух популярных проектах компании — играх *This War of Mine* (2014) и *Frostpunk* (2018), которые широко известны в игровом сообществе и получили высокие оценки в профильной прессе (на 2022 год продано 7 млн. копий TWoM и больше 3 млн. копий *Frostpunk*)². В настоящий момент студия работает над продолжением *Frostpunk*.

Обе игры — симуляторы выживания, построенные на схожих игровых механиках, хотя диаметрально противоположны в эстетическом плане. TWoM представляет собой симулятор выживания, в котором геймер берет на себя управление группой гражданских, выживающих в условиях войны (за основу геймплея взята осада Сараева). Задачей разработчиков было максимальное погружение игрока в военный контекст, руины города. *Frostpunk* преследует другую цель — развлечение через остранение. Игра рассказывает другую историю: в XIX веке человечество освоило фантастические технологии

1 Игра *The Graveyard* («Кладбище») от студии *Tale of Tales* предлагает прогуляться по кладбищу в облике старушки, послушать песню о ее жизни, осознать ее одиночество и задуматься о собственной жизни.

2 В game studies неоднократно рассматривалась игра *This War of Mine*. Биополитический контекст *Frostpunk* раскрывается в работе Михала Клосински (Michał Kłosiński), который соединяет подходы Дж. Агамбена и Р. Эспозито (Kłosiński, 2020).



на основе пара (игра отсылает к субжанру научной фантастики — стимпанку), но мир столкнулся с глобальной экологической катастрофой — экстремальным похолоданием. Предлагаемые игровым сеттингом инверсии экологической повестки наводят на мысль о намеренной издевке разработчиков над темой глобального потепления, а также напоминают некоторые сцены из экранизации романа Брайана Олдиса «Франкенштейн освобожденный» (1990), где герой меняет прошлое, вызывая в своем времени — в 2031 году — ядерную зиму. *Frostpunk* также помещает нас в эпицентр катастрофы и предлагает выживать, но делает это нарочито карикатурно. Игрок управляет городом, готовя жителей к тяготам нового ледникового периода, и принимает суровые биополитические решения (например, отправить ли детей в угольные шахты, ведь рабочих рук не хватает), добывает пищу, ресурсы, тепло, но во всем этом чувствуется гротеск, преувеличение, ирония. Две эти игры отличаются даже стилистически: приглушенные цвета монохромного реализма в *This War of Mine* контрастируют с более мягкой графикой *Frostpunk*.

Зайдем немного дальше: почему эти игры стоит сравнивать? С медиатеоретической точки зрения ключевую роль играют механики и интерфейсы. В общем смысле их можно назвать биополитическими: игрок сражается со временем и нехваткой ресурсов, чтобы обеспечить выживание своих подопечных. Итак, что происходит в *This War of Mine*? Игрок управляет группой граждан, оказавшихся в гуще военных действий: они спрятались в одном из заброшенных домов, опечалены, измотаны, голодны. Основной ракурс — вид сбоку. Мы видим дом в разрезе и даем персонажам команды: разгрести завалы, мастерить, готовить еду, спать и т.д. Игровой процесс делится на две части: в дневное время игрок управляет домом, а ночью отправляет одного из персонажей за припасами в разрушенный город и управляет его действиями в выбранной локации. Персонаж может погибнуть во время вылазки — в городе полно мародеров, бандитов, солдат — или вернуться ни с чем, и тогда его товарищам по несчастью не будет хватать еды, лекарств, материалов для крафта. В целом игра представляет собой мрачную версию *The Sims* (1999–2014) и делает акцент на случайности. Игра начинается со случайным набором персонажей, события в ней выпадают, как в рулетке (например, город может замести снежным бураном, после чего станут недоступны локации с ресурсами), война, а значит, и игра, может закончиться в случайный ход, игрок не знает, сколько еще времени надо выживать. Персонажи, которыми он управляет, уникальны: у каждого есть биография, слабые и сильные стороны, визуальное — фотореалистичное — воплощение. Разработчики подчеркивали, что в процессе тестирования игры пытались добиться максимального сопереживания от игроков, погружения их в ситуацию морального выбора (Smale, Kors & Sandovar, 2017), хотя надо признать, что интерактивные медиа предлагают большую свободу, чем кино или литература, поэтому игрок волен действовать как угодно. Можно, к примеру, обирать жителей,



грабить, нападать на вооруженных противников, если хорошо освоил интерфейс игры (персонажи достаточно уязвимы, поэтому агрессивный геймплей в TWoM требует определенной сноровки). В сущности, игра — симулятор тайм-менеджмента: она учит нас калькулирующему мышлению, биополитической прагматике на улицах разрушенного города и контролю над ресурсами и временем.

Другой биополитический опыт предлагает *Frostpunk*:

«Снежная буря началась летом 1886 года. Урожай был уничтожен, страна обречена на голод. Миллионы людей в отчаянии устремились на юг, надеясь спастись от снега, — но нашли там только хаос, дефицит и смерть. В самых отдаленных краях богатого ресурсами севера Британская империя начала постройку тепловых генераторов, рядом с которыми горстка избранных смогла бы пережить падение цивилизации» (Бесхлебный, 2018).

В этой игре мы управляем колонией выживших, которые пытаются основать новый город в мире со стремительно падающей температурой. Прежняя жизнь рухнула, выживание требует неоднозначных решений: принять закон о детском труде или детских убежищах? Выбрать радикальное лечение или поддержание жизни? Кормить людей супом или похлебкой с опилками? Игрок примеряет на себя роль суверена («капитана» в терминах игры), который, как известно, объявляет чрезвычайное положение и сам находится одновременно внутри и вне системы права, а персонажи представляют собой обычных *homo sacer*, т.е. тех, кого можно убить, но нельзя принести в жертву, биологические единицы, необходимые для работы машины выживания¹. Позиция господства закрепляется интерфейсами игры, в том числе и видом сверху. Конечно, его можно прочесть в чисто инструментальном ключе: вид сверху позволяет охватить взором всю территорию. Но, собственно, зачем? Чтобы контролировать ее. Взгляд — это господство. Игра создает полусерьезные, полущуточные дилеммы, подобные дилемме вагонетки, которые намеренно повышают уровень абсурда. Прочитав одно (слегка приукрашенное) описание игрового процесса:

«Сегодня весь день потратил на то, чтобы пройти эту игру, первый режим. Обычно в играх я добрый, помогаю людям, а в этой просто мразь конченная.

Детский труд — пожалуйста, детей на тяжелые работы — с радостью. На тяжело больных и инвалидов — огромный болт. Еда — дешевый заменитель с какой-то фигней. Выбрал религию, всех несогласных, протестующих и неверующих подвергал гонениям, избиением, убивал их. Заставлял людей работать без продыху, а кто просил отдых, насильно тащил на работу — и все по новой. Обещания не выполнял, лгал людям.

Отправляя отряды на поиски, спасал людей только тогда, когда нужна была рабочая сила, а в противном случае только брал припасы, оставляя людей на погибель. Наткнулся на группу беспомощных, изможденных голодом и

1 Подробнее с биополитической логикой, концептом *homo sacer* и принципами суверенной власти можно познакомиться в работах Дж. Агамбена (Агамбен, 2011).



холодом калек, забрал у них все припасы, а их оставил умирать на холоде, а ведь их до меня уже обманули и бросили.

Наткнулся на группу из 30 детей, взрослые оставили их, ушли на поиски еды, рискуя своими жизнями, и не вернулись, замерзли насмерть. Я оставил детей умирать, не захотел брать лишние 30 голодных ртов.....а потом пожалел, но уже было поздно, мы ушли, сидел и думал, зачем я их оставил, ведь мог забрать с собой и заставить работать на угольных шахтах.

А когда надвигался мощный ледяной шторм, ко мне шли группы беженцев в поиске спасения, некий ученый направил их ко мне, а сам остался умирать. Я из этих групп выбирал здоровых людей, а инвалидов и тяжело больных оставлял на растерзание стихии.

И я прошел, мы спаслись, но в конце, когда подвели все итоги, мне сказали, что стоило ли вообще спасать такое общество?» (Podvipodvertov, 2018).

В обеих играх мы имеем дело с выживанием на руинах прежнего мира – в обеих присутствует биополитическая логика и квазиэтическая проблематика. Различие состоит в том, что *TWoM* пытается убедить нас, что все серьезно, шокирует, делает игру медиумом антивоенного высказывания, а *Frostpunk* предлагает ироничную дистанцию, остранение. В проектах 11 bit studios погружение и остранение соперничают друг с другом. Помимо прочего, эти игры раскрывают и принципы функционирования цифровых руин. Так, например, во *Frostpunk* мы должны постоянно перестраивать город, обновлять бараки, мастерские, медицинские пункты, но ресурсов недостаточно, поэтому город всегда частично пребывает в руинах. Более того, есть специальный сценарий – «Падение Винтерхоума», – в котором опытный игрок начинает на руинах города Винтерхоума и перестраивает его после пожара и техногенной катастрофы в ожидании нового экстремального падения температуры.

Исследовательница игр М. М. Скоморох просто и точно определила эстетический режим игровых медиа – «интерактивная визуальность» (Скоморох, 2016, с. 348). Реорганизация и прощупывание пространства отличают опыт восприятия цифровых руин – игрок физически включен в пространство игры на уровне интерфейсов, руины для него интерактивны, что в меньшей степени достигается фильмом, фотографией, текстом. В эссе «О понятии истории» В. Беньямин представляет историю как череду катастроф, создающих руины, на которые смотрит ангел истории:

«У Клее есть картина под названием “Angelus Novus”. На ней изображен ангел, выглядящий так, словно он готовится расстаться с чем-то, на что пристально смотрит. Глаза его широко раскрыты, рот округлен, а крылья расправлены. Так должен выглядеть ангел истории. Его лик обращен к прошлому. Там, где для нас – цепочка предстоящих событий, там он видит сплошную катастрофу, непрестанно громоздящую руины над руинами и сваливающую все это к его ногам. Он бы и остался, чтобы поднять мертвых и слепить обломки. Но шквальный ветер, несущийся из рая, наполняет его крылья с такой силой, что он уже не может их сложить. Ветер неудержимо несет его в будущее, к кото-



рому он обращен спиной, в то время как гора обломков перед ним поднимается к небу. То, что мы называем прогрессом, и есть этот шквал» (Беньямин, 2012, с. 242).

Игрок, в отличие от беньяминовского ангела истории, не просто созерцатель — он не лишен возможности исследовать руины, собирать обломки, склеивать свою расколотую идентичность с помощью интерфейсов и других подручных средств. Как замечает Андреас Шенле, эсхатология у Беньямина совпадает с телеологией¹, историческое движение — с катастрофами (Шенле, 2009). В играх подобная руинизация не делает нас беспомощными — мы чувствуем сопричастность происходящему и в диалоге с произведением разработчиков создаем себя и мир заново.

Эпилог. Фрагментация будущего

Руины в полной мере раскрываются в цифровой форме: особенность их в том, что у цифровых руин нет истории и иной — нецифровой — природы, они являются чистыми посредниками, которые создают эффекты различия. Цифровые миры не должны быть идеальными, поэтому компьютерные игры зарастают руинами, побуждая нас к исследованию и творческому синтезу разрозненных фрагментов. Цифровые руины сшивают игровые и неигровые контексты: чем больше руинируется игровое пространство, тем ближе оно становится к неигровому.

В заключение хотелось бы вспомнить об игре *Serious Sam II* (2005), в которой на протагониста Сэма в каждой новой локации набрасывается все больше и больше монстров — и в итоге каждый локальный бой превращается в эпическую битву. Когда на арену вылетают камикадзе, големы, гарпии и сирианские быки-оборотни, остается только палить во все стороны. В конце концов быки подбрасывают Сэма на десятки метров в воздух и на краткий миг он, подобно герою картин Каспара Давида Фридриха, может созерцать величие цифровой природы, ее мощь, буйство, несокрушимость. Но Сэм тем не менее ее уничтожит: действительно несокрушимым и неуязвимым остается только цифровой контекст, в котором проходит битва, пиксельное окружение, мир — и современные компьютерные игры исправляют этот недостаток, делая цифровые миры столь же уязвимыми, как и их обитателей².

Потенциально цифровыми руинами может стать любой новый мир, что, с одной стороны, позволяет превратить игры в сногшибательные аттрак-

1 Примечательно, что мысль В. Беньямина пересекается с мыслью Н. А. Бердяева. Можно сопоставить два эсхатологических текста 1940 года: тезисы В. Беньямина «О понятии истории» и эссе Н. А. Бердяева «Война и эсхатология». Последний пишет: «История протекала на вулканической почве и периодически лава извергалась. История должна кончаться, потому что история есть война. Есть эсхатологический момент внутри истории, как бы внутренний апокалипсис истории» (Бердяев, 1940).

2 См., например, игры *Red Faction* (2001), *Minecraft* (2009), *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (2015), *Broforce* (2014), *Worms* (1995–2020), *Stranglehold* (2007), *Control* (2019), *Severed Steel* (2021) и др., которые в полной мере реализуют поэтику абсолютного разрушения. См. также обзоры в профильной прессе (например, Лисовский, 2019b).



ционы разрушительного веселья, еще более интерактивного, чем в *Serious Sam*, а с другой — ощутить хрупкость тех миров, в которых мы сами живем. От процедурной генерации миров в компьютерных играх мы переходим к их процедурному разрушению. В глобальном смысле вся культура — руины, и компьютерные игры уже оставили в ней свой след. Как подмечает Б. Диллон, все, что нас окружает, вся высокотехнологичная современность, представляет собой руины — в будущем все это будет разрушено (Диллон, 2015).

В большей степени руинам соответствует эстетика фрагмента, и, следует признать, этот текст получился слишком объемным. Будущее — за фрагментацией. Цифровые руины уже громоздятся перед нами и в нас, побуждая склеивать и сшивать времена и пространства. В конечном счете наша повседневность состоит из лоскутов, которые только сильнее перемешиваются благодаря медиа, лентам социальных сетей, бесконечным фотографическим образам и т.д. Компьютерные игры, наряду с другими медиа, дают нам волю к фрагментации и удовольствие от смешения порядков воображения и рассудка. Руины — это то, чем заканчивается существование физических объектов. Цифровые руины, фрагментарные и частичные по своей природе, открывают нам удовольствие от деконструкции, которая предшествует новому ассамбляжу реальности.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РФФИ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Людодграфия

Alone in the Dark (2008)
Assassin's Creed Unity (2014)
Baldur's Gate (1998–2020), серия игр
BioShock (2007)
Broforce (2014)
Control (2019)
Dark Souls (2011–2016), серия игр
Days Gone (2019)
Diablo (1996–2012), серия игр
Divinity (2002–2018), серия игр
Fallout (1997–2018), серия игр
Fallout 3 (2008)



Fallout: New Vegas (2010)
Frostpunk (2018)
Icwind Dale (2000–2002), серия игр
Metro (2010–2019), серия игр
Minecraft (2009)
Рак-Ман (1980)
Planescape: Torment (1999)
Red Faction (2001)
Resident Evil (1996–2021), серия игр
Serious Sam II (2005)
Severed Steel (2021)
Silent Hill (1999–2012), серия игр
Space Invaders (1978)
Stranglehold (2007)
S.T.A.L.K.E.R. (2007)
The Beginner's Guide (2015)
The Elder Scrolls (1994–2019), серия игр
The Graveyard (2008)
The Last of Us (2013)
The Pillars of Eternity (2015–2018), серия игр
The Sims (1999–2014), серия игр
The Witcher (2007–2015), серия игр
This War of Mine (2014)
Tom Clancy's Rainbow Six Siege (2015)
Tomb Raider (1996–2018), серия игр
Wasteland (1988–2020), серия игр
Worms (1995–2020), серия игр

Список литературы

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>
- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandovar, A. M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409.
<https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- Fuchs, M. (2017). “Ruinensehnsucht”: Longing for Decay in Computer Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2), 37–56. <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i2.68>



- Kłosiński, M. (2020). Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego [Frostpunk—Longing for the biopolitics of the state of emergency]. *Teksty Drugie*, 1, 284–298. <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18> (In Polish)
- Vella, D. (2010). *Virtually in ruins: The imagery and spaces of ruin in digital games* [Master Dissertation, University of Malta]. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/66592>
- Агамбен, Д. (2011). *Ното sacer. Суверенная власть и голая жизнь*. Европа.
- Беньямин, В. (2012). О понятии истории. В *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения* (с.с. 237–253). РГГУ.
- Бердяев, Н. А. (1940). Война и эсхатология. *Путь*, 61, 3–14.
- Берк, Э. (1979). *Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного* (Т. 237). Искусство.
- Бесхлебный, Г. (2018). ДемOVERсия Frostpunk. Снег и мороз против пара и моральных ценностей. *Игромания*. https://www.igromania.ru/article/29920/Demoversiya_Frostpunk._Sneg_i_moroz_protiv_para_i_moralnyh_cennostey.html
- Бодрийяр, Ж. (1997). Город и ненависть. *Логос*, 9, 107–116.
- Бодрийяр, Ж. (2006). *Символический обмен и смерть*. Добросвет, КДУ.
- Вахштайн, В. С.* (2022). *Воображая город: Введение в теорию концептуализации*. Новое литературное обозрение.
- Глазков, И. (2020). 9 лучших реальных городов для виртуальных путешествий в играх. *Игромания*. https://www.igromania.ru/article/31395/9_luchshih_realnyh_gorodov_dlya_virtualnyh_puteshestviy_v_igrah.html
- Гоббс, Т. (1989). Основ философии. В *Сочинения в двух томах* (Т. 1, сс. 66–622). Мысль.
- Декарт, Р. (2006). Рассуждение о методе. В *Сочинения* (с.с. 93–131). Наука.
- Диллон, Б. (2015). Фрагменты из истории руин. *Syg.Ma*. <https://syg.ma/@furqat/brain-dillon-fraghmienty-iz-istorii-ruin>
- Жагун–Линник, Э. В. (2019). Проблематизация художественных аспектов глитч-арта в современных исследованиях глитч-феноменов. *Артикульт*, 2, 69–78. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2019-2-69-78>
- Зенкин, С. Н. (2001). *Французский романтизм и идея культуры (аспекты проблемы)*. Российский государственный гуманитарный университет.
- Зиммель, Г. (1996). Руина. В *Избранное: Т. 2: Созерцание жизни* (с.с. 227–233). Юрист.
- Касимов, Х., Нежинская, А., & Синочкин, Д. (2022). Почему в 2022 году в Петербурге активизировался снос исторических зданий. Недвижимость и строительство Петербурга. <https://nsp.ru/32568-s-nacala-2022-goda-v-peterburge-popali-pod-snos-uze-sest-istoriceskix-zdaniy-pocemu-eto-proizoslo>
- Колесникова, Д. А. (2013). Визуальная экология. *Studia Culturae*, 15, 87–91.
- Колесникова, Д. А. (2016). § 1. Координаты визуальной экологии. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины* (с.с. 12–18). Издательство РХГА.



- Кудряшов, М. (2016). *Антропология заброшенного города. Часть 2: Как Символическое пытается заглядеть травму Реального*. Syg.Ma. <https://syg.ma/@lemonie/antropologhiia-zabroshienno-ghoroda-chast-2-kak-simvolichieskoie-pytaietsia-zaghladit-travmu-rielnogho>
- Латыпова, А. Р. (2016). § 15. Конверсия ошибки: Глитч-арт в компьютерных играх. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (с. 263–280). Фонд развития конфликтологии.
- Лисовский, Д. (2019а). «Assassin's Creed вряд ли поможет», – Эксперт о восстановлении Нотр-Дама. ITMO-News. <https://news.itmo.ru/ru/news/8428/>
- Лисовский, Е. (2019б). *Ломать – не строить: Как идея о разрушаемом окружении захватила экшен-игры*. DTF. <https://dtf.ru/games/42086-lomat-ne-stroit-kak-ideya-o-razrushaemom-okruzhenii-zahvatila-ekshen-igry>
- Лишаев, С. А. (2015). Эстетика руины. В *Ежегодник по феноменологической философии* (с. 87–114). Издательский центр РГГУ.
- Погоняйло, А. Г. (2017). *Мышление и созерцание*. Наука.
- Пресьядо, П. (2019). Notre-Dame-des-Ruines. Syg.Ma. <https://syg.ma/@galina-1/pol-b-tochka-priyadi-front-zashchitnikov-notr-dama-ruin>
- Савчук, В. В. (2013). *Медиафилософия. Приступ реальности*. Издательство РХГА.
- Савчук, В. В. (2016). § 2. Прологомены к критериям загрязнения визуальной среды. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины* (с. 19–44). Издательство РХГА.
- Скоморох, М. М. (2016). § 23. Визуальная экология компьютерной игры: Оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины* (с. 346–365). Издательство РХГА.
- Такер, Ю. (2019). *Ужас философии в 3 томах: Т. 3: Щупальца длиннее ночи*. Гиле Пресс.
- Томан, И. Б. (2015). *Культ руин. Фрагменты истории*. Культуролог. <https://culturolog.ru/content/view/2386/121/>
- Тригг, Д. (2013). Психоанализ руин. *Неприкосновенный запас*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy_zapas/89_nz_3_2013/article/10514/
- Трубина, Е. Г. (2013). Примираясь с упадком: Руины 2.0. *Неприкосновенный запас*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy_zapas/89_nz_3_2013/article/10516/
- Шёнле, А. (2009). Апология руины в философии истории: Провиденциализм и его распад. *Новое литературное обозрение*, 1, 24–38.

* Включен Минюстом РФ в реестр иностранных средств массовой информации, выполняющих функции иностранного агента

References

Agamben, G. (2011). *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Europe. (In Russian).



- Baudrillard, J. (1997). *The City and Hate*. *Logos*, 9, 107–116. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2006). *Symbolic Exchange and Death*. Dobrosvet, KDU. (In Russian).
- Benjamin, W. (2012). On the concept of history. In *The Study of Similarity. Media Aesthetic Works* (pp. 237–253). RSUH. (In Russian).
- Berdyaev, N. A. (1940). War and eschatology. *Put'*, 61, 3–14. (In Russian).
- Beskhebnny, G. (2018). *Frostpunk Demo. Snow and Frost vs. Steam and Moral Values*. *Igromania*.
<https://www.igromania.ru/article/29920/Demoversiya-Frostpunk-Sneg-i-moroz-protiv-para-i-moralnyh-cennostey.html> (In Russian).
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>
- Burke, E. (1979). *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (Vol. 237). *Iskusstvo*. (In Russian).
- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandoval, A. M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409.
<https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- Descartes, R. (2006). Reasoning about the method. In *Essays* (pp. 93–131). Nauka. (In Russian).
- Dillon, B. (2015). *Fragments from the history of the ruins*. *Syg.Ma*. <https://syg.ma/@furqat/brain-dillon-fraghmienty-iz-istorii-ruin> (In Russian).
- Fuchs, M. (2017). “Ruinensehnsucht”: Longing for Decay in Computer Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2), 37–56. <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i2.68>
- Glazkov, I. (2020). 9 best real cities for virtual travel in games. *Igromania*.
https://www.igromania.ru/article/31395/9_luchshih_realnyh_gorodov_dlya_virtualnyh_puteshestviy_v_igrah.html (In Russian).
- Hobbes, T. (1989). The basics of philosophy. In *Essays in two volumes* (Vol. 1, pp. 66–622). Mysl. (In Russian).
- Kasimov, H., Nezhinskaya, A., & Sinochkin, D. (2022). *Why in 2022 in St. Petersburg stepped up demolition of historic buildings*. *Real Estate and Construction of St. Petersburg*.
<https://nsp.ru/32568-s-nacala-2022-goda-v-peterburge-popali-pod-snos-uzhe-sest-istoriceskix-zdaniy-pocemu-eto-proizoslo> (In Russian).
- Kłosiński, M. (2020). Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego [Frostpunk—Longing for the biopolitics of the state of emergency]. *Teksty Drugie*, 1, 284–298.
<https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18> (In Polish)
- Kolesnikova, D. A. (2013). Visual Ecology. *Studia Culturae*, 15, 87–91. (In Russian).
- Kolesnikova, D. A. (2016). § 1. Coordinates of visual ecology. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 12–18). RCHA Publishers. (In Russian).
- Kudryashov, M. (2016). *The Anthropology of the Abandoned City. Part 2: How the Symbolic Attempts to Mend the Trauma of the Real*. *Syg.Ma*. (In Russian). <https://syg.ma/@lemonie/antropologhiia-zabroshennogho-ghoroda-chast-2-kak-simvolichieskoie-pytaetsia-zaghladit-travmu-rielnogho> (In Russian).
- Latypova, A. R. (2016). § 15. Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality? Experiences in the study of computer games* (pp. 263–280). Foundation for the Development of Conflictology. (In Russian).



- Lishaev, S. A. (2015). The aesthetics of ruin. In *A Yearbook of Phenomenological Philosophy* (pp. 87–114). Russian State University for the Humanities Publishing Center. (In Russian).
- Lisovsky, D. (2019a). “Assassin’s Creed is unlikely to help,” *Expert on the restoration of Notre Dame*. ITMO-News. <https://news.itmo.ru/ru/news/8428/> (In Russian).
- Lisovsky, E. (2019b). *Breaking is not building: How the idea of a destructible environment took over action games*. DTF. <https://dtf.ru/games/42086-lomat-ne-stroit-kak-ideya-o-razrushaemom-okruzhenii-zahvatila-ekshen-igry> (In Russian).
- Pogonyaylo, A. G. (2017). *Thinking and Contemplation*. Nauka. (In Russian).
- Preciado, P. (2019). *Notre-Dame-des-Ruines*. Syg.Ma. <https://syg.ma/@galina-1/pol-b-tochka-priyadiado-front-zashchitnikov-notr-dama-ruin> (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2013). *Media Philosophy. An attack of reality*. RCHA Publishers. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2016). § 2 Prolegomena to the criteria for visual pollution. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 19–44). RCHA Publishers. (In Russian).
- Schönle, A. (2009). The Apology of Ruin in the Philosophy of History: Providentialism and its Decay. *New Literary Review*, 1, 24–38. (In Russian).
- Simmel, G. (1996). Ruin. In *Selected Works: Vol. 2: Contemplation of Life* (pp. 227–233). Yurist. (In Russian).
- Skomorokh, M. M. (2016). § 23. Visual ecology of computer game: Gamer’s optics and the side effects of setting it up. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 346–365). RCHA Publishers. (In Russian).
- Toman, I. B. (2015). *The Cult of Ruins. Fragments of History*. Kulturolog. <https://culturolog.ru/content/view/2386/121/> (In Russian).
- Trigg, D. (2013). Psychoanalysis of the Ruins. *Neprikosnovennyj zapas*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj_zapas/89_nz_3_2013/article/10514/ (In Russian).
- Trubina, E. G. (2013). Reconciling with Decline: Ruins 2.0. *Neprikosnovennyj zapas*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj_zapas/89_nz_3_2013/article/10516/ (In Russian).
- Tucker, Yu. (2019). *The Terror of Philosophy in Three Volumes: Volume 3: Tentacles Longer Than Night*. Gile Press. (In Russian).
- Vakhshtayn, V. S.* (2022). *Imagining the City: An Introduction to Conceptualization Theory*. New Literary Review. (In Russian).
- Vella, D. (2010). *Virtually in ruins: The imagery and spaces of ruin in digital games* [Master Dissertation, University of Malta]. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/66592>
- Zenkin, S. N. (2001). *French Romanticism and the Idea of Culture (Aspects of the Problem)*. RSUH. (In Russian).
- Zhagun-Linnik, E. V. (2019). Problematization of Artistic Aspects of Glitch Art in Contemporary Glitch Studies. *Artikult*, 2, 69–78. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2019-2-69-78> (In Russian).

* Included by the Russian Ministry of Justice in the register of foreign mass media performing the functions of a foreign agent