Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Bodies and Affects | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.646

Cringeplay and Gamer-Body: a Shift in the Normative Grammar of Gameplay

Vladislav V. Kirichenko

National Research University "Higher School of Economics". Saint Petersburg, Russia.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Received: 2 March 2025 | Revised: 23 March 2025 | Accepted: 7 April 2025

Abstract

The concept of 'cringe' proves difficult to define unambiguously, as it is a synthetic phenomenon that is simultaneously on the edge of ethics and aesthetics. 'To cringe' means "to experience discomfort and dislike because of the behaviour of another", only in this case the Other is the gamer-body of the player, who is groping new spaces of his or her own gamerhood and identity. This category describes well the specificity of the gamer-body of the 2000s, when some players discovered various flash projects. 'Cringeplay' is a particular construction of games and the affect of playing them. Such games involve a marginalised aspect of real life. Cringeplay is associated with the violation of the normative grammar of gameplay, the functioning of the gamer-body and the practices of abusive game design. The uncomfortableness of playing such games converges with the experience of pornographic erotic games. Flash games are an understudied layer of game culture. They are of serious importance for the subsequent development of mobile gameplay and the indie scene. They are usually culturally understood as 'gimmick' (in Russian 2000s slang 'prikol'), or mini-games with simple gameplay, relatives of casual gameplay before the era of mobile gaming. Almost never considered in the context of the global or even local history of gaming, most of these games were free-to-play and anonymous, and sometimes controversial. Flash games represent an important milestone in the history of gamification. Their study, among other things, has media archaeological value. Much of what was was gamer-body of the 2000s has now shifted to the zone of the marginal and almost unknown/forgotten (e.g. Java games), and sometimes the new indie. Cringeplay is a unique form that reflects the mental and aesthetic characteristics of the 2000s gamer-body.

Keywords

Cringe; Cringeplay; Gamer-Body; Game Literacy; Normative Gameplay Grammer; Flash Games; Abusive Gamedesign

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Тела и аффекты | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.646

Кринжплей и геймер-тело: сдвиг в нормативной грамматике игрового процесса

Кириченко Владислав Владимирович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» в Санкт-Петербурге. Санкт-Петербург, Россия. Email: kirlimfaul[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9209-0554

Рукопись получена: 2 марта 2025 | Пересмотрена: 23 марта 2025 | Принята: 7 апреля 2025

Аннотация

Понятие «кринжа» оказывается сложным для однозначного определения, поскольку представляет собой синтетическое явление, которое одновременно находится на грани этики и эстетики. «Кринжевать» — значит «испытывать неловкость и неприязнь из-за поведения другого», только в данном случае Другой — это и есть геймер-тело игрока, который ощупывает новые пространства собственной геймерности и личности. Эта категория хорошо описывает специфику геймер-тела 2000-х гг., когда некоторые игроки открыли для себя различные флэш-проекты. «Кринжплей» — особое устройство игр и аффекта от играния в них. Такие игры затрагивают маргинальный аспект реальной жизни. Кринжплей связан с нарушением нормативной грамматики игрового процесса, функционированием геймер-тела и практиками абьюзивного геймдизайна. Неуютность играния в подобные игры сближается с опытом порно-эротических игр. Флэш-игры — малоизученный пласт игровой культуры. Они представляют серьезное значение для последующего развития мобильного гейминга и инди-сцены. Обычно они культурно понимаются как «приколы» (сленг 2000-х) или мини-игры с простым геймплеем, родственники казуального гейминга до эры мобильного гейминга. Практически никогда не рассматриваются в контексте общей или даже локальной истории игр, хотя это кажется весьма полезным. Большая часть таких игр была бесплатной и анонимной и порой неоднозначной. Flash-игры представляют собой важную веху в истории гейминга. Их исследование в том числе имеет медиаархеологическую ценность. Многое, что было повседневным для геймер-тела 2000-х, сейчас сместилось в зону маргинального и практически неизвестного/забытого (например, Java-игры), гораздо реже это новое инди. Кринжплей является уникальной формой, отражающей ментальные и эстетические особенности геймер-тела 2000-х.

Ключевые слова

кринж; кринжплей; геймер-тело; игровая грамотность; нормативная грамматика геймплея; flash-игры; абьюзивный геймдизайн

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

В настоящее время компьютерные игры стали неотъемлемой частью культурных процессов всего мира. Они являются не только развлекательным полем мировой культуры, но также способны содержать серьезное и значительное высказывание, будучи драматическими или трагическими. Однако компьютерные игры могут быть странными и вызывать чувство неловкости, подобно необычной литературе или специфическому кинематографу, не адресованных широкому потребителю.

Современные исследования компьютерных игр все чаще обращаются к анализу не только нарративных и геймплейных структур, но и к эмоциональному опыту, возникающему у игроков (player experience research). В данной статье мы рассмотрим феномен кринжплея — специфического чувства неловкости, неудобства или дискомфорта, возникающего в процессе взаимодействия с компьютерной игрой. Кринжплей, на наш взгляд, представляет собой не просто негативную реакцию, а значимый аспект игрового опыта, который позволяет нам глубже понять природу взаимодействия игрока с цифровой средой и исследовать границы нормативного гейминга. Мы предложим теоретическое осмысление кринжплея и проанализируем его проявления на конкретных примерах, в особенности в контексте flash-игр и порноигр[1], однако для начало обратимся к наиболее базовым понятиям.

Кринж и кринжплей

Главное понятие данной статьи («кринж») является одним из уязвимых мест нашего исследования, потому что оно еще не обладает сложившимся научным определением, несмотря на это, мы считаем важным обратиться к этому актуальному понятию современной эмоциональной культуры в контексте гейминга. С уверенностью можно сказать, что «кринж» представляет собой синтетическое явление, этическое и эстетическое одновременно, как подчеркивает Захар Бояркин: «Безусловно, исследования кринжа не заканчиваются на этике и эстетике. Можно утверждать, что кринж затрагивает самые разные области философского и гуманитарного знания. Следы этой специфической формы чувствования обнаруживаются и в эпистемологии, и в политической теории, и в психоанализе» (Бояркин, 2023, с. 140). Его примерные синонимы: «неловкость», «поеживание», «ерзанье», «испанский стыд». Можно предположить, что «кринжевать» — значит «испы-

1 Стоит отметить, что мы просто выбрали данные явления в игровой индустрии как наиболее показательные и релевантные для исследования (особенно flash-игры, которые уже стали археологией гейминга), однако кринжплей существует в широком пласте игр и игровых практик. Так, например, кринжплей можно встретить, играя в яндекс-игры или различные shovelware-игры, или низовые игры с платформ вроде Steam или Itch.io.

тывать неловкость и неприязнь из-за поведения Другого», однако необходимо понимать, что на месте другого можем быть мы сами и наше тело.

Наиболее важное достижение последних лет в контексте изучения феномена кринжа — пятый выпуск журнала «Логос» («Новая эпоха подозрения и Кринж»)[1] за 2023 год. Как отмечает А. Е. Радеев: анализ феномена кринжа не должен ограничиваться исследованием лингвистического употребления термина или рассмотрением его как очередного семантического оттенка понятия «неловкости». Первостепенное значение имеет изучение не столько самого слова, сколько тех проблем, которые обеспечивают консистентность кринжа как концептуальной категории (Радеев, 2023). Кринж коррелирует со значимыми характеристиками современности, и сам концепт представляет интерес с точки зрения его устойчивости. В настоящее время сложно предсказать степень концептуальной плотности кринжа, однако его судьба, по-видимому, связана с существенными аспектами не только современной культуры, но и самой субъективности. Кринж следует рассматривать не как реакцию на конкретные обстоятельства, а как особую форму субъективного переживания, локализующуюся в пространстве активности, пассивности, реактивности и их интерформ.

Феномен кринжа демонстрирует полисемантичность, проявляющуюся в вариативности его интерпретации в зависимости от контекстуальных рамок. Несмотря на эту семантическую гибкость, центральным мотивом для анализа кринжа выступает концепция освобождения (Бояркин, 2023, Неаполитанский, 2023; Васильева, 2023). Современность как исторический и культурный период требует для своего адекватного понимания специфической эпистемологической перспективы. В этом контексте кринж позиционируется как новая аналитическая оптика, предоставляющая возможность переосмысления социокультурных норм или обнаружения новых маргинальных зон. Кринжевое поведение, таким образом, может быть рассмотрено как форма отклонения от нормативности, предполагающая дистанцирование от доминирующих культурных паттернов. Это дистанцирование позволяет субъекту занять позицию внешнего наблюдателя, что, в свою очередь, обеспечивает целостное видение современной социокультурной ситуации.

Следует подчеркнуть, что ни пародия, ни ирония, ни кринж не могут быть редуцированы к простым юмористическим приемам. Каждый из этих феноменов представляет собой нечто большее, чем просто средство создания комического эффекта. Даже в тех случаях, когда они провоцируют смех, этот смех приобретает характер батаевского смеха[2] — реакции на внезапное осознание фундаментальной структуры реальности и взаимосвязанности всего

1 Данный выпуск журнала был подготовлен частично по итогам «анти-конференции» «Кринж: База», которая проходила в Санкт-Петербурге (19.12.2022). На ней мы представили доклад на тему, однако статью подготовить не успели: «Кринжплей и геймер-тело 2000-х». Подробнее см. обзор конференции в (Ершова, 2022).

2 Как, например, в стихотворении Жоржа Батая «Смех». Подробнее см.: (Цит. по: Ланд, 2018).

сущего (Михайлова, 2023). Смех, возникающий из самовысмеивания, предстает как откровение, внутреннее напряжение которого вырывается наружу. Этот смех часто приобретает истерические и одновременно эйфорические черты (что психоаналитически взаимосвязано). Трансгрессивный потенциал кринжа наглядно иллюстрируется в фильме «Все везде и сразу» (2022), который анализирует Любовь Михайлова (2023), где переход между параллельными мирами осуществляется через совершение абсурдных и социально неприемлемых действий. Такое поведение — от поедания помады до непроизвольного мочеиспускания — вызывает сдвиг, расслоение реальности, в котором проявляется ее истинная природа. Этот сдвиг позволяет увидеть множественность аспектов реальности. Таким образом, кринж трансформируется в своего рода духовную практику. Однако как и в буддийских притчах и философских трактатах, где дхарма представляется в виде лестницы, ведущей к просветлению, «лесенка» кринжа, выстроенная и используемая для трансценденции, должна быть отброшена. При этом важно подчеркнуть, что этот отказ не должен восприниматься как принуждение. Употребление слова «придется» дистанцирует нас от самого акта действия. Называя нечто «кринжем», мы все еще занимаем отстраненную позицию по отношению к этому объекту. Распространенность термина «кринж» в современной культуре связана с обостренной чувствительностью, характерной для нашего времени.

В итоге феномен кринжа обладает функциональностью, которая позволяет ему стать объектом для визуализации и, как следствие, анализа. Само квалифицирование чего-либо как «кринжового» уже является актом дистанцирования (Васильева, 2023). При этом доступность объекта для восприятия не обуславливает близость, которая по-прежнему является результатом субъективной оценки. Таким образом, кринж претендует на статус целостного культурного явления, а не просто популярного лингвистического термина. Специфика его внутренней логики может быть продуктивно раскрыта путем сопоставления с другими понятиями, сходными по паттернам употребления. Кринж может рассматриваться как значимый симптом современной культурной ситуации. В рамках этой ситуации человек выступает не только в роли потребителя или пользователя смыслов, но и в качестве активного субъекта, отстраняющегося от них и сохраняющего уникальность собственного индивидуального проекта.

Петербургский философ Йоэль Регев в своей статье из отмеченного выше выпуска журнала «Логос» исследует феномен «кринжа» как ключевой аффект, определяющий современную культурную ситуацию. Кринж рассматривается не как изолированное явление, а как элемент более широкого исторического контекста, связанный с категориями «возвышенного» и «прекрасного», а также концепцией «двойного предательства», активно разрабатываемой в современной философии (например, у Жижека и Негарестани). Основной акцент

делается на анализе фильма «Чебурашка» (2023) как симптоматичного примера современной культуры. Используя теоретические инструменты, такие как «исчисление сред» и «коинсидентальная теория», автор статьи рассматривает Чебурашку как носителя «кринж-аффекта», связывая его с новыми онтологиями, возникшими в последнее десятилетие. Анализ направлен на выявление общеонтологических оснований, определяющих динамические комплексы и аффекты, ассоциирующиеся с Чебурашкой. Эти основания указывают на специфическое положение мира «эпохи кринжа» в рамках «Имманентного Невозможного» — концепции, описывающей характерное для Нового времени распределение существующего и несуществующего. Автор отмечает связь Чебурашки с мотивами современной философии и героями советского кино 1970–80-х годов, подчеркивая переходную роль «эпохи кринжа» — подготовку к смене доминирующей парадигмы от «Имманентного Невозможного» к миру, основанному на «удержании-вместе-разделенного» (Регев, 2023).

Завершая данный раздел, мы хотели бы обратиться к определению «кринжа», сформулированному в работе М. Неаполитанского: «Кринж (сущ. м. р.; англ. cringe, фр. grimacer) — аффект, охватывающий политическое и эстетическое измерения вокруг субъектов, дискурсов и ситуаций, который маркирует процессы отчуждения, телесного действия, неприязни и странности, производя два различных смысла вокруг них — определение самотождественности и освобождение, связанные со значительными изменениями отношений с Другим, а также со стыдом и другими привычными аффектами» (Неаполитанский, 2023, с. 167). На наш взгляд, в этом определении наличествует ряд нюансов, требующих комментария. Во-первых, перевод на французский слова «кринж» как “grimacer” не совсем корректный, вернее было бы “se blottir de la honte pour qn” (если описательно, но вообще французы говорят “le cringe”). Во-вторых, само определение теряется в собственной структуре, при этом совершенно не понятно, почему кринж связан с феноменом отчуждения, а например, не остранения, которое тоже вписывается в данный аффект. Кроме того, совершенно не понятно, как связана самотождественность и освобождение, данные в горизонтали одного аффекта, при этом утверждается, что есть какие-то «значительные изменения отношений с Другим», хотя они никак не маркируются специальным образом и т.д. Нам кажется важным констатировать, что данное определение «кринжа» требует доработки ввиду множества упущений и нелогичности, и в таком виде не может быть рекомендовано как «базовое».

Феномен кринжплея возникает в ситуации, когда игрок сталкивается с несоответствием между своими ожиданиями и тем, что ему предлагает игровое окружение. Это не просто баг или недоработка, а скорее намеренное или непреднамеренное нарушение устоявшихся норм игрового процесса. «Кринжплейный сдвиг»[1] (игрового процесса) заключается в расшатывании

1 Отметим, что сдвиг игрового процесса не обязательно связан с кринжем. Речь может идти о самом обычном контргейминге (производство нестандартных игр) или контрплее (нестандартный игровой

привычных моделей управления, конфигурации и даже самого факта «делания» или «неделания» в игре. Это ситуация, где не игрок активно формирует свой опыт, а само игровое окружение встречает его различными проявлениями нестандартности, вызывая у игрока неловкость и чувство неуместности. Ключевым здесь является столкновение с неожиданным, нетипичным или даже абсурдным поведением игры, которое ставит под сомнение игровую грамотность и компетенцию игрока. Это ощущение выходит за рамки обычной геймплейной фрустрации, углубляясь в сферу эмоционального дискомфорта.

Кринжплей представляет собой особое обозначение устройства игр и аффекта от играния в них. Такие игры затрагивали маргинальный квир- или кинк-аспект реальной жизни, но демонстрировали все намеренно карикатурно и неестественно. Кринжплей отражает во многом специфику опыта задним числом, но встречается и в повседневном гейминге, особенно в shovelware и trash-играх. Феномен отчасти отражает историческую ментальность игровых субъектов и их геймер-тел, вовлеченных в переживания от такого опыта. Он также был частью определенного политического формирования игровых субъектов. Неуютность играния в такие игры сближается с опытом порно-эротических игр — в этом смысле Flash-движок семантически сближается с RPGM-движком или Renpy, обсуждение которых достойно отдельных исследований.

Геймер-тело и кринжплей: телесное измерение игрового опыта

Ощущение кринжплея неразрывно связано с понятием геймер-тела (не стоит путать с общим обозначением геймерского тела, которое тоже требует комментариев[1]). Геймер-тело — концепт, который петербургские

подход). Подробнее см.: (Reynolds, 2010).

1 Кроме того, понятое в буквально смысле геймерское тело (в отрыве от термина «геймер-тело») являет собой важный пример кринжплея. Традиционно геймерское тело ассоциировалось с сидячим образом жизни, недостатком физической активности и определенными особенностями внешности. Это приводило к отчуждению и стигматизации геймеров, особенно в контексте «нормального» и «здорового» образа жизни. Эти неписаные правила и ожидания формируют наше представление о том, как «должен» выглядеть и вести себя геймер. Они включают: 1) навыки и мастерство: ожидание высокого уровня владения игрой, умения быстро реагировать, стратегически мыслить и достигать поставленных целей; 2) эффективность: стремление к оптимизации игрового процесса, минимизации ошибок и максимизации результатов; 3) серьезность: восприятие игры как важного и требующего концентрации занятия, а не просто развлечения. 4) сдержанность: контроль над эмоциями, отсутствие чрезмерной экспрессии и демонстрации «непрофессионального» поведения; 5) внешний вид: стереотипное представление о геймере как о человеке, проводящем много времени за компьютером, с определенным стилем одежды и образом жизни. Эта нормативная позиция в отношении реальных тел геймеров долгое время доминировала в игровом сообществе, формируя определенные стандарты и ожидания. Однако в некоторых случаях можно наблюдать переосмысление роли тела в игровом процессе. Все больше геймеров начинают осознавать важность физической активности, здорового питания и ухода за собой. Также появляются новые формы гейминга, которые требуют физической активности, такие как игры с использованием VR и AR, а также киберспорт, который требует от спортсменов не только умственных, но и физических усилий. Сегодня геймерское тело, как и тело человека вообще, больше не является чем-то статичным и определенным. Оно становится более разнообразным, гибким и адаптируемым к

исследователи игр Сергей Буглак и Александр Ленкевич предложили для описания «триединства тела геймера» в его физической, софтверной и медиальной ипостасях. Мы не воспринимаем игру как отстраненные наблюдатели, а погружаемся в нее, формируя особое телесное присутствие. Геймер-тело не тождественно физическому телу, но оно неотделимо от него, определяя, как наше физическое тело движется и реагирует во время игры. Геймер-тело — это концепция взгляда, восприятия, самочувствия, способ присутствия в игре, который превращает игрока в геймера: «Настоящий геймер распят на экране: между игроком и аватаром находится геймер-тело, не принадлежащее полностью ни одной реальности» (Буглак & Ленкевич, 2016, с. 411). Это своеобразная оптика, через которую мы воспринимаем игровой мир и на основе которой выстраиваем свои действия: «Геймер-тело все время держат мобилизованным, от него требуют какой-то реакции, и более того — эту реакции постоянно оценивают» (2016, с. 414). Кринжплей возникает тогда, когда эта оптика оказывается деформированной, когда нормативные представления о том, как должно ощущаться игровое присутствие, подвергаются испытанию нестандартностью игрового окружения. «Хотя геймер-тело не равно физическому, именно геймер-телом определяются движения физического тела игрока» (2016, с. 414).

Геймер-тело выстраивается в соответствии с нормативной грамматикой игрового процесса и жанровых форм. Игровой процесс как грамотность / компетенция подразумевает набор навыков и понимание, связанные с управлением и конфигурацией геймплея в различных жанрах. Мы учимся «читать» игру, усваивать ее правила, осваивать ее механику. Эти усвоенные навыки формируют ожидания относительно поведения игры, и именно эти ожидания могут быть нарушены, порождая кринжплей. Игровой опыт, сформированный жанровыми ожиданиями, определяет границы допустимого, и отклонение от этих границ может вызвать чувство неловкости. Нарушение не только геймплейной логики, но и визуальной и семантической составляющей игры может вызвать дискомфорт и искажение игровой нормы. Однако нет никакого четкого представления о том, что такое игровая норма, мы лишь интуитивно можем вычленить наиболее общие закономерности становления нормативной игровой грамматики.

В исследованиях компьютерных игр нормативную грамматику игрового процесса пытались определить многие специалисты. Например, Майкл Маттеас предполагал, что можно развивать идею «процедурной грамотности» в контексте идей Яна Богоста (Bogost, 2007): «“Процедурная грамотность” (в отличие от “процедурной риторики” Я. Богоста) — способ для практиков новых медиа открыть “черный ящик” вычислительного процесса и вернуть себе контроль над инструментами творческого выражения» (Mateas, 2005, p. 101). В свою очередь, Эрик Зиммерман предпринял попытку опреде-

различным формам игрового процесса. Геймеры начинают воспринимать свое тело не как препятствие, а как инструмент, который можно использовать для достижения успеха в игре и самовыражения.

лить игровую грамотность в чуть более общем ключе, в духе некоего фрейм-ворка: «Игровая грамотность — это грамотность, способ понимания и создания определенных видов смыслов. В моем понимании игровая грамотность основана на трех понятиях: система, плей и дизайн» (Зиммерман, 2009, p. 23). Однако в общем смысле играние как грамотность/компетенция представляет собой просто набор навыков и понимания, связанных с управлением и конфигурацией геймплея игр разных жанров.

В компьютерно-игровой индустрии существует то, что можно было бы назвать НГИП, или «Нормативная грамматика игрового процесса», которая выстраивается не в логике опыта/грамотности пользователя, но множества других, уже устоявшихся опытов и случайно утвердившихся парадигм. Самый классический софтверный пример НГИП — WASD-управление в шутерах от первого лица. Среди хардверных примеров НГИП можно привести клавиатуру, которая является одним из самых странных контроллеров в истории компьютерных игр, большая часть которого почти никогда не востребована. Однако многие элементы самого геймдизайна являются нормативными или инерционными, поскольку те или иные решения всегда оцениваются как удобные или неудобные. Пример НГИПа в геймдизайне можно базировать, например, на необходимости создания зеркальных отражений в той или иной игре: существует всего несколько способов создать зеркальность в игре, наиболее распространенным с точки зрения истории технологии компьютерных игр будет вариант с копированием аватара (созданием его двойника), который просто повторяет движения основной модели. Однако в последние годы наблюдается ее постепенное разрушение и переосмысление в том числе в контексте таких явлений, как абьюзивный геймдизайн, мазокор и конкретно кринжплей.

Абьюзивный геймдизайн (от англ. “abusive game design”)[1] — это концепция, описывающая намеренное использование элементов геймплея, механик и структуры игры для создания негативного опыта у игрока, часто включающего в себя чувство беспомощности, унижения, фрустрации, страха или неудобства. В отличие от просто «сложной» или «требовательной» игры, абьюзивная будет навязывать логику намеренного принуждения и неуважения,

1 Отметим, что, на наш взгляд, абьюзивный геймдизайн можно понимать намного шире, а именно как такой дизайн, который подразумевает манипулятивное использование этих игровых элементов для достижения определенных целей, чаще всего — максимизации монетизации или удержания игрока, пренебрегая его эмоциональным и психологическим благополучием. В этом контексте сюда можно отнести совершенно различные приемы геймдизайна, а не только маргинальные практики экспериментальных и инди-игр, например: принцип временного подкрепления (variable ratio reinforcement schedule) в гача-играх; манипулирование принципом избегания потерь (loss aversion); создание искусственной нехватки (artificial scarcity); темные паттерны интерфейса (для случайных покупок во внутриигровом магазине); социальное давление и FOMO (Fear of Missing Out) — создание у игрока страха того, что он пропустит какое-то важное игровое событие; газлайтинг в переносном смысле слова — некоторые игр заявляют о себе как о хардкорных и сложных, используют негативные отображения (визуально-текстуальные) легких уровней сложности (ср., например, легкую сложность в: *Doom II: Hell on Earth* (1994); *Wolfenstein: The New Order* (2014) и др.)

при этом игрок вынужден понимать не только логику, лежащую в основе системы, но и дизайнера как подразумеваемого автора, присутствующего в каждом выборе дизайна (Wilson, Sicart, 2009). В другой своей работе (2010) Уилсон и Сикарт дают более полное определение абьюзивному геймдизайну, которое соответствует трем пунктам: 1) не существует «абьюзивных игр», есть только абьюзивный игровой дизайн. Существуют нечестные (unfair) практики проектирования игр, которые могут привести к нечестному (unfair) игровому опыту. Игра как объект дизайна представляет собой второстепенный интерес; 2) абьюзивный дизайн следует понимать как эстетическую позицию дизайнера; 3) абьюзивный дизайн подрывает системно-ориентированную парадигму и призывает к подходу к игровому дизайну, который направлен на установление личного диалога между игроком и дизайнером посредством игры. Абьюзивные игры переосмысливают игру как диалогическое взаимодействие между игроком и дизайнером. Авторы выделяют целую типологию абьюза в геймдизайне: 1) физический абьюз (пример аркадной машины Painstation); 2) нечестный/несправедливый дизайн (*Kazio Mario World* (2007-2012)); 3) обман игрока и его ожиданий (*I Wanna Be The Guy* (2007)); 4) эстетический абьюз, т. е. визуальное, звуковое и др. насилие над игроком (*Tuning* (2009) Йонатана Сёдерстрёма, *Flywrench* (2015) Марка Эссенса).

В свою очередь, понятие «мазокор» достаточно близко представлениям Уилсона и Сикарта. Термин составлен из двух слов: «мазохизм» и «хардкор», буквальное соединение двух данных образов дает нам простое понимание того, что подразумевается под мазокорной игровой практикой — некоторая форма удовольствия от страдания в весьма сложной по той или иной причине игре, а также таковой тип геймдизайна, целью которого является попытка вызвать соответствующие переживания у игрового субъекта[1]. У таких игр всего два центральных приема: 1) геймплей, построенный вокруг идеи проб и ошибок; 2) нарушение естественных игровых ожиданий, т. е. разрушение НГИПа. Как отмечает исследовательница данного феномена М. М. Скоморох: «Мазокорные игры выделяются игровым сообществом в особую категорию вовсе не по признаку сложности, а скорее по тому, как там трактуются отношения между геймером и геймдизайнером — или геймером и игрой. Мазокорные игры сконструированы так, чтобы создать у геймера ощущение издевательства над ним: они кажутся непреодолимо сложными и отводят игроку роль жертвы — вернее, создают видимость, что он является жертвой, ради комического эффекта» (Скоморох, 2016, с. 374). Наиболее характерными примерами мазокора являются игры серии *I wanna...* или классический проект Такеши Китано *Takeshi's Challenge* (1986).

Наконец, кринжплей — это определенный эффект неловкости (неудобства) от геймплея той или иной игры. Этот эффект не является контрплеем

1 В этом аспекте также важное место занимает работа Йеспера Юля, который исследовал «парадокс проигрыша» как антиномическое удовольствие — подробнее см. (Juul, 2016).

как не предзаданной или осознанной стратегией поведения или противостояния внутри игры с устоявшейся грамотностью прохождения, даже контрплейного. Кринжплейный сдвиг заключается в самом расшатывании нормы играния / (не)делания / управления / конфигурации в игре в ситуации, где не игрок решает, как ему себя вести, но само игровое окружение встречает его всевозможной нестандартностью в отношении его игровой грамотности. Данный эффект может проявляться как на софт-, так и хард уровне.

Кроме того, кринжплей можно понимать и как намеренное или непреднамеренное нарушение общепринятых норм игрового процесса, увиденных со стороны, например, зрителями той или иной потоковой трансляции на стриминговой платформе или в записи. Он может проявляться в различных формах: 1) неумелая игра, т.е. демонстрация низкого уровня навыков, совершение глупых ошибок, неспособность достичь поставленных целей; 2) чрезмерная эмоциональность, например бурные реакции на происходящее в игре, крики, смех, плач, проявление других сильных эмоций; 3) нелепое поведение: совершение странных или нелогичных действий, использование необычных стратегий, нарушение правил игры; 4) несоответствие стереотипам — демонстрация «негеймерского» поведения, например танцы во время игры, пение, использование необычных аксессуаров. Кринжплей часто вызывает у зрителей чувство неловкости, смущения или даже отвращения.

Кринжплей во плоти: кринж-эффект и кринж-игры

Наиболее яркие примеры кринжплея можно найти в flash-играх и порноиграх, которые часто выходят за рамки привычных игровых норм и демонстрируют маргинальные элементы визуальности и семантики. В отличие от более крупных игровых проектов, эти игры часто имеют низкий бюджет и разрабатываются небольшими командами или отдельными разработчиками, что дает им большую свободу в экспериментировании с формой и содержанием.

Flash-игры[1], появившиеся в начале 2000-х, часто характеризуются своей нарочитой примитивностью и абсурдистским юмором. Они могут включать в себя нелепые механики, странную визуальную эстетику и непоследовательные нарративы. Например, игры, в которых персонаж, управляемый игроком, выполняет самые обыденные действия (например, чистит зубы) в неестественно детализированной и гротескной манере, могут вызвать чувство неловкости из-за нарочитого остранения человеческого тела. Некоторые flash-игры специально эксплуатируют чувство кринжа, делая его неотъемлемой частью игрового опыта. Часто это достигается за счет использования примитивной графики, странного звукового сопровождения и нелепых

1 Стоит отметить, что лучше говорить не про флэш-игры, а про флэш-мультимедиа (хоть это и звучит странно), потому что данный движок никогда не мыслился как собственно игровой, но на нем можно было делать игры, именно поэтому на нем можно встретить такое множество интерактивных видео и анимированных приколов, которые расширяют классическое понимание компьютерной игры.

сюжетов. Игроки, ожидающие типичного геймплея, попадают в ситуацию, где их компетенции и ожидания не соответствуют логике игры, что и вызывает чувство кринжа.

В первую очередь, важно, что флэш-игры представляют собой малоизученный пласт игровой культуры, в настоящий момент они даже являются предметом археологического интереса, поскольку флэш-движок и его поддержка прекратили свое существование в 2020 году. Они представляют значимый интерес и значение для последующего развития мобильного гейминга (в т.ч. веб-гейминга) и инди-сцены (в том числе trash-игр и shovelware). Культурно обозначаются как «приколы», или мини-игры с простым геймплеем, родственники казуальных игр до эры мобильного гейминга. Обычно рассматриваются вне контекста общей истории игр, то есть вне истории больших компаний и их капиталистических влияний на игровой рынок. Большая часть флэш-игр была бесплатной и анонимной, что способствовало их разнообразию.

Flash как софт был создан компанией Adobe Systems. Он поддерживался до конца 2020 года. В практиках повседневного пользователя интернета 1990-2000-х гг. данный софт служил инструментом для создания баннеров, анимаций, игр, спама, однако его реальный функционал был гораздо шире. В этом контексте флэш являлся символическим и экономическим элементом раннего интернета, что рефлексируется уже в некоторых играх вроде *Hypnospace Outlaw* (2019) (рис. 1).

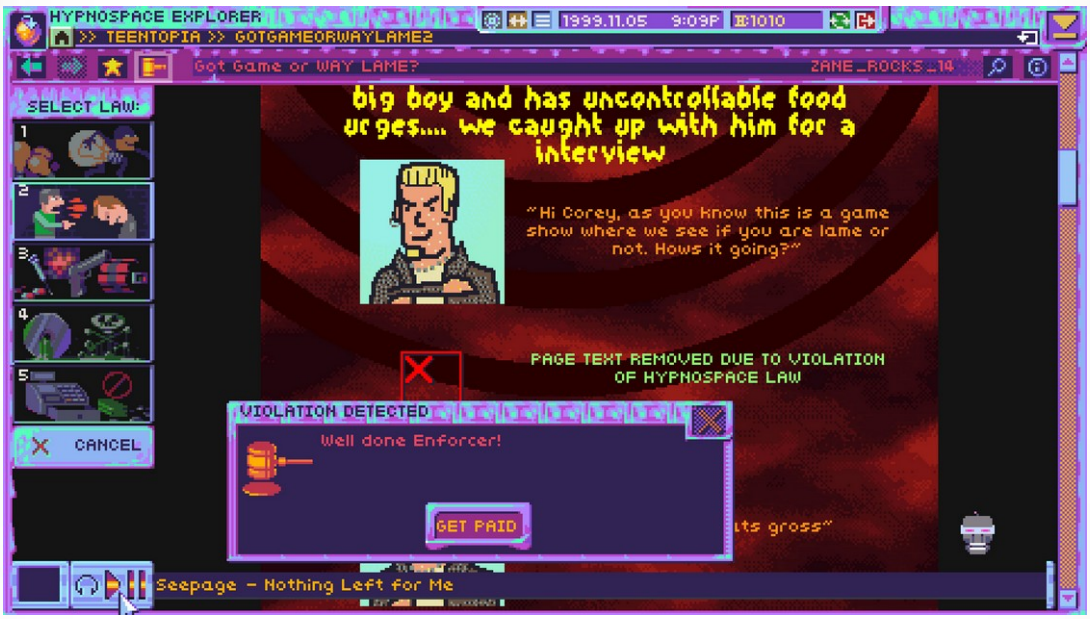


Рисунок 1. *Hypnospace Outlaw* и визуальная рефлексия flash-баннеров

Figure 1. *Hypnospace Outlaw* and the visual reflection of flash-banners

Можно с уверенностью сказать, что флэш был вирулентным феноменом своего времени. Чаще всего вспоминают об основателе miniclip Роберте Смолле, который придумал первую показательную мини-игру с танцующим Дж. Бушем (см. рис. 2). В дальнейшем важен этап появления первых платформ для флэш-игр (вроде Newgrounds). Флэш-игры были интересными для многих пользователей раннего интернета, поскольку в них можно было встретить совершенно неожиданные и порой неоднозначные вещи, при этом наполнение и содержание таких игр долгое время никем и никак не регулировалось, кроме ряда особенных случаев, которые вызывали публичный скандал. В дискурсе геймеров 2000-х они часто обозначались как «приколы», которые рассматривались как псевдо-игры наравне с флэш-мультиками про Масяню[1] (Олега Куваева[2] и его помощников) или первыми порноиграми для российских геймеров, выходивших в пиратских сериях антологий вроде «*Газированной спермы*» (от пиратской студии «Триада», которая была популярна и широко доступна в 2000-е). Проще всего объяснить «прикольность» флэш-игр через их несоответствие классическим категориям геймдева своего времени или банально людическому треугольнику.



Рисунок 2. Мини-игра Роберта Смолла «Танцующий Буш» (2001)

Figure 2. Robert Small̀s *Dancing Bush* mini-game

1 Про нее существовало множество странных игр, которые не имели никакого отношения к ее автору. Например, были анонимные флэш-проекты, где нужно было убивать множества Масянь в жанре тира.

2 22 декабря 2023 года внесен Минюстом России в реестр иностранных агентов. — *Прим. ред.*

На флэш-движке можно было создавать совершенно разные проекты, то есть там встречались как самые обыкновенные (и графически простоватые) платформеры, шутеры, пазлы, стратегии, квесты, так и зачаточные жанровые формы вроде башенной защиты и совершенно странные «приколы», которые нарушали логику игрового треугольника, например чаще всего их нельзя было пройти, и это были почти аркадные игры из 1970–1980-х гг., которые игрались сугубо на счет / ради очков. Большинство, но не все, флэш-игры были представителями казуального гейминга, и несмотря на убеждения Йеспера Юля в том, что казуальный гейминг — лишь миф дискурса геймеров, и на самом деле казуальные игры бывают весьма сложными (Juul, 2010), все-таки в случае флэш-гейминга речь идет о вполне четкой казуальности, которую можно проиллюстрировать трендами тех самых «приколов», аналогичных «*Танцующему Бушу*». В наиболее расхожих кринж-играх можно встретить такие операции: кто-то неряшливо танцует; кто-то ловит что-то какой-то частью своего тела; кто-то убегает от чего-то; убейте/избейте кого-то; оденьте кого-то; потрогайте кого-то или что-то, чтобы произошло нечто странное/смешное; послушайте голос кого-то (см. рис. 3). В экосистеме flash-контента значительную долю занимали интерактивные продукты и анимационные работы эротической и порнографической направленности (в геймерском языке они часто обозначаются “NSFW” — “Not Safe For Work”). Веб-платформы, агрегирующие данный тип контента, демонстрировали устойчивость к прекращению функционирования flash-технологии, продолжая предоставлять доступ к материалам вплоть до последних дней существования платформы. Flash являлся одним из ключевых инструментов для NSFW-сообщества, позволяя создавать широкий спектр дигитального контента, количественная оценка которого представляется затруднительной ввиду его децентрализованного распространения и отсутствия единой системы учета.

Несмотря на обилие одиозных и плохо сделанных анонимных флэш-игр, среди них появлялись и настоящие «шедевры», которые со временем превращались чуть ли не в классические и канонические игры. Такими проектами были, например, популярнейший платформер *Meat Boy* (2008) Эдмунда МакМиллена, который затем превратится в *Super Meat Boy* (2010), или же *Alien Hominid* (2002) — зубодробительный боевик в стиле *Contra* (1987) и *Metal Slug* (1996), где надо бегать и стрелять во все стороны, отбиваясь от противников. Потом эту игру в завершенном виде выпустили на целый ряд консолей: PS2, GameCube, GBA, XBOX Original и даже XBOX 360. Однако ряд игр на Flash никогда не покидали своей ниши, даже будучи очень известными

сериями — такова, например, история «*Стикменов*»[1] или *Xiao Xiao* (2002) от разработчика Zhu.

Некоторые игры на флэш превращались в целые франшизы с множеством вариаций, например серия про Йети, бросающегося пингвинами — *Yeti Sports* (2004). Строго говоря, даже указанные игры с высоким рейтингом были достаточно жестокими[2], можно также вспомнить тот же *The Binding of Isaac* МакМиллена, сделанный на Flash и выпущенный в 2011 году на Steam.



Рисунок 3. Оборотная сторона одного из джевел-боксов пиратской серии «*Газированная сперма*»

Figure 3. Backside of one of the jewel boxes from Russian pirate antology series "*Gazirovannaya sperma*"[3]

1 Стоит пояснить, что «*Стикмены*» являются общим образом сделанных в духе программы Paint персонажей, нарисованных с помощью простых линий и кружочков. Они не являются чьей-то абсолютной собственностью, но представляют собой определенную эстетическую идею, включающую главным образом сложные бои «простых человечков» друг с другом. Встречаются у разных авторов и не только на флэш-движке.

2 Отметим, что жесткость не является обязательным элементом кринжплея, однако часто ему сопутствует.

3 Изображение джевела взято отсюда: https://piper.old-games.ru/view-2.php?id=16513

Геймеры 2000-х не были склонны определять флэш-игры как «плохие» или «неловкие»[4], однако осознавали их творческий и юмористический потенциал в контексте чрезвычайной свободы и анонимности, а еще и значительной квир-несходности с мейнстримовым геймингом. В эпоху 2000-х флэш-движок был одним из первых в процессе возникновения демократической инди-сцены и независимых разработчиков, которые стремились создать нечто нестандартное. Тем не менее флеш-игры были лишь показательным элементом своей эпохи, а сам кринжплей свободно существует в совершенно разных игровых формах и сегодня. В настоящем мире существует много форм для реализации кринжплея: shovelware, trash-games, мини-игры (например яндекс-игры[5]), порноигры. Однако кринжовые флэш-игры отмечены особенным качеством, из-за которого их становится несколько сложно анализировать: они, подобно фольклору, существуют в совершенно низовых пространствах современного интернета. Таким образом, одной из главных сложностей, как и с Java-играми, оказывается просто археологическое обнаружение таких феноменов. Они представляют собой не только артефактную ценность, но и ментальную — с их помощью мы можем понять не только «горячие темы» и новости своего времени, но геймплейные процедуры и семантические паттерны, которым подвергались тела геймеров 2000-х, в том числе тот самый кринжплей, который настойчиво выползает даже в наиболее известных флэш-играх.

По поводу последнего явления стоит отдельно дать пояснения. Появившись еще в 1980-е, порноигры представляют собой еще более радикальный пример кринжплея. Сочетание откровенно сексуального контента с часто неуклюжей графикой, неловкой анимацией и клишированными диалогами может вызвать у игрока чувство неловкости и усмешки, особенно если он воспринимает эту игру не как типичную порнографию, а именно как «игру». Здесь нарушаются не только игровые, но и социальные нормы, связанные с представлением о сексуальности. Неуклюжие попытки воспроизвести сексуальные действия в цифровом пространстве часто вызывают не возбуждение, а скорее чувство неловкости и иронии. Намеренное использование стереотипных представлений о сексуальности, карикатурное изображение сексуальных актов и нелепые взаимодействия между персонажами делают эти игры особенно кринжовыми. Несоответствие между ожиданием эротического опыта и тем, что реально представляет игра, может вызывать сильный дискомфорт. У флэш-игр в контексте опыта игрока была своя специфика. Они отражали сверхлиберальный настрой раннего интернета, давали серьезную широту для различных карикатурных высказываний, реализовали контркультурные тенденции в контексте неортодоксальной тематичности, при этом они пред-

4 Как верно заметил К. А. Очеретяный на конференции «(Х)онтология интерфейса: криптосущности в опыте цифровой повседневности» (2024), на которой мы представляли доклад по кринжплею: кринжплей во флэш-гейминге является эпифеноменом 2000-х, в этом смысле мы не должны рассматривать его как определяющий по отношению к ментальности и опыту геймеров того периода.

5 Это общее наименование одной из платформ «Яндекса», однако в данном случае мы используем его как определение формы и категории гейминга.

ставляли собой и пространство для реализации перверсий и могли создавать кринж-переживания у игрового субъекта.

Теперь мы рассмотрим несколько примеров кринжплея и конкретных кринж-игр. Мы отобрали несколько разнородных примеров: в области флэш-гейминга, в среде порноигр и современной инди-разработки.

В ранний период развития flash-игр и анимации, особенно в первой половине 2000-х годов, отмечается значительное распространение контента, характеризующегося экстремальной степенью жестокости и насилия, зачастую дополненного элементами абсурда и провокации. Этот феномен, вероятно, обусловлен отсутствием строгой цензуры и барьеров для входа на рынок, что создавало благоприятную среду для экспериментов с девиантным и шокирующим контентом. Можно было встретить графическое изображение насилия над узнаваемыми персонажами, что является некоторой формой сублимации через деконструкцию положительных образов массовой культуры посредством насилия, например убийство персонажа Пикачу или фигуры, ассоциирующейся с политическим антагонизмом, такой как Усама бен Ладен. Наверное, одни из ярких примеров варианта «прикола» с элементами кринжплея можно было встретить еще в игре *The Joestersizer 10-speed Frog Blender 2000*[1] (1999). Простейшая в своем анти-геймплее игра предлагала на выбор несколько скоростей блендера, в котором сидит лягушка, а степени скорости позволяли ее по-разному вращать и уничтожить; никакой людической идеи за этим не стояло, кроме наслаждения процессом и неизбежными последствий.

Одним из первых примеров значимого кринжплея в контексте одиозного геймплея и визуального отображения можно обозначить игру *Kindergarten Killer*[2] (2002), в которой игрок управляет персонажем, вооруженным пистолетом, в детском саду. *Kindergarten Killer* вызвала волну возмущения и осуждения со стороны общественности, СМИ и политиков. Многие требовали запрета игры и привлечения разработчика к ответственности. Цель игры — убить как можно больше детей (в игре они изображены в виде простых спрайтов). Убийства сопровождаются гротескными звуками и визуальными эффектами. После уничтожения определенного количества целей игра заканчивается. Почему возникает эффект кринжплея в данной игре: 1) изображение убийства детей является табуированной темой и вызывает отвращение у большинства людей, игра нарушает этические нормы и моральные принципы; 2) отсутствие контекста и оправдания насилия: игра не предлагает никакого сюжета или мотивации для насилия, убийства совершаются ради самого процесса убийства; 3) дегуманизация жертв: дети изображены в виде простых спрайтов, в т.ч. повторяющихся, лишенных индивидуальности и человечности,

1 Посмотреть и поиграть можно здесь: https://archive.org/details/joe-cartoon-frog-blender

2 Существует обратный пример: флэш-игра *Pico's School* (2006), которая буквально вдохновлена шутингом в школе Колумбайн, однако в данной игре мы должны выжить, играя за обычного школьника, у которого есть возможность найти огнестрельное оружие, но при этом убивать никого не обязательно. Посмотреть игру можно здесь: https://www.newgrounds.com/portal/view/310349

что способствует десенсибилизации. Кринж-эффект данной игры заключается в трансгрессивной тематике и карикатурной изобразительности неприемлемого этического содержания, которое низвергается за счет самой гейм-плейной рамки, данной через условие «стреляй или выстрелят в тебя».



Рисунок 4. Одиозная игра Гэри Шорта *Kindergarten Killer* (2002)

Figure 4. Controversial game *Kindergarten Killer* (2002) by Gary Short

Другим примером может быть мини-игра в стиле «избей кого-нибудь» — *Beat Up Anita Sarkeesian* (2014)[1], которая представляет собой одиозный пример кринжплея, в котором надо кого-то избивать в яркой садистической визуальности. Она напрямую связана с кампанией травли, которой подвергалась феминистка-медиакритик Анита Саркисян. Игрок управляет персонажем, которому предлагается избивать карикатурное изображение Аниты Саркисян. Игра представляет собой крайне примитивный кликер, где основная задача — наносить виртуальные удары по персонажу, зарабатывая очки. Игра сопровождается оскорбительными комментариями и насмешками в адрес Саркисян.

Также интересна игра *Whack Your Ex* (2005) — это серия жестоких и юмористических флэш-игр, созданных Doodie.com. Игры, как правило, демонстрируют пару, переживающую расставание, где у протагониста есть возможность жестоко «отомстить» своему бывшему партнеру, используя различные предметы в окружающей среде. Основной акцент делается на насилии и убийстве. Игроки находят интерактивные объекты в окружении и используют их, чтобы изобретательно и жестоко убить своего бывшего. Несмотря на насилие, игра преподносится как юмористический, абсурдный

1 Можно поиграть во «Флэш-музее» — https://flashmuseum.org/beat-up-anita-sarkeesian/

проект. Жестокие сцены преувеличены и карикатурны, что делает их менее реалистичными и более комичными (для тех, кто не очень чувствителен к теме). Игра обычно сводится к нажатию на объекты в правильной последовательности. Это делает ее доступной и легкой для понимания. Кринж-переживания создаются за счет поставленной проблемы («Эта игра лучше, чем терапия») и визуальных эффектов жестокости.

Близким к производству кринжплейных флэш-игр может быть деятельность российской студии Macho Studio, а конкретно серия игр про Вовочку, которая очень похожа на флэш-игры. Проект «*Великолепный Вовочка: Герой Безопасного Секса*» (2002) — забытая российская игра, которая вызывала неоднозначную реакцию и споры из-за своей тематики и визуального стиля. В «*Великолепном Вовочке*» игрок управляет персонажем, похожим на знаменитого мальчика Вовочку (персонаж русских анекдотов), который бегает по разным локациям (город, джунгли и др.) и занимается соитием с разными женщинами. Кринж-эффект данного проекта заключается в соединении карикатурной образности и сексуальности с «лестничным» геймплеем, в котором нужно просчитывать собственную скорость перемещения и движения врагов, также удивителен своей нестандартностью и финал каждого уровня, который предлагает посмотреть небольшой эротический ролик с живыми актерами, который никак не вписывается в происходящее в игре.

Среди порноигр можно отметить игру студии Mystique *Burning Desire* (1981), которая, несмотря на свою простую графику и незамысловатый геймплей, считается одной из первых порноигр в истории. Она вышла на платформе Apple II и быстро приобрела репутацию благодаря своему откровенному содержанию. В эпоху, когда видеоигры только начинали набирать популярность, а интернет еще не существовал, *Burning Desire* стала своего рода «запретным плодом» и предметом обсуждений среди энтузиастов. Геймплей *Burning Desire* был достаточно простым и типичным для игр того времени. Игрок берет на себя роль обнаженного воздушного спасателя, который пытается спасти женщину от каннибалов. Женщина стоит на горящем пьедестале, а герой выныривает из вертолета и тушит пожар с помощью торчащего из таза прута[1]. Кринж-эффект данной игры определенно заключается в самой ситуации, которая вне контекста подается нелепо, особенно потому, что игрок должен тушить огонь собственным семенем или другой секрецией.

Есть и более современные примеры настоящего порноплея[2], которые могут вызывать кринж-эффекты, но это не обязательно. Например, *Luxuria Superbia* (2013) — это игра-путешествие, разработанная Tale of Tales. Она характеризуется как художественная игра, которая исследует темы чувственности, удовольствия и созидания через своеобразный геймплей и яркий визуальный стиль. Игрок управляет своего рода «аурой» или «садом», перемещаясь

1 Подробнее о ранних американских порноиграх см.: (Mills, 2015).

2 Под «порноплеем» понимается такой геймплей, который соотносится с опытом сексуальности через сами игровые механики и телесные взаимодействия с интерфейсом.

по уровням, представленным в виде извилистых, органических тоннелей. Задача игрока — касаться этих тоннелей, чтобы они расцветали. Чем более ритмично и страстно игрок касается тоннелей, тем ярче и обильнее они расцветают. Игра выполнена в ярком, психоделическом стиле. Она использует яркие цвета, текучие формы и абстрактные визуальные эффекты, создавая ощущение погружения в чувственный и фантастический мир. Визуальные элементы реагируют на действия игрока, становясь более насыщенными и сложными по мере достижения удовольствия. Музыка и звуковые эффекты играют важную роль в создании атмосферы. Они чувственные и реагируют на действия игрока, усиливая ощущение удовольствия и погружения. В игре нет победы или поражения в традиционном смысле. Цель игрока — исследовать, экспериментировать и наслаждаться процессом. Основной акцент делается на опыте и создании красоты. *Luxuria Superbia* исследует темы чувственности, удовольствия и созидания. Игра поощряет игроков к экспериментированию и поиску новых способов взаимодействия с миром, вознаграждая их за креативность и страсть. Возможность кринж-эффекта возникает в самом факте осознания собственной сексуальной активности в игровой среде.

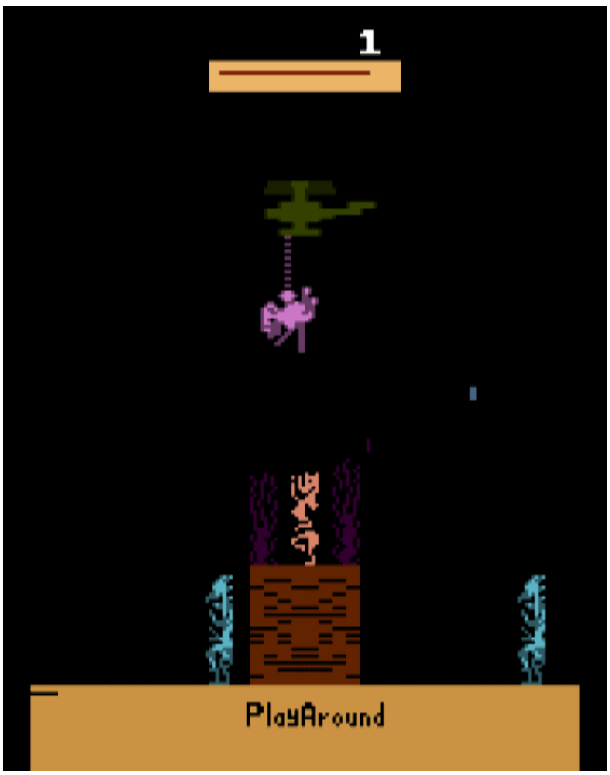


Рисунок 5. Одна из ранних американских порноигр *Burning Desire* (1981)

Figure 5. One of the first American porngames *Burning Desire* (1981)

Наконец, приведем более современный пример. *Genital Jousting* (2016) — это многопользовательская комедийная игра, разработанная и изданная компанией Free Lives, известной по игре *Broforce* (2014). В отличие от одиозных игр, направленных на провокацию через ненависть или насилие, *Genital Jousting* использует юмор и абсурд для исследования темы сексуальности и одиночества. Она вызвала споры не из-за насилия или дискриминации, а из-за своего откровенного, хоть и карикатурного, изображения мужских гениталий. Игроки управляют отсоединенными мужскими гениталиями, визуально представленными как качающиеся пенисы с лицами. Цель игры — «проникнуть» (в буквальном смысле) в другие гениталии или в специальные отверстия на игровом поле. Данная игра вызвала споры и непонимания из-за откровенного изображения гениталий, которые как будто периодически соприкасаются с кактусами (кринж-образ). *Genital Jousting* является примером кринж-игры, которая намеренно нарушает табу и исследует тему сексуальности в юмористическом ключе. Кринж-эффект данной игры заключается в намеренном сочетании телесных элементов сексуальности, функционирующих как самостоятельные актанты, с опасными предметами вроде кактусов, — возникающее ощущение неуютности и психо-физиологической неприятности оказывается именно тем эффектом некомфортного переживания, которое мы обозначаем кринж-эффектом.

Заключение

Flash-игры представляют собой важную веху в истории гейминга, которая не была достаточно исследована даже сугубо исторически. Их исследование в том числе имеет медиаархеологическую ценность, причем достаточно серьезную для таких феноменов, как «кринж-эффект» в гейминге. Многое, что было повседневным для геймер-тела 2000-х, сейчас сместилось в зону маргинального и практически неизвестного/забытого (например, Java-игры), гораздо реже это новое инди или детско-подростковые игры и shovelware. Кринжплей является уникальной формой, отражающей ментальные и эстетические особенности геймер-тела 2000-х, или по крайней мере именно в 2000-х эта форма становится четко заметной, несмотря на то что странные игры существовали с 1980-х. Кринжплей в контексте нормативной грамматики игрового процесса представляет любопытный сдвиг в эстетике геймер-тела (как и у порноигр, что следует обсуждать отдельно[1]).

Кринжплей представляет собой не просто маргинальное явление в геймерской культуре, а важный феномен, который позволяет нам глубже понять природу взаимодействия игрока с цифровым пространством. Анализируя кринжплей, мы можем исследовать, как формируются наши ожидания от игр, как мы взаимодействуем с игровым окружением и как эмоциональные

1 На этот счет есть уникальная коллективная монография “Rated M for Mature. Sex and Sexuiality in Video Games” (2015).

реакции влияют на наше геймерское «я». Изучение примеров flash-игр и порноигр позволяет увидеть, как конкретные элементы геймплея, визуальной эстетики и семантики могут вызывать ощущение неловкости и неудобства. Дальнейшие исследования кринжплея могут привести к более глубокому пониманию эмоциональной составляющей игрового опыта и внести вклад в развитие исследования компьютерных игр.

Людография | Ludography

Alien Hominid (2002)
Beat Up Anita Sarkeesian (2014)
Broforce (2014)
Burning Desire (1981)
Contra (1987)
Dancing Bush (2001)
Doom II: Hell on Earth (1994)
Flywrench (2015)
Genital Justing (2016)
Hypnospace Outlaw (2019)
I Wanna Be The Guy (2007)
Kazio Mario World (2007–2012)
Kindergarten Killer (2002)
Luxuria Superbia (2013)
Meat Boy (2008)
Metal Slug (1996)
Super Meat Boy (2010)
Takeshi's Challenge (1986)
The Binding of Isaac (2011)
The Joestersizer 10-speed Frog Blender 2000 (1999)
Tuning (2009)
Whack Your Ex (2005)
Wolfenstein: The New Order (2014)
Xiao Xiao (2002)
Yeti Sports (2004)
Великолепный Вовочка: Герой Безопасного Секса (2002)
Газированная сперма (2000-е гг.), серия антологий игр "Triada"
Стикмены (2000-е гг.)

Список литературы

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Juul, J. (2010). A *casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.

Juul, J. (2016). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.

Mateas, M. (2005). Procedural literacy: Educating the new media practitioner. *On the Horizon*, 13(2), 101–111. https://doi.org/10.1108/10748120510608133

Mills, D. (2015). Explicit sexual content in early console video games. In *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games* (pp. 75–102). Bloomsbury Academic.

Reynolds, D. (2010). FCJ-108 Virtual-World Naturalism. *The Fibreculture Journal*, 16. https://sixteen.fibreculturejournal.org/virtual-world-naturalism/

Wilson, D., & Sicart, M. (2009, January 1). Abusing the Player, and Making Them Like it Too! *Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.384

Wilson, D., & Sicart, M. (2010). Now it's personal: On abusive game design. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 40–47. https://doi.org/10.1145/1920778.1920785

Wysocki, M., & Lauteria, E. (2015). *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic.

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.

Бояркин, З. (2023). Кринж везде и сразу. *Логос*, 33(5), 139–140.

Васильева, М. (2023). Кринж как этический китч и практика дистанцирования. *Логос*, 33(5), 185–196. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-185-195

Ершова, А. В. (2022). Анти-конференция «Кринж: База» (Санкт-Петербург, 19.11.2022). *Terra Aestheticae*, 2/10, 152–160.

Ланд, Н. (2018, ноябрь 20). *Жажда истребления*. syg.ma. https://syg.ma/@sickrrett/nik-lend-zhazhda-istrieblieniia-priedisloviie-pierievod

Ленкевич, А. С., & Буглак, С. С. (2016). Триединство тела геймера. В *Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (сс. 405–436). Фонд развития конфликтологии.

Михайлова, Л. (2023). Китч, кэмп и кринж как агенты профанации. *Логос*, 33(5), 171–184. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-171-182

Неаполитанский, М. (2023). I am cringe, but I am free: Кринж на пути от самотождественности к освобождению. *Логос*, 33(5), 155–170. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-155-168

Радеев, А. (2023). Кринж как проблема. *Логос*, 33(5), 141–154. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-141-152

Регев, Й. (2023). Чебурашка: Заметки к истории Имманентного Невозможного. *Логос*, 33(5), 197–212. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-197-211

Скоморох, Р. (2016). Мазокор: Наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В *Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (сс. 371–392). Фонд развития конфликтологии.

References

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Boyarkin, Z. (2023). Cringe Everywhere All at Once. *Logos*, 33(5), 139–140. (In Russian).

Ershova, A. V. (2022). Anti-Conference "Kringe: Base" (St. Petersburg, 19.11.2022). *Terra Aestheticae*, 2/10, 152–160. (In Russian).

Juul, J. (2010). A *casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.

Juul, J. (2016). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.

Land, N. (2018, November 20). *Thirst for extermination*. syg.ma. https://syg.ma/@sickrrett/nik-lend-zhazhda-istrieblieniia-priedisloviie-pierievod (In Russian).

Lenkiewicz, A. S., & Buglak, S. S. (2016). The gamer's body trinity. In *Game or reality? The experience of computer game research* (pp. 405–436). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Mateas, M. (2005). Procedural literacy: Educating the new media practitioner. *On the Horizon*, 13(2), 101–111. https://doi.org/10.1108/10748120510608133

Mikhaylova, L. (2023). Kitsch, Camp, and Cringe as the Agents of Profanation. *Logos*, 33(5), 171–184. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-171-182 (In Russian).

Mills, D. (2015). Explicit sexual content in early console video games. In *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games* (pp. 75–102). Bloomsbury Academic.

Neapolitansky, M. (2023). I Am Cringe, But I Am Free: Cringe on Its Way From Self-Identity to Liberation. *Logos*, 33(5), 155–170. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-155-168 (In Russian).

Radeev, A. (2023). Cringe as a Problem. *Logos*, 33(5), 141–154. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-141-152 (In Russian).

Regev, Y. (2023). Cheburashka: Notes on the History of the Immanent Impossible. *Logos*, 33(5), 197–212. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-197-211 (In Russian).

Reynolds, D. (2010). FCJ-108 Virtual-World Naturalism. *The Fibreculture Journal*, 16. https://sixteen.fibreculturejournal.org/virtual-world-naturalism/

Skomorokh, M. M. (2016). Mazokor: The legacy of Sade and Mazoch in computer games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality?* (pp. 371–392). Fond razvitiya konfliktologii. (In Russian).

Vasilyeva, M. (2023). Cringe as an Ethical Kitsch and Practice of Distancing. *Logos*, 33(5), 185–196. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2023-5-185-195 (In Russian).

Wilson, D., & Sicart, M. (2009, January 1). Abusing the Player, and Making Them Like it Too! *Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Abstract Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.384

Wilson, D., & Sicart, M. (2010). Now it's personal: On abusive game design. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 40–47. https://doi.org/10.1145/1920778.1920785

Wysocki, M., & Lauteria, E. (2015). *Rated M for Mature. Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic.

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 23–31). Routledge.