DOI: 10.25629/HC.2026.11.10
УДК: 378
ВАК: 5.8.7. Методология и технология профессионального образования

Лутфуллин Ратмир Мансурович, доцент, заместитель заведующего кафедрой режиссуры игрового кино по научной работе, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, ORCID: 0000-0002-6334-4842, ratmirlutfullin@gmail.com

О ВАЖНОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ОСНОВ ИГРОСТРОЕНИЯ СТУДЕНТАМИ-КИНОРЕЖИССЁРАМИ

Аннотация

Креативные индустрии всё больше проникают друг в друга, эта тенденция подразумевает необходимость владения разными навыками творческого производства для сотрудников тех или иных медиа. Для начинающих кинорежиссёров эта необходимость, поскольку крайне трудно занять своё место в индустрии, если ты ограничен в знаниях и являешься узкоспециализированным специалистом. Упрощение и ускорение «вхождения» в ту или иную креативную индустрию обеспечивает развитие ИИ-технологий, когда творцу и обладателю сакрального авторского замысла не нужно изучать долгий курс анимации, программирования или графдизайна для создания непрофильного автору художественного мультимедийного произведения. Возникает вопрос: возможно ли и нужно ли в рамках обучения режиссёров игрового кино давать студентам дополнительную информацию по смежных областям мультимедийного творчества. Например, по одному из самых актуальных и востребованных направлений – геймдизайну. Постановка научной проблемы: в современном учебном процессе высшей школы появилась необходимость модифицировать программу подготовки кинорежиссёров для включения в неё краткого курса основ гейм-дизайна. Цель исследования – теоретически обосновать целесообразность изучения основ игростроения в рамках одного семестра для будущих режиссёров кино- и телефильма. Задачи исследования: а) доказать возросшую важность креативного рынка видеоигр в России и востребованности авторского продукта; б) прийти к выводу: является ли русское авторство в играх носителем традиций великого русского авторства в целом; в) выдвинуть предложение по учебной программе по изучению основ игростроения для кинорежиссёров. Новизна исследования: впервые предложено включить в учебную программу по специальности 55.05.01 курс по основам геймдизайна. Методы исследования: 1) анализ взаимовлияния режиссуры игрового кино и гейм-режиссуры на основе мирового опыта, 2) педагогический эксперимент с курсом обучающихся по специальности «режиссёр игрового кино- и телефильма», 3) анализ взаимосвязи режиссуры кино и телевидения и режиссуры игр в рамках режиссёрской школы в России и за рубежом, 4) контент-анализ современных авторских российских видеоигр. Выводом данного исследования является научное обоснование включения в учебную программу для режиссёров игрового кино в рамках одного семестра основ изучения игростроения.

Ключевые слова

геймдизайн, сценарий, кинематограф, драматургия, видеоигры, изучение основ игростроения, подготовка режиссёров кино- и телефильма

Lutfullin R.M., Associate Professor, Deputy Head of the Department of Fiction Film Directing for Research, Saint Petersburg State University of Film and Television, ORCID: 0000-0002-6334-4842, ratmirlutfullin@gmail.com

ON THE IMPORTANCE OF STUDYING THE FUNDAMENTALS OF GAME DEVELOPMENT FOR FILM DIRECTING STUDENTS

Abstract

The creative industries are increasingly intersecting with one another, and this trend implies the need for media professionals to possess a diverse range of creative production skills. For aspiring film directors, this need is especially acute, since it is extremely difficult to find one's place in the industry when one's knowledge is limited and one remains a narrowly specialized professional. The simplification and acceleration of entry into a particular creative industry are facilitated by the development of AI technologies, as a creator possessing a distinctive artistic vision no longer needs to complete a lengthy course of study in animation, programming, or graphic design in order to produce a multimedia artistic work outside the author's core professional field. This raises the question of whether it is possible and necessary, within the framework of film directing education, to provide students with additional knowledge in related areas of multimedia creativity. One of the most relevant and востребованных areas in this regard is game design. The research problem is formulated as follows: in the contemporary higher education process, a need has emerged to modify the training program for film directors by incorporating a short course on the fundamentals of game design. The aim of the study is to provide a theoretical justification for the expediency of studying the fundamentals of game development within one semester for future directors of feature and television films. The objectives of the study are to demonstrate the growing importance of the video game market in Russia and the demand for original authorial products, to determine whether Russian authorship in games may be regarded as a bearer of the broader traditions of great Russian authorship, and to propose a curriculum for teaching the fundamentals of game development to film directors. The novelty of the study lies in the fact that, for the first time, it proposes the inclusion of a course on the fundamentals of game design in the curriculum for Specialty 55.05.01. The research methods include an analysis of the mutual influence of feature film directing and game directing based on international experience, a pedagogical experiment involving students enrolled in the specialty "Director of Feature and Television Films," an analysis of the relationship between film and television directing and game directing within directing schools in Russia and abroad, and a content analysis of contemporary Russian auteur video games. The conclusion of the study is a scholarly substantiation of the inclusion of a one semester course on the fundamentals of game development in the curriculum for directors of feature films.

Keywords

game design, screenplay, cinematography, dramaturgy, video games, studying the fundamentals of game development, training of feature and television film directors

Введение

Вузы в области кинематографа, телевидения и массмедиа готовят высококлассных, но узкоспециализированных специалистов. Выпускники в области режиссуры игрового кино не в состоянии быстро найти работу в качестве режиссёра-постановщика из-за перегруженности рынка и чрезмерной конкуренции (Лутфуллин, 2021). Согласно сервису по подбору рабочих мест «Авито Работа»[23] рекрутинг в креативных индустриях (искусство, массмедиа) составляет 40 человек на 1 место, а треть всех специалистов трудоустраивается исключительно по рекомендации. В эмоциональном плане из-за этого страдают студенты старших курсов обучения, у которых создаётся неверная психологическая установка, что годы учёбы потрачены впустую. Проблемы добавляет и общий уровень «тревожности» среди молодых людей[24]. «Метакогнитивная осведомлённость» – термин, который ввёл американский психолог Джон Флейвелл в 1970-х годах применим и к информации о возможном трудоустройстве. Психологическое состояние выпускников ВУЗов, действительно, нестабильно: они волнуются по поводу трудоустройства, сомневаются в выборе профессионального пути, беспокоятся по поводу общения в новом коллективе и т.п. (Голубь, Калинина, & Тимофеева, 2026). Исследование отечественных психологов и педагогов подтверждают и зарубежные коллеги – преподаватели высшей школы в Турции (Yücel & Yazlık, 2026).

Задача профессорско-преподавательского состава кафедры режиссуры игрового кино состоит в том, чтобы выпустить востребованных специалистов, которые смогут принести пользу отечественной культуре. За годы учёбы педагоги должны выстроить психологическую установку студентов таким образом, чтобы они осознавали свою важность, но и объективно оценивали рынок труда.

На кафедре режиссуры кино и телевидения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения (РИК СПбГИКиТ) существует статистика трудоустройства выпускников. В среднем по специальности первые годы после выпуска работают от 13 до 50 процентов. Самый большой процент трудоустроенных – в регионах (более 60%). Это хорошие показатели, но надо учитывать, что не все выпускники работают режиссёрами игрового кино. Работа чаще всего связана со следующими видами деятельности:

- коммерческой съёмкой (реклама или видеоролики для внутрикорпоративного пользования),
- режиссурой музыкальных клипов,
- режиссурой короткометражных документальных фильмов,
- координацией производства аналогичных проектов в роли администратора.

Иногда молодые специалисты попадают на работу в Дома культуры или учебные заведения (начального, среднего или высшего образования). Это важные должности, но – смежные с полученной специальностью режиссёра игрового кино.

Следует отметить, что, выбирая профессию из смежных, никто из выпускников кафедры ни разу не трудоустраивался в области гейм-дизайна. Это доказывает, что почти никто не знает о возможности стать сценаристом или режиссёром видеоигры, хотя этот рынок в настоящее время намного больше рынка кино (табл. 1).

[23] Avito. https://www.avito.ru/moskva/vakansii (дата обращения 28.05.2026)
[24] 2025 год – продано 1,75 млн. упаковок антидепрессантов, что на 29,7% больше, чем годом ранее. Январь 2026 года - спрос усилился на 39,2%. Это 56 упаковок на 1 тысячу человек, т.е. больше 6 упаковок только на молодёжь от 17 до 30 лет.
Фонтанка.ru. Петербург на антидепрессантах: город стал первым в России по аптечным продажам. https://www.fontanka.ru/2026/03/30/76338794/.
РБК. Жители Петербурга и Москвы предпочитают разные антидепрессанты. https://www.rbc.ru/spb_sz/30/03/2026/69ca3c299a7947302a4055a3.

Таблица 1 – Доходы от кинематографа и рынка компьютерных игр за 2025 год[25]

	Общие сборы кинопроката	**Совокупная выручка игрового рынка**
Россия	49,6 млрд. руб. (на 10% больше 2024 г.)	140-187 млрд. руб.
Мировые кассовые сборы	33,5 млрд. долларов (на 12% больше 2024 г.)	Более 200 млрд. долларов

Спрос на специалистов в области игр неуклонно повышается. Наиболее востребованы должности сценариста (27%), программиста (27%), художника (19%) и геймдизайнера (17%)[26].

Современные креативные индустрии строятся по принципу взаимовлияния и взаимопроникновения, поэтому актуальный рынок требует более синтетического автора (полимат). В связи с этим необходимо преподавать студентам игрового кино основы гейм-режиссуры. По этой же причине в существующих учебных программах преподаются основы режиссуры документального фильма, сериала и телевизионной программы.

Многие коммерческие и некоммерческие организации финансово поддерживают российские видеоигровые студии, а также оказывают экспертную, технологическую, просветительскую помощь. Например, «Ростелеком» и акселератор «Indie Go» создали совместный фонд «Indie Go Start». Его задача – инвестировать в перспективные российские видеоигры, финансируя проект от альфа-версии до релиза. Кроме того, Фонд помогает разработчикам развиваться профессионально и продвигать игры, в том числе за рубежом. То, как планируют развивать геймдев в России в ближайшем будущем, показывает «Пятилетняя дорожная карта развития видеоигровой индустрии», которую в марте 2024 года представила некоммерческая «Организация развития видеоигровой индустрии»[27][28].

В настоящее время несколько вузов в нашей стране предлагают студентам курс по геймдизайну, компьютерной графике и разработке игр. Они готовят профессионалов в своей области, но следует отметить, что «в пространстве видеоигры могут сосуществовать два вида истории: написанная автором и написанная геймплеем. Между ними порой возникает несоответствие, которое называется лудонарративный диссонанс» (Погорелов, 2021, с.251). С другой стороны, в современном искусстве «наблюдается стирание границ между различными медиа-жанрами, компьютерные игры провоцируют на размышления о роли зрителя в искусстве, предлагая новые формы самовыражения и взаимодействия» (Агин, 2024, с.88).

Надо отметить и мировую тенденцию внедрения курса изучения основ режиссуры видеоигр не как самостоятельную специальность, а как часть общего курса подготовки режиссёра аудиовизуальных искусств (по мнению автора статьи – такой режиссёр как раз и является синтетическим режиссёром будущего). Например, в Калифорнийском государственном университете Лос-Анджелеса (США) существует курс «Интерактивного сторителлинга», основывающийся на стыке театра, кино, видеоигр, на стыке искусства драматургии и высоких технологий[29]. В Великобритании в Университете Уорвика есть специальный курс «Введение в кинопроизводство с использованием Unreal Engine», то есть студенты создают кино здесь и сейчас, изучая возможности графического «движка», который становится для них «виртуальной киностудией». Собственно, короткометражный фильм, выполненный на Unreal Engine 5 является для студентов такого курса выпускной квалификационной работой[30].

[25] Составлено автором на основе открытых источников.
[26] GAMEMAG. Аналитика VK Play. https://gamemag.ru/news/181987/issledovanie-37-rossiyan-khoteli-by-rabotat-v-igrovoj-industrii
[27] Медиа Нетологии. Стоит ли идти в геймдев в 2025 году. https://netology.ru/blog/03-2024-gamedev-review
[28] Организация развития видеоигровой индустрии. РВИ. https://forgamedev.ru/
[29] LA University Catalog. https://ecatalog.calstatela.edu/preview_course_nopop.php?catoid=71&coid=522736
[30] CreaTech Courses. https://warwick.ac.uk/esports/createch-courses/ (дата обращения 21.05.2026)

В российской системе образования также развивается направление по подготовке специалистов в области медиаиндустрии, в частности гейм-режиссуры. Например, в Уральском федеральном университете существует программа обучения «Кино и цифровой видеоконтент», которая включает в себя как традиционный курс кинорежиссуры, драматургии, операторской работы и пр., а также курс основ гейм-дизайна[31]. Тем не менее, в настоящее время это направление недостаточно изучено, отсутствуют педагогические технологии обучения, систематизированные образовательные программы и опыт обучения.

Цель исследования – теоретически обосновать целесообразность изучения основ игростроения в рамках программы подготовки будущих режиссёров кино- и телефильма, раскрывающих новые способы построения нарратива и взаимодействия с аудиторией и обогащающих творческий инструментарий обучающихся, что способствует повышению их конкурентоспособности на современном медиарынке.

Методы исследования: контент – анализ медиатекста, педагогический эксперимент, анкетирование, описательная статистика.

Практическое назначение результатов исследования заключается в совершенствовании педагогической работы при подготовке специалистов в области медиаиндустрии. Освоение основ игростроения позволит выпускникам повысить уровень конкурентоспособности на рынке труда за счёт уникальной возможности работать сразу в двух областях – кино и играх.

В основной части статьи будут приведены примеры взаимовлияния и взаимопроникновения кинорежиссуры и режиссуры видеоигр, их важно перечислить для обоснования позиции автора статьи, заключающейся в том, что режиссура как способ творческого мышления – едина для всех видов медиа.

История авторства в видеоиграх

В данной работе логично будет рассмотреть в хронологическом порядке релиза легендарные игры, над которыми работали авторы с большой буквы, где целью было не просто развлечение игрока от корпоративной финансовой машины студии, а донесение *авторского замысла*.

Один из величайших авторов-разработчиков, о котором надо упомянуть – это Сигэру Миямото и его игра «The Legend of Zelda» («Легенда о Зельде», Япония, 1986, III поколение, Nintendo Famicom / Nintendo Entertainment System). Эта игра - родоначальник жанра приключенческих экшенов в открытом мире с элементами RPG. Миямото уже в самой первой игре из серии стремился передать игроку опыт первых детских открытий в огромном непознанном мире, полном приключений и опасностей.

В мировое наследие авторов также входит Эдвард Аннуциата с игрой «Ecco the dolphin» («Дельфин Экко», 1992, Венгрия, платформа Sega Genesis, IV поколение). Вдохновлённый музыкой «Pink Floyd» Аннуциата использовал яркий музыкальный саундтрек на фоне подводных пейзажей. «Ecco» остаётся уникальным экспериментом – хоррором без крови, приключением без людей и головоломкой, которая учит слушать и ценить океан и природу (мы играем за дельфина, который ищет свою семью в неизведанных глубинах).

Японцы знамениты в жанре авторских ужасов с донесением смыслов посредством рефлексии персонажа: Масахиро Ито – «Silent Hill 2» («Тихий Холм 2 часть», Япония, 2001 год, VI поколение, платформа Play Station 2). Это психологический хоррор с элементами выживания и исследования. Вдохновение автор черпал из творчества Дэвида Линча (нелинейное повествование, символизм) и романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Через сочетание атмосферы, символики и геймплея Team Silent создали не просто хоррор, а глубокую психологическую драму, где монстры – лишь отражение наших внутренних демонов.

[31] УрФУ. Кино и цифровой видеоконтент. https://programs.edu.urfu.ru/ru/10692/

Авторская игра из Финляндии: Сами Ярви – «Алан Вейк» (2010 г.). Это история о талантливом писателе, ставшем заложником выдуманных им же демонов. Упор в игре делается на мета-драматургию, когда автор понимает: для того, чтобы чего-то достичь или кого-то спасти, надо чем-то пожертвовать (основа драматургии). И этой жертвой Алан Вейк выбирает себя. Алан не контролирует сюжет, пока не принимает свою роль автора-демиурга.

Есть и игры несколько иного плана. Например, произведение Роберта Курвица – «Диско Элизиум» (Эстония, 2019 г.) Это ролевая игра с превалированием диалогов над действием. Действие игры происходит в Элизиуме – фантастическом мире с 8-тысячелетней историей. Изюминкой этой ролевой игры является отсутствие боевой системы. Главный герой, детектив Гарри Дюбуа, страдающий амнезией на почве алкоголизма, должен сам решить, каким он будет «копом» - хорошим или плохим. И, соответственно, какими методами он будет вести расследование убийства (хоть на самом деле он будет расследовать причину собственной амнезии). Эта игра отмечается специалистами, как соответствующая всем критериям «развитой режиссёрской игры». (Пономарёва, 2024)

Анализ международных практик в индустрии разработки видеоигр

Киноиндустрия – одна из самых сложных и «запутанных» индустрий в мире, так как в ней всё подчинено субъективным оценкам творческих результатов. Даже самая профессиональная оценка специалиста будет субъективной, если мы говорим об оценке произведения искусства. Поэтому работа в кино зависит от личных связей, конъюнктуры, вкусовых предпочтений, а также от счастливых или несчастливых «случайностей».

История знает примеры, когда авторы, не добившись успеха в кино, уходят в видеоигры, и благодаря этому мир обретает нового узнаваемого и незабываемого творца. Гейм-девелопмент – это тоже творческая индустрия со своими субъективными оценками, но пока что независимому автору в ней существовать проще, чем в кино, так как по разным причинам в гейм-деве существует больше свободы для авторского высказывания.

Привести примеры историй авторов, перешедших из одной сферы креативных индустрий в другую, важно, так как это докажет широту взаимовлияния режиссуры кино и видеоигр. Кроме этого, такие истории падения и взлётов – крайне вдохновляющие, их есть смысл пересказывать студентам на учебных занятиях в рамках дисциплины «основы игростроения», о которой будет написано в завершающей части статьи.

Гений игровой индустрии – Хидео Кодзима (род. В 1963 г.). С детства Кодзима был увлечён кино. Однако путь в кино для него был затруднителен из-за консервативных взглядов семьи и финансовых трудностей. Кодзима пытался стать писателем, но его рассказы и романы не публиковали. В студенческие годы (учился он на экономиста – надёжной специальности, по мнению семьи) Кодзима увлёкся консолью «Nintendo Famicom» и её функцией сохранения, которая позволяла рассказывать длинные истории. Он увидел в играх новый способ художественного выражения и решил попробовать себя в геймдеве. Его первая значимая игра – «Metal Gear» (1987 г.) – стала хитом и положила начало культовой серии. Кодзима создал новый жанр – стелс-экшен, где акцент сделан на скрытности и тактике, а не на прямом противостоянии. Позже серия «Metal Gear Solid» принесла ему мировую известность. Однако Кодзима всё ещё мечтал о режиссуре в кинематографе, даже когда стал «суперзвездой» мира видеоигр после выхода бестселлера «Death Stranding». Но тут его уже отговорили друзья из Голливуда - знаменитые режиссёры Гильермо дель Торо и Николас Виндинг Рёфн. Дель Торо сказал ему: «Тебе не обязательно снимать фильмы с живыми актёрами. То, что ты уже делаешь, похоже на кино». А возможно, даже интереснее. Рецензент книги Сесилии Саяд «Призрак в образе: технологии и реальность в жанре хоррор» Микки Кressбах (Ghost in the image: Technology and reality in the horror genre, by C. Sayad, 2021) замечает: «фильм никогда не сможет реагировать в режиме реального времени и не изменится при повторном просмотре. Интерактивное кино, видеоигры,

виртуальная и дополненная реальность пытаются преодолеть эти ограничения». (Kressbach, 2023). Поэтому Кодзима поступил правильно, что, обладая классическим кинематографическим режиссёрским видением, он не стал уходить в традиционный кинематограф, а сделал шаг в сторону развития интересного интерактивного нелинейного «видеоигрового» кино.

Анализ трудоустройства выпускников позволяет сделать следующий вывод: переход – из игр в кино, как правило, не складывается.

В качестве примера можно привести историю игры производства студии «Naughty dogs» и сериала производства «HBO» – «Last of us». Нил Дракман был разработчиком и главным идейным локомотивом популярных игр «Last of us» и «Last of us 2». Игра получила множество наград и признание критиков и игроков, а также стала объектом исследования учёных (Подогов, 2021). Однако перенести игры на киноэкран у Н. Дракмана не получилось.

Канал «HBO» давно задумал экранизировать популярные экшн-приключенческие шутеры про «зелёный» зомби-апокалипсис, но в режиссёрском кресле никто не задержался. Связано это было с разными причинами, но одной из важных является «собственническое» отношение Нила Дракмана к франшизе. С одной стороны, для автора – хорошо защищать своё творение от неверных интерпретаций. С другой стороны – не обладающий профильным образованием и навыками Дракман должен был бы уступить режиссёрское кресло более опытному режиссёру. Но он этого не сделал и снял оба сезона сериала сам. В фильмах наблюдается рваный темп и ритм монтажа и повествования в целом, что ярко говорит об отсутствии у Дракмана кинообразования и о нежелании воспользоваться подсказками специалистов. После всего случившегося Дракман принял единственное верное решение в рамках работы над сериалом – покинуть его.

На примере Нила Дракмана можно попытаться разобраться, почему обратный переход из игр в кино не работает для творческой личности (единственное исключение – это, пожалуй, фильм «Район №9» режиссёра Нила Бломкампа, который начинал свою карьеру как геймдизайнер).

Можно выделить следующие основные факторы данной ситуации:

1. Разные инструменты творчества. В играх автор работает с интерактивностью, ветвлениями сюжета, механиками. В кино – с линейным повествованием и визуальной композицией;

2. Карьерные траектории. Успешные гейм-дизайнеры редко бросают разработку ради кино: их проекты приносят больше денег и творческой свободы;

3. Восприятие индустрии. Кино остаётся в старомодном смысле «престижнее», туда труднее попасть, рычаги находятся у людей старшего поколения, более консервативных взглядов;

4. Авторское начало, возможность ВЫСКАЗАТЬСЯ. Это как раз то, что необходимо любому большому художнику, не важно – в сфере кино или игр. А умению формулировать актуальное и парадоксальное авторское высказывание воспитывают с институтской скамьи именно у режиссёров. А у геймдизайнеров это качество самостоятельно не всегда формируется.

Общая культура государства строится на авторах, которые не могут молчать, которым нужно высказываться, ярко и броско. Игры обладают уникальными качествами: они создают оригинальный комплекс риторических приёмов, эффективно воздействующих на массовое общественное сознание. «В виртуальной реальности компьютерных игр прошлое создаётся, переписывается, выстраивается вновь» (Иванов, 2019). Это имеет значение, так как в России большинство успешных игр касаются исторических тем, что будет отдельно отмечено в завершающей части статьи. Педагогам важно говорить со студентами о необходимости авторского подхода к созданию видеоигры, это та область, где будущие режиссёры могут раскрыть свой потенциал на благо отечественным креативным индустриям.

Лучшие примеры зарубежного геймдева тоже основаны на истории. Например, «Assassin's Creed Mirage» (2023 г.) – компьютерная игра в жанре action-adventure, разработанная студией Ubisoft Bordeaux. «Mirage» с помощью историка искусств, работавшего над этой игрой, переносит пользователя в Багдад IX века. На экране воссозданы шедевры исламского искусства и архитек-

туры, а также «игроки могут в интерактивном режиме изучить экономику, государственное устройство, искусство, верования и повседневную жизнь того времени» (Anderson, 2023). «Игровые миры часто являются воплощением определённой культурной эпохи, их атмосфера и дизайн могут отражать определённый исторический и культурный контекст» (Свинцовский, 2024, с.148).

Уникальный объект для изучения взаимосвязи между режиссурой видеоигр и режиссурой кино представляет компьютерная игра The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000 г., Nintendo). Автором игры считается Эйдзи Аонума, он же написал сценарий совместно с Мицухиро Такано и Ёсиаки Коидзуми. Её значимость в контексте данного исследования обусловлена рядом особенностей, которые демонстрируют прямое заимствование и трансформацию кинематографических приёмов в интерактивном медиа. Игре присущи чёткая визуальная стилистика, продуманный монтаж катсцен (внутриигровых видео), работа с ракурсами и освещением, характерные для киноискусства. Ведь когда зритель смотрит фильм, то неосознанно отмечает именно кинематографические элементы: освещение, интерактивность и темп повествования (Thomas & Benhur, 2025).

Режиссёрам игр и режиссёрам фильмов есть что позаимствовать друг у друга в плане развития творческой мысли и расширения профессионального инструментария для донесения авторской мысли до зрителя. Однако это не означает, что надо стремиться в сторону увеличения числа экранизаций игр и игровизации фильмов. И тем не менее, следует привести уникальный пример: японская медиафраншиза «Resident Evil» («Обитель зла») – «настолько влиятельная игра, что на её основе была создана франшиза из 11 фильмов» (Hainey, 2025).

Современные российские игры, где присутствует авторское начало и высказывание

Чтобы прийти к выводу, нужно ли преподавать краткую программу «основы геймдизайна» для будущих кинорежиссёров, автором статьи был проведён педагогический эксперимент на студентах-кинорежиссёрах, которые сталкивались с трудностями в формулировании своего режиссёрского замысла: «что я хочу сказать, почему меня это волнует, почему это должно волновать и зрителя». Этим студентам было предложено подготовить доклады с презентациями на занятиях семинарского типа.

В докладе студент-кинорежиссёр должен был рассказать об одной современной отечественной компьютерной игре, где присутствует яркое АВТОРСКОЕ начало, а также сформулировать сам замысел автора игры.

Преподаватель специально предложил студентам, столкнувшимся с трудностями в формулировании замысла, домашнее задание о другом виде медиа, чтобы доказать, что режиссёрский замысел существует везде, он и определяет уникальность и качество произведения. Его действительно трудно сформулировать, поэтому студентам надо стремиться к более чёткому и лаконичному выражению своих мыслей.

Ниже приводятся примеры из 6 игр, о которых студенты рассказывали на семинарах и в которых был найден и чётко сформулирован авторский замысел.

1. «Atomic Heart» (2017 г., автор Артём Галеев) – научная фантастика с иронией и ностальгией. Альтернативный СССР 1955 года – страна победившей кибернетики, робототехники и социализма. Визуальный стиль и сюжет отсылают к произведениям братьев Стругацких, С. Лема и других авторов, исследующим взаимодействие человека и машины. «Atomic Heart» – не просто шутер в необычной обстановке, это авторское высказывание о том, что человек рискует потерять свою индивидуальность перед лицом коллективного прогресса.

2. «Лихо одноглазое» (2025 г., автор Владимир Белецкий). Игра создана российской студией «Morteshka» из Перми по мотивам известной одноимённой русской народной сказки. Команда из шести человек поставила перед собой задачу переосмыслить русский фольклор в формате видеоигры, сделав акцент не на экшене, а на атмосфере и культурном коде. Сюжет выстроен по канонам русской сказки:

- путешествие «туда, не зная куда»;
- испытания, проверяющие характер героя;
- встреча с нечистью и древними силами;
- возвращение домой с новым пониманием мира.

Сам замысел можно трактовать следующим образом: разработчики хотели показать единство истоков мифологического мышления человечества, которое сильно до сих пор и объединяет всех нас.

3. «Индика» (2024 г., автор Дмитрий Светлов) – действие происходит в альтернативной России второй половины XIX века – мире, где реальность искажена, а привычные нормы вывернуты наизнанку. Игра создана российской студией «Odd Meter». Проект выделяется как смелое высказывание на тему религии и человеческой природы в формате видеоигры. Разработчики ставили цель создать не просто развлечение, а произведение с глубоким философским подтекстом.

По сюжету встречаются двое: послушница, сбежавшая из монастыря, и каторжник, сбежавший из потерпевшего крушение арестантского поезда. Монахине опостылела жизнь в монастыре, а вот каторжник, наоборот, отправляется на поиски Бога.

Авторский замысел можно трактовать так: путь к Богу – это не увлекательное приключение, а долгая и тяжёлая дорога.

4. «Hail to the rainbow» (2026 г., автор Сергей Носков) – действие разворачивается в альтернативной постапокалиптической России 1990-х, где после разрушительной войны с роботами мир застыл между знакомыми панельными районами и холодным киберпанком. Ключевой мотив – поиск себя в мире, где старые правила больше не работают.

Авторскую сверхзадачу можно прочитать следующим образом: связь с прошлым обязана быть у каждого человека, только так можно двигаться в будущее (даже если оно, как в этой игре – размыто и постапокалиптично).

5. «Мор (Утопия)» (2005, автор Николай Дыбовский). Автор, выросший в семье театральных критиков и получивший филологическое образование, изначально задумывал «Мор» как интерактивный спектакль. Не сумев воплотить идею в театре, он перенёс её в формат видеоигры.

Действие разворачивается в безымянном городе в степной местности, напоминающей Бурятию или Тыву, в первой трети XX века опять же в альтернативной России. Город охвачен эпидемией песчаной язвы – смертельной болезни, стремительно распространяющейся среди жителей. В город прибывают три чужака, каждый из которых пытается найти способ остановить эпидемию. В финале игрок выбирает один из трёх рецептов победы над болезнью (предложенных каждым из врачей), что приводит к одной из трёх неоднозначных концовок – классического «хэппи-энда» нет ни в одном варианте.

Структура игры идентична структуре пьесы за счёт:

- единства времени-места-событий,
- наличия монологов персонажей;
- катарсиса у игрока через страдания героев.

Замысел игры можно трактовать по-разному, но автор статьи вместе со студентом-докладчиком сошлись во мнении, что лучше всего идею автора можно сформулировать парадоксальным тезисом (как и само название игры – тоже парадокс): единственный способ создать идеальное государство, это признать, что оно будет ужасно жестоким.

6. «No, I’m not a human» (2025 г., автор Никита Ветер) – наиболее высоко оценённая российская игра 2025 года в самом популярном международном онлайн-магазине видеоигр «Steam». Игра в жанре «социального ужаса» разработана российской студией «Trioskaz». Изначально проект создавался как хобби в свободное время, но после того, как информация по-

пала в соцсети, разработчики подписали контракт с издателем и смогли полностью сосредоточиться на проекте. Одним из источников визуального стиля и атмосферы со слов разработчиков послужил советский фильм народного артиста РФ, профессора кафедры РИК К.С. Лопушанского «Письма мёртвого человека» (1986 г.).

Через сочетание социального хоррора и визуальной новеллы «Trioskaz» создан мир, где игрок не просто проходит уровни, а проживает экзистенциальный опыт. По сюжету на Россию надвигается конец света из-за перегрева солнца и нашествия «иных», непрошенных гостей из другого мира, которые умело маскируются под людей. Задача игрока – вычислить, кто стучится к нему в квартиру: настоящий человек, нуждающийся в помощи, или монстр, мимикрирующий под человека.

Авторы игры ставят перед игроками вопрос: что значит оставаться человеком, когда мир рушится? Отсюда исходит и замысел, который можно трактовать следующим образом: перед лицом опасности человечность в человеке может испариться моментально, внутри мы все – монстры.

6 игр позволяют провести контент-анализ самых ярких в плане режиссёрского авторства российских игр последних лет. Обзор подчёркивает важность режиссёрского высказывания в отечественных играх, доказывает связь авторства в играх с глубокими традициями русского авторства в широком смысле слова. Это означает, что кинорежиссёры, как носители национального кода, могут применять свои знания и в видеоиграх.

Тема апокалипсиса – одна из самых популярных в сфере видеоигр (4 из 6 упомянутых выше). Хотя многие успешные авторские видеоигры затрагивают концепцию «конца света». Рецензент книги «Для чего нужен фильм: о ценности зрительского опыта» Нич Краузе (What is a film for? On the values of spectatorship, edited by Hanich & Rossouw, 2023) отмечает, что «…апокалиптические сюжеты – это не просто пугающие развлечения, а критические мысленные эксперименты, которые готовят нас к реальным кризисам» (Krause, 2024). Сюжет 5 из 6 игр разворачивается в альтернативном историческом контексте. Только в одной из шести игр главный герой вступает в боестолкновение с врагами. Да и он – просто активный исполнитель приказа командования. Во всех остальных играх – главный герой – это выживающий искатель, герой изначально «негероический», который тянется к познанию самого себя, Бога в широком смысле этого слова и правды – как жить в жестоком мире?

Практически в любой отечественной игре главный герой задаётся извечными русскими вопросами, находится в поиске себя и смысла жизни. Можно обратить внимание, насколько российские игры отличаются от любых западных предложений. В наших играх не стоит задача обогатиться, уничтожить полчища врагов (война ради войны) или свершить месть.

По результатам анализа игровых сюжетов можно отметить, что отечественные игры объединяет атмосфера меланхолии, дезориентации, «поиска смыслов», а также привязка к историческому прошлому. Во всех лучших отечественных играх чувствуется не давление студии-разработчика или студии-издателя, а яркое мнение одного автора, основывающегося на лучших традициях русской культурной и духовной школы. Часто меланхоличной и растерянной в поиске цели, а иногда напрямую связанной с апокалипсисом. Однако даже в самых страшных сценариях авторы игры выводят игрока к свету и поиску лучшей доли для себя и своих близких, какой бы ужас не творился вокруг. Всё это есть сочетание великого русского реализма отечественных литературных классиков и мистики, присущей народному православию.

Проведённый контент-анализ позволяет утверждать: российские видеоигры не просто заимствуют отдельные сюжетные мотивы у классической русской литературы и советского кино, а ХРАНЯТ и РАЗВИВАЮТ традиции великого русского авторства. Они создают глубинные антропологические и нарративные модели. От Достоевского через Замятина – к «Мору (Утопия)» тянется линия исследования утопического сознания и его трагических последствий. От Гоголя и Платонова – к «Лиху одноглазому» и «Hail to the Rainbow» – линия «маленького человека», чей экзистенциальный поиск важнее внешнего героизма. От Тарковского и Лопушанского – к

«Индике» и «No, I'm not a human» – традиция кинематографа как «давления на зрителя», где фрустрация становится художественным приёмом.

Таким образом, современные российские игры выступают не разрывом, а наследником многовековой традиции авторского высказывания, только переведённой в интерактивный формат XXI века. Инновационные образовательные программы способствуют формированию у будущих режиссёров медиаиндустрии механизма наследования традиции авторского высказывания через диалог с классикой, интертекстуальность и сохранение духовно-нравственных доминант.

Особенности подготовки режиссёров медиаиндустрии

И кинематограф, и игровая индустрия объединяют в себе:

1) принципы общей драматургии и нарративного дизайна (в кино – это работа режиссёра и художника-постановщика);

2) выстраивание визуального ряда и монтажной логики (в играх – в т.н. «катсценах»);

3) работу с историей, пространством, композицией и ритмом повествования (как шоураннер создаёт мир своего сериала, так же гейм-дизайнер создаёт мир своей игры);

4) создание и прогнозирование убедительных ситуаций, характеров и эмоциональных реакций аудитории, то есть – управление зрительским/игровым опытом.

Однако режиссура видеоигр обладает специфическими чертами, отсутствующими в кино и в программе обучения кинорежиссёров, а именно:

1. Интерактивность влияния на игровой процесс (возможность нескольких «исходов» и влияния на их происхождение), порождающая нелинейность драматургии;

2. Необходимость учитывать игромеханические элементы;

3. Создание виртуальных миров, в которых игрок может действовать самостоятельно.

На основании этих отличительных черт обосновывается необходимость включения в программу обучения студентов-режиссёров игрового кино учебного курса по основам игростроения. Ниже приведены ключевые аргументы в поддержку этого предложения.

1. Расширение профессиональных компетенций. Знакомство с принципами геймдизайна и режиссуры игр позволяет студентам увидеть новые способы построения нарратива и взаимодействия с аудиторией. Это обогащает их творческий инструментарий и делает более конкурентоспособными на современном медиарынке.

2. Развитие навыков работы с нелинейным повествованием. В интерактивном кино и игровых новеллах, для создания которых требуются навыки классической режиссуры, используются приёмы, отсылающие к интерактивности и вариативности сюжета. Понимание логики видеоигр помогает режиссёрам эффективнее работать с фрагментарной структурой, параллельными линиями и альтернативными концовками. А навык работы со многими сюжетными линиями очень полезен при разработке проекта телесериала, который в обязательном порядке подразумевает наличие нескольких сюжетных линий.

3. Углубление понимания зрительского опыта. Видеоигры дают уникальный опыт погружения и эмпатии. «Видеоигры оказывают влияние на восприятие социальных ценностей, требуя от игроков решения моральных дилемм и взаимодействия с эмоциональными ситуациями» (Цатурян & Чеснюкова, 2025, с.89). Освоение принципов создания интерактивных миров учит режиссёра точнее чувствовать границы вовлечённости аудитории, что напрямую применимо в кино при выстраивании зрительской реакции в рамках «придуманного» с нуля мира. Это важно для создания «органики» будущего фильма или игры. Реальность, даже если она фантастическая, должна быть реальной, как говорил А.А. Тарковский.

4. Освоение современных технологий. В процессе изучения основ игростроения студенты знакомятся с игровыми движками («Unreal Engine», «Unity»), VR/AR–технологиями, motion

capture и другими инструментами, которые всё активнее используются в кинопроизводстве (например, для превизуализации, виртуальных съёмок и создания спецэффектов).

5. Формирование междисциплинарного мышления. Работа над игровым проектом требует координации множества специалистов, как и в кино. Понимание специфики управления большим коллективом крайне важно для режиссёра.

Данное исследование показывает, что включение в учебный план студентов-режиссёров игрового кино краткого курса по основам игростроения является целесообразным и перспективным решением. Оно не только расширяет профессиональный кругозор будущих творцов, но и даёт им практические инструменты для работы в условиях конвергенции медиаформатов, повышая их адаптивность и конкурентоспособность на современном рынке труда.

Разработка и апробация учебного курса «Основы игростроения»

В рамках данного исследования разработан учебный курс «Основы игростроения» для режиссёров игрового кино- и телефильма, который прошел апробацию на кафедре режиссуры кино и телевидения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения. Курс включает 3 модуля.

Модуль 1. Теоретико-исторический блок (4 недели)

1. История мирового игростроения (1970–2010-е).

Содержание: эволюция игр от аркадных автоматов до сложных нарративных систем. Изучение «авторских» игр как аналогов режиссёрского кино. Анализ того, как технологические ограничения рождали уникальные художественные решения.

Задача: сформировать насмотренность и понимание эволюции медиа.

2. Теория жанров и доминирующих механик.

Содержание: классификация игр не по сеттингу, а по геймплею (экшн, RPG, стратегии, симуляторы). Понятие «лудонарративного диссонанса» (противоречия между сюжетом и действиями игрока). Как механика рождает эмоцию (на примере игры Disco Elysium).

Задача: научить видеть в игровых правилах драматургический инструмент.

3. Визуальные стили и технологии производства.

Содержание: 2D (пиксель-арт, изометрия) и 3D графика. Понятие шейдеров, освещения, motion capture. Работа с Unreal Engine 5 (Metahuman) и Blender на ознакомительном уровне.

Задача: понимание возможностей и ограничений продакшена для грамотной постановки ТЗ художникам.

Модуль 2. Новейший российский игропром (кейсы).

1. Рассмотрение новейших российских компьютерных игр.

Содержание: феномен российского инди-бума. Анализ игр «Мор (Утопия)», Atomic Heart, «Индика», «No, I'm not a human».

Задача: выяснить, как локальная история и «русский код» транслируются через геймплей и игровой нарратив.

2. Изучение культурного подтекста видеоигр.

Содержание: Изучение механизма наследования российской игровой индустрией российской традиционной духовно-нравственной культуры через диалог с классикой, интертекстуальность и сохранение духовно-нравственных доминант.

Задача: Изучение востребованных жанров и сюжетов игр в РФ, а также тех, которых не хватает современной индустрии для сохранения и развития традиционных духовно-нравственных ценностей.

Модуль 3. Практический блок: Сценарий и нарратив (6 недель)

1. Нелинейная драматургия и агентность игрока.

Содержание: древовидные диалоги, «иллюзия выбора» и понятие «агентности» (значимость действий игрока).

Практика: написание сцены с тремя вариативными развилками на основе классического киносценария.

2. Герой в игре против Героя в кино.

Содержание: проблема идентификации. «Пустой» протагонист против харáктерного.

Особенности создания персонажа, которому игрок должен сопереживать и управлять одновременно.

Практика: работа с арками персонажей в условиях, где игрок может «сломать» мораль героя.

3. Нарративный дизайн окружения.

Содержание: как рассказывать историю без слов? Работа с пространством, светом, реквизитом и саунд-дизайном.

Практика: создание плана локации (левел-дизайн на бумаге), которая сама рассказывает предысторию персонажа.

Модуль 4. Проектный блок (6 недель)

1. Прототипирование и предпродакшн.

Содержание: работа над созданием концепт-документа интерактивного проекта (заявка, сценарный план, диалоги, эскизы и пр.)

Задача: научиться создавать и заполнять профильные документы.

2.Рынок труда и подготовка портфолио.

Содержание: обзор профессий для кинорежиссёра в геймдеве: нарративный дизайнер, режиссёр кат-сцен, гейм-дизайнер-сценарист. Как конвертировать киноопыт в портфолио для игровых студий.

Задача: изучение рынка труда в смежной профессии.

Итоговая аттестация: защита концепт-документа интерактивного проекта (визуальная новелла или короткий квест) с проработанной раскадровкой интерактивного эпизода.

Курс «Основы игростроения» логично вписывается в образовательную программу режиссёров игрового кино после освоения дисциплин «Визуальные эффекты в кино и ТВ» и «Компьютерная графика в кино».

Заключение

Данное исследование показывает, что включение в учебный план студентов-режиссёров игрового кино краткого курса по основам игростроения является целесообразным и перспективным решением. Оно не только расширяет профессиональный кругозор будущих творцов, но и даёт им практические инструменты для работы в условиях конвергенции медиаформатов, повышая их адаптивность и конкурентоспособность на современном рынке труда.

Педагогический эксперимент, описанный в статье, показал, что даже в интертекстуальном аудиовизуальном произведении студенты в первую очередь отмечают авторское высказывание, а не игромеханический опыт.

Для студентов-режиссёров, познающих эти механизмы преимущественно в теории (посредством чтения и обсуждения готовых текстов), данная дисциплина будет полезна за счёт своей интерактивности и возможности применения полученных навыков в сфере аудиовизуальных искусств.

Библиография

Агин, А.М. (2024). Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа. *Человек и культура*, *(6),* 76-94. https://doi.org/10.25136/2409-8744.2024.6.71871

Голубь, О.В., Калинина, Ю.Ю., & Тимофеева Т.С. (2026). Трудности профессионального вхождения преподавателя ВУЗа на раннем этапе карьеры: результаты пилотного исследования. *Человеческий капитал*, (*8)*, 159-168. https://doi.org/10.25629/HC.2026.08.13

Иванов, А.Г. (2019). Компьютерные игры в обучении истории. *Общество: социология, психология, педагогика*, 3(23), https://doi.org/10.24158/spp.2019.3.23

Лутфуллин, Р.М. (2021). Об основах кинорежиссуры, необходимых к изучению на 1 курсе обучения. *Образовательные ресурсы и технологии*, (*4),* 32–38. https://doi.org/10.21777/2500-2112-2021-4-32-38

Погорелов, А.О. (2021). Особенности драматургии видеоигр. Природа жанра в видеоиграх. В Д.В. Кобленкова (Ред.), *Между артхаусом и массовым кино: о стилевых и жанровых границах в киноискусстве*: *Материалы Международной молодёжной научно-практической конференции* (сс.249-253). Издательство Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова.

Подогов, А.А. (2025). Проблемы локализации видеоигр (на примере видеоигры The Last of Us). В *Жизненно важные навыки 21 века: новые подходы к иноязычному образованию и переводу*: *Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием* (сс. 335-342). Издательство Государственного социально-гуманитарного университета в Коломне.

Пономарёва, Е.С. (2024). Видеоигра как исследовательский инструмент. Экспертные оценки видеоигр. *Психология и психотехника*, *(1).* 179–195. https://doi.org/10.7256/2454-0722.2024.1.70080

Свинцовский, Э.Н. (2024). Опыт восприятия национальных культурных кодов в видеоиграх (на материале видеоигры Atomic Heart). *Флагман науки*, 5 (16). 147–149.

Цатурян, Л.Э., & Чеснюкова, Л.К. (2025). Роль видеоигр в формировании эмпатии: изучение эмоционального опыта в видеоиграх. *Материалы Ивановских чтений, (1).* (сс. 88–92). https://gum-nauki.ru/wp-content/uploads/2025/07/№-1-48-2025.pdf

Anderson, G. (2023) What the Assassin's Creed games tell us about ninth-century Baghdad – from the art historian who worked on the game. *The Conversation*. https://doi.org/10.64628/AB.x7rur4py3.

Hainey, T. (2025, May 23) Still Wakes The Deep deserves its three Baftas for superlative survival horror game thrills. *The Conversation*. https://doi.org/10.64628/AB.enkyhmxt6

Krause, N. (2024). What is a film for? On the values of spectatorship, edited by Julian Hanich and Martin P. Rossouw [Review of the book What is a film for? On the values of spectatorship, edited by J. Hanich, & M. P. Rossouw]. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, *(27),* 273–277. https://doi.org/10.33178/alpha.27.26

Kressbach, M. (2023). Ghost in the image: Technology and reality in the horror genre, by Cecilia Sayad [Review of the book Ghost in the image: Technology and reality in the horror genre, by C. Sayad]. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, *(25),* 160–165. https://doi.org/10.33178/alpha.25.15.

Thomas A. & Benhur S. (2025). Reimagining Cinema: Durée, Perception and Participation. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, *27(9).* https://doi.org/10.1007/s44428-025-00004-w

Yücel, G., & Yazlık, D. (2026). The mediating role of metacognitive awareness in the relationship between mathematics teaching self-efficacy and mathematics teaching anxiety of pre-service teachers. *Journal of Pedagogical Research*, *10(1),* 144-158. https://doi.org/10.33902/JPR.202640061

Поступила в редакцию: 13.09.26 Принята к публикации: 20.11.26