

Роль архитектуры в формировании и восприятии игрового мира

Шавалиева Н. М.¹, Телицына А.Д.¹,

¹ Казанский государственный архитектурно-строительный университет,
г. Казань, Российская Федерация

Аннотация. В статье рассматривается архитектура как выразительный инструмент в видеоигровом пространстве, способный формировать атмосферу, направлять восприятие и усиливать эмоциональное воздействие игрового мира на пользователя. Целью исследования является анализ архитектурных решений в трёх визуально и концептуально различных играх — Journey, Stray и Indika. Методом сравнительного анализа пространственных, стилистических и композиционных характеристик выявлены приёмы, с помощью которых архитектура формирует культурный контекст и влияет на взаимодействие игрока с виртуальной средой. Результаты исследования показывают, что архитектура в видеоиграх выполняет не только функциональную, но и нарративную, эстетическую и навигационную роль. Сделан вывод о необходимости осмысленного проектирования архитектурной среды в рамках геймдизайна как средства художественного выражения и эмоционального воздействия.

Ключевые слова: архитектура видеоигр, виртуальная среда, игровое пространство, геймдизайн, визуальное восприятие, эмоциональный эффект, стилистика.

Для цитирования: Шавалиева Н. М., Телицына А.Д. Роль архитектуры в формировании и восприятии игрового мира // Архитектура. Реставрация. Дизайн. Урбанистика, 2025, 1(5), с. 55-62

The role of architecture in the formation and perception of the game world

Shavaliyeva N. M.¹, Telitsyna A.D.¹.

¹Kazan State University of Architecture and Engineering,
Kazan, Russian Federation

Abstract. The article considers architecture as an expressive tool in the video game space, capable of shaping the atmosphere, directing perception and enhancing the emotional impact of the game world on the user. The purpose of the study is to analyze architectural solutions in three visually and conceptually different games — Journey, Stray and Indika. The method of comparative analysis of spatial, stylistic and compositional characteristics identifies techniques by which architecture forms a cultural context and influences the interaction of the player with the virtual environment. The results of the study show that architecture in video games performs not only a functional, but also a narrative, aesthetic and navigational role. The conclusion is made about the need for meaningful design of the architectural environment within the framework of game design as a means of artistic expression and emotional impact.

Keywords: Video game architecture, virtual environment, game space, game design, visual perception, emotional effect, stylistics.

For citation: Shavaliyeva N. M., Telitsyna A.D. The role of architecture in the formation and perception of the game world// Architecture. Restoration. Design. Urban science, 2025, 1(5), pp. 55-62

1. Введение

Современные видеоигры создают трёхмерные миры, близкие к реальности или фантастические, в которых игрок взаимодействует с пространством и сюжетом [1]. При их проектировании геймдизайнеры сталкиваются с задачами, схожими с архитектурными: формирование композиции, функционального и визуального ритма, логики движения и восприятия среды [2].

Хорошо продуманная среда способна передавать очень тонкие вещи, такие как эмоции, чувства и ощущения [3-5]. Архитектура в видеоиграх — это инструмент, который формирует настроение, задаёт ритм восприятия, определяет стиль мира, его культуру. Даже без слов, сюжета и персонажей архитектурная среда может рассказать игроку, что это за место, какая у него история и атмосфера. Важно уметь грамотно использовать этот инструмент, чтобы сделать игровой процесс более захватывающим, ведь одна из ключевых задач игры — удерживать внимание игрока и обеспечивать ему яркий, запоминающийся игровой опыт. Рассмотрим, как архитектура влияет на восприятие игрового мира на примере таких игр как *Indika*, *Stray* и *Journey*. Несмотря на разную внутреннюю составляющую этих миров, все они демонстрируют, насколько сильно архитектурная среда воздействует на эмоциональное восприятие виртуального пространства.

Целью статьи является анализ архитектурных решений в трех играх и методом сравнительного анализа выявление приемов, с помощью которых архитектура формирует виртуальную среду.

2. Методы

В процессе работы над статьей был использован метод обзора статей, учебно-методических материалов и других открытых источников:

- поиск в базах данных РИНЦ;
- работа с каталогами библиотек;
- изучение списка цитируемой литературы в монографиях по исследуемой тематике.

В процессе проведения исследования было необходимо выявить текущее состояние проблемы с точки зрения изученности темы; рассмотреть различные подходы современных авторов; подготовить основу для своих дальнейших исследований и предложений в области архитектуры игрового пространства.

3. Результаты и обсуждение

Архитектура, как правило, формирует пространственную основу [6,7]. «Чаще игрой от архитектуры берется именно образ, точнее узнаваемая эмоционально-стилистическая оболочка, как ассоциативная отсылка. При этом эффект скорее всего будет достигнут вне зависимости от познаний игрока в истории архитектуры» [8]. «Если архитектура — это работа по организации пространства, то геймдизайнеры также в некотором смысле архитекторы. Причем не только когда создают внутриигровые площадки или

здания, но и когда просто продумывают устройство локаций или уровней» [9]. То же самое происходит и с архитекторами: «если они хотят, чтобы определенным образом организованное пространство было комфортным и доступным в плане навигации и восприятия для тех, кто его будет затем обживать, они должны заранее включить этих предполагаемых субъектов в качестве основы для своего проекта», так как именно в зависимости от их особенностей все и будет выстраиваться: связи, планировка, наполнение и дизайн. Об этом постоянно помнит геймдизайнер. Игровое пространство задается особенностями игровых объектов [9].

Игра Journey (Thatgamecompany, 2012) демонстрирует глубокую связь с восточными художественными традициями, что особенно ярко проявляется в её архитектурных решениях¹. Визуальный язык игры сочетает элементы арабской и ближневосточной культур (купола, минареты, арочные пролёты) с философскими концепциями Китая и Японии. Архитектурные формы в Journey лаконичны и абстрактны, что соответствует принципам восточной эстетики. Они обычно представляют собой частично погребённые под песком руины, при этом контраст между монументальными сооружениями и пустынным ландшафтом создает ощущение мифологического пространства (рис. 1). Этот подход позволяет знакомиться с объектами культурного наследия и дает возможность создать визуальные ориентиры в виде масштабных сооружений, которые направляют игрока (рис. 2). Архитектура в этой игре становится связующим звеном между традиционным искусством и современным игровым дизайном. Через минималистичные, но выразительные формы игра передаёт философские идеи, одновременно решая задачи навигации и создания атмосферы.



Рис. 1. Кадр из игры Journey
(Источник: <https://images.stopgame.ru/screenshots/12077/journey-21.jpg>)

¹ https://stopgame.ru/blogs/topic/108651/razbor_journey_videoigra_kak_proizvedenie_kultury



Рис. 2. Кадр из игры Journey
(Источник: <https://images.stopgame.ru/screenshots/12077/journey-36.jpg>)

«Города в видеоиграх – это комплексные структуры, создающиеся по определенным правилам, где чрезвычайно важен учет характеристик пространства, структуры карты, элементов окружения, композиции, стиля архитектурных объектов и т. д. Важно понять, какие впечатления должен получать пользователь. На этом же этапе нужно собрать множество референсов, которые помогут спланировать внешний вид города» [9,10].

Игра Stray (BlueTwelve Studio, 2022) предлагает уникальное архитектурное воплощение постапокалиптического будущего, где доминируют искусственные формы жизни.² Городская среда, сочетающая индустриальную простоту с футуристическими элементами, показывает ключевые моменты внутреннего мира игры: исчезновение человечества и адаптацию пространства под нужды роботов и постапокалиптического мира.

Архитектурный язык игры построен на принципах функциональности и модульности. Преобладание элементарных геометрических форм (кубы, прямоугольные объемы), ритмично повторяющихся структур (типовые окна, балконы, лестницы) и открытых конструкционных материалов (бетон, металл, пластик) создает образ техногенной утопии, где внешний вид подчинен утилитарным задачам (рис. 3, 4). Светящиеся панели, экраны и вывески встроены в фасады зданий, становясь их неотъемлемой частью. Внутренние пространства часто узкие и низкие, что влияет на восприятие масштаба. В Stray архитектура задаёт визуальный стиль. Через форму, материалы и планировку создаётся цельная среда, в которой игрок ощущает изменения, произошедшие с этим миром.

² <https://dtf.ru/games/1274230-ryzhii-kot-protiv-kiberpankovoi-htoni-obzor-stray>



Рис. 3. Кадр из игры Stray

(Источник: <https://jagatplay.com/wp-content/uploads/2022/07/STRAY-jagatplay-119.jpg>)



Рис. 4. Кадр из игры Stray

(Источник: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=4f1e4734a0de50593809efa352cb6b2b_1-5234693-images-thumbs&n=13)

В игре Indika действие разворачивается в сюрреалистичной версии России XIX века, где архитектурные элементы — от массивных церквей до ветхих изб и ржавеющих паровых машин — создают ощущение надвигающегося апокалипсиса. Этот разрушающийся мир становится фоном для истории монахини Индики.³ Архитектурная среда игры построена на узнаваемых образах российской культуры, здесь представлены деревянные деревенские дома, заводские корпуса, а также архитектура, отсылающая к историческим религиозным сооружениям — монастыри, часовни, каменные храмы (рис. 5). Здания выполнены с вниманием к архитектурным деталям, фактурам и традиционным строительным материалам, таким как дерево, кирпич и штукатурка. Пространства построены на контрасте между открытыми природными ландшафтами и массивными, часто монолитными зданиями. Архитектура задаёт особую атмосферу — сдержанную, немного суровую, но наполненную визуальной выразительностью. За счёт масштабов, ритмов и цветовой палитры (блеклые, приглушённые тона) создаётся

³ https://stopgame.ru/show/138398/indika_review_absurdney_tragikomedi

целостная визуальная среда, в которую помещён игрок (рис. 6). Такая организация архитектурного пространства усиливает восприятие времени, места и общего настроения игрового мира.



Рис. 5. Кадр из игры Indika

(Источник: https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/271828/pub_66431e20fddbc17ea0086d3b_66431e7bfddbc17ea0088cad/scale_1200)



Рис. 6. Кадр из игры Indika

(Источник: <https://i.playground.ru/p/FbskbnOAHRGYjbQ-zB4XpQ.jpeg>)

4. Заключение

Архитектура в играх — это самостоятельный выразительный элемент, способный создавать атмосферу, формировать культурный контекст и направлять восприятие игрока. В Journey она минималистична, символична и подчеркивает восточные мотивы, создавая ощущение древности и загадочности. В Stray архитектура плотная и технологичная, с упором на функциональность, она отражает урбанистическое будущее, где высокие технологии стали основой городского пространства. В Indika архитектура суровая и реалистичная, она создаёт выразительную и узнаваемую среду, формируя атмосферу через образы, материалы и пространственные контрасты. Все эти подходы демонстрируют, что архитектура в игровом мире — не просто фон, а важный инструмент художественного высказывания. Архитектор в виртуальной среде становится не только создателем форм, но и эмоциональным проводником для игрока.

Список литературы

1. Ахметзянов В.Г., Лузянин Р.О. Лиминальные пространства в контексте архитектурной среды: принципы проектирования // Известия КГАСУ. – 2025. – № 1(71). – С. 219-239. – DOI: 10.48612/NewsKSUAE/71.18. – EDN: SHVYUQ.
2. Важенич М., Козлов А., Иероним К. Архитектура видеоигровых миров. Уровень пройден! // Москва: Издательство АСТ. – 2023. – 384 с.
3. Stouhi D From Backdrop to Spotlight: The Significance of Architecture in Video Game Design // Archdaily. – URL: https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all (дата обращения: 05.05.2025).
4. Евстратова Т.А., Кулеева Л.М., Куприянов В.Н., Малахов С.А., Михайлов С.М. Современные тенденции в области художественного синтеза в архитектуре и дизайне города // Известия Казанского государственного архитектурно-строительного университета. – 2023. – № 2(64). – С. 101-112. – DOI 10.52409/20731523_2023_2_101. – EDN XQBZOK.
5. Мухитов Р.К., Гордеева А.Э. Нейроархитектура: архитектура, влияющая на чувства людей // Известия Казанского государственного архитектурно-строительного университета. – 2022. – № 2(60). – С. 59-71. – DOI 10.52409/20731523_2022_2_59. – EDN CMHOGD.
6. Сайфуллин И. Ф., Сабирзанова А. Р. Пространственный код проектного процесса и архитектурных решений // Известия Казанского государственного архитектурно-строительного университета. – 2023. – № 4(66). – С. 225-232. – DOI 10.52409/20731523_2023_4_225. – EDN JVYQOT.
7. Куприянов В. Н., Мирсаяпов И. Т., Сайфуллин И. Ф., Хайруллина А. Т. Потенциал проектной деятельности при изучении архитектурной идентичности // Известия Казанского государственного архитектурно-строительного университета. – 2023. – № 1(63). – С. 84-93. – DOI 10.52409/20731523_2023_1_84. – EDN LDMFUJ.
8. Ильин К. С. Дизайн и архитектура в видеоиграх // Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Тихоокеанский государственный университет, 2020. – Т. 3. – С. 173-180.
9. Ветушинский А. С. Исследование игровых пространств: встреча гейм-дизайна и архитектуры. Рецензия на книгу: Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser // Социология власти. – 2017. – Т. 29, № 1. – С. 258-275. – DOI 10.22394/2074-0492-2017-1-258-275. – EDN YPKVVA.
10. Семькин В. Как создаются крупные города в играх – опыт художника по окружению Watch Dogs 2. – URL: <https://dtf.ru/gamedev/64576->

kak-sozdayutsya-krupnye-goroda-v-igrah-opyt-hudozhnika-po-okruzheniyu-watch-dogs-2 (дата обращения: 05.05.2025).

References

1. Akhmetzyanov V.G., Luzyanin R.O. Liminal spaces in the context of the architectural environment: Design Principles // News of KSUAE. – 2025. – № 1(71). – P. 219-239. – DOI: 10.48612/NewsKSUAE/71.18. – EDN: SHVYUQ.
2. Vazhenich M., Kozlov A., and Jerome K. Architecture of video game worlds. The level is passed! // Moscow: AST Publishing House. – 2023. – 384 p.
3. Stouhi D From Backdrop to Spotlight: The Significance of Architecture in Video Game Design // Archdaily. – URL: https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all (дата обращения: 05.05.2025).
4. Evstratova T.A., Kuleeva L.M., Kupriyanov V.N., Malakhov S.A., Mikhailov S.M. Modern trends in the field of artistic synthesis in architecture and urban design // News of KSUAE. – 2023. – No. 2 (64). – P. 101-112. – DOI 10.52409/20731523_2023_2_101. – EDN XQBZOK.
5. Mukhitov R.K., Gordeeva A.E. Neuroarchitecture: architecture that influences people's feelings // News of KSUAE. – 2022. – No. 2 (60). – P. 59-71. – DOI 10.52409/20731523_2022_2_59. – EDN CMHOGD.
6. Saifullin I. F., Sabirzanova A. R. Spatial code of the design process and architectural solutions // News of KSUAE. – 2023. – No. 4 (66). – P. 225-232. – DOI 10.52409/20731523_2023_4_225. – EDN JVYQOT.
7. Kupriyanov V. N., Mirsayapov I. T., Saifullin I. F., Khairullina A. T. Potential of design activity in the study of architectural identity // News of KSUAE. – 2023. – No. 1 (63). – P. 84-93. – DOI 10.52409/20731523_2023_1_84. – EDN LDMFUJ.
8. Ilyin K. S. Design and architecture in video games // New ideas of the new century: proceedings of the International scientific conference of the Faculty of Physics and Technology of TOGU. – Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education Pacific State University. – 2020. – vol. 3. – P. 173-180.
9. Vetushinsky A. S. Research of gaming spaces: the meeting of game design and architecture. Review of the book: Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser // Sociology of power. – 2017. – Vol. 29, No. 1. – P. 258-275. – DOI 10.22394/2074-0492-2017-1-258-275. – EDN YPKVVA.
10. Semyon V. How to create city groups in the environment test game Watch Dogs 2. – URL: <https://dtf.ru/gamedev/64576-kak-sozdayutsya-krupnye-goroda-v-igrah-opyt-hudozhnika-po-okruzheniyu-watch-dogs-2> (date of access: 05.05.2025).