

Александр Ветушинский

# ИГРО- ДРОМ

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВИДЕОИГРАХ  
И ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ

БОМБОРА™

Москва 2021

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
В39

*Книга подготовлена в сотрудничестве  
с Лабораторией геймификации Сбера.*

**Ветушинский, Александр Сергеевич.**

**В39** Игродром : что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / Александр Ветушинский. — Москва : Эксмо, 2021. — 272 с. — (Российский компьютерный бестселлер. Геймдизайн).

ISBN 978-5-04-117521-4

Жизнь современного человека плотно связана с видеоиграми. Даже если вы не играете сами, в вашем окружении наверняка найдутся заядлые геймеры, а новости из индустрии игр зачастую не обходят и вас стороной. Это положение дел приводит к вопросам: а что же такое видеоигры и какое место они занимают в жизни человека? Поиском ответов на них занимается дисциплина game studies. Александр Ветушинский — один из ведущих российских представителей этого направления исследований. Его книга «Игродром» — философское осмысление этапов развития игровой индустрии, анализ ее сформировавшегося языка и места в современном культурном пространстве.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-117521-4

© Ветушинский А.С., текст, 2021  
© Петросова М.Р., иллюстрации, 2021  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

# Оглавление

---

Предисловие	5
-------------	---

## **Часть первая. Генеалогия видеоигр**

---

Глава первая. Видеоигры и визуальные исследования	13
Глава вторая. Философские и культурологические исследования игры	31
Глава третья. набросок формальной истории видеоигр	47
Глава четвертая. Видеоигры и теория медиа	57

## **Часть вторая. История игровой индустрии**

---

Глава первая. Древность	75
Глава вторая. Античность	87
Глава третья. Средневековье	99
Глава четвертая. Возрождение	111
Глава пятая. Новое время	123
Глава шестая. Новейшее время	135
Глава седьмая. Игровая индустрия в России	145

## **Часть третья. Обретение собственного языка**

---

Глава первая. Конец воображения: взгляд извне	161
Глава вторая. Конец воображения: взгляд изнутри	173
Глава третья. Краткая история игрового ужаса	187

## **Часть четвертая. Академические исследования видеоигр**

---

Глава первая. Рождение <i>GAME STUDIES</i>	205
--	-----

#### 4 ИГРОДРОМ

Глава вторая. Процедурная риторика и людогерменевтика	215
Глава третья. Критическая теория видеоигр	225
Глава четвертая. На пути к новому пониманию геймификации	235
Глава пятая. Контргейминг	247
Глава шестая. Метафизика видеоигр	257
Послесловие	266
Библиография	268

# Предисловие

---

**И**граем мы или нет, сегодня *мы все живем в мире, частью которого являются видеоигры*. По обороту средств игровая индустрия уже обошла кино- и музыкальную индустрии, вместе взятые, количество активных геймеров превысило два миллиарда, а сами видеоигры не только развлекают, но и применяются в образовании, науке и бизнесе: их используют при подготовке космонавтов, военных и врачей, выставляют в музеях современного искусства и, конечно же, изучают в университетах по всему миру.

Ничего удивительного, что потребность в осмыслении и постижении видеоигр с каждым годом заметно растет. Причем происходит это не только за рубежом и не только в среде узкопрофильных специалистов. В последние годы только на русском языке вышло более двух десятков книг, посвященных видеоиграм. В основном это книги про историю видеоигр<sup>1</sup> и игровую индустрию<sup>2</sup>, а также пособия по гейм-дизайну<sup>3</sup> и геймификации<sup>4</sup>. И хотя в этом списке практически нет исследовательской литературы и книг, рассматривающих видеоигры

---

<sup>1</sup> Наиболее значимой среди них является книга Тристана Донована «Играй». — *Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.*

<sup>2</sup> Самая популярная книга в этом блоке — «Кровь, пот и пиксели» Джейсона Шрейера.

<sup>3</sup> Особого упоминания заслуживают книги «Геймдизайн» Джесси Шелла, «Разработка игр и теория развлечений» Рэфа Костера и «Проектирование и архитектура игр» Эндрю Роллинга и Дэйва Морриса.

<sup>4</sup> Наиболее ценной книгой, изданной на русском языке, является *Superbetter* Джейн Макгонигал.

в контексте развития культуры<sup>5</sup>, тем не менее уже есть книги, написанные русскоязычными авторами. Две — про историю российской игровой индустрии<sup>6</sup>, две — про геймификацию<sup>7</sup>, еще две — про игровую индустрию<sup>8</sup>.

Однако отсутствие специальных теоретических и исследовательских книг на русском языке не означает, что отсутствуют сами исследования и работы по теории. Так, в России действуют два основных центра по изучению видеоигр — Московский центр исследований видеоигр (*Moscow Game Center*) в Москве и Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) в Санкт-Петербурге. Оба центра (как и отдельные исследователи из других городов России, например Новосибирска, Екатеринбурга и Томска) занимаются популяризацией гуманитарных исследований видеоигр в русскоязычном пространстве, проводят публичные мероприятия и научные конференции, выпускают академические сборники и специальные тематические выпуски журналов<sup>9</sup>.

В этом смысле настоящая книга — это первый выход русскоязычной теории видеоигр на публику в формате отдельной авторской книги. Теперь у нас есть не только книги о российской игровой индустрии, написанные игровыми журналистами, и книги о геймификации, написанные представителями бизнес-среды, но и книга о видеоигровой культуре, написанная представителем академического сообщества.

Впервые я начал заниматься исследованиями видеоигр еще в студенческие годы, на четвертом курсе специалитета философского факультета МГУ. В 2012 году я был соорганизатором ряда первых

---

<sup>5</sup> Исключениями являются «Реальность под вопросом» Джейн Макгонигал и «Silent Hill. Навстречу ужасу» Бернара Перрона.

<sup>6</sup> Упоминания заслуживает лишь «Время игр» Андрея Подшибякина.

<sup>7</sup> Лучшая книга о геймификации, написанная на русском языке, — «Игрофикация в бизнесе и в жизни» Ивана Нефедьева и Мирославы Бронниковой.

<sup>8</sup> Речь об «Игре как бизнесе» Алексея Савченко и «Игре в цифры» Василия Сабирова.

<sup>9</sup> ЛИКИ выпустила сборник «Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр», Московский центр исследований видеоигр — тематические выпуски журналов «Логос» (первый номер за 2015 год), «Новое литературное обозрение» (четвертый номер за 2019 год) и «Социология власти» (третий номер за 2020 год).

публичных мероприятий по философии видеоигр в Москве. В том же году принимал участие в работе над первым русскоязычным тематическим блогом *gamestudies.ru*. В 2013 году я участвовал в первой тематической российской конференции, организованной коллегами из Санкт-Петербурга, даты проведения которой (20–22 июня) до сих пор считаю датой рождения русскоязычных исследований видеоигр. Само название «Московский центр исследований видеоигр» возникло именно после этой конференции. В 2014 году ко мне впервые обратились журналисты, которым я рассказал о том, что такое *game studies* и как ими занимаются в России<sup>10</sup>. Весной 2015 года я и ряд моих коллег<sup>11</sup> прочитали первый в русскоязычном пространстве академический курс по философии видеоигр (в МГУ имени М. В. Ломоносова среди 170 курсов, предложенных на выбор студентам различных факультетов, курс стал третьим по количеству записавшихся студентов<sup>12</sup>). Летом 2015 года я и мои коллеги по Московскому центру исследований видеоигр представили первый в России полноценный тематический блок, подготовленный для авторитетного российского журнала «Логос». В дальнейшем было много чего: и полноценный авторский курс по философии Хидео Кодзимы, и работа над вторым сезоном «Эпик Файлов» на телеканале 2×2, и сотрудничество с Лабораторией геймификации Сбера. Но наиболее значимым для этой книги стал 2017 год, когда меня пригласили читать годовой курс лекций по истории и теории видеоигр будущим геймдизайнерам в Высшую школу экономики (НИУ ВШЭ) и Институт бизнеса и дизайна (B&D).

Именно в процессе работы над курсом (каждый новый год я его так или иначе пересобираю — что-то добавляю, а что-то выбрасываю) и родилась настоящая книга. Я старался, чтобы она получилась понятной, но не скатывалась в популизм; ориентированной на массового читателя, но с учетом стандартов академического письма; рассчитанной

<sup>10</sup> Интервью подготовлено Андреем Коняевым для *Lenta.ru*.

<sup>11</sup> Речь об Алексее Салине, Егоре Соколове, Дмитриии Шмалии и поддерживавшем нашу — на тот момент еще аспирантскую — инициативу декане философского факультета МГУ Владимире Миронове.

<sup>12</sup> На него записалось более трехсот человек.

на поклонников видеоигр, но полезной и для тех, кто в них не играет. В конце концов, центральная задача книги заключалась в том, чтобы в самых общих чертах познакомить читателя с миром академических исследований видеоигр, попутно погружая эти исследования в куда более широкий академический и культурный контекст и показывая, как еще можно посмотреть на видеоигры и игровую индустрию.

Отсюда и название книги — «Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре». Это всеобъемлющий труд, направленный на осмысление и постижение видеоигр в целом. Я покажу, какое место занимают видеоигры в контексте тысячелетней истории игровой культуры и игрового мышления; какие основные этапы прошла индустрия за те пятьдесят лет, которые она существует; в какой момент и каким образом видеоигры стали полноценной частью мировой культуры; как и зачем их изучали в университетах и к каким результатам пришли за это время ученые. Особенно стоит отметить, что большая часть озвученных в книге идей являются авторскими. То есть если я не называю имен и не отсылаю к какой-либо традиции, это означает, что это мои собственные идеи, основанные на проведенных мной же исследованиях.

Учитывая, что это моя первая книга о видеоиграх, я считаю особенно важным выразить слова благодарности: во-первых, моим друзьям и коллегам по Московскому центру исследований видеоигр, главным образом Алексею Салину, Егору Соколову, Леониду Мойжесу и Максиму Подвальному; во-вторых, моим коллегам по философскому факультету МГУ, в особенности научным руководителям — Василию Кузнецову и Владимиру Миронову; в-третьих, моим коллегам по НИУ ВШЭ и *ВсD*, в первую очередь Николаю Дыбовскому, Федору Балашову и Алексею Рюмину.

Кроме того, особую благодарность хочется выразить руководству и сотрудникам Лаборатории геймификации Сбера, особенно Ивану Филю, Ивану Ткачеву и Павлу Жукову, — не только за то, что сделали возможным написание этой книги, но и за то, что открыли доступ к реальным проектам, позволив теории наконец-то встретиться с практикой.



**ЧАСТЬ ПЕРВАЯ**

---

# **ГЕНЕАЛОГИЯ ВИДЕОИГР**



**В**идеоигры не появились на пустом месте и не возникли «из ничего». Это не какая-то изолированная от других культурных форм ниша, но этап в развитии игрового мышления в целом — лежащего в основе всего, что делал и делает человек. Поэтому, прежде чем начинать разговор об истории игровой индустрии и особенностях культуры видеоигр, следует разобраться: откуда вообще взялись видеоигры и почему они именно такие, а не другие?

Для этого я предлагаю посмотреть на происхождение видеоигр с трех разных сторон: со стороны визуальных исследований, философии игры и медиатеории. Именно это позволит взглянуть на видеоигры комплексно. Ведь видеоигры — это не только то, на что мы смотрим (игровые миры, доступные посредством экрана), или то, во что играем (сами игры, вплетенные в тысячелетнюю историю игры), но и то, при помощи чего мы это делаем (область современных цифровых технологий).

Конечно, такой фундаментальный взгляд превращает первую (по сути, вступительную) часть книги в одну из самых сложных для восприятия. Но готов заверить: без этой сложности подлинное значение видеоигр просто не удастся раскрыть.



**ГЛАВА ПЕРВАЯ**

---

# **ВИДЕОИГРЫ И ВИЗУАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ**



**И**грая в видеоигры, мы постоянно *видим* экран. Именно поэтому, вспоминая ту или иную игру, мы главным образом вспоминаем, *как она выглядела*. И хотя такое положение дел кажется естественным и при первом приближении не вызывает вопросов, на деле оно полно тайн, требующих разгадки.

Для того чтобы игра вообще состоялась, мы должны не просто обладать зрением, но *уметь смотреть*, то есть уметь смотреть *правильно*. А это, как показал один из основателей теории медиа Маршалл Маклюэн, вовсе не врожденный, а приобретенный навык. Африканский абориген, чуждый визуальной культуре Запада (укорененной в визуальных решениях эпохи Возрождения, на основе которых как раз и функционируют современные телевидение и кинематограф), просто не в состоянии смотреть кино так, как его смотрят европейцы. Главное: он обращает внимание совсем на другое; он подмечает то, что для европейца — лишь незначительная деталь, и пропускает все, что человека западной культуры привлекает в первую очередь<sup>13</sup>. Такой человек просто не в состоянии увидеть в игре то, что *следует* в ней видеть, чтобы успешно в нее играть. Это означает, что наше «естественное» понимание видеоигр не такое уж и естественное. У него есть

---

<sup>13</sup> Подробно этот пример разбирается в «Галактике Гутенберга» Маршалла Маклюэна.

собственная история, которую вполне можно проследить. Причем могут мне в этом спортивные видеоигры.

Что мы, к примеру, видим, когда играем в футбол — ту же *FIFA* или *PES*? Поле, ворота, мяч, игроков... Но *как* мы это видим? Во-первых, немного сверху, во-вторых, горизонтально от ворот до ворот, а не вертикально (то есть одни ворота находятся слева, другие — справа). Конечно, с ходу можно возразить, что способ обзора можно сменить в настройках, но не стоит забывать, что именно такой способ разработки предложили принять по умолчанию.

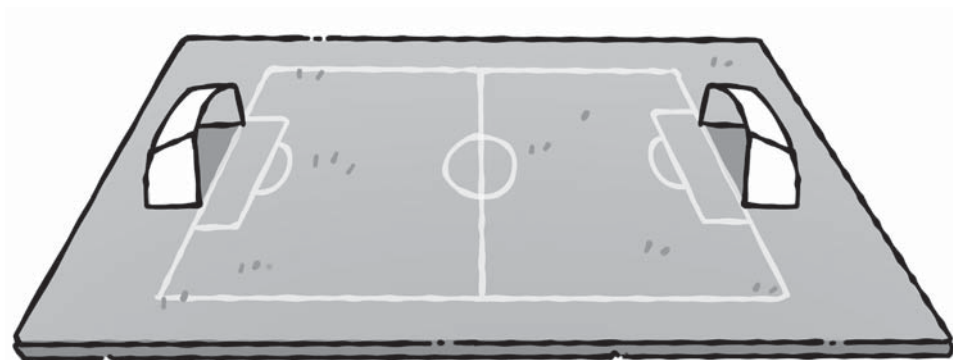


Рис. 1. Базовая оптика в футбольных видеоиграх

В футбольных видеоиграх такое визуальное решение было использовано уже в 1979 году в *NASL Soccer* для *Intellivision*. Его же можно найти в первом футбольном менеджере для домашнего компьютера *ZX Spectrum* (речь о *Football Manager* 1982 года), далее — во множестве самых популярных футбольных видеоигр. И вот чьими глазами мы смотрим, когда видим футбол именно так? Чей визуальный опыт здесь имитируется?

С уверенностью можно сказать одно: это *не* опыт футболиста. Игрок управляет командой как целым. Каждый отдельный футболист максимально десубъективирован, у него нет ни истории, ни личных желаний. Исключением, подтверждающим правило, является *Real Madrid: The Game* (2009). Это одиночная игра, в которой игрок



управляет одним-единственным футболистом, получившим шанс доказать, что он достоин войти в основной состав мадридского «Реала». Вполне ожидаемо, в игре меняется не только способ обзора (теперь это не вид сверху, а вид от третьего лица, то есть со спины персонажа), но и добавляется какой-никакой нарратив: у футболиста есть мечта, личная жизнь и даже досуг, проведение которого прямым образом влияет на успех в спортивной карьере.

*Real Madrid: The Game* старается передать опыт футболиста. Традиционные же футбольные видеоигры передают какой-то другой опыт. Чей опыт? Может быть, тренера? Этот ответ ближе, но и он не подтверждается визуальной стороной игры. В конце концов, тренер занимает очень конкретное место на поле, мы же видим игру немного свысока — так, как если бы занимали самые респектабельные места на трибунах. То есть мы не обычные болельщики (фанаты, например, занимают места за воротами), но какое-то другое лицо — например, менеджер. И хотя такой ответ вполне может прозвучать как легитимный (неслучайно именно работа менеджера еще в 1980-х годах привлекла внимание разработчиков видеоигр), он также не может объяснить всего.

Если позволить себе размышлять философски, то можно сказать, что опыт, который имитируется в футбольных видеоиграх, это опыт своего рода божества — высшего существа, олицетворяющего стремление команды к победе. Это божество, которым является сам игрок, витает над полем, оно везде и нигде конкретно, берет под контроль то одного, то другого футболиста, а главное — ведет к победе команду, которую оберегает. Такой ответ представляется куда более адекватным, нежели рассмотренные выше варианты (футболист, тренер или менеджер), но и он не свободен от недостатков: уж больно далеко он уводит нас от материальности самой игры.

Чтобы не потерять эту материальность, напомним: во-первых, уже с первой части *Actua Soccer* (1995) футбольные видеоигры используют в качестве звукового сопровождения голос комментатора (судя по всему, он появился бы и раньше, если бы этому не препятствовали технические ограничения). Во-вторых, в футбольных видеоиграх (по крайней мере с середины 1990-х годов) используется автоматическое

переключение между различными точками обзора в зависимости от момента игры. Речь идет о наличии нескольких таких точек, например, для обычного хода игры, штрафного и пенальти. Ну и, наконец, в-третьих, в футбольных видеоиграх используется повтор наиболее интересных и значимых игровых моментов. И хотя для бога нет ничего невозможного, здесь речь идет о куда более привычных и повседневных вещах.

Мой ответ: опыт, который имитируют футбольные видеоигры, — это опыт болельщика, смотрящего футбол в телевизионной трансляции<sup>14</sup>. То есть не на трибунах, но именно дома. Перед ним все то же самое: стены его комнаты, диван, экран. Он не только находится там же, где обычно смотрит футбольную трансляцию, но и видит и слышит примерно то же, что привык видеть и слышать во время телевизионного матча.

Здесь нельзя не вспомнить слова Нолана Бушнелла, по праву считающегося отцом игровой индустрии, что именно видеоигры позволили зрителю получить контроль над своим телевизором. Ведь игровые устройства (а не, например, видеомагнитофоны, повышенный спрос на которые пришелся уже на начало 1980-х годов) позволили пассивному зрителю стать активным участником или даже соучастником визуального контента, который он теперь потреблял. Играя в футбольную видеоигру, болельщик, если довериться словам Бушнелла, как раз и получает возможность влиять на матч и делать его таким, каким он сам хотел бы его *посмотреть*. То есть игрок не только играет, он еще и смотрит, он всегда остается зрителем; задача его *рук*, в которых он держит геймпад или джойстик, — сделать так, чтобы его *глаза* остались довольны.

Сколько бы мы ни взяли других спортивных видеоигр (будь то теннис, американский футбол, бейсбол, баскетбол, волейбол и другие), везде увидим примерно то же самое: все они стараются максимально

---

<sup>14</sup> В принципе, как показал Йен Богост в книге «Как говорить о видеоиграх» (*How to Talk About Video Games*), это и есть самый распространенный в *game studies* способ толкования спортивных видеоигр.

напоминать телевизионные трансляции, следуя тем правилам и приемам, которые сложились на телевидении.

---

**В этом смысле можно сразу заявить: видеоигры все время пытались и продолжают пытаться воспроизвести тот визуальный опыт, который известен нам из других культурных сфер, в первую очередь — телевидения и кино. А именно в этих сферах, буквально пронизывающих нашу повседневность, глаза как раз и приучаются смотреть *правильно*.**

---

Укорененность видеоигр в телевизионных практиках — это важный результат. В конце концов, он наглядно демонстрирует, что видеоигры тесно связаны с соседствующими культурными формами, которыми они вдохновляются, на которые равняются и которые творчески переосмысляют. И в то же время здесь важно не впасть в крайность и не лишить видеоигры уникальных черт — того, что принадлежит только им. И хотя у видеоигр много общего с телевидением и кино, сводить их к последним — явная ошибка. Для доказательства достаточно вспомнить хоккей.

Как и футбол (да и целое множество других спортивных видеоигр), хоккей вторит опыту телевизионных трансляций: речь о повторах, голосе комментатора, а также съемке с различных ракурсов — в хоккее, в отличие от футбола, это стало нормой еще в эпоху восьмибитных консолей. Но вот в чем дело: то, как мы видим хоккей в современных видеоиграх, довольно сильно отличается от того, как мы видим его в телевизионной трансляции. В трансляции хоккей выглядит точно так же, как и футбол: одни ворота справа от нас, другие — слева. В видеоиграх же арена выглядит иначе: не горизонтально (как в трансляции), а вертикально, то есть одни ворота — внизу, другие — вверху, а не одни — правее, другие — левее. Это несовпадение — прямое

доказательство невозможности сведения видеоигр к телевизионным практикам. Ведь выходит, что, играя в хоккейные видеоигры, мы сможем на хоккей не так, как *привыкли* видеть его на арене или по телевизору.

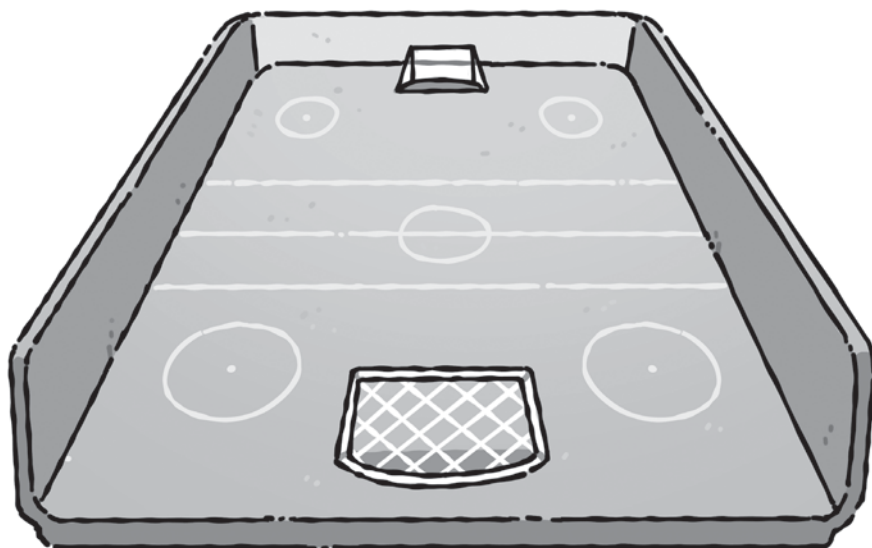


Рис. 2. Базовая оптика в хоккейных видеоиграх

Объяснить это несовпадение — центральная задача визуальной генеалогии видеоигр. Однако стоит только перейти к его объяснению, как вместо одной проблемы сразу обнаруживаются две. Так, если составить список всех вышедших хоккейных видеоигр и проверить, как в них была показана игра, то можно обнаружить, что указанный «вертикальный» способ обзора (одни ворота — внизу, другие — вверху) стал распространенным только в начале 1990-х годов. В качестве переломного пункта можно выделить крайне успешную *NHL' 94* от *EA Sports*, вышедшую в 1993 году сразу на двух самых популярных игровых платформах своего времени — *Sega Genesis* и *Super NES*. И действительно, начиная с 1993 года «горизонтальный» (одни ворота — справа от нас, другие — слева) способ обзора начал постепенно сходить на нет и к 2000-м годам полностью исчез.

Но вот в чем дело: до 1991 года, когда вышла одна из первых «вертикальных» хоккейных игр<sup>15</sup>, «горизонтальный» способ обзора не просто лидировал, но вообще был единственным вариантом. В 1979 году, например, уже вышла «горизонтальная» *NHL Hockey*. С 1983 по 1986 год ежегодно выходило примерно два тайтла с «горизонтальным» способом обзора, с 1987 по 1990 год — уже два-три, а с 1991 по 1992 год — три-четыре<sup>16</sup>. Но с 1993 года ситуация резко изменилась: в то время как «вертикальный» хоккей оказался представлен сразу пятью тайтлами, количество игр с «горизонтальным» хоккеем упало до одного-двух тайтлов в год. В 1998 году уже не вышло ни одного «горизонтального» хоккея.

Таким образом, я вынужден поставить сразу два принципиальных вопроса: во-первых, почему современные хоккейные видеоигры используют другой способ обзора, нежели принятый в телевизионных трансляциях; во-вторых, почему на протяжении более 10 лет (с 1979 по 1993 год) в хоккейных видеоиграх доминировал способ обзора, совпадающий с тем, как хоккей транслируют по телевидению?

Начну со второго вопроса. Как известно, первой коммерчески успешной видеоигрой была вышедшая в 1972 году *Pong* от компании *Atari*. Эта игра произвела настоящий фурор: буквально за год самые разные клоны *Pong* не только заполонили территорию США, но и проникли в Европу и Японию. В этом смысле не будет ошибкой сказать, что *Pong* стала не просто игрой наряду с другими, но игрой по умолчанию, или лучше — первой парадигмой в геймдизайне. И действительно, практически все первые игры, следующие за *Pong*, это игры, сделанные на основе ее механик. Именно из *Pong* вышли не только такие спортивные игры, как футбол, хоккей, волейбол или баскетбол, но и настоящие боевики типа *Anti-Aircraft* (1975) и *Gun Fight* (1975).

Но что такое *Pong*? Это соревновательная игра для двух человек, имитирующая настольный теннис. Один игрок управляет интерактивным

<sup>15</sup> *NHL Hockey* от *Electronic Arts*.

<sup>16</sup> Самыми известными сериями среди них были *Blades of Steel*, *Wayne Gretzky Hockey* и *Hit the Ice*.

объектом слева, другой — таким же объектом справа<sup>17</sup>. Делают они это с единственной целью — не пропустить шарик, пересекающий игровое поле.

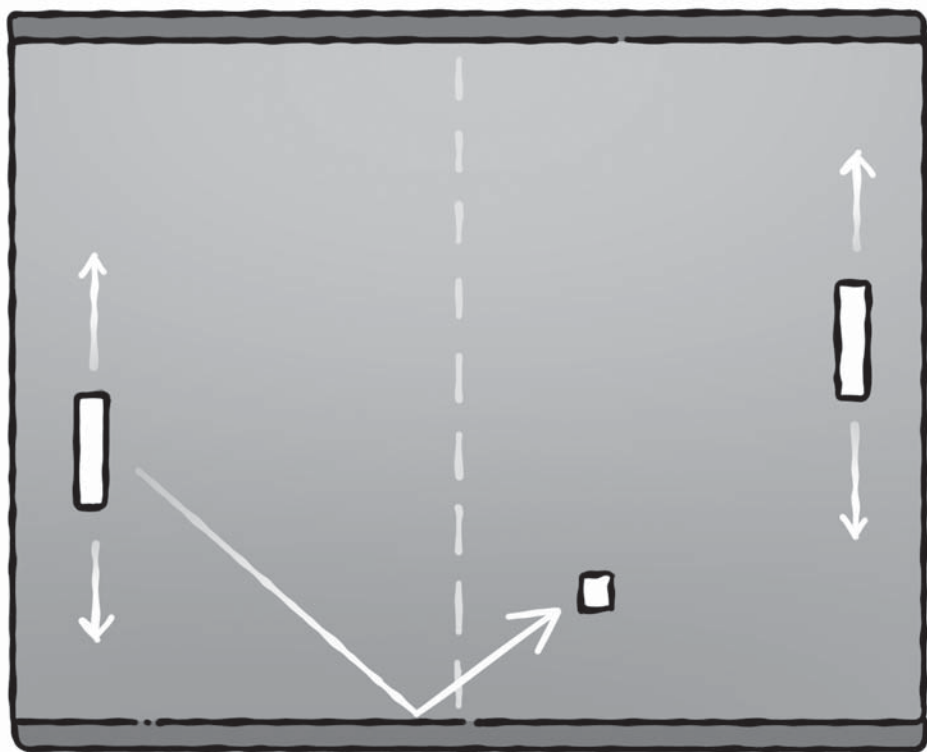


Рис. 3. *Pong*

Минималистичный *Pong* — безусловный успех в области гейм-дизайна. Если убрать какие-то элементы, будет не так весело, если добавить — получится новая игра. Как, например, сделать из *Pong* футбол? Все очень просто: достаточно уменьшить область, через которую шарик может выйти за пределы игрового поля, тем самым

<sup>17</sup> Часто указывается, что это «ракетки» или «биты», хотя с игровой точки зрения это не так. *Pong* — это игра про настольный теннис, поэтому гораздо корректнее говорить, что интерактивными объектами являются *тела* теннисистов — именно их тела, а вовсе не ракетки двигаются по одной линии вдоль стола.

воспроизводя футбольные ворота. А как сделать хоккей? Закрывать игровое пространство, а сами ворота перенести так, чтобы шайба, отскакивая от бортов, могла оказаться за воротами, как это происходит в настоящем хоккее.

Это и есть ответ на второй принципиальный вопрос: хоккейные видеоигры долгое время были «горизонтальными» вовсе не из-за трансляций, просто они наследовали успешным геймдизайнерским решениям игры *Pong*. Иными словами, «горизонтальный» хоккей — дань памяти «горизонтальной» *Pong*, из которой хоккей первоначально и появился. И действительно, с 1972 по 1975 год *Pong* оставалась непревзойденным лидером на рынке (достаточно посмотреть на количество ее клонов и вариаций), с 1975 года стали выходить первые домашние *Pong*-консоли (которых также было множество), а в 1977 году вышла одна из первых картриджных консолей *Atari 2600*, «железо» которой создавалось исходя из потребностей игр типа *Pong*.

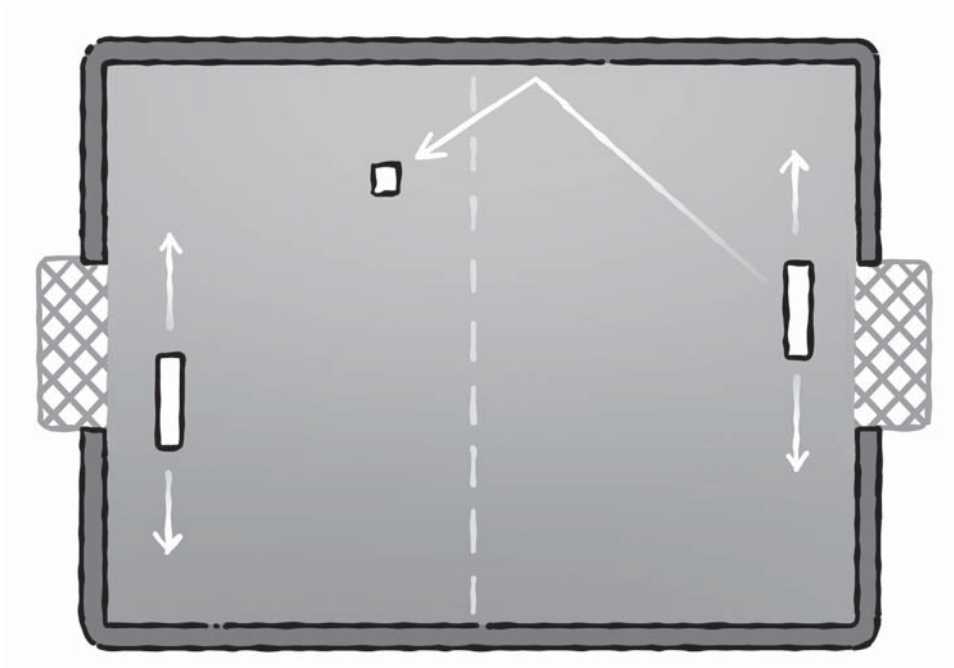


Рис. 4. *Pong*-футбол

В соответствии с этим следует дополнить и уже предложенную интерпретацию футбольных видеоигр. И тут выясняется, что дело не просто в трансляциях. Как и в случае с хоккеем, футбольные видеоигры возникли в качестве развития *Pong*-игр. А значит, «горизонтальный» способ обзора в футболе — это в первую очередь дань уважения *Pong*, а вовсе не попытка скопировать телевизионный футбол. Спортивные видеоигры стремятся к телевизионным трансляциям. Их конечная *цель* — воссоздать эстетику телевизионных трансляций. Но если мы ищем их *исток*, то искать его надо не в телевидении.

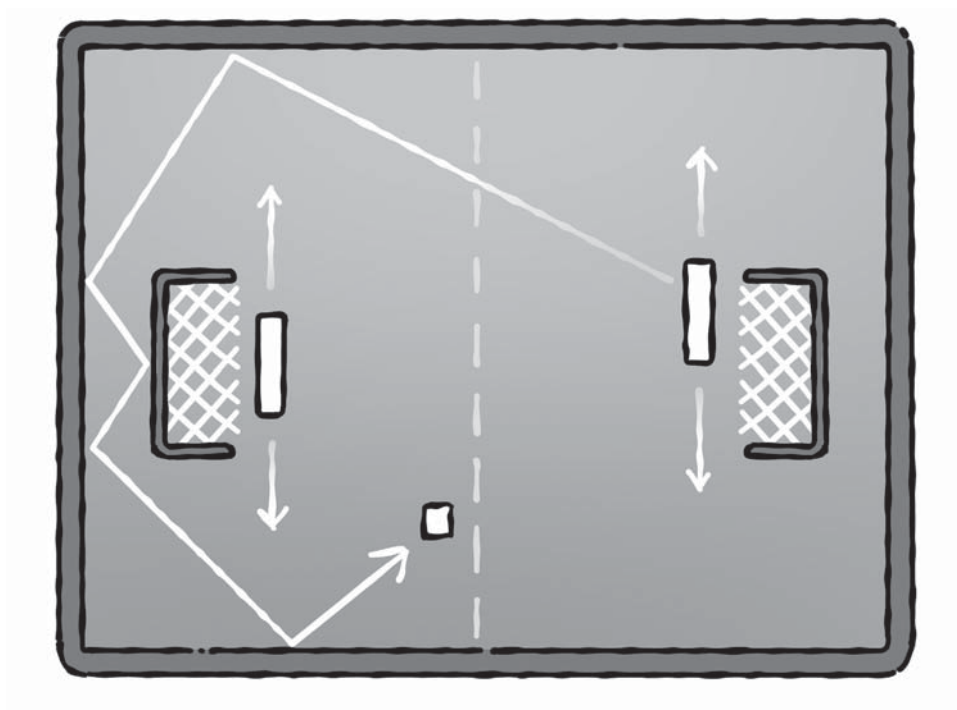


Рис. 5. *Pong*-хоккей

Но как быть с первым вопросом? Хоккей, как и футбол (а также волейбол, теннис и другие спортивные видеоигры), возник из *Pong*. Но если футбол остался «горизонтальным», то хоккей перешел на «вертикальный» способ обзора. Почему?



Прежде чем ответить на этот вопрос, отметим, что и футбол был не только «горизонтальным». В 1980-х годах создатели футбольных видеоигр также делали игры с «вертикальным» (как сегодня в хоккее) способом обзора. В 1980-м году вышла *Pele's Championship Soccer*, в 1982-м — *International Soccer*. В дальнейшем выходили еще игры, однако достаточно живучей оказалась лишь серия *Sensible Soccer* от *Sensible Software*, расцвет которой пришелся на первую половину 1990-х годов. Первая часть вышла в 1992 году (как раз тогда, когда эксперименты с камерой в хоккее стали привлекать внимание игроков), последняя — в 1998-м (когда «горизонтальный» хоккей окончательно стал сходить на нет). В начале 2000-х годов была предпринята попытка реанимировать эту серию, но в итоге *Sensible Soccer 2006* вышла только в Европе.

Следовательно, футбол также пробовал освободиться от наследия *Pong*. Однако методом проб и ошибок установлено, что футболу нужно быть «горизонтальным», а хоккею — «вертикальным». К 2000-м годам это понимание окончательно зафиксировалось во всех основных сериях футбольных и хоккейных видеоигр. Но раз это так, то генетическая связь спортивных игр с *Pong* также не объясняет всего (в данном случае она объясняет лишь отсутствие «вертикального» хоккея в 1980-х годах). А значит, футбол горизонтален не только потому, что горизонтален *Pong*. Есть еще какая-то веская причина. И чтобы ее отыскать, нам снова следует вернуться в прошлое.

Видеоигры возникли в научных лабораториях в середине XX века. Но, прежде чем проникнуть в наши дома и квартиры, они внедрились в максимально публичные пространства, как правило в бары. При этом еще до появления и распространения культуры аркадных видеоигр в барах уже стояли доцифровые игровые автоматы разного рода. Иными словами, люди уже знали, что такое игровые автоматы, но еще не знали, что такое видеоигры. И вот видеоигры, будучи чем-то новым и еще неизвестным, проникли в человеческую повседневность контрабандным путем: мимикрируя под что-то уже известное и знакомое. Поэтому неудивительно, что новые и старые автоматы на первых порах частенько стояли рядом. Это и позволит ответить на оставшийся не решенным вопрос.

Где футбол и хоккей уже были визуально представлены так, что в футболе ворота располагались по правую и левую стороны от игроков, а в хоккее они занимали положение за воротами? Ответ: в *настольных версиях* этих игр. Кикер и настольный хоккей (как и аэро-хоккей) в визуальном плане практически полностью идентичны тому опыту, который воспроизводится в современных футбольных и хоккейных видеоиграх. Игрок смотрит на поле/арену немного сверху, при помощи специальных манипуляторов (рычагов) он один управляет целой командой, при этом в кикере поле предстает перед ним в «горизонтальном» виде (одни ворота — слева, другие — справа), а в настольном хоккее — в «вертикальном» (одни ворота — ближе, другие — дальше). Все точно так же, как и в современных видеоиграх.

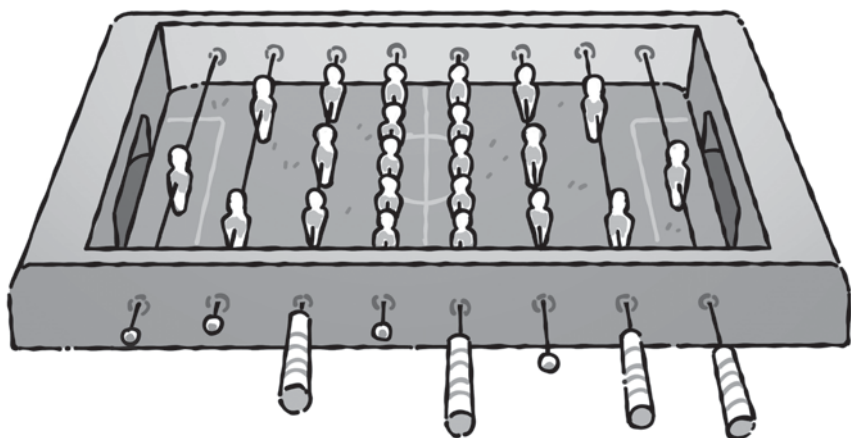


Рис. 6. Настольный футбол

Таким образом, пытаясь разобраться с особенностями спортивных видеоигр, мы просто не можем ограничиться их сравнением с соответствующими видами спорта. Настоящий и видеоигровой футбол вообще не встречаются напрямую. Их встреча возможна только благодаря двум медиаторам: с одной стороны, телевизионной трансляции, с другой — настольной версии игры. В настольной версии укоренены основные визуальные и игровые решения (способ управления

командой, доминирующая точка обзора), в телевизионной трансляции — весь дополнительный набор визуальных и аудиальных средств (голос комментатора, повторы, смена ракурсов). И, разумеется, нельзя обойти вниманием *Pong*, одинаково повлиявшую как на футбол, так и на хоккей. Как я указал ранее, именно наследие *Pong* помешало хоккею с самого начала быть «вертикальным» и, наоборот, с самого начала сделало «горизонтальным» футбол.

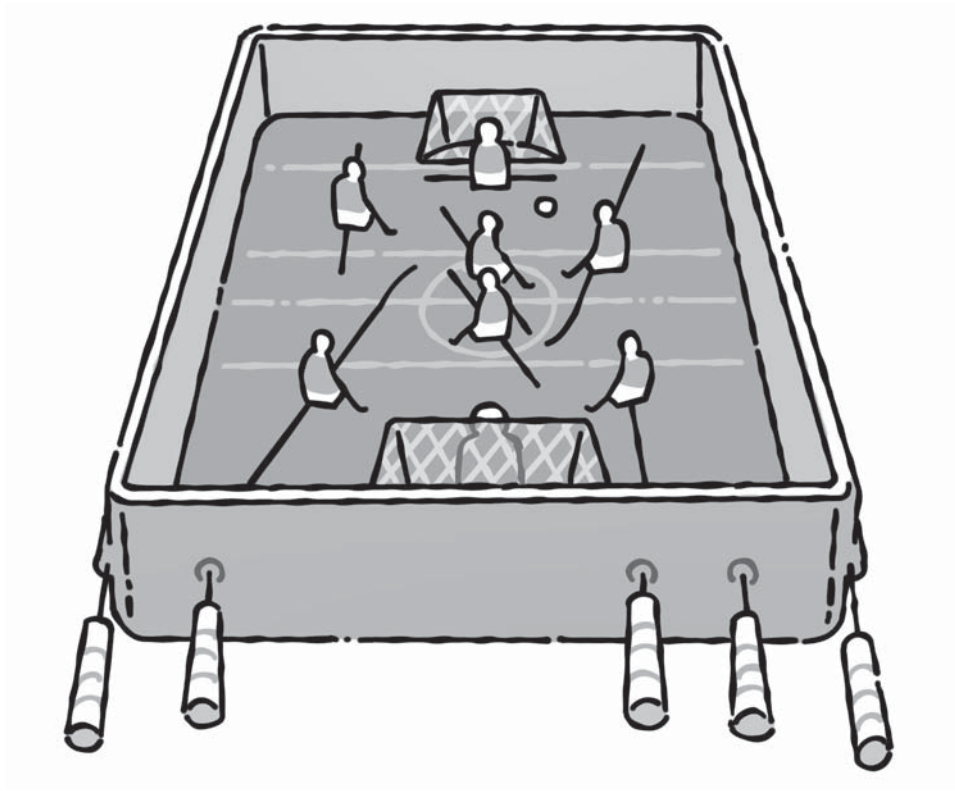


Рис. 7. Настольный хоккей

В итоге мы имеем следующее: видеоигры — явление комплексное, и исток у них также комплексный. Видеоигры одновременно погружены в общий культурный контекст (в данном случае мы рассматривали связь с телевидением), имеют собственную историю (от *Pong*

и далее), а также продолжают общую историю игры (связь настольных и цифровых игр). Причем связь с настольными играми в данном случае — наиболее важная. И хотя я рассмотрел ее только на примере футбола и хоккея, на деле она вполне поддается универсализации. Так, «взгляд бога» в стратегических видеоиграх явным образом укоренен в настольных военных играх типа того же крэгшпиля XIX века. Игра *The Sims*, по словам ее создателя Уилла Райта, изначально задумывалась как видеоигровая версия кукольного домика. Абстрактная игра-головоломка «Тетрис» возникла на основе настольной игры пентамино<sup>18</sup>. Игры от третьего лица могут быть связаны с практиками манипулирования игрушками (типа кукол, солдатиков и других фигурок, обретающих жизнь в воображении игрока), а игры от первого (например, те же шутеры) — со специальными стрельбищами (тирами) в парках развлечений и зонах отдыха.

Выявленная генеалогическая линия от настольных игр к современным цифровым важна по целому ряду причин. Она сразу же позволяет иначе интерпретировать расхожий сюжет о том, что видеоигры уводят людей от реальности, подменяя ее виртуальностью, чуждой всему подлинному и по-настоящему важному. Такое представление возникает именно потому, что, размышляя о видеоиграх, мы часто связываем их с реальным миром — так, как если бы ничего третьего не было. Но это «третье» есть — речь об истории игры и игрового мышления в целом. В случае спортивных видеоигр это особенно заметно: в игровых мирах перемещаются вовсе не тени реальных футболистов или хоккеистов (неподлинны и иллюзорны, отворачивающие нас от реальных человеческих тел из плоти и крови), но те самые пластиковые или деревянные фигурки из настольных игр. Именно они — благодаря развитию технологий — оживают и все более напоминают реальных спортсменов, за успехами которых следят профильные СМИ. Современные трехмерные модели спортсменов — это шаг в эволюции этих игрушечных фигурок, как и современные

---

<sup>18</sup> Головоломка, в которой плоские геометрические фигуры, состоящие из пяти одинаковых квадратов, соединенных между собой сторонами, требуется укладывать в прямоугольник или другие формы. — *Прим. ред.*

видеоигровые винтовки — шаг в эволюции палок, с которыми дети играют в «войнушку». Таким образом, если разрыв между виртуальным и реальным существует, то необходимо признать, что он существовал всегда — по крайней мере с тех самых пор, когда впервые появилось воображение.

Итак, визуальные генеалогии прочерчены. Но еще не все вопросы разрешены. Более того, полученные результаты требуют постановки новых вопросов: во-первых, какое место видеоигры занимают в истории игры; во-вторых, что нового обрели игры после перехода в цифровой формат? Ответы на них — в следующих главах.



ГЛАВА ВТОРАЯ

---

**ФИЛОСОФСКИЕ  
И КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ  
ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРЫ**





**И**грая в видеоигры, мы смотрим на то, как играем. Но кроме того, что мы *смотрим*, мы еще и *играем*. Поэтому, кроме визуальных, следует поговорить и о людических (от лат. *ludus* — игра) генеалогиях.

Но что вообще такое игра? На этот вопрос было дано множество ответов, но ни один из них, как убедительно показал известный философ Людвиг Витгенштейн, не может считаться исчерпывающим<sup>19</sup>. И действительно, игра — это крайне комплексное явление. Мы говорим о детских, деловых, брачных, спортивных, азартных и настольных играх, говорим об игровом и игровом поведении, говорим об игре актеров и игре на музыкальных инструментах, об игре на бирже и даже о подковерной игре. Собрать все эти явления воедино — практически невыполнимая задача. И тем не менее уже практически век различные исследователи (философы, культурологи, антропологи и психологи) стараются приблизиться к разгадке тайны игры.

Первым был Йохан Хёйзинга, автор известной работы *Homo ludens* («Человек играющий»). Именно он одним из первых заявил: *игры — это серьезно*. Это было поистине революционно, так как до этого игры связывались исключительно с детством и рассматривались довольно поверхностно. Есть серьезная взрослая жизнь, а есть игра. Игра полезна для детей, для их развития, но бесполезна для взрослых; взрослый, который играет, и сам впадает в детство. Именно в этом контексте

---

<sup>19</sup> Вопрос игры затрагивается Витгенштейном в его «Философских исследованиях».

Хёйзинга, по сути, и заявил: быть взрослым означает *играть* во взрослого, разыгрывать роль, надевать маску. Причем играть во взрослого — это лишь одна из множества игр, которыми мы себя окружили. Суд, религиозная служба, школа, университет, работа или выборы — все это тоже игры. Почему? Да потому что во всех этих сферах мы так или иначе следуем какому-то набору правил.

*Игры — это в первую очередь правила.* Именно в этом утверждении как раз и заложена возможность столь радикального расширения игры, которое произвел Хёйзинга в своей работе. Ведь к чему бы мы ни обратились, мы не найдем ничего, что не было бы правилособразным, а значит, не было бы игрой. Неслучайно даже акт творения в целом ряде мифологических, религиозных и ранних философских текстов трактовался в качестве божественной игры<sup>20</sup>. И хотя не везде правила даны явно, они все равно имеют место. Стоит нам только сделать что-то не так, как нам быстро объяснят, что мы ведем себя *неправильно*. Но если мы в принципе можем вести себя неправильно, то, значит, в основном мы ведем себя *правильно* — то есть руководствуемся правилами, сами не отдавая себе в этом отчет. И действительно, на работе мы ведем себя не так, как в ресторане, в публичных местах не так, как в частных, дома не так, как в гостях, у себя в стране не так, как в других странах. Мы спокойно переключаемся между различными системами правил и не особо задумываемся, какие именно правила в данный момент соблюдаем.

Таким образом, сама культура может быть рассмотрена как игра. Она разыгрывается в качестве таковой и черпает силы в игровом начале. Более того, как замечал Хёйзинга, все, что сегодня институализировано и в этом смысле уже не похоже на игру (будь то искусство, религия, наука или образование), когда-то было именно игрой. Ведь игра — и это самое радикальное и нетривиальное размышление Хёйзинги — вовсе не часть культуры, но нечто, что предшествовало появлению последней. И действительно, животные тоже играют, и никакая человеческая культура им для этого не нужна. А значит, и наши

<sup>20</sup> Подробно этот аспект разбирает Хуго Ранер в своей книге «Играющий человек».

первобытные предки играли и разыгрывали все, что затем превратилось в государства, законы, мораль и другие социальные институты. Культура — это часть игры, а не наоборот.

Но зачем нужна игра? Раз в центр поставлены правила, то неудивительно, что именно в них Хёйзинга увидел не только особенность, но и предназначение игры. Дело в том, что мир несовершенен. Он не правильный, неидеальный, в нем все кое-как. Но если мы считаем, что мир недостаточно хорош, то мы как бы автоматически заявляем, что он *должен* быть хорош. А раз так, то почему бы не попробовать сделать его лучше? Игра — это акт исправления мира. Ведь чтобы мир стал лучше, каждый должен себя ограничить, то есть перестать делать то, что портит, ухудшает этот мир. А правила — это и есть ограничения, они регламентируют не только то, что можно делать, но и то, что делать нельзя. И более того, запрет как раз и задает границы, в пределах которых что-то делать можно — в этом и заключается искусство геймдизайна. Таким образом, игрок добровольно принимает на себя ограничения, культивируя тем самым свою свободу (только свободный человек может сам себя ограничить), и одновременно участвует в создании и поддержании ограниченного совершенства в окружающем его несовершенном мире.

С целью ухватить эту важнейшую характеристику игры Хёйзинга ввел понятие «магический круг». Речь идет о том, что каждая игра прочерчивает собственные пространственные и временные границы, внутри которых она затем и существует. Каждая игра в какой-то момент начинается и в какой-то заканчивается, каждая игра требует особого места, в котором она сможет себя проявить. Футболу нужен стадион, хоккею — арена, шахматам — доска, теннису — корт, службе — храм, лекции — аудитория и так далее. Когда мы выходим из квартиры на улицу, а затем заходим в университет или на работу — все это процесс пересечения магических кругов, внутри которых действуют особые правила.

Хёйзинга многое сделал для превращения игры в серьезную тему философских и культурологических исследований. Однако, несмотря на все достоинства его идей, предложенное им понимание игры все

еще было слишком абстрактным. Главным недостатком его концепции было буквальное растворение игры во всем остальном содержании культуры. Ведь если игрой является все, то сам концепт игры теряет свою специфичность.

Хёйзинга попытался разрешить это затруднение. Его ответ заключался в том, что игра напрямую связана со свободой; следовательно, чем меньше свободы, тем меньше и игры. А значит, современный спорт, работа или учеба — это не совсем игры. И действительно, если здесь и можно говорить о добровольном принятии правил и тем более о свободном выходе из игры, то лишь с оговорками. Есть правила, которые мы просто не можем себе позволить не соблюдать. И более того, есть игры, несоблюдение правил которых вполне может обернуться серьезными последствиями, например принудительным переводом в специальные заведения типа лечебниц и тюрем (уже со своими правилами, а значит, и со своими играми). В этом, кстати, Хёйзинга как раз и видел основную проблему современности (стоит напомнить, что его книга вышла накануне Второй мировой войны): по его мнению, *мы просто разучились играть*.

Исправить чрезмерную абстрактность Хёйзинги попробовал французский мыслитель Роже Кайуа<sup>21</sup>. Его исходный пункт: *игры бывают разными*. И действительно, Хёйзинга не только смешал игру с тем, что вроде бы игрой не является, но и говорил об игре так, как если бы у нее была какая-то единая сущность. Кайуа же с самого начала заявил: игры множественны, следовательно, у них не может быть одного-единственного языка описания.

Центральное различие, которое ввел Кайуа, это различие между *paidia*<sup>22</sup> и *ludus*<sup>23</sup>, игрой неупорядоченной (условно говоря, «детской») и упорядоченной (дисциплинированной, или, условно говоря, «взрослой»).

<sup>21</sup> Осмыслению игры посвящена книга Кайуа «Игры и люди».

<sup>22</sup> От греч. *paidía* — детская игра.

<sup>23</sup> От лат. *ludus* — игра, забава.

---

***Paidia* (пайдия) и *ludus* (людус) — это два полюса единого континуума, внутри которого может быть расположена любая игра. Чем большую роль играют правила и самодисциплина, тем ближе игра к *ludus*. И наоборот: чем меньшую роль играет строгое соблюдение правил, тем ближе игра к *paidia*.**

---

И действительно, играть можно по-разному: можно играть во все и ни во что конкретно (попрыгать, побегать, покружиться), а можно взять и поставить перед собой определенную цель — прыгнуть выше, чем в прошлый раз, пробежать быстрее, чем в прошлый раз, бросить камень дальше, чем в прошлый раз, и т. д. Это как раз и называется *ludus*. Иными словами, *ludus* имеет место там, где есть возможность и необходимость количественно отмерять результат (больше-меньше, дальше-ближе, выше-ниже и т. д.).

Различие *paidia* и *ludus* уже позволяет размышлять об играх иначе, чем это делал Хёйзинга. Ведь теперь уже нельзя сказать, что добровольное ограничение и самодисциплина — это и есть то, что делает игру игрой. Игры могут быть и недисциплинированными (как, например, игры-песочницы). Более того, они могут радикальным образом отличаться друг от друга — так, что никакой единый язык не сможет их охватить.

Кайуа выделил четыре наиболее общих и принципиально не сводимых друг к другу типа игр: *agon* (агон), *alea* (алеа), *mimicry* (мимикри), *ilinx* (илинкс). Первый тип — это *agon*, то есть агональные, или соревновательные, игры (неважно, с другими, с самим собой или с компьютером; это шахматы, футбол, гонки, атлетика, гольф, бокс и т. д.). Второй — *alea* (латинское название для игры в кости), то есть игры удачи и шанса (например, рулетка или лото). Третий — *mimicry*, то есть игры, основанные на смене ролей и переодевании (например, дочери-матери). Четвертый — *ilinx* (от греч. «водоворот»), то есть игры, особенность которых заключена в доведении играющего до определенного

психофизиологического состояния — головокружения или чувства потери почвы под ногами (карусель или банджи-джампинг).

По мнению Кайуа, этих четырех типов игр достаточно, чтобы удерживать принципиальную множественность, свойственную игре. И действительно, тот же Хёйзинга не только делал акцент на *ludus*, а не на *paidia*, но еще и игнорировал *mimicry* и *ilinx* в пользу *alea* и *agon*, что легко можно объяснить его сфокусированностью на правилах. Кайуа же стремился показать, что игры вовсе не обязательно предполагают равенство условий и возможностей (как это имеет место в наиболее распространенных сегодня агональных играх), но что могут быть игры, в которых абсолютно все отдано на откуп судьбе (например, игры шанса).

При этом Кайуа настаивал: указанные типы игр могут пересекаться, порождать гибридные формы (например, большинство карточных игр одновременно являются и агональными, и играми шанса), уравнивать друг друга, а также входить в отношения конфликта. Так, Кайуа выделял две основные пары: *alea-agon* и *mimicry-ilinx*. Первая пара уравнивает необходимость и случайность, вторая — разум и чувства. И действительно, *alea* и *agon* делают другим мир (более совершенным и правилосообразным, подчиненным куда более фундаментальным законам, чем те, которые мы способны раскрыть при помощи разума), *mimicry* и *ilinx* делают другим игрока (будь то на уровне поведения, контролируемого разумом, или на уровне аффектов и ощущений, проявляющихся при отказе разума контролировать хоть что-нибудь). Несложно увидеть, что первая пара тяготеет к *ludus*, а вторая — к *paidia*: в *agon* и *alea* дисциплина и правила носят куда более нормативный характер, чем в более импровизационных *mimicry* и *ilinx*.

И хотя все эти четыре типа игр вместе с общим для них континуумом недисциплинированной и дисциплинированной игры (*paidia* и *ludus*) пронизывают любую эпоху, Кайуа вполне в духе Хёйзинги все-таки позволил себе поразмышлять, как именно игра могла эволюционировать. По его мнению, общее развитие игры шло по пути от *paidia* к *ludus* (в целом, как и у Хёйзинги, это путь от свободы ко все большим ограничениям): наиболее древним типом игр были экстатические и вводящие в транс *ilinx*, затем доминировать стали известные нам по древним

маскам *mimicry*, затем — судьбоносные *alea* (известные по игральным костям, которые появились позднее, чем маски) и лишь затем — соревновательные *agon*, окончательно раскрывшиеся в идее честной игры (*fair play*), легшей в основу современного олимпийского движения. В этом смысле главное отличие древних и современных цивилизаций (*хаотических* и *бухгалтерских*, как их назвал Кайуа) заключается в доминировании особого типа игр: в древних, по Кайуа, господствуют *ilinx* и *mimicry*, в современных — *agon* и *alea* (в западной культуре последние стали доминировать уже с эпохи Античности).

Таким образом, Кайуа действительно смог развить идеи Хёйзинги и вывести их на новый уровень. Однако концептуальная трудность не миновала и его. Ведь если игры уже не были привязаны к дисциплине в следовании правилам, то что теперь позволяло отличить их от того, что еще или уже не является игрой? Ответ Кайуа: непроизводительность и безопасность. То есть игры не только добровольны, они безопасны и ценны сами по себе (любой конечный результат, как и любая полученная травма, скорее прекращают игру, чем являются ее продолжением). Именно это позволило Кайуа попробовать указать на те шаткие границы, в пределах которых игра может оставаться игрой.

Идея у него была следующая: игра лежит в основе всей человеческой культуры, но ее может стать либо слишком много, либо слишком мало. Иными словами, как избыток, так и недостаток игры уничтожают игровое начало, превращая игру в ее собственную противоположность. Так, самый очевидный пример агональных игр — спортивные игры. Однако, как показал Кайуа, современный спорт — это уже не игра; слишком уж мало в нем осталось игрового начала (профессиональный спортсмен зарабатывает деньги, а не просто играет). В этом смысле профессиональный спорт — это агональная игра с недостаточным уровнем игрового начала, своего рода недо-*agon* (в отличие, например, от того же дворового футбола). Но стоит нам только переусердствовать в желании быть первыми и побеждать, слишком уж всерьез принять игровую условность, как игровое начало агональных игр также испарится. В таком случае мы получим своего рода пере-*agon* (Кайуа называет его жаждой власти; наглядный пример — желание

сфальсифицировать выборы). Схожей является ситуация и с другими типами игр. Недо-*alea* — это, например, казино или тотализаторы (игра не должна ни обогащать, ни обеднять; если это происходит, то это уже не игра, но лишь нечто на игру похожее). Пере-*alea* — это, например, фатализм (вера в судьбу, астрологию и т. д.). И действительно, *alea* — это игра с судьбой, с шансом, но фатализм — это больше не игра, но лишь опасная вера в то, что все предопределено с самого начала. Недо-*mimicry* — это, например, профессия актера (актер хотя и играет, но вовсе не так, как ребенок, делающий вид, что он теперь не человек, а волк или заяц). Пере-*mimicry* — раздвоение личности и шизофрения (когда человек отыгрывает роль другого человека или существа — это игра, но стоит ему забыть, кто он такой на самом деле, как игра тут же исчезает). Недо-*ilinx* — это тяга к профессиям летчика или космонавта. Пере-*ilinx* — наркомания и алкоголизм (одно дело — играть со своими аффектами и чувством реальности, другое дело — достигать эйфории и транса при помощи неигровых средств).

Дополняя Хёйзингу, Кайуа не только расширил и углубил наше понимание игры, но еще и показал, что игра несет в себе средство как для формирования социальных институтов (об этом говорил и Хёйзинга), так и для их низвержения и разрушения (стоит напомнить, что без этого невозможна никакая новизна). Игра — это не только про детей, но и про взрослых, не только про разум, но и про чувства, не только про строительство, но и про разрушение. Играя, мы знакомимся и с тем и с другим, познаем как светлую, так и темную сторону реальности.

Не получается ли в таком случае, что игра — это ключ к пониманию вообще всего, что именно в ней сокрыт ответ на все возможные вопросы? Отдавая должное игре, немецкий философ Ойген Финк показал, что игра — это один из пяти основных феноменов человеческого существования (речь идет о таких феноменах, без которых человек уже не может быть признан в полной мере человеком)<sup>24</sup>. Помимо игры, это смерть, труд, власть и любовь.

<sup>24</sup> Концепция Финка изложена в книгах «Основные феномены человеческого бытия» и «Игра как символ мира» (*Play as Symbol of the World*).



Смерть — это последний предел. Именно смерть придает смысл и значение жизни. Только зная о смерти, можно начать по-настоящему жить. Но если смерть — это последняя точка, то любовь — это не только то, что все начинает, но и то, что превращает точку в многообразие. Каждый из нас — продукт любви, и именно через любовь каждый может обрести бессмертие (в своих детях). В зазоре между рождением (продуктом любви) и смертью о себе заявляют труд, власть и игра (помимо новой любви, способной дать жизнь новому человеку). Труд проявляет себя в том, что, живя, мы выживаем. Мы вынуждены бороться с холодом и голодом, трудиться в поте лица своего. Только так мы можем продлить свою жизнь, отсрочив момент неминуемой смерти. И хотя может показаться, что труд, в отличие от смерти и любви, касается не всех (существуют ведь и праздные классы), на деле это не так: позволить себе не трудиться могут лишь те, кто живет за счет чужого труда. Последнее, кстати, является проявлением власти. Ее источник в неравенстве. По мнению Финка, человек и равенство несовместимы. Люди разные, а значит, неравны. Любовь, смерть, труд и власть способны описать всю динамику человеческого существования. Казалось бы, при чем здесь игра?

Только игра способна подвесить, остановить нескончаемый цикл выживания и борьбы за признание. Само время, растянутое между рождением и смертью, как бы замирает в пределах игры. Игра ценна в своем «здесь и сейчас», в настоящем, свободном от гнета прошлого и будущего. Как замечает Финк, играем мы не ради будущего счастья, сама игра *уже* есть счастье. Неслучайна в этом смысле связь игры с праздником. Ведь праздник — это и есть свободное, *праздное* время, не отягощенное повседневными заботами и трудом. Праздник — это время игры. Правда, как отмечает Финк, мы играем вовсе не потому, что у нас есть свободное время; напротив, именно потому, что мы играем, мы находим время для игры. То есть не досуг делает возможной игру, а игра приводит к появлению досуга. То же касается и отдельных игр: мы играем не потому, что у нас есть игры — шахматы, «Монополия», *Doom*, — напротив, у нас есть игры потому, что мы не можем не играть. Игра в этом смысле возвышает человека над повседневной

рутиной, позволяя ему проявить человеческое в самом себе. Как говорит Финк, без игры человек погрузился бы в растительное существование (рождение, выживание в борьбе за ресурсы, смерть).

Игра подвешивает мир, берет его в скобки, освобождает от него. Но делает это «понарошку», в модусе «как если бы». Это означает, что игру невозможно понять, игнорируя воображение и фантазию. Играющий оказывается как бы в двух мирах — актуальном и виртуальном, реальном и воображаемом. Причем это не отказ от реального мира, но его преобразование. Девочка становится «мамой», кукла — «ребенком»; пол превращается в «лаву», палка — в «пистолет». И хотя это напрямую связано с воображением, едва ли можно сказать, что оно разворачивается лишь «в голове». Игра одновременно реальна и нереальна, она внутри нас и одновременно вовне.

Тему игры и воображения, затронутую Финком, можно дополнить идеями, высказанными советскими психологами Львом Выготским и Даниилом Элькониным<sup>25</sup>. По их мнению, именно через игру и благодаря игре человек открывает в себе способность к абстрактному мышлению — то есть мышлению, оторванному от реальной ситуации. И действительно, если игра принципиально связана с воображением, то именно в ней следует искать источник раздвоенности мира (на конкретный порядок вещей и абстрактный порядок идей). В игре реальный мир дополняется миром воображаемым. Но если игра все еще не может без реального мира (она всегда абстрактно-конкретна, в самом понятии игрового мира реальность и вымысел перемешаны), то абстрактное мышление позволяет оперировать идеями без прямого взаимодействия с реальностью. Конечно, абстрактное мышление — это не совсем игра или даже совсем не игра, но и оно укоренено в общем игровом начале (по крайней мере генетически).

Для полноты картины остается обратиться лишь к концепции Брайана Саттона-Смита<sup>26</sup>. Он подошел к делу совсем иначе. Его интересовала

<sup>25</sup> Особое внимание следует уделить книге Эльконина «Психология игры» и статье Выготского «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка».

<sup>26</sup> Важнейшая книга Саттона-Смита — «Неопределенность игры» (*The Ambiguity of Play*).

не столько сама игра (о которой уже сказано достаточно), сколько *то, как о ней говорят*. В ходе кропотливого анализа разнородного материала он пришел к тому, что существует семь основных риторик, то есть семь способов говорить об игре, позволяющих по-разному взглянуть на особенности, значение и источники игровой деятельности. Каждый раз, когда кто-то говорит об игре, он, как правило, использует только одну из риторик. А значит, важно понимать возможности и ограничения каждой.

Первая риторика — риторика прогресса — самая распространенная в современном мире. И действительно, об игре постоянно говорят как о подготовке к взрослой жизни, как об инструменте социализации<sup>27</sup> и адаптации. При этом нужно понимать, что это довольно молодая риторика, которая, как указал Саттон-Смит, возникла совсем недавно: в эпоху увлечения идеей прогресса, укорененной в теории эволюции и идеалах Просвещения. Наиболее значимыми ее распространителями являются психологи и биологи. С их точки зрения, полезность игры объясняется тем, что она помогает приспосабливаться к трудностям самостоятельной жизни, а значит, способствует выживанию.

Вторая — риторика судьбы. Именно она доминировала, пока ее не заменила риторика прогресса. То есть это древняя риторика, укорененная в анимизме<sup>28</sup> и мистицизме, позволяющая взглянуть на мир так, как если бы последний был пронизан божественным влиянием и провидением. Центральные понятия здесь — шанс, судьба и удача. И хотя эта риторика уже давно пребывает на периферии научного мира (чего нельзя сказать о народных суевериях, позволяющих ей оставаться живучей и по сей день), наибольший интерес в среде ученых к ней проявляют математики — достаточно вспомнить о теории вероятности и теории игр.

Третья — риторика силы. Это маскулинная риторика, во главу угла ставящая статус, власть и доминирование. Обычно ею пользуются те, кто рассуждает про спорт и другие соревновательные игры, в основе

<sup>27</sup> Социализация — процесс вхождения в социальную среду за счет овладения культурными нормами, правилами и ценностями.

<sup>28</sup> Анимизм — вера в существование духов и одушевленность природы.

которых лежит конфликт. И действительно, в рамках риторики силы игра — это репрезентация конфликта. Именно поэтому победа — единственный стоящий здесь результат; то есть каждый раз, когда кто-то говорит, что в игре главное — победа, он использует именно риторику силы. По мнению Саттона-Смита, в среде ученых такой взгляд на игры распространен у социологов и историков, особенно внимательных к соотношениям и расстановкам сил.

Четвертая — риторика идентичности (правильнее было бы называть ее риторикой коллективной идентичности). Это также древняя риторика, апологетами которой сегодня выступают антропологи и этнографы. Речь идет о том, что игра объединяет, сплачивает и ведет к появлению более тесных связей внутри коллектива. В центре здесь народные забавы и игры, в которые играют на праздниках и гуляниях.

Пятая — риторика воображения. Укорененная в романтизме, по-своему отреагировавшем на наступившую эпоху урбанизации и индустриализации, риторика воображения предлагает рассматривать игру как свободный порыв, чистое творчество, полет фантазии. Когда об игре говорят как об инструменте производства нового и средстве развития креативности, то о ней говорят изнутри именно этой риторики. Как показал Саттон-Смит, чаще всего такой взгляд на игру встречается в среде литературоведов.

Шестая — риторика самости. Еще одна молодая риторика, на этот раз укорененная в современном индивидуализме. Игра здесь — это главным образом опыт, причем не в смысле ресурса, который можно накопить, а потом конвертировать во что-то еще; это опыт как чистое переживание. Играя, мы веселимся, отдыхаем, испытываем различные эмоции. Благодаря игре мы лучше понимаем, кто мы есть, и чувствуем, что существуем. Теория потока Михая Чиксентмихайи<sup>29</sup> — пример именно этой риторики.

Наконец, седьмая — риторика фриivolности, настаивающая на бесполезности и бессмысленности игр. Она стоит особняком по отношению к шести предыдущим. Дело в том, что каждая из рассмотренных

<sup>29</sup> Американский психолог венгерского происхождения. — *Прим. ред.*

риторик претендует на универсализм. Для риторики прогресса любые игры, а не только детские рассматриваются как нацеленные на развитие. Для риторики судьбы любые игры, а не только азартные рассматриваются в качестве проверки благоволения высших сил (центральный вопрос: повезет или не повезет?). Для риторики силы любая игра, а не только соревновательная нацелена на победу. Для риторики идентичности любая игра скрепляет коллектив. Для риторики воображения — развивает креативность. Для риторики самости — дает опыт, обогащающий игрока. Иными словами, если в рамках риторики идентичности в командной игре центральным является командный дух, то для риторики силы гораздо более значимым является желание объединиться ради победы над командой-соперником. Или иначе: то, что в рамках одной риторики описывается как формирование и поддержание идентичности, в другой интерпретируется как выражение силы и желания господствовать. Таким образом, каждая риторика — это универсализация того или иного конкретного взгляда на игру. Они не столько дескриптивны, сколько прескриптивны; они не столько описывают игры, сколько предписывают, какими те должны быть. А значит, они очерчивают не только полюс «правильных» игр (то есть игр, соответствующих выявляемым характеристикам), но и — негативным образом — указывают на полюс игр «неправильных», то есть игр, которые следует признать бессмысленными и бесполезными. Для риторики прогресса это игры, не способствующие развитию (то есть практически все игры, в которые играют взрослые); для риторики судьбы — игры, в которых нет места азарту; для риторики силы — неконфликтные, «феминные» игры (типа дочек-матерей) и так далее. Именно этот разговор о бесполезности и избыточности игры и есть риторика фривольности. Таким образом, она выступает в качестве изнанки каждой из шести рассмотренных выше риторик и предстает в шести различных обликах.

Саттон-Смит не придумывал эти семь риторик, но выделил их на основе текстов, которые разбирал. Ему было важно показать, что не только сами игры множественны (это уже сделал Кайуа), но и что множественными являются способы их осмысления и обсуждения.

Причем если когда-то доминировали риторики судьбы, силы и идентичности, то сегодня доминируют риторики прогресса, воображения и самости (по словам Саттона-Смита, этому сдвигу всего двести лет). И действительно, говоря о видеоиграх, как апологеты, так и их обвинители выстраивают аргументацию именно изнутри этих трех риторик: видеоигры полезны для развития или, наоборот, вредны; они содействуют креативности или никак на нее не влияют; они помогают лучше узнать свое подлинное Я или, напротив, скрывают его от нас.

Идеи описанных авторов — это надежная основа для дальнейших размышлений о видеоиграх и их генеалогии. Так, к настоящему моменту у нас есть следующее: игры — неотъемлемый инструмент перехода от природы к культуре, от животного к человеку (Финк, Эльконин); они развивались по пути все большего ограничения свободы (Хёйзинга); сначала доминировали экстатические *ilinx* и миметические *mimicry*, затем же, в эпоху Античности, им на смену пришли судьбоносные *alea* и соревновательные *agon* (Кайуа); сначала игры осмыслялись как имеющие дело с судьбой, скрепляющие сообщество и определяющие круг наиболее достойных, затем же, начиная с XVIII века, их стали осмыслять как способствующие развитию, содействующие креативности и раскрывающие глубинные аспекты личности (Саттон-Смит).

Несложно заметить, что все эти идеи согласуются друг с другом и укладываются в единый нарратив. В таком случае мы можем говорить о двух основных сдвигах в истории человеческой игры, не считая самого события выделения человеческих игр из игр животных: в период Античности (переход от *ilinx* и *mimicry* к *alea* и *agon*, в процессе чего сложились риторики судьбы, силы и идентичности) и в XVIII веке (окончательное возвышение агональных игр, а также переход от риторик судьбы, силы и идентичности к риторикам прогресса, воображения и самости). Такая история выглядит вполне стройной и логичной, но у нее есть один, во многом случайный недостаток: она ничего не говорит о видеоиграх. Я же настаиваю: значение видеоигр настолько велико, что они должны не только пониматься с учетом общей игровой истории (как полноценная революция в истории игры), но и использоваться для понимания самой этой истории.

**ГЛАВА ТРЕТЬЯ**

---

# **НАБРОСОК ФОРМАЛЬНОЙ ИСТОРИИ ВИДЕОИГР**





**И**стория игры остается в достаточной мере спекулятивной. Говоря о древних играх, приходится оперировать сроками в тысячу лет (в силу погрешности в датировках древних артефактов). Это создает очевидные трудности, поэтому лично я настаиваю на необходимости разработки общей модели истории игры, которая была бы полезна и для описания уже найденного, и для предсказания того, что еще предстоит найти. Речь не только о выявлении лакун и пустот, в которых могут находиться до сих пор не обнаруженные игры, но и о прогнозе, в каком направлении игры будут развиваться. Понятно, что создание такой модели должно опираться на прочный теоретический и исторический фундамент. И вот здесь, как мне кажется, видеоигры и могут дать все необходимое. Объяснение крайне простое: игровой индустрии всего полвека, а значит, эволюцию и развитие видеоигр можно детально проанализировать и изучить. А затем, уже *точно* зная, как эволюционировали видеоигры, применить это знание к более широкой области игр как таковых.

Конечно, я прекрасно понимаю, что прямой перенос результатов исследований видеоигр на область игр в целом не гарантирует успеха. Даже если видеоигры эволюционируют по определенным законам, из этого не следует, что точно по таким же законам эволюционировали и более ранние типы игр. И тем не менее я действительно считаю, что видеоигры дают достаточную базу для построения общей модели истории игры. Но не нужно считать, что данные, полученные таким

образом, позволят нам утверждать, как было *на самом деле*. Есть реальная история, а есть ее *логическая* реконструкция, то есть реконструкция, которую можно вывести, опираясь на определенные принципы (именно их я предлагаю вывести на основе формального анализа видеоигр), и которую затем можно проверять (подтверждать или опровергать) на основании новых исторических, археологических и антропологических данных.

Настоящая глава — это лишь набросок полноценной формальной истории видеоигр («формальной» в том смысле, что речь идет о наиболее общих формах, встречающихся в разных обличьях в самых разных видеоиграх). В данном случае этот набросок нужен лишь для того, чтобы вывести самые общие принципы видеоигровой эволюции и применить их к истории игры.

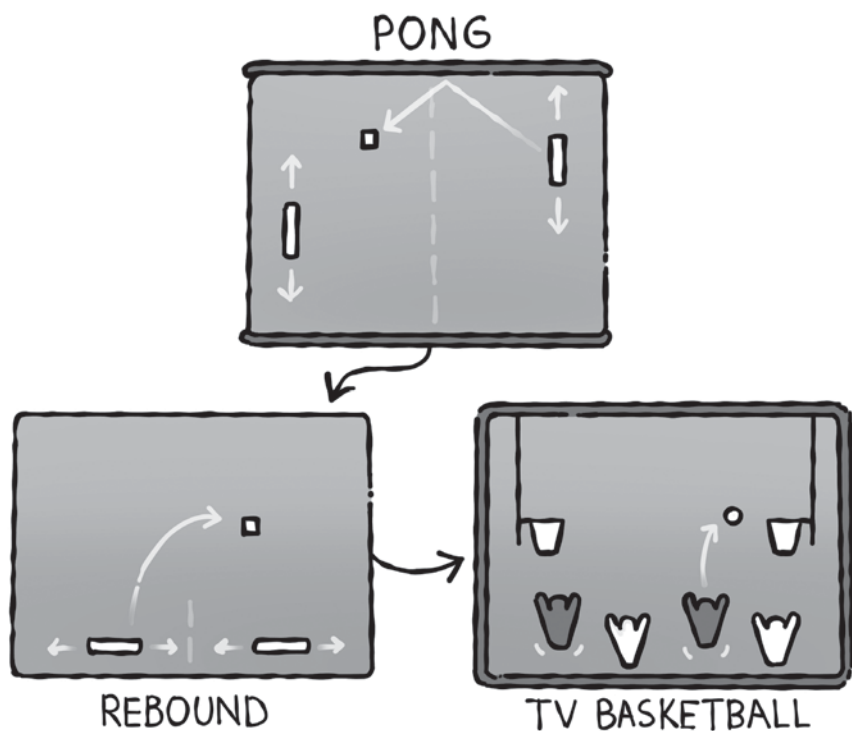


Рис. 8. Эволюция от *Pong* к волейболу и баскетболу

В первой главе я уже продемонстрировал, как *Pong* превращалась в футбол и хоккей. Но это лишь одна из возможных траекторий. *Pong* лежит в основе гораздо большего количества игр. Так, именно из *Pong* возник волейбол (*Rebound* 1974 года), который затем превратился в баскетбол (*TV Basketball* 1974 года). Обе эти игры — это тоже вариации на тему *Pong*, но уже с подбрасыванием и падением мячика, то есть это *Pong* с видом сбоку, а не сверху. Причем если в *Rebound* прямоугольники, которыми управляют игроки, двигаются по горизонтали в нижней части экрана, то в *TV Basketball* игроки управляют сразу двумя баскетболистами, способными двигаться по фиксированным вертикальным прямым с целью подбросить мяч, чтобы тот залетел в корзину.

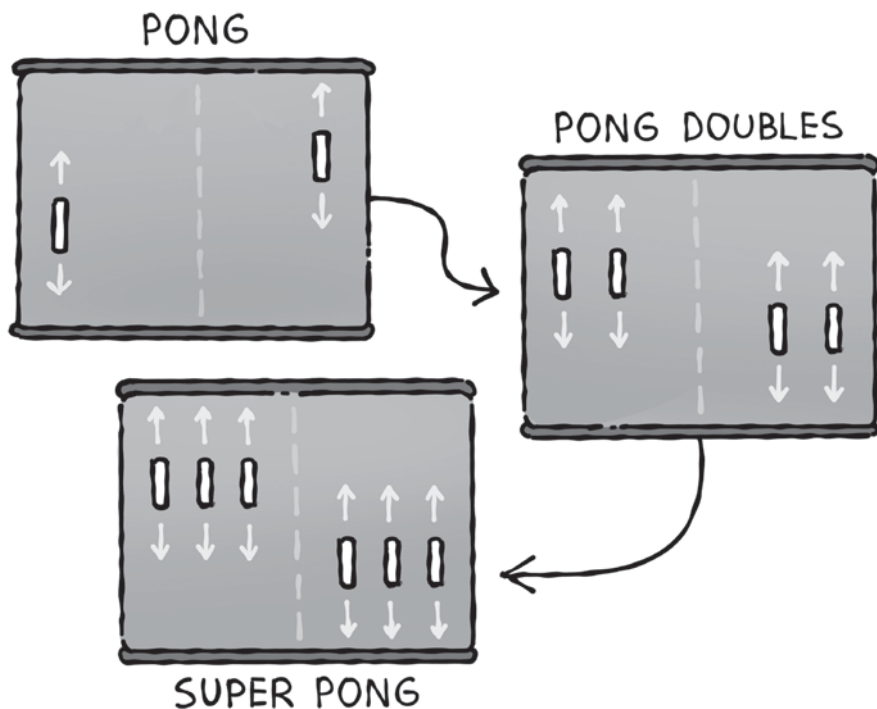


Рис. 9. Эволюция *Pong*

Кроме того, *Pong* развивалась и сама. Очевидный путь развития: добавление все новых «игроков» на поле. В 1973 году вышла *Pong Doubles* с четырьмя, а не двумя управляемыми прямоугольниками, — по два

на каждого игрока (это решение затем использовано в *TV Basketball*), а в 1974 году — *Super Pong*, в которой было уже шесть управляемых объектов — по три на каждого игрока.

Но и это не все. Именно из *Pong* возникли первые гонки. В 1973 году *Atari* выпустила *Space Race*. Это были гонки на время. Побеждал тот, кто успевал пройти больше «кругов». При этом «пройти круг» можно было, только пробравшись через полосу препятствий (летающие по горизонтали астероиды). Как только игрок оказывался на самом вер-ху, его тут же переносило в самый низ, а на счетчике менялась цифра. Несложно заметить, что управляемые по вертикали космические ко-рабли — это следующий шаг в эволюции «ракеток», а вот астероиды — шаг в эволюции шарика из *Pong*, который не только мультиплициро-вался, но еще и стал угрозой, которую теперь надо избегать.

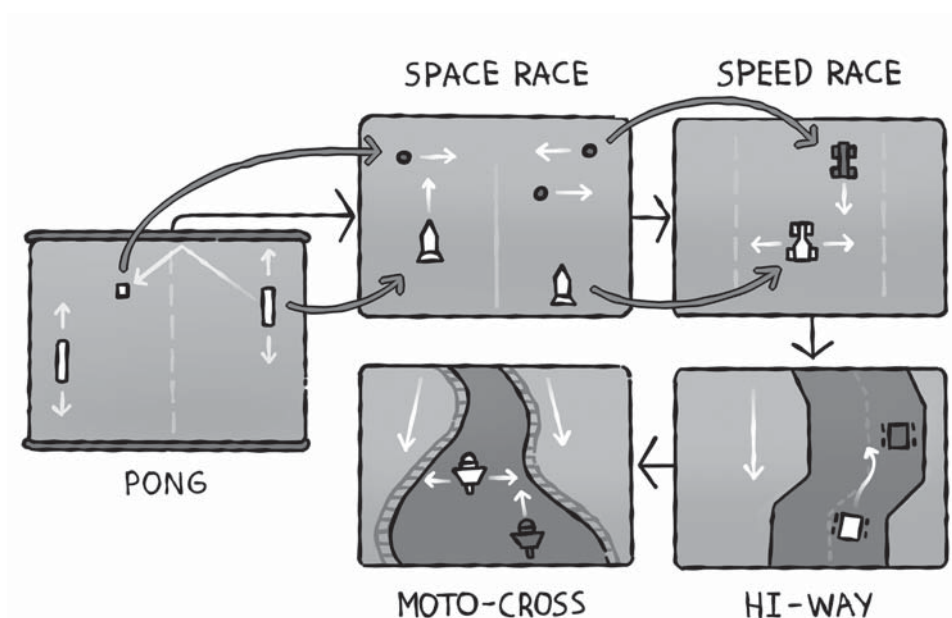


Рис. 10. Эволюция от *Pong* к гоночным играм

На основе *Space Race* возникли и другие — куда более традицион-ные — гонки. В 1974 году вышла *Speed Race*: управляя автомобилем,

игрок должен был уворачиваться от соперников, мешающих движению вперед. Автомобиль игрока двигался влево-вправо по горизонтали (как в *Rebound*), а астероиды из *Space Race*, представленные в виде машин соперников, будто бы падали сверху на игрока, тем самым создавая иллюзию движения. В 1975 году вышла *Hi-Way*, в которой игрок должен был обгонять стоящих у него на пути автомобилистов, постоянно выезжая на встречную полосу (то есть в игре было два типа препятствий: на своей полосе и на встречной). В 1976 году вышла *Moto-Cross*, отличившаяся еще более современным видом трассы — как бы уходящим вдаль.

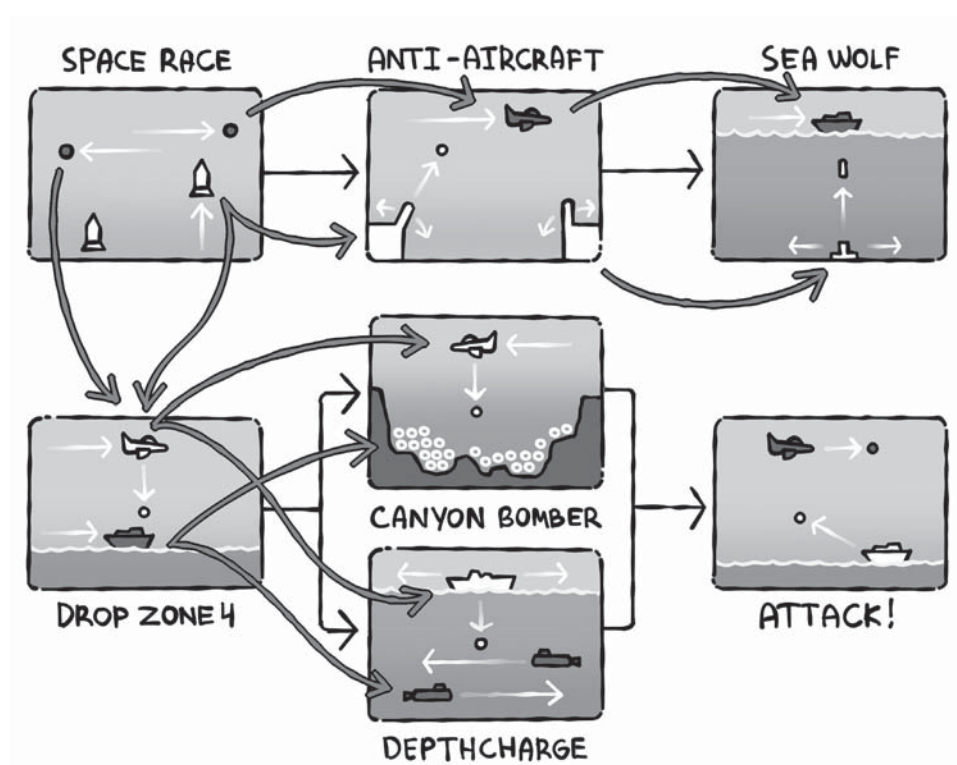


Рис. 11. Эволюция от *Pong* к военным играм

Кроме того, именно *Space Race* лежит в основе таких военных игр, как *Anti-Aircraft* (ракеты превратились в закрепленные внизу экрана

пушки, управляя которыми игроки стреляли по пролетающим мимо самолетам, ранее бывшим астероидами) и *Drop Zone 4* (теперь игрок сам находился в самолете, ранее бывшем астероидом, из которого должен был сбрасывать бомбы на цели — корабли, находящиеся внизу). Эти две игры вышли в 1975 году, но затем на их основе появилась *Sea Wolf* 1976 года (самолеты из *Anti-Aircraft* превратились в корабли, а сам герой теперь стрелял по ним из подводной лодки), а также вышедшие в 1977 году *Canyon Bomber* (самолет из *Drop Zone 4* теперь должен был сбрасывать бомбы на множество абстрактных целей, дающих разное количество очков) и *Depthcharge* (самолет из *Drop Zone 4* превратился в корабль, который должен был сбрасывать снаряды на подводные лодки, стрелявшие в ответ).

Кроме спортивных, гоночных и военных игр, *Pong* также лежала в основе игры *Gun Fight* 1975 года — дуэли в сеттинге Дикого Запада. «Ракетки» из *Pong* превратились в ковбоев, а мячик — в пулю. В этом плане *Gun Fight* продолжила трансформировать мячик, уже успевший предстать как астероид. И действительно, для того чтобы мячик из *Pong* стал пулей, достаточно просто изменить его роль: он теперь не объект желания (а именно так обстоят дела в привычных спортивных играх типа футбола, волейбола или баскетбола), но объект избегания — что-то, к чему ни в коем случае не следует прикасаться. Всего одно небольшое изменение, и вместо спортивной игры — шутер!

Даже культовая игра 1978 года *Space Invaders* — и та была развитием игры *Pong*. Так, сначала *Pong* превратилась в *Rebound* (уже рассмотренный волейбол, в котором управляемый прямоугольник из *Pong* впервые занял положение внизу экрана), затем — в *Clean Sweep* 1974 года (это уже одиночная игра, в которой игрок должен был отбивать мячик с целью собрать все точки на экране) и лишь затем — в *Breakout!* 1976 года. Это вариация *Pong*, созданная Стивом Джобсом при непосредственном участии его будущего партнера по *Apple* Стива Возняка. В *Breakout!* игроку следовало отбивать мяч таким образом, чтобы тот разбил все блоки в верхней части экрана — судя по рекламным постерам, речь шла о разрушении кирпичной стены. И чтобы объяснить появление *Space Invaders*, к указанной генеалогической цепочке

следует добавить еще одну — от *Pong* к *Gun Fight*, в которой шарик превратился в пулю. Соединение этих двух генеалогических линий как раз и приводит к *Space Invaders*: «кирпичи» превратились в инопланетных захватчиков, которые подлетают все ближе к Земле, а игроку теперь предстоит защищать родную планету, отстреливая орды инопланетян и уворачиваясь от пуль последних.

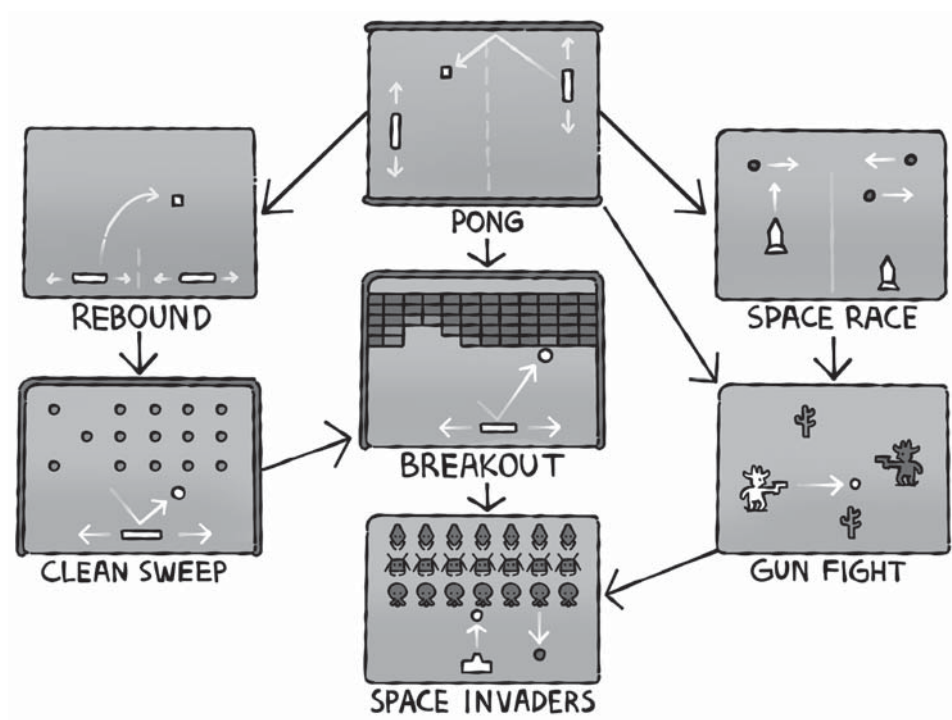


Рис. 12. Эволюция от *Pong* к *Space Invaders*

Конечно, это не все игры, которые выросли из *Pong*. Более того, *Pong* — это не единственная игра, из которой могут быть выведены другие игры. Так, если взять период классических аркадных игр, то я готов утверждать, что таких прайгр было пять (то есть всего существует пять центров, вокруг которых вращаются все остальные аркадные игры): *Pong*, *Gotcha*, *Qwak!*, *Computer Space* и *Blockade*. Вышедшая в 1973 году *Gotcha* — это прообраз всех игр-лабиринтов, так что



*Pac-Man* 1980 года и *Donkey Kong* 1981 года — это шаги именно в ее эволюции. Если *Pac-Man* и *Donkey Kong* кажутся недостаточно схожими, следует просто посмотреть на *Space Panic* 1980 года, которая являлась промежуточным звеном на пути от одной игры к другой. *Qwak!* 1974 года — это классический тир, так что именно к этой игре сводятся генеалогические линии всех видеоигр от первого лица. *Computer Space* 1971 года отличается от других игр в первую очередь особенностью управления: имея возможность поворачиваться на 360 градусов, игрок способен двигаться в любом направлении, а не только в заданных четырех (или восьми, если добавить диагонали). Именно в *Computer Space* берет начало множество гоночных и военных игр, управлять в которых надо было при помощи руля и педалей (например, *Gran Trak 10* и *Tank* 1974 года)<sup>30</sup>. Наконец, *Blockade* 1976 года — это игра, являющаяся прямым предшественником известной «змейки» с телефонов *Nokia*. Задача игроков в *Blockade* — запутать своего соперника своей постоянно увеличивающейся «змейкой». И вот что здесь самое важное: каждая из этих пяти игр (лучше сказать: не игр, но *игровых форм*) эволюционировала и развивалась аналогичным *Pong* образом.

Подводя итог такого формального анализа, следует сказать, что видеоигры развивались и эволюционировали за счет двух основных механизмов: 1) к уже имеющимся игровым элементам добавлялись новые игровые элементы (как это было с *Pong*-футболом или *Pong*-баскетболом); 2) уже имеющиеся игровые элементы кардинально меняли свою функцию (как это было с *Gun Fight*). Именно это знание я предлагаю применить к истории игры в целом, что и будет проделано в следующей главе.

---

<sup>30</sup> Кстати говоря, именно к этому типу игр восходит управление в *Resident Evil*.



## ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

---

# ВИДЕОИГРЫ И ТЕОРИЯ МЕДИА



**В**идеоигры — это не только то, *на что* мы смотрим и *во что* играем; это еще и то, *при помощи чего* мы это делаем. То есть это сами технологии, позволяющие играть так, как мы играем сегодня. Ведь очевидно, что мы делаем это иначе, чем это делали наши предки. Почему? Потому что изменились технологии, при помощи которых существуют и делаются игры.

Говоря о технологиях, невозможно проигнорировать основные положения медиатеории, которая как раз и исходит из убеждения, что именно *медиа* (то есть любые устройства для хранения и передачи информации) являются подлинными субъектами человеческой истории. Это означает, что не только наши представления о самих себе, но и представления о мире одинаково определяются той средой (с латыни *medium* переводится как *посредник* или *среда*), из которой они к нам приходят. И действительно, большинство из нас никогда не были в космосе, но мы примерно знаем, как он выглядит; многие из нас не были в целом ряде стран нашей планеты, однако парадоксальным образом у нас есть о них представление. В общем случае ответ один и тот же: *где-то мы это видели и что-то об этом слышали*. Сегодня это происходит преимущественно в интернете, до этого происходило в книгах, а еще ранее — в устных рассказах очевидцев или тех, кто себя за них выдавал. Именно технологии хранения и передачи информации (тот же язык — это именно такая «технология»)

всегда определяли, что конкретно мы знаем о себе и мире, и даже более того — что мы *в принципе* можем знать.

По мнению медиатеоретиков, сегодня нам известно два наиболее значимых события в истории медиа: во-первых, это переход от доязыкового состояния к языковому (ознаменовавший рождение человеческого общества и культуры); во-вторых, переход от устной культуры к письменной (событие, завершившее мифологическую эпоху и сделавшее возможным новый, «научный» взгляд на мир). Сегодня мы все еще являемся наследниками письменной культуры. Однако и в ней теоретики медиа дополнительно выделяют два принципиальных сдвига: от письма к печати (XV век), от аналоговых технологий к цифровым (XX век). Концептуально это общее движение можно охарактеризовать так: в языке себя воплощает мысль (она перестает быть чем-то сугубо внутренним, но становится чем-то, что обращено вовне; последнее как раз и приводит к появлению новой, уже неживотной формы коммуникации); язык воплощается в письме (речь нестабильна, ее сложно зафиксировать, а слова практически невозможно передать ровно в том виде, в каком они были сказаны изначально; письменность в этом смысле как раз является внешней фиксацией сказанных слов, позволяющих освободить слова от того, кто их произносит); письмо воплощается в печатном станке (тем самым оно освобождается от наследия устной речи; ведь раньше письмо сопровождалось чтением); печатный станок — в компьютере (на смену литерам, эволюционно наследующим алфавиту, пришли нули и единицы, посредством которых, как оказалось, можно запрограммировать вообще что угодно).

Если сопоставить эту историю с предложенной во второй главе историей игр, то мы получим примерно следующее: самыми древними играми являются игры, имевшие место до появления языка, — о них мы ничего не знаем, но это и есть те самые игры, предшествовавшие появлению человеческой культуры, о которых рассуждал Хёйзинга. Им на смену приходят игры устной, языковой культуры — по сути, это и есть игры «хаотических цивилизаций», то есть *ilinx*, *mimicry* и совсем

немного *alea*. Затем они претерпевают трансформацию под влиянием письма: появляются агональные игры, которые со временем начинают играть все более заметную роль, сдвигая *ilinx* на периферию, а под влиянием печатного прессы на место устаревающих риторик судьбы, силы и идентичности приходят молодые риторики прогресса, воображения и самости. При этом следует отметить, что на каждом новом этапе — от букв к литерам, а затем к нулям и единицам — действительно возрастает уровень контроля, охватывающий все более обширные пространства и нуждающийся во все новых инструментах их гомогенизации, унификации и калькуляции. Но как и с играми шанса, выполняющими компенсаторную функцию по отношению к соревновательным играм, радикально механистичная культура печатного прессы порождает особый спрос на карточные игры, а современная культура цифрового контроля предлагает игры с таким диапазоном возможностей, о котором ранее никто не мог и мечтать — вплоть до возможности спастись от тесной и сковывающей реальности в просторных цифровых мирах. Причем если изобретение компьютера сделало возможным видеоигры, а печатный пресс — механические игровые автоматы, то благодаря письму появились традиционные настольные игры типа древнеегипетской сенет или королевской игры Ур из Шумера (в первую уже точно играли в четвертом тысячелетии до нашей эры, во вторую — в третьем).

И все-таки, несмотря на указанную дополнительную этих двух историй, общая логика развития игры требует внесения определенных корректив в разговор о технологиях. Если размышлять именно об играх и их эволюции, то принципиальное для теории медиа различие доязыкового и дописьменного (устного) этапов в человеческой истории теряет особое значение — по крайней мере, у нас нет никакого эмпирического материала для его различения. Также его теряет и различие допечатной (письменной) и печатной (доцифровой) культуры, поскольку переход от настольных игр к механическим игровым автоматам — это количественное изменение внутри одной общей логики, а не качественный переход к новому игровому типу.

---

**Иными словами, по-настоящему важными в случае игры могут быть признаны лишь два перехода: от устной культуры к письменной и от аналоговой — к цифровой.**

---

И действительно, цифровая культура очевидным образом отсылает к видеоиграм (в истории игры ничего похожего ранее не было, XX век в этом смысле поистине уникален), письменная — к настольным (до изобретения письма мы также никаких настольных игр не найдем). При этом именно настольные игры, как уже было показано в первой главе, являются предшественниками современных видеоигр. Но какие игры в таком случае являются логическими предшественниками игр настольных?

Моя позиция, основанная на анализе игровых форм, такова: чем проще игра (в плане количества элементов), тем она древнее. То есть наиболее древними являются простейшие игры, в которых игрокам не нужно ничего, кроме самих себя. Речь идет об играх, возможность которых заложена исключительно в возможностях человеческого тела. Иными словами, самыми древними следует признать *телесные*, или *физические*, игры. В самом деле, человеческие игры отличаются от игр животных просто потому, что тела людей и зверей различны: у нас не такое тело, как у кошки или собаки, следовательно, и играть мы не можем так же, как они.

В этом смысле, говоря о наиболее древних человеческих играх, я утверждаю, что ими являются игры, связанные с ходьбой, бегом, прыжками, приседаниями, поворотами, вращением, уклонением, бросками, ударами и т. д. То есть *самыми древними* человеческими играми являются *чисто* телесные игры — по сути, это еще животные игры, в которых минимизировано действие разума. Но чем дальше люди развивались, тем все большую роль в их играх играл разум — его проблески очевидно присутствуют в древних играх, связанных с собиранием, сортировкой и коллекционированием.

Таким образом, всего есть *три этапа* в развитии игры: самыми древними являются телесные игры, затем (после появления письменности) возникают настольные игры, и лишь затем (после изобретения компьютера) — видеоигры. При этом настольные игры принципиально теоретичны, то есть созерцательны. По сути, они представляют собой рефлексия по поводу телесных игр: игровое пространство, в котором ранее располагался игрок, проецируется на специальную игровую поверхность (именно поэтому такие разные игры, как «Монополия», кикер или нарды, я в равной мере зову «настольными»), по отношению к которой игрок занимает внешнюю позицию. И действительно, самые древние из известных сегодня настольных игр — это, по сути, первые симуляторы ходьбы. И в сенете, и в королевской игре Ур игроки бросают аналоги игральных костей, чтобы как можно быстрее завершить свое путешествие. То есть это гоночные игры, но участвуют в них уже не тела игроков, но фигуры, эти тела репрезентирующие.

Но если настольные игры — это рефлексия по поводу игр телесных, их отражение, то видеоигры — это своего рода рефлексия над рефлексией, то есть рефлексия второго порядка, отражение в квадрате. И действительно, игрок занимает внешнюю позицию по отношению к игровому пространству, но оно, в отличие от настольных игр, получает относительную автономию и *оживает* — не в воображении игрока, но благодаря современным цифровым технологиям, проецирующим игровую реальность на экран.

Конечно, древность телесных игр не означает, что они куда-то делись. Так, даже сегодня у нас есть футбол (телесная игра), кикер (настольная игра) и какая-нибудь *FIFA 20* (цифровая игра). Иными словами, новые игры не приходят на замену старым, но под влиянием новейших технологий выделяются на фоне последних и затем самостоятельно эволюционируют. И действительно, игры, как уже было сказано, можно рассматривать как эволюционирующие в сторону все большего усложнения — с добавлением новых посредников, трансформирующих и переопределяющих игровой опыт. Очевидно, что цифровые технологии и устройства — это очередные посредники в истории поэтапного усложнения игр.

Для наглядности следует снова вернуться к *Pong*. В предыдущей главе я уже показал, как *Pong* превращалась в самые разные игры; сейчас же настал момент продемонстрировать, как ранние игры постепенно превратились в *Pong*. Причем самое удивительное здесь то, что в такой логической реконструкции нет ничего сложного. Более того, для того чтобы прочертить путь развития от древнейших игр к *Pong*, мне понадобится всего-навсего восемь шагов (это как раз и есть применение подхода из предыдущей главы).

Первый шаг — это бросок предмета (например, камня). Очевидно, что это древняя игра, так как играть в нее может любой, у кого есть рука и навык держать в ней предмет. У этой игры не обязательно должна быть какая-то цель, но можно придумать и ее: например, бросать на дальность. При этом если в современной игре принципиально, чтобы дальность броска была измерена и как-то зафиксирована (это и есть более поздний *ludus*), то в древней игре было достаточно, чтобы предмет просто исчезал из поля зрения после броска.

Второй шаг — бросок предмета в цель. В отличие от первого шага, здесь важна уже не только сила, но и точность (что свидетельствует о зачатках разума). И хотя в древние времена бросать можно было в любой случайным образом замеченный предмет, современные игры подобного рода (например, дартс и различные его исторические предшественники) предполагают наличие специально заготовленной мишени — как правило, разделенной на сектора, чтобы было проще считать заработанные очки.

Третий шаг — бросок нескольких предметов в цель с возможностью одними предметами повлиять на положение других. Здесь уже важна не только точность, но и тактика. И если на первом шаге у нас древний аналог современного толкания ядра или метания копья, а на втором — дартс и ему подобные, то на третьем — древний аналог таких современных игр, как петанк или керлинг.

Четвертый шаг — все то же самое, но теперь бросок осуществляется не самой рукой, а специальным орудием, например «клюшкой» (как в гольфе). То есть здесь уже нужна не только тактика, но еще



и мастерство в освоении искусственного предмета, без которого теперь просто не удастся играть.

Все эти четыре шага описывают логическое развитие телесных игр. На пятом же шаге происходит переход к настольным играм. И вот какую игру следует признать настольной версией гольфа? Очевидный ответ: бильярд. Правда, нужно понимать, что речь идет о более простом и более древнем аналоге современного бильярда, так как игры, схожие с бильярдом, но так не называющиеся, существовали уже в Древней Индии и Китае. И действительно, игрок выносится за пределы игрового поля, он теперь не внутри (как в гольфе), но снаружи; границы игрового поля четко очерчены, у игрока имеется специальное орудие (кий), которым он ударяет по игровым предметам (шарам), закатывая их в цели (лунки).

Шестой шаг — игра под названием багатель. Это ответвление бильярдной игры, возникшее в XVIII веке во Франции. В ней игрок бил кием по шарам, а те, отскакивая от закругленного борта, возвращались на поле, застревая в различных зонах (как правило, сделанных при помощи булавок), каждая из которых приносила игроку определенное количество очков. Со временем из игры пропал кий, он был заменен на удобный рычаг на пружине, который как раз и стал толкать шарик (именно шарик, а не шар, так как на место бильярдного шара со временем пришел небольшой металлический шарик).

Несложно догадаться, что седьмой шаг — это пинбол, игра, прямой наследник багатели. Теперь к рычагу добавились еще и кнопки, управляющие «лапками» («флипперами»), которыми как раз и следовало отбивать металлический шарик, когда он вновь возвращался к игроку. Задача при этом заключалась в том, чтобы его не пропустить.

Сходство пинбола и игры *Pong*, обнаруживаемой на восьмом шаге, совсем неслучайно. Более того, именно оно как раз и может объяснить столь ошеломительный успех последней. И действительно, именно «лапки», которыми игрок в пинболе отбивал металлические шарики, по большому счету и превратились в «ракетки», которыми управляют игроки в *Pong*. Более того, абсолютно идентичной является и центральная задача — не пропустить ненароком мяч.

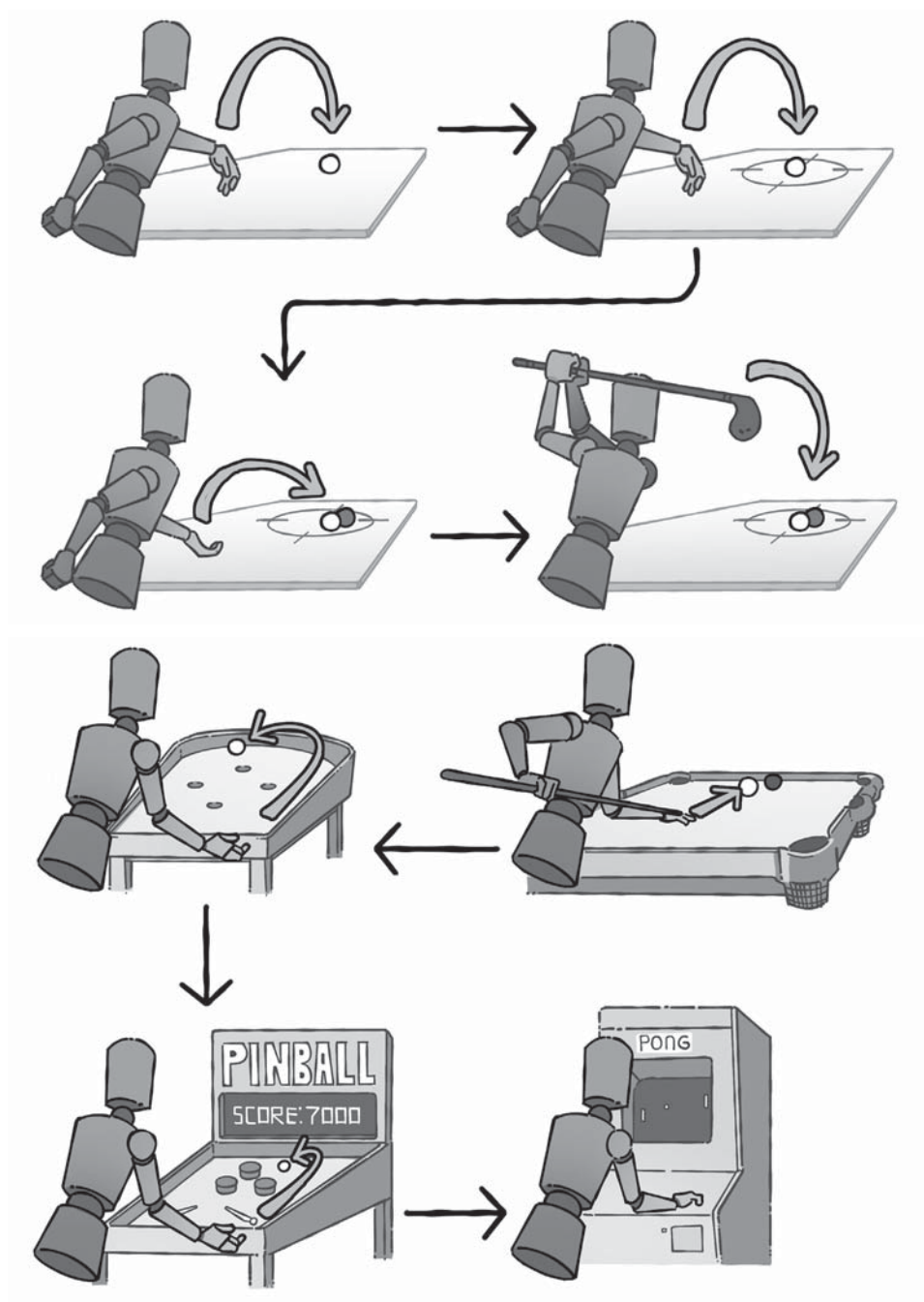


Рис. 13. Эволюция игры от броска камня к Pong

Конечно, описанная эволюция — это именно логическая реконструкция, а вовсе не описание того, как было на самом деле. Однако я действительно считаю, что *примерно* так игра и развивалась: в начале были телесные игры, из которых постепенно выделились настольные игры, приведшие к появлению видеоигр.

В самом деле, главной особенностью телесных игр является центральное положение тела играющего. Человек находится в гуще событий; он принципиально внутри, а трудности, с которыми он сталкивается, подстерегают вокруг — как, например, в салках или прятках.

В настольных играх принципиально иначе: игрок как бы раздваивается, он одновременно присутствует внутри и снаружи игрового пространства. Более того, его тело больше не является полноценным участником игры, так как теперь в игре участвуют лишь какие-то конкретные его части (как правило, это руки — именно они бросают кости, перемещают фигуры по доске, управляют игровыми предметами типа кия). По сути, главное отличие настольных игр от телесных — возникновение позиции внешнего наблюдателя. Игрок теперь не просто внутри игры, но наблюдает за ней со стороны. В том числе и за собой — в случае, когда он управляет фигурой, которая репрезентирует его присутствие на игровом поле.

Такая раздвоенность — это характеристика не только настольных игр, но вообще всей культуры, возникшей после изобретения письменности. И действительно, письменной культуре предшествовала культура устная. А устная культура — это культура рассказа, в центре которой — миф. Но миф передается устно, следовательно, главенствующую роль в этой культуре играл голос (вождя, жреца или родителя). Именно голос сообщал, кто мы и что мы, откуда мы и зачем. Следовательно, органом достоверности являлись именно уши. Доведать нужно было не тому, что видишь, но тому, что слышишь. И правда, можно было воочию видеть, как молния бьет по дереву, но при этом считать, что это грозный бог пронесся по небесам с наковальней. Почему? *Потому что так было сказано.*

К первому тысячелетию до нашей эры письменности удалось полностью переменить указанное положение дел (центральную роль в этом сыграло изобретение алфавита). Вместе с письмом пришла эпоха

доминирования зрения, продолжающаяся и по сей день. Именно письмом постепенно сформировало ситуацию, в которой доверять можно лишь тому, что удалось увидеть собственными глазами. В полной мере этот переворот случился уже после печатного прессы, до этого же доминировало особое зрение — *умозрение*, укорененное в довольно простой констатации: глазами мы видим буквы, смыслы же *видим* умом. Благодаря письму люди перестали прислушиваться к миру, но стали *вчитываться* в него. На чем, кстати говоря, и построена философия, в своих недрах уже содержащая не только будущую новоевропейскую экспериментальную науку, но и религию, построенную вокруг предложенного философами понятия «Бог». Древний мир не только не знал природу, отделенную от человека, — мифологическое сознание всегда указывало на базовое единство, в котором человеку было уготовано свое место, — но и трансцендентного<sup>31</sup> Бога, занимающего внешнюю позицию по отношению к миру: древние знали лишь богов, населяющих мир на самых разных уровнях. И то и другое — это следствия одного и того же сдвига, уже отчетливо проявившего себя в настольных играх, которые так же являлись следствием, пускай и более ранним, изобретения письма.

Но если переход от телесных к настольным играм описывается через принципиальное удвоение (игровая идентичность удваивается, присутствуя одновременно внутри и снаружи игры), то несложно предположить, что видеоигры, на которые я смотрю как на третий этап в развитии игры в целом, еще более усложнили указанную ситуацию. В видеоиграх игровая идентичность уже не просто удваивается, но утраивается. Речь о новом, принципиально значимом посреднике, именуемом сегодня «интерфейсом» и заявляющем о себе через экраны самых разных цифровых устройств. Собственно, в культуре экрана визуальная эпоха, берущая начало в изобретении письма, как раз и доводится до своего логического предела. И правда, цифровые и настольные игры очень похожи: и там и там тело игрока вынесено за пределы игрового мира — оно находится рядом со столом или

---

<sup>31</sup> Трансцендентный — недоступный опытному познанию, выходящий за пределы чувственного опыта.

рядом с экраном; и там и там игрок способен вторгаться в игровой мир и воздействовать на него — как правило, при помощи рук или при помощи специальных манипуляторов, берущихся в руки; и там и там игрок может быть репрезентирован игровым объектом, посредством которого он и сам оказывается как бы внутри игры — речь о специальной фигуре на доске или цифровом аватаре. И тем не менее отличия тоже есть. Они как раз в экране. Выражаясь метафорически, если в настольных играх к человеку, являющемуся частью мира, добавляется трансцендентный Бог, то в видеоиграх добавляется третья фигура — Святой Дух, опосредующий отношения Бога и человека.

Я утверждаю, что это утробение имеет место в видеоиграх с самого начала — оно отчетливо заявляет о себе в таких элементах игрового опыта, как телеэкран, монитор или дисплей игрового автомата. Однако полного раскрытия оно достигает при переходе видеоигр в 3D. Так, в игре *Quake* 1996 года уже недостаточно просто управлять телом персонажа (как это было в *Doom* или *Wolfenstein 3D*), ведь теперь игрок контролирует еще и его глаза. То есть игрок управляет *сразу двумя* сущностями — телом и зрением. Еще более интересной является ситуация с трехмерными играми от третьего лица. Ведь в них игрок управляет не только телом персонажа, но и отдельно камерой, витающей над ним. Так, в *Super Mario 64*, самой первой трехмерной игре от третьего лица (как и *Quake*, вышедшей в 1996 году), камера вообще была введена в качестве отдельного персонажа. То есть игрок управлял не только Марио (его телом), но и персонажем по имени Лакиту, который всю игру летал на облачке и, держа в руках камеру, снимал все, что происходит со знаменитым героем.

Именно о таком утробении и идет речь. В отличие от предшествующих типов игр, именно в видеоиграх экран стал полноценной частью игрового опыта — собственно, поэтому они и называются «*видеоиграми*».

В дальнейшем я еще вернусь к этой теме. Сейчас же отмечу, что указанное генеалогическое движение (от телесных игр к настольным, а от них — к цифровым) не только подтверждает общую идею о все большем усложнении и упорядочивании игр во времени, высказанную еще Хёйзингой, но и добавляет новый содержательный сдвиг,

к которому я еще вернусь: чем более новыми являются игры, тем меньшую роль в них играет воображение. Иными словами, я утверждаю, что в видеоиграх воображение играет меньшую роль, чем в настольных, а в настольных — меньшую, чем в телесных. Ведь воображение для игры крайне важно. Даже магический круг — это ведь не обязательно стадион или арена. Так, играя на природе в салки или прятки, дети спокойно проводят воображаемую границу игры, указывая, за какую именно черту нельзя заходить (несмотря на то что эта черта зачастую проводится исключительно в воображении).

В настольных играх воображения меньше просто потому, что целый ряд условностей телесной игры оказывается воплощен в самой игровой поверхности и сопутствующих ей игровых объектах. При этом воображению здесь также есть где развернуться. Ведь доска и фигуры — это лишь условные изображения тех реальных объектов, которые в процессе игры могут воображаться игроком. Те же шахматы — это древняя военная игра, все основные фигуры которой изначально напрямую отсылали к реальным боевым единицам своего времени.

Но в настольных играх воображает именно игрок — в его сознании элементы настольной игры оживают и становятся чем-то гораздо более значимым и важным, нежели простые деревянные или какие-нибудь еще фигуры. В этом смысле можно сказать, что в телесной игре *оживает* весь ближайший мир, а не только специально предназначенная для этого искусственная поверхность. А в видеоиграх воображение делегируется игровым устройствам и проецируется на экран. Именно экран теперь показывает все то, что раньше «показывалось» лишь в разуме игрока посредством воображения.

Таким образом, видеоигры — это принципиально новый и наиболее современный этап в истории игры в целом, пришедший на смену настольным играм, которые, в свою очередь, наследовали самым древним, телесным играм. Но что это за этап, что его характеризует, в каком направлении он развивается?

В следующих частях книги я обращусь уже к самим видеоиграм. Могу заверить, что они также таят в себе множество тайн, разгадка которых будет не менее поразительной.

**ЧАСТЬ ВТОРАЯ**

---

# **ИСТОРИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**





**К**ак и любая другая история, история игровой индустрии — это комплексное и запутанное явление. Рассказывать о ней можно бесконечно. Более того, бесчисленно количество сторон, с которых можно к ней подойти. Поэтому вполне можно сказать, что единой истории игровой индустрии нет и быть не может, а существуют только *истории* — принципиально во множественном числе. Единая история — это всегда упрощение. Чтобы она возникла, мы должны определенным образом отобрать материал — что-то подсветить, а что-то затемнить.

Несмотря на это, задача, которую я ставлю во второй части, заключается в конструировании именно *единой* истории. И хотя я отдаю себе отчет в том, что она не может быть всеобъемлющей и неизбежно охватывает лишь часть того, что происходило на самом деле, в самом картографировании этого разношерстного пространства я вижу особый смысл. Ведь для понимания текущего состояния игровой индустрии нам необходимо знать, что в нем наследует прошлому, а что характеризует настоящее — в его отличии от всего, что было ранее.

Для выполнения этой задачи я предлагаю разделить историю игровой индустрии на шесть исторических периодов, каждый из которых обладает собственными уникальными чертами и затрагивает особенный (в первую очередь с культурной точки зрения) этап в развитии видеоигр. Чтобы эти периоды легко воспринимались и запоминались, я решил использовать самую привычную периодизацию, призванную ухватить особенности европейской истории. То есть я буду говорить

об истории игровой индустрии так, *как если бы* у нее была своя собственная Древность, Античность, Средневековье, Возрождение, Новое и Новейшее время (в удобстве и уместности такой периодизации вы убедитесь в дальнейшем)<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Хотя предложенная во второй части книги периодизация является целиком авторской, материал, на основе которого она выработана, взят из существующих книг и аккуратно суммирован. С важнейшими книгами по теме можно ознакомиться в списке литературы.

**ГЛАВА ПЕРВАЯ**

---

**ДРЕВНОСТЬ**



**Д**ревность — это период до появления игровой индустрии. То есть это период, когда первые видеоигры уже стали появляться, однако игровой рынок еще не возник. Если обратиться к мировой истории, то период древности охватывает эпоху величественных цивилизаций (типа Шумера или Египта), внутри которых все подчинялось единому центру. Применительно к истории видеоигр такими «цивилизациями» могут быть признаны военно-промышленные комплексы различных стран, внутри которых впервые и стали возникать видеоигры.

Для простоты я разделяю этот период на четыре неравные части. Первая часть (вторая половина 1940-х годов) является предварительной и затрагивает момент формирования самой идеи видео- и компьютерных игр. Вторая часть (1950-е годы) касается особенностей восприятия первых компьютерных игр, созданных в специальных исследовательских и научных центрах. Третья часть (1960-е годы) охватывает период демократизации видеоигр (первые университетские и корпоративные проекты). Четвертая часть (1970–1972) — промежуточный период (переход к Античности), в центре которого первые, не самые удачные попытки создания игровой индустрии.

Первый этап начался во второй половине 40-х годов XX века. Условно его можно назвать «визионерским». Ведь хотя в 1940-х годах еще не было готовых видеоигр, люди, которые, по сути, придумали видеоигры, уже были. Речь идет о Томасе Голдсмите — младшем и Эстле Рэй Манне, еще в 1947 году запатентовавших развлекательное устройство

на электронно-лучевой трубке, и об Алане Тьюринге (том самом, которому удалось взломать шифровальную машину «Энигма»), в том же году написавшем программу для игры в шахматы. В первом случае мы имеем первичное раскрытие игрового потенциала внутри телевизионных технологий, во втором — внутри компьютерных. Это важный момент: видеоигры в своем происхождении немыслимы не только без компьютера, но и без телевизора. Из этих двух случаев кейс Тьюринга особенно примечателен: компьютеры того времени, несмотря на их вес порядка 30 тонн, занимаемую площадь более 60 м<sup>2</sup> и стоимость в полмиллиона долларов, еще не были способны запускать подобного рода программы. Поэтому, не имея возможности опробовать ее на компьютере, в 1952 году Тьюринг (буквально за полгода до его обвинения в гомосексуализме, которое, как известно, привело его к самоубийству) опробовал ее на себе. И хотя в шахматы играл сам Тьюринг, делал он это не за себя, а за свой собственный алгоритм. То есть каждый раз, прежде чем сделать ход, он садился вычислять, как поступила бы его программа. Иными словами, первая в истории компьютерная игра была сыграна *в воображении* Тьюринга.

Второй этап видеоигровой Древности (1950-е годы) являлся закономерным развитием и продолжением первого. Несмотря на то что Тьюринг так и не успел сыграть в шахматы на компьютере, его идеи вдохновили многих ученых пойти по предложенному им пути. Так, в 1951 году в рамках английской выставки науки Джон Беннетт представил машину, умеющую играть в ним (Nimrod). В 1952 году в рамках исследований в области человеко-компьютерного взаимодействия Александр Дуглас написал игру «крестики-нолики». В том же году сотрудник IBM Артур «Арт» Самуэль представил компьютерную игру в шашки.

Главная особенность всех перечисленных игр: *они не были самоценными*. И действительно, как уже было сказано, первые видеоигры возникли благодаря ресурсам военно-промышленного комплекса. А значит, своим появлением обязаны структурам, перед которыми и так стояли задачи, требующие решения. В этом смысле очевидно, что видеоигры не возникали просто так, но также были подчинены

глобальным целям. В первую очередь это были исследования в области искусственного интеллекта. Именно эта тема интересовала Тьюринга (известный тест, целью которого является проверка наличия интеллекта у машин, неслучайно носит имя этого великого ученого), и именно этим интересом можно объяснить его увлеченность компьютерными шахматами. И правда, как можно проверить интеллект у машин? Очень просто: достаточно сыграть с ними в «интеллектуальную» игру, то есть игру, этот самый интеллект предполагающую. Именно так, шаг за шагом (от нима к шашкам, а от них — к шахматам и го), развивались компьютерные программы и их интеллектуальные способности.

Таким образом, главная характеристика второго этапа заключалась в том, что видеоигры воспринимались в качестве средства для достижения некоторой цели, но не как сама цель. Иными словами, создание первых компьютерных игр было своего рода побочным продуктом в решении более глобальных задач, стоящих перед военно-промышленным комплексом. И даже самую яркую и значимую игру 1950-х годов *Tennis for Two*, долгое время считавшуюся самой древней видеоигрой в истории<sup>33</sup>, нужно объяснять с учетом наличия этой внешней цели.

*Tennis for Two*, разработку которой курировал известный физик Уильям Хиггинботам — член команды, создавшей первую американскую ядерную бомбу, — изначально была представлена на выставке научных достижений в Брукхейвенской национальной лаборатории в 1958 году. И хотя она произвела настоящий фурор, само ее появление на свет было связано с очень конкретной задачей: попытаться очистить имя и авторитет науки после всех тех ужасов, которые стали с ней ассоциироваться после Второй мировой войны. Иными словами, основная цель выставки заключалась в том, чтобы показать: наука способна не только убивать, она способна менять жизнь обычных людей в лучшую сторону. Игра очень нравилась посетителям, но ее все равно демонтировали спустя два года. Это хорошо показывает, что

---

<sup>33</sup> Удивительная деталь: как и *Pong*, это тоже игра про теннис (пускай и с видом сбоку, а не сверху).

в тот момент никто особо не задумывался о потенциальной коммерциализации подобного рода игр.

В 1960-х годах ситуация изменилась. Главное отличие нового — уже третьего — этапа видеоигровой Древности заключалось в том, что видеоигры впервые начали восприниматься как цель, а не просто средство, как это было в 1950-х годах. Принципиальный момент здесь — распространение компьютеров в университетах. Конечно, они все еще оставались слишком дорогими (вместо полумиллиона долларов уже 120 тысяч), но теперь их могли позволить себе не только закрытые правительственные лаборатории, но и крупнейшие американские университеты. И хотя появились они там тоже не просто так (цифровые технологии развивались довольно быстро, поэтому правительственные учреждения в скором времени оказались заинтересованы в привлечении сотрудников, уже обладающих компьютерной грамотностью), студенты как раз и оказались теми, кто смог позволить себе использовать компьютеры не по назначению. Именно студенты начали делать игры просто ради развлечения. Наиболее значимый период здесь — 1961–1962 годы, когда участники Клуба технического моделирования железной дороги в Массачусетском технологическом институте (ключевую роль среди них сыграл Стив Рассел) придумали, а затем и воплотили в реальность игру под названием *Spacewar!*.

Как и *Tennis for Two*, это вполне современная видеоигра. Она была рассчитана на двух игроков, которые управляли двумя космическими кораблями, стрелявшими друг в друга из пушки — это если не говорить о звезде, находившейся в центре игрового поля и оказывающей гравитационное воздействие на движение кораблей. Эта игра привлекла к себе внимание широкой аудитории, особенно студентов. Многие из них даже стали ночевать в университете, чтобы побольше поиграть.

Стив Рассел и его друзья довольно быстро поняли, что игра могла бы принести хорошую прибыль, если бы у них получилось вывести ее на рынок. Но, учитывая цену на компьютеры того времени, они бросили эту затею. В итоге все кончилось тем, что они просто раздали исходный код игры во все университеты, где стояли соответствующие



компьютеры (напомню, что 1960-е годы — это в том числе время зарождения хакерской этики и культуры). Именно так об игре *Spacewar!* узнали все, кто имел доступ к компьютерам в американских университетах. В этом ее особое значение для видеоигровой культуры, в отличие от крайне локальной *Tennis for Two*, с которой в свое время смогли познакомиться только посетители Брукхейвенской лаборатории.

Помимо *Spacewar!*, 1960-е годы отметились еще одним не менее значимым продуктом. Его собрал Ральф Баер, инженер компании *Sanders*, которая также выполняла заказы военно-промышленного комплекса. В начале 1960-х годов он уже продумал концепцию полноценного домашнего игрового устройства на экране с лучевой трубкой, прототип которого получил название *Brown Box* («Коричневая коробка»).

---

**По сути, это первая в истории видеоигровая консоль — то есть игровое устройство, подключающееся к телевизору. К сожалению, несмотря на готовность, она так и не появилась в продаже в 1960-х годах, хотя концептуально должна была выйти именно в этот период.**

---

Главной преградой стала как раз связь с военно-промышленным комплексом, не готовым инвестировать в подобного рода проекты. Единственное, что оставалось Баеру, так это продать свои наработки внешней компании, которая могла бы приступить к созданию коммерческого продукта на их основе. Найти покупателя удалось только к началу 1970-х годов. Им стала компания *Magnavox*, к 1972 году уже подготовившая к выходу на рынок свою версию «коричневой коробки» — игровую консоль *Odyssey* (важный момент: к компьютерным технологиям эта консоль никакого отношения не имела).

Итак, остался только четвертый, заключительный этап видеоигровой Древности, охватывающий период с 1970 по 1972 год. В это время уже стали выходить первые коммерческие видеоигры, однако успеха

они не снискали — вследствие чего я и отношу этот период к Древности. Компьютерные технологии все еще оставались очень дорогими, а консоль от *Magnavox* не совсем соответствовала запросам времени: это был своего рода гибрид старых настольных игр с новыми телевизионными, специфику которых еще не до конца понимали.

К счастью, в самом начале 1970-х была предложена еще одна модель вывода видеоигр на рынок. Она заключалась в объединении видеоигр и игровых автоматов. Ключевой особенностью стала иная экономическая модель: автомат с игрой должен был стоять в публичном месте, а чтобы в него сыграть, требовалось бросить монетку в специальный отсек в корпусе. Эта идея пришла в голову сразу нескольким поклонникам *Spacewar!*, решившим превратить игру в коммерческий игровой автомат. С одной стороны, это были Билл Питтс и Хью Так, в 1971 году представившие свою версию *Spacewar!* под названием *Galaxy Game*. С другой — Нолан Бушнелл и Тед Дабни, заручившиеся поддержкой крупного издателя на рынке игровых автоматов *Nutting Associates*, настоявшего, чтобы их также готовая в 1971 году версия *Spacewar!* получила название *Computer Space*<sup>34</sup>. Несмотря на одну и ту же исходную идею (превратить культовую *Spacewar!* в коммерческий продукт), это были две совершенно разные игры. Первая — полноценный клон *Spacewar!*, создание которого потребовало огромных денежных вложений (в итоге, несмотря на успех игры в университетской среде, затраты на нее так и не окупились). Вторая — игра-компромисс. Дело в том, что Бушнелл понимал: если он хочет заработать хотя бы какие-то деньги, то игру нужно упрощать, а затраты максимально оптимизировать. В итоге в версии *Spacewar!*, которую делали Бушнелл и Дабни, от оригинальной игры практически ничего не осталось: было убрано гравитационное поле, и игрок остался один, а его задача теперь заключалась в том, чтобы за отведенное время успеть подстрелить две летающие тарелки. В этом и была особенность Бушнелла: он хотел сделать *Spacewar!* (с этой игрой он познакомился, будучи еще студентом),

---

<sup>34</sup> Просто потому, что годом ранее *Nutting Associates* выпустила автомат под названием *Computer Quiz*.

но был готов сделать что-то другое, куда более простое; он был знаком с компьютерными технологиями, но был готов отказаться от них в пользу более дешевых — телевизионных; к тому же в студенческие годы он подрабатывал в заведениях с игровыми автоматами, а значит, был знаком с особенностями этого бизнеса.

Таким образом, рождение игровой индустрии принципиальным образом связано не только с компьютерными и телевизионными технологиями, но и с рынком игровых автоматов — в качестве расширения этого рынка видеоигровая индустрия и начала существовать. Компьютерная игра дала изначальный образец, телевизионные технологии открыли путь к его воплощению, а игровые автоматы показали, как его можно коммерциализировать.

Несмотря на все компромиссы, *Computer Space* так и не стала коммерчески успешной. И хотя на старте она показала хороший результат (в качестве тестовой площадки был выбран университетский бар), в дальнейшем выяснилось, что игра никого не интересует. Что и понятно: она была слишком сложной и странной для публики, никогда ранее не видевшей *Spacemar!*. В итоге руководство *Nutting Associates* рассорилось с Бушнеллом и Дабни и отказалось продолжать инвестировать в подобного рода игровые проекты.

К счастью, Бушнелл и Дабни не опустили руки. Будучи убежденными в успехе видеоигр, они открыли собственную компанию по их производству — *Atari*: первую видеоигровую компанию в истории человечества. В 1972 году эта компания выпустила свою первую игру — уже известную нам *Pong*. И вот именно *Pong* как раз и стала не только первой игрой компании *Atari*, но и первым коммерчески успешным видеоигровым продуктом. Таким образом, именно 1972 год следует признать годом рождения игровой индустрии, а Нола Бушнела, хотя он и не являлся создателем первых видеоигр, *отцом игровой индустрии*.

При этом следует добавить несколько слов про *Pong*. Ранее я уже говорил о связи *Pong* с пинболом, популярность которого помогла посетителям баров заинтересоваться, а затем и увлечься этой игрой — чего не случилось с футуристичной *Computer Space*, к которой посетители баров просто не были готовы. Но есть еще одна важная деталь: *Pong*

разработал не Бушнелл и не Дабни, а первый стажер компании *Atari* — Эл Алкорн. По сути, это было просто домашнее задание. Незадолго до появления *Atari* Бушнелл посетил мероприятие с показом консоли *Magnavox Odyssey*, где его особенно заинтересовала игра — телевизионная версия тенниса. В итоге сугубо для проверки навыков Алкорна Бушнелл дал ему задание сделать что-то аналогичное. Однако то, что принес Алкорн, превзошло все ожидания — настолько, что именно его игру *Atari* решила выпустить в качестве своего первого продукта.

Ральф Баер, наработки которого лежали в основе консоли *Odyssey*, с тех самых пор стал непримиримым врагом и критиком Бушнелла. Вплоть до своей кончины в 2014 году он настаивал, что Бушнелл самозванец и не имеет права называть себя отцом игровой индустрии (согласно Баеру, этот статус должен был принадлежать ему). В итоге *Magnavox* пригласила *Atari* разобраться в суде, что закончилось довольно внушительной единоразовой выплатой в пользу *Magnavox*. А учитывая, что *Pong* породила целое множество самых разных клонов от самых разных компаний, то несложно догадаться, что *Atari* была лишь первой, но далеко не последней компанией, вынужденной отстаивать свое право делать игры без получения разрешения со стороны *Magnavox*. Даже *Nintendo* была вынуждена решать вопросы, связанные с претензиями *Magnavox* по поводу неправомерного использования технологий, изначально запатентованных Баером.

Конечно, *Pong* и теннис очень похожи на *Odyssey*. Более того, без знакомства Бушнелла с игрой Баера никакой *Pong*, возможно, никогда бы не случилось. И тем не менее стоит указать, что это две совершенно разные игры. Во-первых, в теннисе Баера особую роль играла полупрозрачная наклейка на телеэкран с изображением зеленого теннисного корта, только и позволяющая связать игру с теннисом. Были и другие наклейки, никак не влияющие на саму игру, но лишь компенсирующие отсутствие визуального оформления. Во-вторых, оба управляемых объекта не были закреплены на своей половине поля, но могли передвигаться, как и куда хотят (включая возможность расположиться на одной половине экрана). Наконец, игра не считала очки, и у нее не было завершения. В этом смысле неудивительно, что,

вместо того чтобы быть воспринятой в качестве исконного образца, теннис с консоли *Odyssey* был воспринят игроками в качестве блеклой копии куда более совершенной *Pong*. Подтверждением служит то, что продажи консоли со временем подскочили — именно благодаря увлечению игровым автоматом от *Atari*: то есть люди воспринимали *Magnavox Odyssey* как устройство для *Pong* у себя дома, но никак не наоборот.

Таким образом, первичным событием для игровой индустрии действительно следует признать выход *Pong*, несмотря на всю ее относительную неоригинальность. Поведение же *Magnavox* скорее стоит рассматривать как след из прошлого. Древний централизованный мир, пронизанный идеалами иерархии и порядка, носителем которого как раз и был военно-промышленный комплекс, не сразу осознал, что мир изменился. Союз Баера и *Magnavox*, приведший к выходу консоли *Odyssey* в 1972 году, — это явление, логически куда более уместное в 1960-х годах. Как я уже сказал, чисто исторически Ральф Баер настолько же значим, насколько и Стив Рассел, но именно в рамках *предыстории* видеоигр. Период же с 1972 года — это совершенно новая эпоха, которая началась с *Atari*.



**ГЛАВА ВТОРАЯ**

---

**АНТИЧНОСТЬ**





**А**нтичность — это колыбель европейской культуры, период, когда были заложены все основные ценности и идеалы, именуемые сегодня европейскими. Примерно то же можно сказать и о втором этапе в истории видеоигр. То есть это период, когда были предложены и опробованы все основные приемы геймдизайна (в дальнейшем они будут эволюционировать и развиваться, но общий каркас игровых форм был заложен тогда). Более того, как и наша историческая Античность, видеоигровая Античность удачно описывается термином «агональность». Греки соревновались во всем, они хотели быть лучшими, и каждый знал, что при должной подготовке он сможет одолеть конкурентов. Именно такой настрой стал доминировать в индустрии, возникшей благодаря успеху компании *Atari*.

И действительно, игра *Pong* оказалась гораздо успешнее, чем могли предположить ее создатели. Один автомат с ней приносил порядка двухсот долларов в неделю, что мгновенно сделало *Pong* самой успешной игрой своего времени. Компании, отказавшие Бушнеллу в финансировании (*Nutting Associates* была не единственной в этом ряду), теперь с завистью смотрели на то, что делала *Atari* на рынке. Но хотя *Pong* и распространилась по всей территории Соединенных Штатов, далеко не все автоматы с этой игрой принадлежали *Atari*. Дело в том, что ключевую роль в бизнесе игровых автоматов играли компании-дистрибьюторы, отвечавшие за распространение продукции. Особенность взаимоотношений с ними заключалась в том, что если

компания-разработчик начинала работать с каким-то одним дистрибьютором, то она уже не имела права работать с другим — следовательно, ее машины *в принципе* не могли стоять везде. А так как *Pong* стала самой успешной игрой, то другие дистрибьюторы, желая заполнить аналогичный продукт для своих заведений, по сути, были вынуждены заказывать нечто похожее у сторонних разработчиков. Именно так стали возникать самые разные клоны и вариации настольного тенниса от *Atari*, способствующие приходу новых компаний на рынок.

Конечно, эта ситуация не могла оставить Бушнелла равнодушным. Авторы многочисленных клонов *Pong* он стал называть «шакалами». И хотя о *Pong* узнали повсюду, зачастую это происходило как раз благодаря «шакалам» (именно в таком качестве в игровую индустрию вошли и такие известные японские компании, как *Sega* и *Nintendo*), а значит, прибыль *Atari* от этого не росла. В такой ситуации первенство *Atari* легко могло быть поставлено под вопрос. Чтобы его не лишиться, Бушнелл решил пойти на риск: начать делать *принципиально* новые игры. И действительно, раз уж все копируют, то пускай копируют у *Atari*. Так появились игра в салки *Gotcha* (1973), симулятор охоты *Qwak!* (1974) и гоночная игра *Gran Trak 10* (1974). Остальные разработчики также постарались не отставать. В итоге в гонку по созданию новых игр включились и другие компании. Причем если какая-то компания делала удачный проект раньше, чем *Atari*, то *Atari* уже вполне осознанно выпускала собственную версию чужой игры: так, к примеру, было с *Missile Command* — клоном *Missile Radar* от *Nutting Associates*.

Такое положение дел я как раз и называю античной агональностью. Игровая индустрия только формировалась, в ней было много свобод (если не сказать — анархии), идеи заимствовались друг у друга, а компании не чурались решений, противоречивых с этической и юридической точек зрения. Так, подобно хитроумному Одиссею, Бушнелл нашел оригинальный способ выхода из сложившейся ситуации с дистрибьюторами: в 1974 году при помощи прессы *Atari* инсценировала раскол компании на две части — *Atari* и *Kee Games*. Это было сделано исключительно для того, чтобы единая *Atari* смогла работать сразу с двумя дистрибьюторскими сетями. Раз все копируют у всех, то что

плохого, если *Atari* будет «воровать» собственные игры, выдавая их за игры от другого производителя?

В такой агональной атмосфере и была сформирована культура залов игровых автоматов, так называемых аркад. Однако, учитывая стремительный рост популярности видеоигр, довольно скоро стало ясно, что аркады — это не предел. И действительно, если люди готовы приходить в публичные места, чтобы сыграть друг с другом в видеоигры, то почему бы не дать им возможность играть еще и дома? А учитывая, что к этому моменту на рынке уже продавалась громоздкая и дорогая *Magnavox Odyssey*, неудивительно, что Бушнелл решил сделать упор на минимализм.

В итоге в 1975 году вышла первая *Pong*-консоль от *Atari*. Это было устройство, подключающееся к телевизору и позволяющее сыграть в одну-единственную игру — оригинальную *Pong*. Конечно, вслед за выходом этой консоли последовали другие, в том числе от «шакалов». Более того, каждая новая версия немного отличалась от предыдущей, и со временем при помощи таких устройств можно было играть уже в несколько предустановленных игр — все на основе механик из *Pong*, то есть в основном это были спортивные игры: теннис, футбол, волейбол и т. д. Это было связано с тем, что в 1975 году каждое игровое устройство (это касается и игровых автоматов) все еще собиралось исходя из потребностей самой игры. То есть на одном «железе» нельзя было взять и запустить новый «софт» — если коммерчески игра оказывалась неудачной, приходилось разбирать целиком все устройство и пересобирать его заново под особенности нового продукта.

В 1976 году ситуация изменилась. Указанное ограничение было снято благодаря выходу на рынок первых микропроцессоров. В итоге это не только снизило затраты на разработку аркадных игр, но и сделало возможным выпуск первых домашних компьютеров и игровых консолей со сменными картриджами.

Конечно, *Atari* сразу же приступила к разработке собственной картриджевой консоли. Но за четыре года существования игровой индустрии рынок видеоигр стал казаться привлекательным не только для

смельчаков, соревнующихся в улучшении игр друг друга. О создании собственных консолей или о выходе на рынок видеоигр заявило сразу несколько крупных компаний, в числе которых не только технологичные *Fairchild Semiconductor* или *RCA*, но и *Mattel* — одна из крупнейших компаний по производству игрушек (ее самый известный продукт — кукла Барби). Бушнелл понял, что *Atari*, зарабатывающая исключительно на видеоиграх, просто не сможет выдержать конкуренцию с такими компаниями. В конце концов было принято решение выставить *Atari* на продажу, чтобы привлечь дополнительные инвестиции для создания лучшей консоли из возможных на тот момент.

В октябре 1976 года за 28 миллионов долларов компанию *Atari* купил развлекательный конгломерат *Warner Communications* (ныне — *WarnerMedia*). Конечно, сегодня сложно сказать, насколько эта сделка была необходима. И хотя *Atari* смогла сохранить свое первенство, гораздо более значимым было то, что новые игроки на рынке стали перекраивать молодую индустрию на новый лад. То есть продажа *Atari* — это ключевое событие, завершившее первый, «греческий», этап в видеоигровой Античности и положившее начало второму — «римскому», или имперскому, этапу. Ведь на смену анархии и молодому задору пришла новая властная вертикаль.

Так, учитывая, что в 1976 году продажи консоли *Atari 2600* оказались ниже прогнозируемых, новое руководство усомнилось в Бушнелле и пригласило опытного менеджера Рэя Кассара помочь в управлении компанией. Понятно, что руководство рассчитывало создать идеальный союз между драйвом Бушнелла и холодным расчетом нового управленца. На деле же кончилось тем, что Кассар так и не смог принять игровых разработчиков (что логично, учитывая, что большая их часть была представителями контркультуры), а Бушнелл просто потерял контроль над ситуацией. Поэтому, когда в конце 1970-х годов он начал настаивать на необходимости разработки новой, куда более совершенной консоли, совет директоров просто не стал его слушать. В итоге Бушнеллу, человеку, создавшему игровую индустрию, в 1979 году пришлось из нее уйти. По контракту, который подписал Бушнелл, в случае увольнения ему нельзя было работать в игровой

индустрии в течение последующих пяти лет. Подобно герою оригинального «Трона» (1982), Бушнелл переквалифицировался в руководителя семейных ресторанов *Chuck E. Cheese's*, внутри которых посетителей ждали аркадные игры. И хотя в 1980-х годах Бушнелл вновь вернется в игровой бизнес, центральной фигурой игровой индустрии ему уже было не стать.

Схожим образом *Warner Communications* отнеслись и к игровым разработчикам. Так, именно в этот период создатели видеоигр превратились в коммерческую тайну. Это важный момент, объясняющий, почему геймеры, зная целое множество великих игр от не менее великих компаний, до сих пор особо не интересуются, что за люди стоят за этими играми. Причем если сегодня игры в большинстве своем делаются большими коллективами (что хоть как-то оправдывает отсутствие интереса относительно тех, кто их создавал), то в случае 1970-х годов, когда была введена эта практика, всю игру целиком делал один человек — то есть это были полноценные авторские игры.

Без учета этой ситуации просто невозможно понять подлинное значение первой в истории видеоигр «пасхалки». Речь идет об игре *Adventure* (1979) для *Atari 2600*, в которой можно было попасть в секретную комнату, где не было ничего, кроме одной-единственной надписи: «создано Уоренном Робинеттом». То есть первая «пасхалка» в истории видеоигр — это не просто *всего лишь* надпись, оставленная автором. Это настоящая политическая акция, бьющая по основам формирующейся (главным образом при участии империи *Warner Communications*) культуры управления в индустрии видеоигр.

В принципе подобного рода столкновений между корпорациями и авторами было немало. Однако по своим последствиям наиболее значимым стал конфликт 1982 года, в ходе которого из *Atari* ушли четыре крайне успешных разработчика (Дэвид Крэйн, Ларри Каплан, Алан Миллер и Боб Уайтхед). А так как они знали все секреты разработки игр для *Atari 2600*, то они просто открыли новую компанию, которая впервые стала делать игры не для собственной консоли. Компанию они назвали *Activision*. Учитывая же, что суд в разбирательстве с *Atari* встал именно на сторону новой компании (запрет делать игры

на чужую консоль документально нигде не был прописан), то неудивительно, что ее примером вдохновились и другие.

Но не только этим известна *Activision*. Дело в том, что с ее игрой обычно связывают рождение полноценного домашнего гейминга. Весь период Античности (в особенности 1970-е) следует рассматривать как период доминирования аркадных игр. И хотя консольный рынок начал развиваться с 1976 года, изначально на консолях выходили только адаптированные версии игр с аркад. Особенность этих игр заключалась в небольших игровых сессиях и крайне интенсивном геймплее. Такие решения диктовались самой формой социального взаимодействия в публичных местах. Ведь если бы игра была длинной, а ее прохождение простым, то очередному игроку приходилось бы слишком долго ждать своей очереди. К тому же аркадные автоматы работали за монеты, поэтому чем сложнее была игра и короче игровая сессия, тем больше денег мог приносить автомат.

Таким образом, появление домашних консолей не тождественно появлению домашнего гейминга. Он начал возникать лишь в конце 1970-х годов, начиная с таких игр, как *Adventure* и *Superman*. Но в полной мере заявил о себе в игре *Pitfall!* (1982) — как раз от *Activision*. Это была одна из первых игр, прохождение которой занимало около 20 минут.

---

**И это была совершенно новая философия геймдизайна,  
переопределившая роль жилого помещения в истории  
видеоигр: из пространства для подготовки к походу  
в залы аркад дом впервые начал превращаться  
в место с собственным типом игрового опыта.**

---

В любом случае, несмотря на удар, который *Activision* нанесла компании *Atari*, последняя скорее выиграла, чем проиграла. Дело в том, что в конце 1970-х — начале 1980-х годов *Atari* столкнулась с куда

более инновационными в техническом плане консолями — сначала с *Intellivision* от *Mattel*, а затем и с *ColecoVision* от *Coleco*. Но *Atari* и здесь смогла устоять: во-первых, пользуясь своей репутацией и положением, она первой заполучала права на главные аркадные хиты своего времени (речь идет о культовых *Space Invaders* и *Pac-Man*); во-вторых, помогли новые игровые компании, мгновенно увеличившие количество игр, доступное для держателей консоли.

Все эти решения удерживали на плаву технически и морально устаревшую *Atari 2600*. Достаточно просто сравнить версию *Pac-Man* на консоли с версией для аркад, чтобы понять, насколько колоссальным стал технический разрыв между домашними и аркадными играми. И хотя Бушнелл еще в середине 1970-х предупреждал руководство *Atari* о необходимости выпуска новой консоли, компания чувствовала себя крайне уверенно, продолжая считать, что раз консоль приносит прибыль, то не нужно ее ни на что менять. В 1982 году, самом успешном для *Atari*, ее прибыль была в пять раз больше, чем у всех остальных подразделений *Warner Communications*, вместе взятых (а речь идет в том числе о музыке и кино).

И хотя тогда — на пике успеха *Atari* — даже мысль о том, что все это может закончиться в мгновение ока, показалась бы абсурдной, в 1983 году рынок американской игровой индустрии обвалился. Конечно, это было неожиданное событие. Компании оказались к нему не готовы, но в то же время было более чем достаточно факторов, которые так или иначе вели к нему.

Во-первых, слишком много людей ринулись в бизнес аркадных игр, рассчитывая на легкую прибыль. Это привело к тому, что залов аркад стало слишком много, и ради выживания им пришлось понижать стоимость игры. Причем сами игровые автоматы стояли буквально везде: в медицинских центрах, на заправках, рядом с супермаркетами. А так как большая часть этих автоматов была куплена в кредит, но не окупалась, то довольно много людей оказались должниками банков. К тому же, чтобы автоматы продолжали приносить хорошую прибыль, разработчики стали делать ставку на сложность. В некоторые игры (типа того же *Pac-Man*) посетители аркад научились играть,



практически не проигрывая. Для таких геймеров сложные автоматы стали глотком свежего воздуха. А вот для новых посетителей, случайно пришедших в зал аркад, новые игры оказались слишком сложными, чтобы тратить на них время и деньги.

Во-вторых, у аркадных игр появился конкурент в виде домашних. И хотя графика на консолях сильно уступала игровым автоматам, домашние игры становились все более самоценными, и их поклонники постепенно переставали смотреть в сторону аркад.

В-третьих, помимо консольных игр, стали набирать популярность домашние компьютеры и видеомэгафоны. И если раньше к телевизору можно было подключить только игровую консоль, то теперь каждая семья стояла перед выбором. И нет ничего удивительного, что не так уж и часто он делался в пользу игровой консоли: видеомэгафон гораздо лучше справлялся с функцией развлечения для всей семьи, а на компьютерах, как гласила реклама от компании *Commodore* (лидера на рынке домашних компьютеров), «можно было не только играть».

В-четвертых, рынок консольных картриджей оказался переполнен играми крайне низкого качества. Следуя примеру *Activision*, очень много новообразованных компаний стали выпускать собственные игры для *Atari 2600*. Но если *Activision* соответствовала высоким стандартам качества, то ряду новых разработчиков это было просто не нужно. Именно так на *Atari 2600* появился целый класс порнографических игр типа *Custer's Revenge* (1982), в которой игрок, управляя генералом Кастером, должен был пробраться сквозь вражеские стрелы ради единственной цели — изнасиловать индейскую женщину. Конечно же, это вызвало целую волну протестов и подорвало доверие к игровой индустрии в целом.

Эти причины вкупе с остальными (полный провал главной рождественской игры 1982 года — *E.T.*, слишком поздний выход консоли *Atari 5200*, общий экономический спад в США и другие) привели к тому, что игровая индустрия в США обвалилась. С огромными потерями из игрового бизнеса были вынуждены уйти компании *Magnavox* (еще в 1972 году выпустившая консоль *Odyssey*), *Mattel* (в 1976 году выпустившая линейку портативных игровых устройств), *Coleco* (позднее



других компаний вошедшая в игровой бизнес, но сделавшая это с самой мощной — в плане технических характеристик — консолью своего времени), а также *Nutting Associates* (не только выпустившая первый игровой автомат, но и впервые использовавшая микропроцессор). Но главным разочарованием, конечно же, стала *Atari*, всего за один год превратившаяся из примера чуть ли не самого ошеломительного успеха в истории развлекательного бизнеса в одну из самых чудовищных неудач. Учитывая прежние доходы *Atari*, ее убытки чуть было не потянули за собой весь конгломерат *Warner Communications*.

В итоге в 1983 году игровая индустрия была похоронена. Причем в буквальном, а не метафорическом смысле. Несколько грузовиков нераспроданных и обесценившихся картриджей вывезли в пустыню Аламогордо, Нью-Мексико, свалили в специально выкопанную яму и затем залили бетоном. Так пала «Империя». Начались «темные» века.



ГЛАВА ТРЕТЬЯ

---

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



После краха американской игровой индустрии настало время «диких кочевников», пытающихся присвоить наследие «Рима». И хотя в Америке видеоигры ушли в подполье, в остальном мире увлечение ими продолжало расти. В первую очередь это касается Японии, о которой и пойдет речь в настоящей главе. Ведь именно японской компании удастся в полной мере вернуть игровой индустрии былое величие.

Японская игровая индустрия возникла в том же году, что и американская. По сути, первыми компаниями, создавшими игровой рынок в Японии, были *Sega*, *Taito* и в меньшей степени *Bandai*. Уже известные на рынке японских механических игровых автоматов *Sega* и *Taito* вошли в игровую индустрию, выпустив свои версии *Pong*, то есть вошли, выражаясь по-бушнелловски, как «шакалы». *Bandai* же, японская компания — производитель игрушек уровня *Mattel* и *Hasbro*, приобрела права на консоль *Magnavox Odyssey*. Несложно догадаться, что на первый план вырвались *Sega* и *Taito*. Любопытно, что обе компании созданы при участии иностранцев: ключевой фигурой на заре истории *Sega* был американец Дэвид Розен, а основателем *Taito* — выходец из Украины Майкл «Миша» Коган.

Повышенный интерес японцев к видеоиграм дал повод *Atari* открыть в Японии свое первое иностранное подразделение — *Atari Japan*. Правда, американская компания так и не смогла наладить бизнес в Японии, поэтому в 1974 году было принято решение выставить подразделение на продажу со всеми материальными активами. Покупателем хотела

стать *Sega*, но ее опередила *Nakamura Manufacturing* (позже — *Namco*). Особенность сделки заключалась в том, что *Namco* получала эксклюзивные права на выпуск всех игр от *Atari* на территории Японии в течение ближайших десяти лет. Так *Namco* мгновенно стала третьим крупнейшим игроком на японском рынке видеоигр. То есть *Sega*, *Taito* и *Namco* прочно заняли места лидеров нового рынка. Но, как известно, игровую индустрию возглавит совсем другая, пока еще малоизвестная компания — *Nintendo*.

Несмотря на почтенную историю (год ее основания — 1889-й), *Nintendo* не сразу вошла в видеоигровой бизнес. Это произошло только в 1977 году, когда она выпустила свою версию домашней *Pong*-консоли — *Color TV Game*. То есть и в случае *Nintendo* речь шла лишь о копировании западных решений, а не о попытке создания оригинального продукта. Таким образом, практически до конца 1970-х годов японская игровая индустрия пребывала в тени американской.

В 1978 году все изменилось — японская игра *Space Invaders* от *Taito* стала самой успешной игрой второй половины 1970-х не только в Японии, но и в США. И даже несмотря на то что в основе своей *Space Invaders* наследовала уже вышедшим играм (в первой части книги я показал, из каких вышедших игр она вполне может быть выведена), ей удалось совершить революцию в игровой индустрии. Во-первых, это одна из первых игр с по-настоящему яркими и запоминающимися игровыми персонажами — сегодня можно уверенно сказать, что это одна из тех принципиальных черт, которую привнесла в игровую индустрию Япония. Во-вторых, это первая игра, геймплей которой изменялся в процессе: чем меньше становилось пришельцев на экране, тем быстрее они начинали двигаться к игроку. Удивительно, но это произошло вовсе не из-за гениальности создателя игры Томохиро Нисикадо, но из-за технических особенностей аппаратного обеспечения: чем больше было объектов на экране, тем дольше длился процесс обработки данных, поэтому чем меньше их становилось, тем быстрее функционировала игра. Это оказалось настоящим прорывом и стало новой нормой для геймдизайна. После успеха *Space Invaders* к тому же сознательно стремились все.

Именно с этого момента и началось восхождение японской игровой индустрии. Стало ясно, что японцам не стоит лишь копировать американские игры, ведь они и сами вполне способны создавать образцы, которые затем будут копировать все остальные. В 1980 году Япония вновь оказалась в лидерах — на этот раз с еще более значимым хитом — культовой игрой *Pac-Man* от *Namco*. И дело не только в отличной игре и визуальном стиле (еще более «кавайном», нежели в *Space Invaders*): это была одна из первых игр, рассчитанных на игроков обоих полов. Тору Иватани, создатель игры, обратил внимание, что главными посетителями залов аркад (не без влияния *Space Invaders* и ее продолжателей) стали подростки мужского пола. С целью исправить эту ситуацию Иватани и придумал *Pac-Man*. И если девушкам, как он считал, было не очень интересно стрелять, то вот поесть им должно было понравиться. Как бы странно это ни звучало, Иватани оказался прав: его игра стала одной из первых, вышедших за пределы игровой индустрии, превратившись в полноценную часть глобальной популярной культуры.

Чем дальше, тем все большую роль японские компании играли на американском рынке. В первую очередь это касается *Taito* и *Namco*. *Taito* стала первой японской компанией, открывшей представительство в США. Однако в этот же период к ним как раз и стала приближаться *Nintendo*.

Первым по-настоящему большим прорывом для нее стал выход оригинального портативного устройства из серии *Game&Watch*. Первое такое устройство появилось в 1980 году. Это были не просто карманные часы с будильником, но полноценные игры, в которые можно было играть где угодно. Идея устройства пришла Гумпею Ёкои, когда он наблюдал, как человек пытался хоть как-то занять себя при помощи обычного калькулятора во время поездки в общественном транспорте.

Но это был лишь первый шаг. В тройку лидеров *Nintendo* вошла благодаря аркадному хиту 1981 года, по своему значению сопоставимому с *Space Invaders* и *Pac-Man*, — игре *Donkey Kong*. Как и многие другие хиты, игра возникла довольно случайно. Дело в том, что к этому моменту уже была создана *Nintendo of America*, однако ее финансовое

положение было далеким от идеала. Американское представительство нуждалось в настоящем хите, однако глава компании Хироси Ямаути посчитал, что все отделы разработки заняты и не стоит их переключать на создание игры для американского рынка. В итоге было решено доверить разработку молодому сотруднику Сигэру Миямото, которого незадолго до этого Ямаути взял на работу исключительно по просьбе своего друга (отца Миямото, который считал сына безнадежным мечтателем и сильно переживал за его судьбу). Едва ли можно было предсказать, что игра молодого сотрудника как раз и станет той самой игрой, которая превратит *Nintendo* в одну из наиболее известных японских игровых компаний.

Однако Ямаути было мало того, что *Nintendo* стала одной из самых заметных японских компаний. Он хотел, чтобы она была одной из первых в мире. Думая о том, что же означает «быть первой», он стал смотреть в сторону *Atari* — безоговорочного лидера игровой индустрии того периода. Он подумал, а что есть такого у *Atari*, чего нет у *Nintendo*? Ответ оказался довольно простым: собственная игровая консоль. Конечно, сейчас японскими консолями никого не удивишь, нужно понимать, что изначально это был крайне рискованный шаг. В Японии, как и в других регионах (например, в Европе), процветали вовсе не консоли, а домашние компьютеры. В начале 1980-х годов даже начали складываться собственные, национальные школы разработки компьютерных игр, в отличие от консольных, остающихся по преимуществу американскими. Например, в Японии доминировали так называемые визуальные новеллы — жанр, генетически продолжающий и развивающий популярные на заре компьютерной эпохи текстовые игры (в случае Японии с сильным добавлением эстетики аниме и манга). И вот в такой атмосфере зарождающейся культуры собственных компьютерных игр, не говоря уже о крайне успешных японских играх для аркад, *Nintendo* решила расширить индустрию, выпустив в 1983 году собственную консоль — *Famicom*.

Конечно, *Nintendo* была не единственной, желающей покорить формирующийся в Японии консольный рынок. Но именно ей, а не ее конкурентам (типа *Epoch Co.* или *Bandai*) в полной мере это удалось.



Причем не в последнюю очередь благодаря выбранной стратегии: *игры — прежде всего. Nintendo* настолько ценила качество собственных игр, что изначально планировала самостоятельно выпускать все игры на *Famicom*. Однако очень быстро стало ясно, что аудитория нуждается в гораздо большем количестве игр, нежели способна выпускать *Nintendo*. В итоге она начала сотрудничать с другими игровыми компаниями. Однако, учитывая планку, которую ставила *Nintendo* по отношению к своим играм, было решено ввести жесткую систему лицензирования: только компании, прошедшие специальный отбор и готовые работать на условиях *Nintendo*, получали право выпуска собственных игр для ее консоли.

Конечно, сначала это вызвало большое недовольство у игровых компаний. Во-первых, *Nintendo* оставляла за собой право отказывать в выходе любой игры, которую она сочла бы неподходящей; во-вторых, она устанавливала годовой лимит на количество выпущенных игр от каждой компании; в-третьих, имела полное право отправлять игры на доработку; в-четвертых, никак не вкладывалась в производство игр и при этом собирала солидный процент с их прибыли; наконец, в-пятых, сама занималась производством всех картриджей, однако в случае чужих игр делала это исключительно за чужие деньги. Несмотря на жесткие условия, первые же ее лицензиаты (это были *Hudson Soft, Namco, Konami, Capcom* и *Bandai*) мгновенно превратились в виднейших игроков японской игровой индустрии. Поэтому неудивительно, что их число стало быстро пополняться: уже на второй год существования консоли их было семнадцать.

Нужно отметить, что те ограничения и запреты, которые культивировала *Nintendo*, были связаны не только с формальными характеристиками игр (их качество, отсутствие ошибок, понятность для игроков), но и с их содержанием. *Nintendo* с самого начала смотрела в сторону американского рынка. И несмотря на то что это была японская компания, она вовсе не планировала превращать национальный колорит в товар для западного потребителя. Наоборот, в каком-то смысле она даже стремилась освободить себя от всего японского, предпочитая работать с образами западной популярной культуры.

Наглядным примером является все та же *Donkey Kong*. Ее герой — милый усатый мужчина, напоминающий Чарли Чаплина. Его возлюбленная — блондинка. Антагонистом является обезьяна, отсылающая к Кинг-Конгу. И все это происходит на строительной площадке, будто бы сошедшей из серий мультсериала про моряка Полая.

Конечно, таких примеров можно привести очень много. Но главное здесь в том, что *Nintendo* — впрочем, как и другие японские компании того периода, преимущественно смотревшие в сторону США, — намеренно отстранилась от японских компьютерных игр (во многом из-за их ставки на содержание «для взрослых»), не стала педалировать японскую культуру и в итоге начала как бы возвращать Западу в своих играх его идеальный образ. Это довольно значимый момент, так как национальный след игр от японских производителей практически не давал о себе знать, и многие американцы считали японские игры американскими.

В любом случае, как только *Nintendo* поняла, что *Famicom* сделала ее первой на японском рынке, она тут же дала указание американскому подразделению озаботиться выходом консоли на рынке США. В принципе, *Nintendo of America* немало сделала за это время: она успела прославиться игрой *Donkey Kong*, назвать ее главного героя Марио (в честь Марио Сегали, у которого *Nintendo* арендовала помещение и который в трудный момент дал компании отсрочку по платежам) и выиграть судебную тяжбу с *Universal MCA* за использование образа Кинг-Конга. Однако новое задание на первый взгляд казалось просто безумным. Ведь как можно рекламировать консоль, если игровой индустрии больше не существует? И действительно, успех *Famicom* в Японии совпал с крахом игровой индустрии в США. Но Хироси Ямаути был непреклонен: если консоль успешна в Японии, то нет ничего, что могло бы помешать ей стать успешной в США.

Сегодня очевидно, что Ямаути был прав. Более того, крах игровой индустрии в США — один из главных факторов восхождения *Nintendo*. Ведь если все компании были бы на своих местах, то *Nintendo*, возможно, так и не смогла бы отвоевать место под солнцем. Более того, накануне краха к представителям *Nintendo* обратилась *Atari*. До них дошли

слухи о том, что у *Nintendo* в Японии в скором времени выйдет консоль, и они хотели обсудить покупку прав на издание консоли на территории США от своего имени (то есть под брендом *Atari*). Учитывая авторитет и популярность главной американской игровой компании, *Nintendo* была поставлена в ситуацию сложнейшего выбора: ведь казалось очевидным, что у *Atari* все будет идеально с рекламой и продажами. Однако вскоре игровая индустрия рухнула, и *Nintendo* пришлось решать свои проблемы самостоятельно.

В любом случае, задачу, поставленную Ямаути, следовало исполнять, поэтому *Nintendo of America* взялась за невозможное: ей предстояло вернуть видеоиграм благонадежный статус. Для этого она приняла решение начать с чистого листа. Как если бы консоль от *Nintendo* — это не какое-то продолжение *Atari*, но что-то, чего не было никогда. В итоге название *Famicom* (*Family Computer*) было заменено на *NES* (*Nintendo Entertainment System*), поскольку никакой «компьютер» больше не должен был упоминаться. Во-вторых, был изменен дизайн консоли, чтобы она больше напоминала видеомаягнитофон (красно-золотистое оформление также было заменено на серо-черную цветовую гамму). В-третьих, слово «картридж» во всех официальных описаниях было заменено на «игровую кассету», а слово «консоль» — на «деку». Кроме того, *Nintendo* особое внимание уделила детям: компании было принципиально показать, что их игровая система безопасна для детей (что, конечно же, отсылало к скандалам, приведшим к краху игровой индустрии). Для этого придумали систему цензуры, разработали специального игрушечного робота *R.O.B. the robot*, с которым можно было играть в игры на *NES*, а еще позже стал выходить первый в своем роде игровой журнал *Nintendo Power* (предшественник современной игровой прессы), призванный защитить потребителей от покупки «слабых» игр — и это при их строжайшем отборе!

Кстати говоря, сама идея, что видеоигры — это развлечение для детей, стала общим местом во времена *Nintendo*. В эпоху *Atari* видеоигры гораздо чаще позиционировались как развлечение для всей семьи. И это вовсе не случайность. Дело просто в том, что домашние консоли нуждались в телевизоре, а в 1970-х годах в домашнем хозяйстве,

как правило, стоял всего один телеэкран. Причем стоял в гостиной, где, по задумке, должна была собираться вся семья. Так как видеоигры претендовали именно на это семейное пространство, то и позиционировать их приходилось соответствующим образом. А вот в эпоху *Nintendo* в гостиной, как правило, уже стоял новый телевизор, а старый зачастую переходил в детскую комнату. Отсюда и сама возможность упираться в рекламе на счастливого ребенка, а вовсе не на счастливую семью.

В любом случае, несмотря на все предварительные меры, магазины изначально не захотели рисковать, закупая игровые приставки у *Nintendo*. Память о нераспроданных и обесценившихся картриджах все еще была жива. Тогда *Nintendo* пошла на исключительные меры: все расходы по установке, оформлению и наполнению стеллажей она взяла на себя, позволив магазинам вообще ничего не вкладывать в продукцию от *Nintendo* и пообещав, что в случае неудачных продаж она заберет товар из магазина, ничего не требуя взамен. Естественно, на таких условиях магазины пошли компании навстречу. И не прогадали. Уже первое Рождество показало, что разговор о смерти игровой индустрии был преждевременным. К концу 1984 года в США продали уже миллион игровых систем *Nintendo*. За 1985 год — еще три миллиона. А к 1990 году японская консоль уже стояла в каждом третьем американском доме.

В принципе, таким успехом *Nintendo* лишь подтвердила свои догадки. Так как с самого начала она предпочла считать, что дело вовсе не в том, что американцы больше не хотят играть в видеоигры, но в том, что они устали от *плохих* видеоигр. Во времена *Atari* не было ни одной игры, которая по своему качеству и размаху могла бы сравниться с такими хитами, как *Super Mario Bros.* (1985), *The Legend of Zelda* (1986) или *Metroid* (1986). Это был совершенно новый уровень видеоигр. Это была совершенно новая философия геймдизайна. А учитывая положение, которое стала занимать *Nintendo* в восстановленной индустрии (положение безоговорочного лидера, по сути, не имеющего конкурентов), ее стандарты качества стали образцом для всех — в том числе и для тех, кто с ней не работал, например для разработчиков компьютерных игр.

При этом нужно понимать, что *Nintendo* все время продолжала держать в уме возможность нового краха. Именно поэтому она не просто заполучила рынок, но посчитала необходимым его полностью контролировать. На американскую почву была перенесена японская система лицензирования, создан специальный чип безопасности, каждая игра проверялась на соответствие ценностям *Nintendo*. То есть ее власть была в первую очередь моральной, можно даже сказать — духовной. А тот новый «Рим», который возвела *Nintendo*, вполне напоминает Церковь, главенство которой как раз и пришлось на Средние века.



ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

---

ВОЗРОЖДЕНИЕ





**П**осле выхода NES игровой рынок, по сути, стал принадлежать одной компании — *Nintendo*. Конкурировать с ней было невозможно, а всех, кто пытался ей противостоять, сурово наказывали. То есть в мире, созданном *Nintendo*, для агональности просто не оставалось места. Правда, лишь до определенной поры.

Возрождение — это и есть своего рода возврат к Античности. Ведь именно в эпоху Возрождения могущество Церкви было поставлено под вопрос, а в битве за подлинное господство столкнулись светская и духовная власть: в случае видеоигр — *Sega* и *Nintendo*. Именно этой борьбе будет посвящена настоящая глава. Правда, начну я с противостояний пораньше — чтобы было понятно, как эта новая агональность в конце концов о себе заявила.

Дело в том, что своим восхождением *Nintendo* заработала уйму врагов. С ней судилось множество компаний (*Magnavox*, *Atari Corp.*, *Alpex Computer* и другие), у нее были не только завистники, но и открытые недоброжелатели. Самым ярким среди них был Хидэ Накадзима, начавший свой путь в индустрии еще с *Atari Japan*. После сделки *Atari* с *Namco* он перешел работать в последнюю, настаивая, что этот шаг сделал *Namco* полноправной наследницей известной американской компании. Руководствуясь этим соображением, Накадзима убедил руководство вложиться в *Atari* после ее краха в 1983 году. Конечно, учитывая, что *Warner Communications* распродавала *Atari* по частям, всю ее *Namco* приобрести не смогла: ей досталась *Atari Games*, другая же часть — *Atari Corp.* — перешла бывшему владельцу *Commodore* Джеку

Тремелу<sup>35</sup>. В любом случае Накадзима старался убедить руководство, что только у *Namco* есть законное право быть первой в индустрии. Однако, учитывая, что *Namco* вполне сработалась с *Nintendo*, Накадзима выкупил *Atari Games* с намерением возродить великую компанию, на трон которой, не имея на то права, воссела *Nintendo*.

Именно с Накадзимой связана не только история про взлом консоли *Nintendo* (что положило начало десяткам и даже сотням клонов *NES* по всему миру, включая небезызвестную «Денди»), но и начало колоссальной волны публичной критики, обрушивавшейся на *Nintendo* после того, как вдруг выяснилось, что *Nintendo* — это японская компания. Дело в том, что игровая индустрия действительно была создана американцами и воспринималась ими как часть собственной культуры. Поэтому момент, когда вся индустрия вдруг оказалась под властью Японии, рядовыми американцами был пропущен. К тому же не стоит забывать, что восьмидесятые — это и есть период доминирования японцев на рынке видео- и аудиотехники, обернувшийся серьезными проблемами для американских компаний, вынужденных просить у государства поддержки и защиты. Причем в случае с *Nintendo* ее популярность и авторитет сыграли против нее. Ведь, согласно опросам, Марио уже был популярнее, чем Микки-Маус. А значит, японцы в своей экспансии зашли гораздо дальше, чем могло показаться на первый взгляд.

В этом смысле не простое совпадение, что заседание по делу *Nintendo* (речь, конечно же, шла о нарушении антимонопольного законодательства) состоялось в день памяти трагедии Пёрл-Харбор.

**Журналисты мгновенно подхватили эту тему, выставив *Nintendo* в качестве компании, тайком пробравшейся в детские комнаты ничего не подозревающих американцев, чтобы повлиять на их детей, нанеся тем самым новый удар по Соединенным Штатам.**

<sup>35</sup> Причем вместе с *Atari Corp.* Тремелу перешло и само название *Atari*. Так что *Atari Games* выпускала игры под другим названием — *Tengen*.

В принципе, именно эти проверки и разборательства стали главной причиной ослабления *Nintendo*. Она просто не могла вести себя как раньше и была вынуждена ослаблять свою хватку и контроль. В самом деле, давление на магазинные сети с целью недопуска конкурентов — это вполне серьезное нарушение, которым *Nintendo* совсем не брезговала. Все это открыло дорогу новым компаниям, среди которых оказалась и *Sega*. Правда, прежде чем я перейду к ней, я рассмотрю один из наиболее ярких эпизодов столкновения компаний в довозрожденческую эпоху (то есть в эпоху до прямого столкновения *Sega* и *Nintendo*). Речь пойдет о борьбе за одну из самых успешных игр периода восьми бит — *Tetris*.

«Тетрис» была разработана советским программистом Алексеем Пажитновым в 1984 году в Вычислительном центре Московской академии наук. Сегодня это может показаться странным, но стоило этой игре только проникнуть на Запад, как она тут же стала мировой сенсацией. В конце 1980-х индустрия просто нуждалась в игре, которая позволила бы заявить, что видеоигры не разлагают игроков, но, напротив, приносят им пользу. И вот «Тетрис», впервые продемонстрированный в США в 1988 году, как раз и стал той самой интеллектуальной игрой, благодаря которой можно было разрушить расхожие представления о видеоиграх.

Узнав об этой игре, *Nintendo* сразу проявила к ней интерес. Однако, как выяснилось, все права на нее уже были раскуплены. Просто «Тетрис» изначально был продемонстрирован на компьютерах, которыми *Nintendo* совершенно не интересовалась. В итоге права на консольную и аркадную версии заполучила небезызвестная *Atari Games*. Несмотря на это поражение, *Nintendo* смекнула, что «Тетрис» вполне можно было бы выпустить на готовящейся к выходу портативной консоли *Game Boy* (над которой работал все тот же Гумпэй Ёкои — создатель *Game&Watch*). Учитывая же, что *Mirrorsoft*, у которой *Atari Games* купила права, владела правами только на компьютерную, консольную и аркадную версии игры, то ради получения прав на портативную версию *Nintendo* пришлось связываться с лондонской компанией *Andromeda*, благодаря которой «Тетрис» и попала на мировой рынок.

К сожалению, все попытки выйти на связь не увенчались успехом. И это при том, что *Nintendo* очень хорошо понимала, что в данном вопросе каждая минута на счету (собственные портативные консоли разрабатывали и *Sega*, и *Atari*). В итоге *Nintendo* приняла радикальное решение: отправить своего человека прямо в СССР, чтобы уже на месте обсудить возможную сделку. Выбор *Nintendo* пал на Хэнка Роджерса — первого иностранного лицензиата японской компании, известного не только своей дружбой с Хироси Ямаути, но и тем, что он познакомил японцев с изначально компьютерным жанром *RPG*. Именно его *Bullet-Proof Company* выпустила первую *RPG* на японском рынке, дав тем самым начало таким великим игровым сериям, как *Final Fantasy* и *Dragon Quest*. Условия были следующие: если Роджерс получит права, то именно он будет зарабатывать процент с каждой проданной игры для *Game Boy*.

Наверное, сегодня в это сложно поверить, но вокруг «Тетриса» действительно разгорелись нешуточные страсти. Дело в том, что, хотя *Andromeda* и продавала права на игру, на деле она ими не обладала. Ее основатель — Роберт Стайн — был родом из Венгрии, а основная деятельность самой компании заключалась в продаже дешевых программ из Восточной Европы на международный рынок. Именно в Венгрии, в одном из НИИ, Стайн впервые и познакомился с «Тетрисом». То есть эта игра, подобно *Spacewar!*, просто распространялась по различным НИИ. И это понятно, ведь у Пажитнова не было ни малейшей мысли на ней зарабатывать: не только потому что в СССР была запрещена частная коммерческая деятельность, но и потому, что компьютеры в середине 1980-х стояли только в государственных учреждениях. Конечно же, Стайн мгновенно увидел коммерческий потенциал этой игры. Он вышел на связь с Академией наук СССР, однако, понимая, что история с оформлением всех бумаг сильно затянется, он заручился письменным согласием Пажитнова и приступил к продаже прав на игру.

Покупателем стала компания *Mirrorsoft*, принадлежавшая британскому медиахолдингу *Maxwell Communication*. Именно она начала возить игру по выставкам, позиционируя ее как «первую игру из-за

железного занавеса» (что, конечно же, мгновенно приковывало к ней внимание). Кроме того, с их подачи на заглавном экране красовался собор Василия Блаженного, а само название стало писаться так: *TETЯIS*. Игра сильно понравилась аудитории, а так как *Andromeda* была заинтересована в ее версии только для компьютеров, то права на консоли и игровые автоматы она продала *Atari Games*.

Все бы ничего, вот только в Советском Союзе тоже узнали об успехах первой игры из СССР. ЭЛОПГ (Электроноргтехника — специально созданное подразделение в Академии наук для экспорта советского программного обеспечения) уже сама вышла на связь со Стайном, вследствие чего последний не стал отвечать на звонки *Nintendo*. Именно в этот критический момент, сам того не зная, Роджерс и приехал в СССР ради встречи с ЭЛОПГом. В итоге, оказавшись в нужное время в нужном месте, Роджерс сделал все, чтобы заполучить права не только на портативную версию, но и на версию для консолей. Через какое-то время в СССР приехало руководство *Nintendo of America*, и сделка была окончательно оформлена. А *Atari Games*, к этому моменту уже выпустившая игру на рынок, была вынуждена снять ее с продаж за неимением прав на выпуск.

Таким образом, и в этой ситуации *Nintendo* одержала верх. Но одно дело — происки *Atari Games*, совсем другое — *Sega*. И действительно, *Sega* была чуть ли не единственной крупной игровой компанией, так и не склонившей голову перед *Nintendo*. С самого начала она решила не идти ни на какие уступки и вступила в борьбу, противопоставив консоли *Nintendo* собственную консоль *Master System*. И хотя эта консоль даже близко не подобралась к *Famicom* и *NES*, *Sega* все равно не теряла надежды когда-нибудь сместить *Nintendo* с позиции безоговорочного лидера. И вот когда *Nintendo* — в силу периодических проверок и пристального надзора антимонопольных служб — оказалась вынуждена ослабить свою железную хватку, *Sega* поняла, что это и есть тот судьбоносный момент, которого она так долго ждала.

*Sega* сразу же начала действовать политически — заключать союзы с теми, кто по той или иной причине оказался недоволен тем, что делала с индустрией *Nintendo*. Она начала сотрудничать с игровыми СМИ,

которые сильно страдали из-за господства официального *Nintendo Power*, разрешила прокатным компаниям давать напрокат свои игры — *Nintendo* же с ними судилась, а также одобрила продукт *Game Genie*, который компания *Galoob* продавала за спиной *Nintendo*, чем навлекла на себя гнев последней. Но главное — она начала заключать новые союзы с игровыми компаниями, которые могли бы обеспечить новую консоль *Sega Genesis* (или *Mega Drive*, как она называлась в Европе, готовую к выпуску в 1988 году) по-настоящему сильными играми.

Главным союзником *Sega* стала компания *Electronic Arts*, также уставшая от *Nintendo*. Именно в *Nintendo* она видела причину отсутствия интереса массовой аудитории к компьютерным играм, ради создания которых бывший сотрудник *Apple* Трип Хокинс и основал *Electronic Arts*. Он верил, что индустрии нужна компания, которая могла бы работать по стандартам Голливуда, относясь к видеоиграм в первую очередь как к искусству. Но в 1983 году случился крах игровой индустрии, ударивший и по производителям компьютерных игр. Затем же случилось еще более страшное событие — воцарение *Nintendo*. Хокинс не мог поверить, что домашняя консоль смогла стать популярнее компьютера, но все было именно так. И хотя поначалу *Electronic Arts* не планировала сотрудничать с *Nintendo*, в определенный момент она согласилась продать права *Konami* на издание своей игры *Skate or Die* на NES. В итоге это принесло ей больше денег, чем любая компьютерная игра, выпущенная до этого. Отчаявшись, *Electronic Arts* тоже склонила голову и стала лицензиатом *Nintendo*.

Высоко оценивая компанию Хокинса, *Sega* предложила *Electronic Arts* стать не просто лицензиатом, но полноценным партнером, то есть предложила особые условия для издания собственных игр на консоли. И это довольно логично, учитывая, насколько *EA* идеально воплощала тот образ, с которым мечтала ассоциироваться *Sega*. Вся рекламная кампания последней была построена на том, что *Sega* — это не *Nintendo*. Как гласил ее рекламный слоган, *Sega does what Nintendo doesn't* — «*Sega* может то, чего *Nintendo* не может». А так как *Nintendo* воспринималась как консерватор, то *Sega* старалась создать образ новатора; раз *Nintendo* ассоциировалась с дисциплиной и контролем, то *Sega* должна

была стать выразителем духа свободы; если *Nintendo* выпускала игры для детей, то *Sega* решила ориентироваться на подростков; поскольку *Nintendo* вдохновлялась мультипликационным визуальным стилем, то *Sega* сделала ставку на реализм. Более того, для привлечения внимания к своей продукции *Sega* стала выпускать игры с участием настоящих знаменитостей: Майкла Джексона, Майкла Джордана, Шакила О'Нила, Джо Мэддена, Джо Монтаны и других. Все это прекрасно сочеталось с играми, которые выпускала *Electronic Arts*.

Уже эта стратегия сделала *Sega* заметной на рынке. Но еще более серьезным столкновение стало после того, как руководить *Sega of America* стал Том Калински, до этого успешно проработавший в *Mattel*. Именно ему принадлежала идея, что *Sega* не сможет одолеть *Nintendo*, пока у последней есть Марио. Именно так битва консолей превратилась в битву маскотов. Под руководством американского подразделения японцы создавали идеального маскота, который в полной мере мог бы олицетворить дух и ценности *Sega*. Таким маскотом стал Соник — скоростной синий еж, противостоящий злему доктору Эггману. Он был молодой, быстрый (в рекламе *Sega Genesis* всегда делался акцент на особую скорость ее «железа»), а проблема, которую он должен был разрешить, напрямую касалась экологии. *Sega* делала все для того, чтобы по сравнению с Соником Марио стал выглядеть устаревшим, медлительным и неуклюжим, что у нее вполне получилось.

Но битва маскотов — не единственная, в которой *Nintendo* не смогла одержать верх. Была еще одна — в области самого популярного жанра начала 1990-х: файтинга (сменившего на этом посту платформер). Именно файтинг *Street Fighter II* (1991) был самой популярной игрой того периода на аркадах. И хотя *Sega* постаралась заполучить права на игру, *Capcom*, будучи давним союзником *Nintendo*, предпочла выпустить ее эксклюзивно для SNES (продажи которой начались в 1990 году). *Sega* стала искать альтернативу и нашла ее — в лице *Mortal Kombat* (1992). Это была реалистичная игра, она не была рассчитана на детей, в ней было много насилия и крови — в конце концов, *Sega* ведь может то, чего *Nintendo* не может. И хотя *Sega* так и не смогла заполучить эксклюзивные права, *Mortal Kombat* все равно стала



ассоциироваться с ней. Просто компания издала *Mortal Kombat* ровно такой, какой та была на игровых автоматах, то есть с кровью, оторванными конечностями и вырванными позвонками. *Nintendo* же, основываясь на собственных представлениях о цензуре, вырезала всю кровь и *fatality* — специальные приемы, добивающие противника. И хотя содержание действительно было провокационным, победа *Sega* стала очевидной. Ведь любой подросток, включивший *Mortal Kombat* на SNES, имел полное право чувствовать себя обманутым. А винить ему оставалось только *Nintendo*.

Все эти победы были для *Sega* крайне важны. Однако ее ставка на повзрослевших молодых ребят, которые выросли из игр от *Nintendo* и теперь нуждались в более «взрослом» контенте, вынудила общественность в очередной раз поставить вопрос о благонадежности и безопасности видеоигр, от чего так сильно старалась уберечь индустрию *Nintendo*. Так, в декабре 1994 года в Сенате прошли слушания, посвященные насилию в видеоиграх. И хотя *Nintendo* делала все, чтобы под подозрением была только *Sega*, — *Nintendo* настаивала, что с содержанием игр на ее консолях все в полном порядке, ведь каждая игра проходит внутреннюю цензуру, — слушания все равно завершились требованием разработать общую систему возрастного рейтинга для игровой индустрии в целом, аналогичную той, что имеется в кино.

Так появилась структура *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*. Но хотя рейтинг и был навязан индустрии извне, на деле это пошло ей только на пользу. И дело не просто в ее взрослении. Теперь можно было издавать *любую* игру — достаточно было поставить соответствующее возрастное ограничение. Даже *Nintendo* в итоге отказалась от собственных представлений о цензуре, и вторая часть *Mortal Kombat* для SNES вышла уже с *fatality*, как и было задумано разработчиками с самого начала.

В любом случае на этом борьба *Sega* и *Nintendo* не закончилась. Еще одной областью, в которой *Sega* демонстрировала успехи, стали новые технологии, в первую очередь связанные с применением CD-ROM. Игровые визионеры начала 1990-х годов (типа уже известного Нола-на Бушнелла, вернувшегося в индустрию, заручившись поддержкой



*Hasbro*) настаивали, что именно с этой технологией будет связан долгожданный союз видеоигр и Голливуда. И действительно, на *CD-ROM* можно было записать множество различных роликов с участием живых актеров, которые затем — в зависимости от тех или иных решений игрока — определенным образом соединялись бы между собой. Именно *Sega* одной из первых решила использовать эту технологию и уже в 1992 году выпустила *CD-привод* для *Genesis*.

*Nintendo* не могла позволить себе отставать от конкурента и также заявила о создании *CD-привода* для *SNES*, который она начала разрабатывать в коллаборации с *Sony* (устройство должно было называться *Nintendo PlayStation*). Правда, через какое-то время *Nintendo* заявила, что меняет партнера и что вместо *Sony* будет сотрудничать с *Philips*. Сделала она это исключительно в целях защиты от *Sony*, которую стала подозревать в желании войти в игровую индустрию, используя *Nintendo* лишь в качестве средства для достижения цели. И хотя сегодня сложно сказать, насколько это было действительно так, последствия, с которыми столкнулась *Nintendo*, оказались хуже прогнозируемых. Руководство *Sony* расценило жест *Nintendo* как прямое оскорбление, и в итоге сотруднику *Sony* Кэну Кутараги, уже долгое время уговаривавшему руководство выйти на игровой рынок, дали все необходимые ресурсы, чтобы он создал величайшую игровую консоль (уже целиком от *Sony*).

Таким образом, возрожденная агональность продолжала набирать обороты. Более того, к концу рассмотренного периода у *Nintendo* с *Sega*, успевших практически пополам поделить рынок видеоигр, на горизонте замаячил еще один серьезный конкурент. Но выход *Sony PlayStation* в 1994 году — это уже не Возрождение, а Новое время.



ГЛАВА ПЯТАЯ

# НОВОЕ ВРЕМЯ



**Е**сли Античность — это эпоха *Atari*, Средневековье — эпоха *Nintendo*, Возрождение — *Sega*, то Новое время — это период, когда на сцену вышла компания *Sony*, консоль которой произвела настоящую революцию в игровой индустрии. На *PlayStation* произошло то, чего так долго ждали, а именно встреча Голливуда и игровой индустрии. Причем произошло это благодаря довольно рискованному выбору, который в тот момент сделала только *Sony*. Ведь лишь она сделала ставку не только на *CD-ROM*, но и на технологию *3D* в реальном времени.

Переход к *CD-ROM* действительно был крайне важным для игровой индустрии. В разы увеличивался объем видеоигр, что как раз и делало возможным использование профессионально озвученных и заранее отрежиссированных кинематографичных роликов. То есть визионеры, указывавшие на особое значение *CD-ROM*, совсем не ошибались. Их ошибка состояла в другом: они думали, что встреча Голливуда и видеоигр произойдет благодаря отснятым материалам с живыми актерами. То есть они рассматривали видеоигры как своего рода интерактивное расширение кино. Именно этой ошибкой как раз и можно объяснить неудачу *CD*-привода для *Genesis*, не говоря уже о полном провале консоли *Panasonic 3DO*, созданной вокруг этой идеи<sup>36</sup>. Глядя на это, *Nintendo* приняла решение вообще отказаться от идеи *CD*-привода для

---

<sup>36</sup> Ее разработкой руководил Трип Хокинс, в 1991 году покинувший *Electronic Arts* ради нового проекта.

SNES, а новую консоль стала разрабатывать под уже привычные для нее картриджи (оправдываясь в том числе тем, что на дисках слишком длинные загрузки, мешающие получать удовольствие от игры).

Схожей была ситуация и с 3D. Передовой компанией здесь снова оказалась Sega. Именно она одной из первых выпустила полноценные трехмерные игры для аркад: в 1992 году вышла гоночная игра *Virtua Racing* (во многом опробовавшая новейшие технологии), в 1993 году — первый трехмерный файтинг *Virtua Fighter*. Последняя игра стала настоящим прорывом, однако ее визуальный стиль заставил задуматься: а точно ли игрок сможет сопереживать таким угловатым и нелепым персонажам? На тот момент полигональные трехмерные персонажи и объекты выглядели куда менее целостно, нежели их двухмерные аналоги (не говоря уже об отснятых живых актерах и окружении): у них, как правило, не было эмоций, они не моргали и не открывали рот при разговоре. Даже Sega, сделавшая ставку на компакт-диски, при создании «железа» для своей новой консоли (*Sega Saturn*) решила ориентироваться на игры в 2D.

Таким образом, Sega выбрала CD-ROM, но отказалась от трехмерной графики, а Nintendo решила осваивать 3D, но отказалась от CD-ROM. Обе технологии выбрала только Sony. И это несмотря на то что тогда правильность такого выбора была совершенно неочевидна. В конце концов, все могло закончиться играми с неоправданно длинными загрузками и отталкивающим визуальным стилем. Получилось же иначе: в плане повествования (а иногда и зрелищности) видеоигры окончательно встали в один ряд с Голливудом. И действительно, кинематографичность — это и есть то, что объединяет игры на PlayStation. *Resident Evil* (1996), *Tenchu: Stealth Assassins* (1998), *Silent Hill* (1999), *Driver* (1999) и, конечно же, *Metal Gear Solid* (1998) — все это принципиально кинематографичные игры, которые без особых трудностей можно превратить в кино. По сравнению с такими играми эксперименты в духе *Night Trap* (1992) или *Phantasmagoria* (1995) уже не воспринимались с былым энтузиазмом. Стало ясно, что это не только посредственные игры, но и крайне посредственное кино: заранее отснятые видеоролики не только выглядели некачественно, но и сильно ограничивали диапазон возможных игровых действий.

Благодаря успеху *PlayStation* Sony стала новым лидером игровой индустрии. С целью одолеть *Sega* она скооперировалась с *Namco*, которая как раз и обеспечила ее первыми хитами: гонками *Ridge Racer* (в ответ на *Virtua Racing*) и файтингом *Tekken* (в ответ на *Virtua Fighter*). И хотя в Японии *Sega Saturn* поначалу продавалась лучше, за океаном на нее просто не обратили внимания (действительно, два миллиарда долларов, потраченных Sony на продвижение консоли, принесли свои плоды). Та же судьба ждала и *Nintendo*. И хотя она вновь предложила целый ряд инновационных игр — чего стоит только первый по-настоящему трехмерный платформер *Super Mario 64*, — ее главной проблемой стали устаревшие технологии. Так, именно из-за технологий от *Nintendo* отвернулся один из главных ее союзников — компания *Square*. Желая создать по-настоящему глубокую историю, новую — седьмую — часть серии *Final Fantasy*, ставшую в итоге первой JRPG с мировым признанием, *Square* также выпустила на *PlayStation*.

Период главенства Sony я называю Новым временем в истории видеоигр. Это связано с тем, что именно в этот период возобладали 3D-графика, впервые позволившая смотреть на мир видеоигры глазами персонажа, — революция, аналогом которой в истории культуры являлось окончательное торжество линейной перспективы. Кроме того, именно в этот период возобладали не только реализм и антропоцентризм (особый фокус на человеке), но и своего рода секуляризм (главенство светской культуры) и даже атеизм. Неслучайно рекламным слоганом *PlayStation* были, по сути, атеистические слова: *More Powerful Than God* — «Могущественнее, чем Бог». Да и лицами *PlayStation* уже были не мультяшные герои типа Марио и Соника, но человеческие персонажи, наиболее популярной среди которых стала расхитительница гробниц Лара Крофт из игры *Tomb Raider* (1996).

Конечно, все эти переходы были связаны в том числе с тем, что Sony делала ставку на еще более взрослую аудиторию — в этом смысле продолжая стратегию, в свое время выбранную *Sega*. Sony понимала, что геймеры — это уже не только не дети, но уже и не подростки; это молодые люди, окончившие школу и поступившие в колледж или университет. Дети, которые росли на *Nintendo* и которые затем перешли

на «взрослую» *Sega*, сейчас нуждались в более глубоком и продуманном контенте, который как раз и готова была предложить *Sony*.

Но, в любом случае, центральное место в Нововременном периоде занимали все-таки технологии — уже указанные 3D в реальном времени и *CD-ROM*. Дело в том, что именно они позволили навести мосты не только между индустриями видеоигр, кино и музыки (компакт-диски впервые были опробованы именно в музыкальной индустрии), но и между консолями и компьютерами. В самом деле, *PlayStation* — это первый шаг на пути к сближению консольных и компьютерных игр. Поэтому нет ничего удивительного в том, что *Sony* стала активно работать с компаниями, ранее выпускавшими игры исключительно для компьютеров. Одной из первых в этом ряду стала *Psygnosis Limited*, выпустившая для *PlayStation* гоночную игру *WipeOut*. И если 1970-е годы можно назвать эпохой аркад, а 1980-е — эпохой консолей, то 1990-е вполне могут быть названы эпохой компьютерных игр. И хотя до 1990-х годов на компьютерах уже вышло множество качественных игр, именно в этот период компьютерные игры стали полноценной частью игровой индустрии, вполне сопоставимой с играми на консолях.

Речь идет о том, что долгое время игры на компьютерах, в том числе крайне успешные, не были подконтрольны крупным корпорациям. Поэтому в культуре разработки компьютерных игр царила совсем другая атмосфера — куда более независимая и экспериментальная. Объяснение здесь крайне простое.

---

**На момент выхода компьютеров на рынок главным их конкурентом были консоли. Но, чтобы победить последних, производителям компьютеров нужно было убедить потребителей, что именно на их технике можно сыграть в лучшие игры.**

---



С этой целью как раз и было принято решение отказаться от тотального контроля рынка компьютерных игр, дав возможность их создателям, по сути, заниматься бизнесом и зарабатывать на собственных играх. Это со временем привело к формированию авторского гейминга, генетически восходящего именно к компьютерным играм. Ричард Гэрриот (автор *RPG Ultima*), Уилл Райт (автор городского симулятора *SimCity*), Сид Мейер (автор исторического симулятора *Civilization*), Питер Молиньё (автор симулятора бога *Populous*) и даже Хидео Кодзима (автор одной из первых стелс-игр *Metal Gear*) — все они изначально занимались разработкой видеоигр для компьютеров. И если на консолях авторы были коммерческой тайной, то на компьютерах стало процветать авторское начало. То есть после начала имперской Античности в области аркад и консолей «греческая» атмосфера какое-то время продолжала царить в области компьютерных игр.

Более того, именно на компьютерах развивались альтернативные способы продвижения и распространения игровой продукции. Так, уже после появления первых домашних компьютеров на играх для них можно было зарабатывать: еще до использования аудиокассет и дискет игры уже публиковались в специализированных журналах, куда их можно было отправить за небольшое вознаграждение. Именно оттуда — строка за строкой — игровой код перепечатывался в командную строку и вносился в память компьютера, что и позволяло играть в новые игры. Учитывая, что прежде, чем сыграть в игру, ее нужно было «переписать», то несложно догадаться, что в таких практиках и рождались будущие создатели компьютерных игр. Более того, именно в области компьютерных игр были опробованы такие форматы дистрибуции, как ПО по подписке и условно-бесплатное ПО. В первом случае речь шла о формате, близком к подписке на журналы. То есть человек ежемесячно перечислял определенную сумму изданию, которое в ответ с определенной периодичностью высылало дискету, наполненную различными программами, в том числе играми. Именно так работала компания *Softdisk*, в которой в свое время познакомились Джон Ромеро и Джон Кармак, ключевые фигуры великой компании *Id Software*. Условно-бесплатное ПО работало иначе: человек просто

получал дискету с играми, а далее уже сам решал, сколько денег стоит перечислить и стоит ли вообще. Так, к примеру, работала *Apogee*. Более того, сегодня в это сложно поверить, но даже *DOOM* изначально не выходила целиком. Она распространялась через собственный веб-сайт по уровням. Первый уровень был бесплатным, за каждый последующий нужно было отдельно платить. Ни о чем подобном на консолях не могло быть и речи.

К середине 1990-х годов такой анархической и свободолобивой истории компьютерных игр также пришел конец. Став полноценной частью единой игровой индустрии, сам процесс создания компьютерных игр также стал куда более подконтролен и формализован. На практике компьютерные и консольные игры стали сближаться. И именно их окончательное сближение в целом и позволит в дальнейшем зафиксировать переход от Нового времени к Новейшему. Но прежде, чем обсуждать этот переход, я очень кратко опишу основные особенности компьютерных игр.

До этого я касался лишь игр для аркад и консолей. Генетически они принципиально связаны. Консольные игры начали существовать именно в качестве расширения аркадных игр. Их объединяли яркость, зрелищность, динамичность, а также игровой процесс, особенность которого заключалась в скорости реакции. Основное же отличие заключалось в продолжительности игры. Консольные игры были значительно длиннее, следовательно, именно в них особое место стал занимать сюжет. Правда, учитывая общую атмосферу блокбастерности, это, как правило, был довольно простой сюжет, с ходу понятный со стороны и не требующий глубокого погружения.

Компьютерные игры были совсем другими — даже несмотря на то что именно компьютерная *Spacemar!* заложила основы для будущих аркадных игр. Ключевой их особенностью стала своего рода медитативность, связанная с очень небольшой скоростью обработки данных. То есть это были медленные игры, в которых скорость реакции не решала вообще ничего. И хотя именно компьютерные игры по праву именуются интеллектуальными, нужно понимать, что эта интеллектуальность укоренена в скорости игровых процессов. Ведь в этих играх

все происходило настолько медленно, что пустоты между принятием решений логичнее всего было занимать размышлениями о том, как в дальнейшем поступить.

В принципе, эти особенности компьютерных игр легко объяснить контекстами, в которых они зародились. Во-первых, это военно-промышленный комплекс, во-вторых — университетская культура. Если взять военно-промышленный комплекс, то его след обнаруживается во всех интеллектуальных играх с акцентом на ведении боевых действий. То есть речь идет о стратегических и тактических играх, которые являются ключевыми для компьютерной культуры. Изначально это были *пошаговые* игры в духе *Tanktics* (1981), *Eastern Front 1941* (1981) или *Balance of Power* (1985). Но затем — уже в 1990-е годы — произошла настоящая революция и родился жанр стратегии в реальном времени. Ключевой игрой в этом ряду являлась *Dune II* 1992 года. Этот переход вполне может быть рассмотрен в качестве доказательства сближения интеллектуально-компьютерного и эмоционального консольного гейминга.

Если же говорить об университетской культуре, то она заявляет о себе в текстовых приключениях — втором исконном типе компьютерных игр. Это тоже были пошаговые игры, но изначально все действие разворачивалось в текстовом формате. Особенно влиятельной здесь оказалась игра *Colossal Cave Adventure*, созданная Уиллом Кроутером и доработанная Доном Вудсом в 1977 году. Именно она дала первичный толчок для создания таких компаний, как *Infocom* и *Sierra On-Line*, специализирующихся как на текстовых (в случае *Infocom*), так и на графических (в случае *Sierra On-Line*) квестах. Кстати говоря, первой графической приключенческой игрой была *Mystery House* 1980 года, которая напрямую повлияла на возникновение японских визуальных новелл. Как и со стратегиями, в начале 1990-х годов с жанром приключений также произошла революция: появились так называемые *point-and-click*-квесты с полностью интерактивным графическим окружением, понятным и без текстовых описаний. Помимо *Sierra On-Line*, особенно здесь отметились игры от *Lucasfilm Games*.

Я утверждаю, что эти два жанра (стратегии и квесты) и есть исконно компьютерные. То есть именно они образуют подлинный исток

компьютерных игр, позволяя в полной мере понять ту философию геймдизайна, которая за ними стоит. Ведь третий принципиальный жанр компьютерных игр — *RPG* — вообще может быть рассмотрен в качестве гибрида стратегии и текстового приключения. Достаточно взглянуть на первые *RPG* Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота (речь о его играх по *Dungeons & Dragons* и самых первых частях *Ultima*, которые начали выходить с 1981 года), чтобы увидеть, что текстовый интерфейс занимал в них больше места, чем графический. То есть изначально это были скорее текстовые приключения с боевой системой, отсылающей к пошаговым тактическим и стратегическим играм. И лишь по мере развития технологий *RPG* стали уходить от пошаговости и текстового интерфейса к реальному времени и навигации посредством *point-and-click*.

Кстати говоря, главное отличие между так называемыми *CRPG* (компьютерными ролевыми играми) и *JRPG* (японскими ролевыми играми) в целом заключалось в том, что первые воплощали принципы компьютерного геймдизайна (ставка на расчет и анализ ситуации), а вторые — консольного (сохранение динамики и значимость скорости в принятии решений). В этом смысле нет ничего удивительного, что после успеха консольных *RPG* *Final Fantasy* и *Dragon Quest* на консолях сразу же возник еще более «консольный», то есть динамичный, жанр — *action-RPG*. Одной из ключевых игр в этом ряду стала *The Legend of Zelda*.

Таким образом, консольные игры по мере своего развития все больше приближались к компьютерным (они становились все «умнее»), а компьютерные — к консольным (то есть становились все динамичнее). И именно в этом контексте как раз и возник жанр «шутер от первого лица». Это важный момент, так как шутер от первого лица — это не столько еще один исконно компьютерный жанр, сколько тип компьютерных игр, целиком сделанный с оглядкой на особенности консольного гейминга.

Создателем шутеров от первого лица является компания *Id Software*. Ее основатели действительно смотрели в сторону консольных игр и даже смогли в определенный момент портировать консольный

платформер (*Super Mario Bros.*) на компьютер. До них это ни у кого не получалось: даже в конце 1980-х годов на компьютерах выходили платформеры, в которых каждый новый экран нужно было проходить отдельно, как это было когда-то в самой первой части *Pitfall!*. Чувствуя успех, они связались с *Nintendo*, которая отвергла их предложение, указав, что не заинтересована в выходе своих игр на компьютерах. Но *Id Software* не остановилась и одной из первых стала выпускать компьютерные игры консольного типа, в духе *Commander Keen*. Именно этот консольный задел вкупе с использованием перспективы от первого лица привел к рождению нового — крайне динамичного, драйвового и совсем не интеллектуального — компьютерного жанра.

Таким образом, стратегия в реальном времени, *point-and-click* приключение, *RPG* и шутер от первого лица — это и есть матрица компьютерного гейминга на момент первой половины 1990-х годов. Это вполне неплохой инструмент для анализа компьютерных игр, ведь если соединить шутер с квестом, то можно получить игру в духе *Half-Life* (1998), а если к *Half-Life* добавить *RPG*, то можно получить игру по типу *Deus Ex* (2000). В любом случае вторая половина 1990-х годов характеризуется все большей гибридизацией, причем не только компьютерных игр между собой, но и компьютерных игр с консольными. Кинематографичность и ориентация на сюжет консольных игр периода *PlayStation* — это еще одно проявление этой гибридизации.

Новое время в этом смысле — это не просто период *PlayStation*, но период встречи компьютерного и консольного геймдизайна, обеспеченного технологиями *CD-ROM* и *3D* в реальном времени. Со временем это станет единой основой как для компьютерных, так и для консольных игр. Но *PlayStation* — это лишь начало пути. Ведь окончательно эта встреча случилась уже в начале 2000-х годов, когда нормой для консолей, как и для компьютеров, стал онлайн-гейминг.

Изначально онлайн-игры возникли в качестве расширения текстовых приключений. Речь об играх типа *MUD* (*Multi User Dungeon*, «многопользовательское подземелье»), создателями которых являются Рой Трабшоу и Ричард Бартл. Именно Трабшоу перенес *Colossal Cave Adventure* в онлайн, а Бартл добавил к ней элементы *D&D*. Конечно,

поначалу это были довольно локальные инициативы. Но, начиная с *Ultima Online*, вышедшей в 1997 году, онлайн-игры стали неотъемлемой частью игровой культуры. И хотя сначала казалось, что онлайн-гейминг — это характеристика именно компьютерных игр, новая консоль от *Sega Dreamcast* убедила мир в обратном: именно на ней вышли первые полноценные онлайн-игры *Chu Chu Rocket!* (1999) и *Phantasy Star Online* (2000). Правда, лавры компании, окончательно объединившей консольный и компьютерный гейминг, достались вовсе не ей, а *Microsoft* — в 2001 году она выпустила собственную консоль *Xbox*, первую по-настоящему успешную американскую консоль со времен краха игровой индустрии. Выход этой консоли является наивысшей точкой развития Нововременного периода в истории видеоигр. Противоборство же двух гигантов — *Sony* и *Microsoft* — это уже шаг на пути к Новейшему времени.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

# НОВЕЙШЕЕ ВРЕМЯ





**В**о второй половине 1990-х годов консольный рынок принадлежал *Sony*, но со временем (в самом начале нулевых) ее потеснила компания *Microsoft*. Это были две по-настоящему крупные компании, готовые всеми возможными способами доказать миру, что именно их консоли — самые мощные. В итоге *PlayStation 2* и *Xbox* (как и их наследники — *PlayStation 3* и *Xbox 360*) начали загонять индустрию в довольно жесткие рамки. Так, производство видеоигр сильно подорожало (сначала миллионы, затем десятки, а затем и сотни миллионов долларов), маленьким компаниям стало все сложнее выживать, численность команд, работающих над игрой, сильно увеличилась. Тогда компании начали объединяться в более крупные конгломераты (типа *Square Enix* или *Namco Bandai*), маленькие же студии просто исчезли. Именно так центральную роль в игровой индустрии стали играть компании-издатели, ведь только у них были возможности профинансировать очередной хит.

Больше всех в этих новых условиях пострадала компания *Sega*. Сначала *Saturn*, а затем и *Dreamcast* оказались в тени конкурентов, и в новое тысячелетие *Sega* вошла с более чем двухсотмиллионным долгом. В результате с 2001 года *Sega* была вынуждена отказаться от выпуска новых консолей.

В принципе, аналогичная судьба поджидала и *Nintendo*. Если *Nintendo 64* оказалась в тени только *PlayStation*, то уже *GameCube* — в тени еще и *Xbox*. Главное, что в тот момент уберегло *Nintendo*, так

это повальное мировое увлечение покемонами. Действительно, всего за два года после выхода игры на *Game Boy* в 1996 году покемоны превратились в полноценный мультимедийный бренд, мультсериал по которому стал самым рейтинговым в сегменте детских ТВ-шоу в Соединенных Штатах. И хотя *Nintendo* осталась на плаву, все равно компания, которая еще совсем недавно контролировала весь игровой рынок, теперь всерьез могла оказаться на грани исчезновения.

Именно так и началось Новейшее время, уже непосредственно касающееся текущего состояния игровой индустрии. Ведь ключевые особенности игровой современности являются следствием того кризиса, в который вогнали индустрию *Sony* и *Microsoft*. Речь идет о двух ключевых революциях: первой — в среде пользователей, и второй — в среде разработчиков. Эти революции получили название казуальной и инди (от *independent*, независимый), и именно о них — то есть о том, кто и как должен потреблять видеоигры, и о том, кто и как должен их создавать, — пойдет речь в настоящей главе.

Толчком для казуальной революции стал исторически ограниченный круг игроков. По-настоящему лояльную аудиторию геймеров создала компания *Nintendo*. Она вполне намеренно сделала ставку на детей. Со временем они повзрослели, и за их часть (за тех самых подростков) стала бороться компания *Sega*. То есть она не создавала новую аудиторию, не привлекала новых людей, но пыталась отобрать у *Nintendo* часть лояльной к видеоиграм аудитории, что у нее получилось. Позже пришла компания *Sony*. И, опять-таки, она не работала на создание новой аудитории, но тоже скорее пыталась отвернуть уже подготовленную аудиторию от *Sega* и *Nintendo*, предложив еще более повзрослевшим ребятам более взрослый контент. С *Microsoft* ситуация аналогичная. Таким образом, весь период от доминирования *Nintendo* и вплоть до противостояния *Sony* и *Microsoft* — это период борьбы за внимание, по сути, одной и той же аудитории, в большинстве своем сформированной в первой половине 1980-х годов. То есть ни о каком специальном ее расширении особо речи не шло.

В этом смысле казуальная революция берет начало именно в попытке вовлечения в игровую культуру тех, кто ранее видеоиграми

не интересовался. И хотя этот процесс зачастую ассоциируется с браузерными, мобильными и социальными играми (от *Bejeweled* 2001 года до *Angry Birds* и *Farmville* 2009 года), на деле одной из тех крупных компаний, которая возглавила эту революцию, стала *Nintendo*.

Дело в том, что она понимала: если ничего не предпринять, то *Sony* и *Microsoft* ее просто задавят. В конце концов, *Nintendo* — это именно игровая компания, которая, в отличие от ее новых конкурентов, не могла позволить себе убытки в игровой сфере, компенсируя их доходами в чем-то другом. И вот она приняла решение полностью переосмыслить подход к созданию видеоигр и игровых консолей. Ведь тягаться с «железом» очередных *PlayStation* и *Xbox* ей было просто не по карману.

В итоге компания предложила посмотреть туда, куда особо не смотрели другие игровые компании, а именно на аудиторию не играющих в видеоигры людей. *Nintendo* стала проводить исследования и пришла к выводу, что самым серьезным фактором, ограничивающим доступ новых людей к консольным и компьютерным играм, является неудобный способ управления и взаимодействия с игрой. И правда, для тех, кто рос вместе с *Nintendo*, переход ко все более навороченным контроллерам воспринимался довольно легко. Но вот новичкам, впервые взявшим в руки контроллеры от *PlayStation 2*, *Xbox* или *GameCube*, вообще было непонятно, как с ними нужно обращаться. Игра требовала от них стремительно нажимать кнопки, но люди даже не знали, где именно эти кнопки находятся. В этот момент стало ясно, что управление видеоиграми (в том числе и на компьютерах) совершенно не интуитивное. Поэтому *Nintendo* осознала, что если она хочет получить доступ к абсолютно новой аудитории игроков, то она должна совершить революцию именно в сфере игровых интерфейсов.

Первым шагом на этом пути стала портативная консоль *Nintendo DS* (2004), ключевыми особенностями которой являлся сенсорный экран и возможность управления при помощи специального стилуса. Но это было только начало. Ведь в 2006 году *Nintendo* представила новую — по-настоящему революционную — консоль *Nintendo Wii*. Неслучайно ее кодовым именем было слово «революция».

Ключевая особенность консоли заключалась в том, что играть на ней нужно было при помощи всего тела. Игра чуть ли не впервые со времен экспериментальных аркад начинала разворачиваться не только по ту, но и по эту сторону экрана. Так в видеоигры возвращалось утраченное социальное измерение и радость от совместного времяпрепровождения за игрой. Учитывая же, что управление строилось на взмахиваниях и движениях руками, играть мгновенно смогли не только состоявшиеся геймеры (преимущественно мужского пола), но и женщины, дети и даже люди старшего возраста. И хотя консоль от *Nintendo* в техническом плане сильно уступала своим конкурентам от *Sony* и *Microsoft*, на деле она получилась не только куда более инновационной, но и куда более успешной, обойдя по продажам *PlayStation 3* и *Xbox 360*, вместе взятые. Стараясь не отставать от неожиданного победителя, *Sony* и *Microsoft* тоже влились в тренд на казуальность, выпустив *Move* и *Kinect* соответственно. Однако им так и не удалось достичь уровня *Nintendo*.

В любом случае *Nintendo* вновь заявила о себе — правда, не столько возвращением на поле брани, сколько созданием отдельной ниши в индустрии. И если *Sony* и *Microsoft* так и продолжают вести изнуряющую борьбу, то *Nintendo* выпускает свою продукцию, которую вполне мечтают заполучить и непримиримые поклонники *Xbox* и *PlayStation*. Последняя консоль от *Nintendo* — *Switch* — не только яркое тому подтверждение, но и свидетельство того, что *Nintendo* осталась верна новому пути, связанному с казуальным (то есть доступным для всех) геймингом.

Конечно, казуальная революция — это не только *Nintendo*. Но даже если обратиться к играм на смартфонах и планшетах, с которыми обычно и связывают казуальную революцию, то общее основание их революционности будет аналогичным с *Nintendo*. Ведь дело не в самих смартфонах или планшетах, но в новых интуитивных способах управления, сделавших видеоигры доступными для всех, а не только для узкой категории геймеров. То есть центральным моментом здесь также являлся сенсорный экран, сделавший возможным управление игровыми объектами при помощи простого прикосновения пальцем.

Это также мгновенно привело к радикальному расширению аудитории как по возрастному, так и по гендерному составу. Люди, которые ранее не играли, наконец-то тоже смогли играть.

Казуальность — одна из главнейших черт современной игровой индустрии. И хотя эта черта часто подвергается критике (настолько, что казуальных игроков другие — якобы хардкорные — вообще отказываются считать себе равными), важно понимать, что только этот шаг может превратить видеоигры в полноценный объект мировой культуры. Ведь казуальный гейминг сегодня — это в том числе пропуск в мир больших игровых проектов для всех тех, кто в силу различных обстоятельств не рос с видеоиграми.

Вторая главнейшая черта современности — независимость. Это не удивительно, ведь Новейшее время зачастую как раз и отсчитывают от момента обретения США независимости. И хотя в истории видеоигр несложно отыскать компании, которые сегодня с полным правом могли бы быть названы независимыми, нужно понимать, что индустриальная революция — это реакция на укрупнение игровой индустрии и связанное с ним засилье издателей, посчитавших, что только они знают, как и какие игры нужно выпускать. Действительно, к началу нового тысячелетия над видеоиграми уже работали большие коллективы, и вклад каждого конкретного сотрудника перестал бросаться в глаза. Это приводило к демотивации рядовых разработчиков, которые начинали чувствовать, что процесс создания игр больше не является творческим процессом. Им хотелось свободы, но вместо этого с каждым годом росли лишь ограничения, связанные с новыми требованиями и еще большей специализацией. Более того, учитывая стоимость каждой крупной игры и риски, которые брал на себя издатель, из индустрии практически полностью исчез дух новизны. И правда, если игра стоила десятки и сотни миллионов долларов, то какие здесь могли быть эксперименты? Наоборот, нужно было выпускать такую игру, все ключевые особенности которой уже зарекомендовали себя на рынке.

Все это и вылилось в кризис игровой индустрии, который пришелся на начало 2000-х годов. Игры все больше становились похожими

друг на друга, а процесс их создания все меньше нуждался в энергии творца. И вот в такой атмосфере произошла вторая ключевая революция, связанная с рождением независимой разработки.

Конечно, как и в случае с казуальным геймингом, ключевую роль на первых порах сыграл интернет. Именно он предоставил площадку, на которой первые независимые разработчики смогли публиковать и продавать собственные игровые проекты (речь, например, о платформах типа *PopCap*). Вторым ключевым фактором стало появление бесплатных игровых движков, например *Unity*, презентация которого состоялась в 2005 году. Но есть еще и третий, принципиальный фактор, отсылающий к тем самым крупным корпорациям, с которыми инди-разработчики, казалось бы, должны были находиться в непримиримой борьбе.

Как и с казуальными играми, вокруг инди-игр существует множество предубеждений. Главное из них — наличие некоего принципиального антагонизма между независимыми и корпоративными видеоиграми. В первом случае речь якобы идет о свободе, во втором — о рабстве, в первом — об искренности, во втором — о лицемерии, в первом — о щедрости, во втором — о жадности, в первом — о творчестве, во втором — о рутине. На деле это, конечно, не так. Инди-игры не всегда являются искусством, они не всегда наполнены глубоким смыслом и, главное, не всегда равнодушны к количеству заработанных денег.

---

**В полной мере оценить значение инди-революции можно лишь в том случае, если рассматривать ее не в стороне от большой индустрии (в духе противостояния коммунизма и капитализма), но рядом, бок о бок с ней.**

---

То есть я утверждаю, что инди-революция — это одно из ключевых событий новейшей игровой индустрии, о котором крупные корпорации вполне были осведомлены. Именно поэтому нет ничего

удивительного в том, что крупные компании так сильно заинтересованы в развитии и поддержке инди-игр. И действительно, третий, ключевой фактор, сделавший возможным инди-революцию, — это появление специальных сервисов, при помощи которых инди-разработчики получили возможность продавать свои игры. Одним из первых сервисов в этом ряду стал *Steam* от *Valve*, открывший свои двери для сторонних студий в 2005 году. Через год аналогичный сервис заработал у *Sony*, еще через два года — у *Apple* и так далее. Именно в этот период как раз и случился всплеск инди-игр. В 2008 году вышли *World of Goo* и *Braid*, в 2009-м — первая версия *Minecraft*, в 2010-м — *Super Meat Boy* и так далее.

Причина здесь не только в том, что большие корпорации решили наживаться на независимых разработчиках и студиях. На самом деле именно независимая разработка указала путь выхода из кризиса видеоигр начала 2000-х годов. Как я уже говорил, главное, чего не могли позволить себе крупные издатели, так это риск. На кону стояло слишком многое. Но инди-разработка — это и есть, по сути, легитимная зона риска. Поэтому крупные компании и готовы поддерживать инди-разработчиков. Ведь они работают с той самой новизной, в экспериментировании с которой можно многого лишиться, вплоть до банкротства. И именно поэтому инди-разработчикам сегодня так сильно упрощают вход в индустрию. Ведь если у них все получится (а действительно получается у немногих), то их нововведения вполне можно будет интегрировать и в большие игровые проекты, тем самым всячески их обновляя и освежая — как это произошло с хоррором, получившим новую жизнь благодаря экспериментам независимых разработчиков в соответствующем жанре.

Таким образом, центральная особенность Новейшего времени заключается именно в этих двух революциях: с одной стороны, радикально расширивших аудиторию потребителей видеоигр, а с другой — радикально расширивших аудиторию их создателей. Остальные же аспекты игровой индустрии вполне наследуют решениям, принятым в более ранние периоды ее истории, — типа продолжающихся консольных войн или движения на сближение компьютерного и консольного

гейминга. Причем если 1970-е годы — это время аркад, 1980-е — домашних консолей, а 1990-е — компьютеров, то 2000-е годы вполне могут быть рассмотрены как время особого развития онлайн-игр (как компьютерных, так и консольных), а 2010-е — игр мобильных. Что будет дальше — хороший вопрос. Уже сейчас можно предположить, что 2020-е годы пройдут под знаком игр в виртуальной и дополненной реальности. Но в любом случае это будет уже какой-то новый период, ключевые особенности которого еще предстоит открыть.



ГЛАВА СЕДЬМАЯ

# ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ В РОССИИ



**В** предыдущих главах я описал шесть основных этапов, которые могут быть выделены в истории игровой индустрии, если предположить, что есть некое центральное движение, которое пронизывает ее всю. Лично я считаю, что это крайне полезный инструмент, однако не сложно заметить, что получившаяся в итоге история теснейшим образом связана с американской культурой и в целом с США. Даже японские и европейские компании оказывались в зоне видимости лишь в той мере, в какой они боролись за американский рынок.

Стоит отметить, что в этом нет ничего плохого. Рынок видеоигр действительно принципиально связан с Соединенными Штатами. Но в то же время важно понимать, что существуют локальные игровые рынки и у них тоже есть своя история. Например, японская игровая индустрия вовсе не сводится к *Nintendo*, *Sega* и *Sony*. Более того, существует множество японских игр, которые нигде, кроме как в Японии, не выходили. И все это нужно изучать. Ровным счетом как и историю игровой индустрии в Западной, Восточной и Северной Европе, на Ближнем и Дальнем Востоке, в Африке, Латинской Америке или странах СНГ.

Понятно, что все эти истории не рассмотреть в одной дополнительной главе, но и совсем оставить их без внимания тоже было бы некорректно. Потому что помимо единого — глобального — взгляда на видеоигровую историю существует и множество не менее значимых локальных точек зрения и перспектив. Поэтому я решил посвятить

последнюю главу второй части книги российскому контексту. Чтобы помимо единой центральной истории взглянуть и на то, что представляется лишь в качестве периферии, если мы почему-то решили смотреть только на центр.

В полной мере российская игровая индустрия возникла только во второй половине 1990-х годов. И хотя до этого были попытки ее создания, все они не увенчались успехом. В принципе, это вполне закономерно, так как игровая индустрия в России возникла именно как индустрия компьютерных игр, расцвет которых пришелся на 1990-е годы. Однако прежде, чем перейти к самой индустрии, следует рассмотреть те самые неудачные попытки ее создания. Это позволит в достаточной степени оценить атмосферу, в которой создавались первые российские хиты.

Так, иногда можно встретить версию, что история российской игровой индустрии берет начало в 1970-х годах. Дело в том, что именно в этот период возник феномен так называемых советских игровых автоматов. Конечно, это крайне важное явление для советской игровой и развлекательной культуры, но прямого отношения к видеоиграм советские автоматы не имеют. Просто потому, что игровые автоматы, которые появились в СССР в начале 1970-х годов, были копиями не автоматов типа *Pong*, но куда более ранних электромеханических зарубежных автоматов. Так, крайне популярная в Советском Союзе игра «Морской бой» была, по сути, отечественной адаптацией игрового автомата *Periscope* от *Sega*, выпущенного в 1966 году. И хотя со временем советские игровые автоматы также начали использовать цифровые технологии, произошло это уже сильно позже — во второй половине 1980-х годов (речь об играх украинского предприятия «Экстрема-Украина», также широко распространенных в России).

Не совсем правы и те, кто считает, что российская игровая индустрия зародилась в первой половине 1980-х годов. Ведь все, что появилось в это время в СССР, было принципиально вторичным по сравнению с западной продукцией. Так, именно в это время у нас появились первые клоны американских *Pong*-консолей, а также стали выходить якобы оригинальные портативные игры от компании «Электроника»,

самой известной среди которых была «Ну, погоди!». На деле это были копии различных версий *Game&Watch* от *Nintendo*. То есть первая половина 1980-х годов в СССР вполне схожа с первой половиной 1970-х годов в Японии, когда японские создатели видеоигр скорее копировали западные решения, нежели делали упор на оригинальный продукт.

Совсем иначе обстояло дело во второй половине 1980-х годов. Я всерьез считаю, что это и есть тот период, когда могла появиться российская игровая индустрия. Речь идет, конечно же, о «Тетрисе» Пажитнова, за право владеть которым во второй половине 1980-х годов развернулась нешуточная борьба. В самом деле, если бы ЭЛОРГ стал лицензиатом *Nintendo*, дав возможность сначала Пажитнову, а затем и другим создавать новые игры напрямую на международный рынок, то история российской игровой индустрии явно пошла бы по другому пути. Однако этого не случилось. На дворе была перестройка, чиновники из ЭЛОРГ были заинтересованы в краткосрочной прибыли, а Пажитнова в Академии наук никто всерьез не воспринимал. И хотя Хэнк Роджерс заработал на «Тетрисе» более 40 миллионов долларов, Пажитнову просто подарили новый рабочий компьютер. Более того, когда представители *Nintendo* уточнили, какое место отводится в договоре автору самой игры, то представители ЭЛОРГ ответили, что никакое. Игра была сделана в рабочее время на рабочем компьютере, а значит, целиком принадлежит Академии наук. Понятно, что в таких условиях никакой индустрии просто не могло возникнуть — даже несмотря на те особые обстоятельства, в которых оказалась российская игра, ставшая одной из самых успешных в рамках восьмибитной эпохи. В этом смысле остается только порадоваться за Пажитнова, которому Роджерс помог выехать из России, в результате основав с ним *The Tetris Company*, до сих пор продолжающую зарабатывать на культовой игре.

Еще попытки — сразу две — были предприняты в первой половине 1990-х годов, вошедших в историю как «лихие». К сожалению, они снова не увенчались успехом, причем на этот раз не только из-за жадности, но и из-за полного нежелания учитывать чьи-либо авторские права. Люди начали заниматься бизнесом, но интересовала их лишь

прибыль. И ради ее получения, как тогда считалось, все средства были хороши.

Первая попытка связана с консолями. Речь идет об игровом подразделении «Денди» стремительно развивающейся компании «Стиплер». И хотя «Стиплер» основана в 1991 году, продажи якобы оригинальной консоли «Денди» стартовали уже в 1992-м. Ключевую роль во всей этой истории сыграл Виктор Савюк, которому и пришла идея попробовать заработать на видеоиграх. А так как у «Стиплера» был выход на тайваньских партнеров, то именно в Тайване Савюк и нашел подходящую модель — одну из множества клонов *NES* от *Nintendo*.

Таким образом, «Денди» — это просто пиратский продукт, который выдан за оригинальную российскую разработку. И действительно, успех «Денди» — это в первую очередь успех хорошей рекламы. Так, слоненка Денди нарисовал известный художник-мультипликатор Иван Максимов, а заглавную песню для телевизионного ролика написала группа «Несчастный случай». Более того, с 1993 года с подачи «Денди» стал выходить первый в России игровой журнал («Денди — Новая реальность»), а с 1994 года еще и полноценная ТВ-передача, которую вел известный ведущий Сергей Супонев (сначала она выходила на телеканале 2×2, но затем стала выходить на Первом канале).

Таким образом, случай «Денди» крайне неоднозначный. С одной стороны, именно эта компания сделала все возможное для популяризации видеоигр и игровой культуры в России. Они буквально заражали любовью к играм, превращая их в предмет обожания. Что журнал, что передача стали настоящим подарком для многих детей того времени. С другой стороны, это был пиратский продукт, вся стратегия продвижения которого строилась на том, что только он один во всей стране не является пиратским. Помимо журнала и передачи это подтверждалось еще и тем, что у «Денди» был официальный магазин, в котором продавались картриджи со специальной наклейкой и в картонной коробке. Эти отличительные знаки якобы подтверждали, что картридж лицензионный. Конечно же, сама игра от этих наклеек никак не менялась. Это были такие же сломанные игры, часто неработающие, иногда вообще непроходимые, весь текст в которых

был не просто не на русском, но даже не на английском языке (не говоря уже о том, что даже на обложках часто фигурировали названия, не имеющие никакого отношения к самим играм).

И все бы ничего — в конце концов, «Денди» действительно сделала видеоигры доступными. Вот только компания наживалась на этом обмане и совершенно не планировала что-либо менять — то есть никакого уважения к своим покупателям она демонстрировать не собиралась, продолжая заваливать детей некачественными пиратскими подделками. Что, возможно, и позволило ей к концу 1993 года заработать 17 миллионов долларов, к концу 1994-го — 75, а к концу 1995-го — 100.

В принципе, и у «Денди» была возможность начать действовать легально, сделав тем самым первый шаг навстречу к появлению полноценной игровой индустрии в России. Так, в 1994 году на Савюка вышли представители *Nintendo*, предложившие ему стать официальным дистрибьютором их новой консоли *SNES* на территории Российской Федерации. Поначалу Савюк воспринял это предложение с энтузиазмом, но со временем понял, что на легальной продукции так много не заработать, и снова вернулся к пиратским делам.

Неизвестно, насколько долго смогла бы продержаться «Денди», но обстоятельства сложились не в ее пользу. Так, в 1996 году компания «Стиплер» оказалась на грани банкротства, и всю прибыль от продаж консолей пришлось использовать для погашения долгов. Сама по себе эта история (как и многие другие, случившиеся в то время в России) была довольно темной: «Стиплер» получила крупный государственный заказ, кому-то это очень не понравилось, причем настолько, что решать этот вопрос стали при помощи нанесения физических увечий. В итоге «Стиплер» отступила, потеряла много денег, и хотя какое-то время «Денди» еще продержалась, через несколько лет и она перестала существовать.

Вторая — также безуспешная — попытка создания игровой индустрии в первой половине 1990-х годов была связана уже с компьютерами. И если «Денди» построила бизнес на распространении нечитаемых и зачастую в принципе недоступных для понимания игр, то в области компьютеров предприниматели решили сделать ставку

на локализацию. В самом деле, диск с игрой было совсем несложно взломать. Это позволяло получить доступ ко всем файлам с текстом и озвучкой, чтобы потом заменить их на русифицированные. Одной из первых компаний в этом ряду была «Акелла». Со временем из нее выделилась компания «Фаргус», из которой затем выделился еще и «Седьмой Волк».

Это был очень выгодный бизнес, так как отбивать, по сути, надо было только стоимость «болванки». Ведь переводились (причем иногда на голом энтузиазме) такие же пиратские игры, за которые никто ничего не платил. И хотя поначалу идея заключалась в создании действительно качественных, можно даже сказать, профессиональных переводов, со временем стало ясно, что такая модель не оправдывает себя. Дело в том, что локализаторы не могли заранее получить файлы на перевод, поэтому переводить начинали только тогда, когда пиратская копия с игрой уже попадала на рынок. Поэтому получалось, что больше всего денег зарабатывал не тот, кто делал лучший перевод, но тот, кто делал его первым. Что и привело к тем ужасным автоматическим переводам, порой еще более бессмысленным, нежели нечитаемые иероглифы в играх для «Денди». Учитывая же, что переводы некоторых фирм со временем стали восприниматься как наиболее качественные, то неудивительно, что пираты стали прикреплять логотипы этих фирм на диски со своими «переводами». Пытаясь пресечь подобного рода инициативы, «Фаргус» не только обходила рынки, доходчиво объясняя продавцам, почему так делать нельзя, но даже подала в суд на компании, использующие якобы честное имя «Фаргуса» (этот курьезный случай произошел в 2004 году). То есть, подобно пиратской «Денди», утверждавшей, что вокруг одни пираты, но только «Денди» — не пират, «Фаргус», не имея никаких прав на свои переводы, считала, что может засудить тех, кто также никаких прав ни на что не имел. Поэтому неудивительно, что суд не стал защищать компанию «Фаргус».

Именно такими были неудачные попытки создания игровой индустрии в начале 1990-х годов. Но, как ни странно, все эти курьезы и даже недостатки всерьез поспособствовали популяризации видеоигр.



Видеоигры стали доступными, их можно было найти, и главное — в них можно было сыграть. Более того, учитывая спрос не просто на переводные, но на русифицированные игры (когда в иностранную игру добавлялись славянские имена, отсылки к русской классике и текущей политической повестке, российская музыка и т. д.), компании-локализаторы поняли, что лучшей защитой от других пиратов будет выпуск собственных, российских игр. Ведь зачем переозвучивать чужие игры, если можно изначально озвучить свои, не рискуя, что кто-то озвучит их первым?

Именно так на первый план стали выходить компании-издатели: «Бука», «1С», «Софтклаб», «Акелла» и другие, с деятельностью которых связано рождение игровой индустрии в России, что, напомним, случилось лишь во второй половине 1990-х годов. То есть индустрия могла возникнуть во второй половине 1980-х и в первой половине 1990-х, но возникла именно во второй половине 1990-х годов. И основу для этого заложили не только издатели, но и уже вполне заявившие о себе отечественные игровые разработчики.

Так, даже в первой половине 1990-х годов в России уже выпустили игры, обретшие поистине культовый статус и в свое время знакомые чуть ли не всем, у кого был доступ к компьютеру. Во-первых, это компьютерная аркада Никиты Скрипкина «Перестройка» (1990), которая напоминала *Frogger*, но была наполнена аллюзиями на политическую ситуацию в стране. Во-вторых, это *Color Lines* (1992) от *Gamos Inc.*, которую российские пользователи прозвали «Шариками» — по сути, это один из первых представителей крайне популярного сегодня жанра «три в ряд». Наконец, в-третьих, это «Поле чудес. Капитал-шоу» (1993) Вадима Башурова. Первое, что бросается в глаза, — все эти игры в той или иной мере казуальны, то есть они сделаны не для заядлых геймеров, но для самых обычных пользователей компьютера, готовых скоротать время за игрой. И хотя это не дает оснований что-либо утверждать, я тем не менее предположу, что тот успех, который демонстрируют сегодня российские компании на казуальном рынке, как раз и связан с этим истоком российских игр — от, конечно же, казуального «Тетриса» к «Шарикам» и «Полю чудес».

Если же вернуться во вторую половину 1990-х годов и тем российским играм, которые массово стали выходить благодаря издателям, то наиболее заметными здесь оказались игры в жанре квеста. Таких игр было очень много, но наиболее известными среди них стали «Братья пилоты. По следам полосатого слона» (1997) и «Петька и Василий Иванович спасают галактику» (1998). По сути, «русский квест», как его часто сегодня называют, являлся сюжетным расширением той самой культуры казуальных головоломок, которую легко обнаружить в первой половине 1990-х годов.

Но не квестом единым отличился конец 1990-х. Так, именно в этот период в России начали выходить первые по-настоящему амбициозные большие игровые проекты. Речь идет о космическом симуляторе *Parkan* (1997) от компании *Nikita*, созданной под руководством автора «Перестройки» Никиты Скрипкина; о не поддающейся жанровой классификации игре «Вангеры» (1998) от калининградской студии «КД-Лаб»; гибриде *RPG* и стратегии «Аллоды» (1998) от *Nival*; и родоначальнике жанра симулятора большегрузных автомобилей «Дальнобойщики» (1998) от новосибирской *SoftLab-NSK*. Все эти игры являлись экспериментальными, не укладывались в привычные представления о жанрах и, главное, не боялись братья за то, что на первый взгляд казалось невозможным. Это был хороший задел для будущих российских игр, поэтому нет ничего удивительного, что новое тысячелетие ознаменовало начало золотого века в российской игровой индустрии.

Золотым веком применительно к истории российских видеоигр обычно называют период с 2000 по 2008 год. Именно в этот период российские игры оказались замечены зарубежными издателями и стали активно проникать на мировой рынок. Первопроходцем здесь стала инновационная игра «Корсары. Проклятье дальних морей» (2000), изданная в США компанией *Bethesda*. Причем история с «Корсарами» особенно интересна, так как с подачи *Bethesda* ее вторая часть превратилась в проект по франшизе «Пиратов Карибского моря», став первой российской игрой, вышедшей на консолях. В 2001 году вышел один из лучших авиасимуляторов в мире — «Ил-2 Штурмовик», зарубежным

издателем которого стала *Ubisoft*. В дальнейшем вышло еще немало значимых российских игр («Космические рейнджеры» и «Код доступа: РАЙ» 2002 года, «Операция *Silent Storm*» и «Сфера» 2003 года, «Периметр» 2004 года, «Мор. Утопия» 2005 года и *Heroes of Might and Magic V* 2006 года), однако во второй половине 2000-х годов российские видеоигры систематически начали подводить своего покупателя. Дело в том, что наряду с действительно важными играми рынок начали переполнять некачественные подделки, сделанные на скорую руку.

Символом такого небрежного отношения к геймерам стала неизвестная *Lada Racing Club* (2006), которая окончательно переопределила отношение игроков и игровых журналистов к играм от отечественных производителей. С самого начала игроки и игровая пресса с огромным энтузиазмом смотрели в сторону российских видеоигр, заведомо прощая им все возможные шероховатости и недостатки. Доминировало представление, что им просто нужно дать шанс и совсем скоро российские видеоигры будут лучше любых зарубежных. Но вместо этого многие разработчики и издатели просто решили наживаться на оказанном им доверии. Поэтому неудивительно, что экономический кризис 2008 года главным образом ударил именно по российским видеоиграм. Покупательная способность сильно упала, и теперь вместо сразу нескольких игр потребитель приносил домой одну-две. Причем, желая обезопасить себя от разочарования, приносил он игры именно от зарубежных производителей.

Экономический кризис поставил российскую игровую индустрию в сложное положение. И хотя едва ли можно согласиться с тем, что она в этот момент умерла, большие амбициозные игры действительно перестали быть в центре издательского внимания. Проблема пиратства, из-за которой в России даже лицензионные игры продавались в самых обычных коробках, по сути, ничем не отличаясь от пиратской продукции (речь идет о вынужденных мерах по снижению стоимости диска с игрой), продолжала стоять довольно остро. А значит, для того чтобы поиграть в действительно достойную игру, ее вовсе необязательно было покупать. Что и лишало издателя желания вкладываться в большие проекты.

В итоге в России был выбран другой путь, который уже успела пройти Южная Корея. Именно в Корее изобрели модель *free-to-play*, причем изобрели исключительно для решения проблемы с пиратством. И действительно: если все и так бесплатно скачивают игры из интернета, то почему бы не дать игрокам легитимную возможность все скачать бесплатно, снабдив игру якобы необязательным магазином, в котором можно купить различные улучшения за совсем небольшие деньги? Такая модель не только помогла построить игровую индустрию в Азии, но и стала инструментом спасения российских видеоигр.

Начиная с казуальной *Cut the Rope* (2010) от *ZeptoLab*, Россия снова стала демонстрировать успехи. И хотя едва ли казуальные игры можно сравнить с крупными игровыми проектами, тем не менее отрицать успех таких компаний, как *Playrix* (один из мировых лидеров в области мобильных игр) или *Lazy Bear Games* (создателей нашумевшей *Punch Club*), было бы как минимум некорректно. Более того, выход в 2018 году изометрической RPG *Pathfinder: Kingmaker* от московской студии *Owlcat Games*, поддержанной *Mail.Ru*, вполне дает надежду, что и с крупными проектами в России в скором времени ситуация наладится.

**ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ**

---

**ОБРЕТЕНИЕ  
СОБСТВЕННОГО  
ЯЗЫКА**



**В** первой части я постарался показать, какое место видеоигры занимают в общей истории игры. Во второй — в каком направлении движется игровая индустрия и какие исторические этапы она успела пройти за время своего существования. В третьей части я предлагаю разобраться, в какой именно момент видеоигры окончательно заявили о себе, став самостоятельной сферой культуры.

Таким образом, третья часть — это своего рода синтез первых двух. Если в первой части я показал, в чем заключается специфика видеоигр в сравнении с более ранними телесными и настольными играми, то теперь я покажу, когда именно эта специфика в полной мере себя проявила в рамках истории видеоигр. То есть за шестью выделенными во второй части этапами в развитии игровой индустрии я предлагаю увидеть один базовый сдвиг, случившийся во второй половине 1990-х годов и разделивший видеоигровую культуру на классику и современность. Учитывая же, что по мере развития игровой культуры на каждом новом этапе (от телесных игр к настольным, а от них — к цифровым) становилось все больше порядка и все меньше воображения, то этот сдвиг я решил назвать «концом воображения». Такое название может показаться чересчур претенциозным, но в последующих главах я объясню, как именно его следует трактовать.





**ГЛАВА ПЕРВАЯ**

---

**КОНЕЦ ВООБРАЖЕНИЯ:  
ВЗГЛЯД ИЗВНЕ**



**С**ША, 1976 год. Спустя четыре года после выхода *Pong* в залах аркадных автоматов появилась новая игра — *Death Race* от компании *Exidy*. Как и в случае с *Gran Trak 10* — хитом *Atari* 1974 года, которой *Death Race* явно наследовала, — в корпусе автомата были установлены педаль, руль и рычаг для переключения переднего и заднего хода. Правда, в отличие от гоночной игры от *Atari*, *Exidy* отказалась от наличия какой-либо трассы. Вместо этого она предложила абсолютно новый геймплей — давить «пешеходов», названных в игре «гремлинами».

У игрока было ограниченное время (до двух минут), а задача заключалась в том, чтобы задавить как можно больше бегающих монстров. При этом на месте каждого сбитого «гремлина» возникал крест, дальнейший заезд на который сильно замедлял движение автомобиля. Поэтому чем больше монстров задавил игрок, тем сложнее было маневрировать на игровом поле. За 1–3 убитых гремлинов игрок получал титул «преследователя скелетов» (*skeleton chaser*), за 4–10 — «костолома» (*bone crusher*), за 11–20 — «охотника на гремлинов» (*gremlin hunter*), свыше 21 — «опытного водителя» (*expert driver*). Игровой антураж дополнялся внешним видом корпуса: на нем были изображены агрессивные скелеты в балахонах (напоминающие классический образ Смерти), гоняющие на машинах по кладбищу.

---

**Игра *Death Race* стала первой в истории видеоигр, вокруг которой разгорелась серьезная общественная дискуссия о пагубном влиянии видеоигр на подрастающее поколение.**

---

Об опасности игры написало множество изданий, включая *New York Times* (выпуск за декабрь 1976 года). И хотя повышенный интерес к игре положительно сказался на ее продажах, руководство *Exidy* получало множество гневных писем, в том числе с угрозами о расправе. Ведь, как стали считать обеспокоенные граждане, эта игра делала не что иное, как учила американских детей давить реальных пешеходов, получая от этого удовольствие.

Но вот что важно: «гремлины» не были добавлены в игру постфактум, но присутствовали в ней с самого начала. Более того, первые рекламные постеры уже гласили: «Гоняться за монстрами — это весело». То есть настоящая проблема заключалась в том, что большинство *увидело* людей, хотя *должно было увидеть* монстров. В принципе, это связано с тем, что белая подвижная фигурка с ногами и руками на черном фоне могла одновременно быть воспринята и как человек, и как нечто нечеловеческое (будь то зомби, вампиры, инопланетянин, гремлины, роботы и кто угодно еще). Но в самой фигурке не было никаких отличительных признаков, которые могли бы считать наши глаза и убедиться, что перед нами именно чудовище (это в первую очередь было связано с графическими ограничениями того периода). Неудивительно, что игроки увидели то, что увидеть было проще всего. И сколько бы разработчики ни пытались убедить общественность, что там нет никаких людей, человеческое воображение *увидело* именно их. И дело не только в том, что на месте гибели появлялся крест, но и в том, что образ гремлины еще не был столь привычным, каким стал после одноименного фильма 1984 года. И хотя гремлины появлялись в кино и раньше (к примеру, в фильме 1944 года «Джонни здесь больше не живет»), однако какое конкретное существо должны были

представлять игроки, глядя на белую антропоморфную фигуру, было совершенно непонятно. Гораздо логичнее было связать в воображении игру *Death Race* с довольно жестоким фильмом «Смертельная гонка — 2000», вышедшим в 1975 году, на фоне успеха которого *Exidy* как раз и придумала название своему провокационному игровому проекту.

Прошло 20 лет. В 1997 году на персональных компьютерах вышла игра *Carmageddon* от *Stainless Games*, также вдохновленная «Смертельной гонкой — 2000». В отличие от *Death Race*, здесь уже не было никакой двусмысленности. Игроку прямолинейно предлагали давить пешеходов. Причем если в *Death Race* пешеходов надо было давить на время, то в *Carmageddon* их смерть давала игроку дополнительные 8 секунд для продолжения гонки. Более того, убийство *всех* пешеходов на трассе было одним из способов победить. Учитывая кровожадность игры, неудивительно, что у нее возникли проблемы с цензурой. Однако ей удалось их обойти. Так, в Великобритании люди и их красная кровь были заменены на зомби с зеленой кровью, а в Германии — на роботов с черной (предполагалось, что это масло).

История с *Death Race* повторилась. Вот только если раньше словам разработчиков о том, что давить в игре надо вовсе не людей, а гремлинов, никто не поверил (хотя это была изначальная позиция *Exidy*, а не последовавший в качестве объяснений компромисс), то теперь достаточно было внести небольшие визуальные коррективы в уже выпущенную игру, чтобы снять с себя все подозрения. И хотя *Carmageddon* была гораздо более жестокой игрой, нежели *Death Race*, полемики вокруг нее было меньше. В принципе, это легко можно объяснить тем обстоятельством, что с 1994 года начала действовать ESRB, основной задачей которой являлось определение рейтинга для видеоигровой продукции. Рейтинг *Carmageddon* — M (*Mature*). Иными словами, в нее запрещено играть до 17 лет. Однако, несмотря на это объяснение, я считаю, что здесь имеет место нечто куда более важное и интересное. Ведь в случае с *Death Race* разработчики с самого начала заявляли, что в игре надо давить монстров, но им никто не верил, так как в одноцветных фигурках увидели людей. Разработчики же *Carmageddon* предложили давить именно человеческих пешеходов, однако, столкнувшись

с цензурой, заявили, что это вовсе не люди, и игра попала на рынок. Что изменилось? Дело в том, что в случае игры 1976 года нельзя было взять и сказать: «*Смотри*, это же гремлины». В случае же игры 1997 года так уже вполне можно было сказать. Игрок собственными глазами мог видеть, что перед ним не человек. Ведь всем известно, что у человека красная, а не зеленая кровь.

Конечно, этот сдвиг можно объяснять по-разному. Но сложно не заметить, что что-то важное здесь произошло. Для описания этой ситуации я и предлагаю формулировку «конец воображения». То есть я считаю, что в конце 1990-х годов в истории видеоигр произошел принципиальный сдвиг, который можно назвать «концом воображения» и который позволяет описать принципиальное различие в восприятии видеоигр, каким оно было до и каким стало после конца 1990-х.

При этом нужно понимать, что речь не идет о том, что воображение куда-то исчезло или что его больше нет, но лишь о том, что его роль *переопределилась*. И если раньше (до конца 1990-х) воображение играло центральную роль, то теперь (после конца 1990-х) его роль стала лишь вспомогательной.

Но что такое воображение? Я намеренно решил не касаться различных теорий воображения, так как в случае разговора о видеоиграх его вполне можно задать функционально. Так что каждый раз, когда я буду говорить о воображении, я буду говорить о способности, *глядя* на нечто одно, *видеть* нечто другое (не *совсем* другое, но нечто, что так или иначе связано с тем, на что мы смотрим). И хотя воображать можно, и ни на что не глядя, в случае *видеоигр* это крайне редкая возможность. Таким образом, период доминирования воображения — это период, когда мы *смотрим* на нечто одно (то, что изображено на экране), но *видим* нечто другое (в своей голове); период *после* конца воображения — когда мы *видим* *ровно то, на что смотрим* (я говорю о зрении, так как это ключевое в случае видеоигр чувство, но указанный мной сдвиг может быть расширен и на другие органы чувств). Иными словами, воображать означает удваивать (то, что в «голове», оказывается не тождественным тому, что на экране). И вот в тот момент, когда это удвоение перестало играть принципиальную роль, как раз и можно говорить о том, что воображение «кончилось».

Конечно, говорить о воображении и восприятии видеоигр довольно проблематично. Как минимум потому, что начинает казаться, будто я претендую на способность заглянуть игрокам «внутрь головы». Но это не так. Воображение (как и все остальное, что хоть как-то существует) оставляет материальные следы. Именно эти следы я и предлагаю внимательно изучить. Ведь именно они всегда и определяли, что и как будут воображать игроки в процессе прохождения очередной игры. И это важно: доминирование воображения совсем не означает, что люди могли воображать все, что им вздумается.

И действительно, тезис о конце воображения — это тезис о том, что до конца 1990-х годов удерживалось принципиальное удвоение между тем, что игрок *видел* на экране, и тем, что он в нем *должен был видеть*. Но откуда мы можем знать, что он *должен был* видеть? Из официальной визуальной продукции, которую разработчики и издатели распространяли вместе с игрой. Речь об иллюстрациях на корпусах игровых автоматов, обложках к играм, официальных буклетах, материалах в игровых журналах, артбуках и фан-арте. Все эти культурные артефакты как раз и могут быть рассмотрены в качестве результата работы воображения тех, кто их создавал.

Если обратиться к игровым автоматам (что логично, учитывая, что все началось с них), то ключом к воображению игроков в большинстве случаев был внешний вид их корпусов. Так, на корпусе к *Space Invaders* изображены не только летающие тарелки, как бы взлетающие с неизвестной планеты, но и сами инопланетные захватчики, шагающие по ней. И вот что важно: они не имеют никакого отношения к тому, что игрок видит на экране. В игре на Землю нападают вовсе не тарелки — они лишь время от времени пересекают игровое поле, давая игроку попасть по ним, — но инопланетные существа, которые, подобно Кинг Гидоре из вселенной «Годзиллы», ни в каких кораблях для пересечения космических пространств не нуждаются. Их внешний вид, по словам автора игры Томохиро Нисикадо, создавался под впечатлением от кальмаров и крабов. На корпусе же ничего такого нет. Вместо этого там изображены силуэты гигантских антропоморфных волосатых существ со светящимися глазами, отсылающие вовсе

не к японским фильмам про кайдзю, но к американской фантастике про инопланетян 1950–1960-х годов. Таким образом, корпус автомата не был просто излишеством, он нес в себе дополнительную информацию, которую ниоткуда, кроме как из него, нельзя было почерпнуть.

Конечно, такие содержательные изображения на корпусах стали появляться не сразу. Это стало нормой лишь во второй половине 1970-х годов, что совпадает с появлением первых примитивных игровых нарративов — типа тех, что представлены в уже рассмотренных *Death Race* и *Space Invaders*. Но и до этого воображению было за что зацепиться. Так, бóльшая часть игр первой половины 1970-х годов — это игры либо про войну, либо про спорт. Понятно, что такие темы с лихвой компенсировали недостаток визуального оформления. Если игра называется *Tank*, то очевидно, что представлять надо танковые баталии, а если *Pong* — то настольный теннис. Но были примеры и посложнее. Например, *Gotcha* 1973 года. И хотя сам корпус не содержал никакой специальной информации о происходящем на экране, эту информацию все равно можно было получить. Речь о рекламных постерах, где женщину за талию только что поймал мужчина, от которого она, смеясь, убегала. В итоге игрок понимал, что черно-белая игра с меняющимся в реальном времени пространством — не что иное, как салки.

В 1976 году игровая индустрия расширилась и к аркадам добавилась рынок домашних видеоигр. Это было настоящим вызовом, так как единая игровая сущность неизбежно распадалась на множество условно независимых игровых объектов. Речь идет о том, что аркадная игра — это не только сама игра, это оформленный игровой автомат с установленной и работающей игрой, под которую специально подбирались подходящие средства управления и на котором была прописана вся необходимая информация об игре. То есть, чтобы разобраться, как играть, нужно было просто изучить сам корпус. В случае же домашнего гейминга никакой единой сущности уже не было. Игровая консоль (одна на все игры), унифицированные контроллеры, оформленный картридж, сама игра и отдельная инструкция к ней — все это становилось самостоятельными объектами.



Изображения на обложках картриджей решали ту же задачу, что и оформление корпуса: они давали ключ воображению игрока, то есть показывали, что именно он должен воображать, когда играет. Интересно то, что, несмотря на абстрактность и минималистичность игр того периода (всего несколько геометрических объектов на экране), на обложках к ним зачастую царил реализм — вполне в духе распространенных тогда постеров к фильмам и обложек бульварных журналов с фантастическими рассказами. Позднее же, по мере того как видеоигры стали обращаться к сказочным и мифологическим сюжетам (конец 1970-х — начало 1980-х годов), обложки, среди прочего, показывали, какого рода визуальный продукт игрок получает — кино или мультфильм. Сами игры от этого, конечно же, никак визуально не отличались.

Обложка игры *Adventure* (1979), например, «мультяшная». И хотя в игре предлагалось управлять обычным квадратом, перемещающимся по локациям, состоящим из геометрических фигур, на обложке красовались окруженный садовым лабиринтом средневековый замок, марширующие гномы, а также гигантский красочный дракон, держащий в руках ключ. То есть уже по обложке было ясно, что в игре нужно будет заполучить и с кем на этом пути придется столкнуться. Обложка практически идентичной игры *Haunted House* (1981) уже реалистичная. И хотя это хоррор, на деле об этом можно узнать только благодаря обложке, на которой изображены испуганные человеческие глаза, летучие мыши и пауки. Шутер *Yar's Revenge* (1982), как выясняется, предлагал управлять космическим роботом-мухой-мутантом, стреляющим огненными шарами. Обложка к *Asteroids* (1979) намекала, что уничтожающий астероиды космический корабль защищает Землю от космической угрозы, а не просто стреляет по булыжникам в открытом космосе. Обложка к *Defender* (1981) вообще смещала фокус с корабля, которым управляет игрок, на земной город, который атаковали пришельцы.

Примеры можно приводить дальше, но общая идея, думаю, ясна: обложки стимулировали воображение игрока, помогая ему увидеть, что именно за существа или объекты населяют игровой мир, придавая тем самым глубину всему происходящему.

Не менее (а в некоторых случаях и более) значимыми для восприятия видеоигр были инструкции — информационные буклеты, идущие в комплекте с игрой. И хотя изначально в них содержалась лишь общая информация об управлении, правилах и режимах игры, со временем (как и в аркадах, это происходило под влиянием все большего усложнения игр и появления в них хотя бы минимальных историй) в них стали описываться особенности игровой вселенной, персонажи, а также предыстория, завязка и ключевой конфликт. Из самих игр, конечно же, ничего из этого вывести было нельзя. То есть, только изучая инструкцию, можно было разобраться, что вообще надо делать в игре и ради чего ее следует проходить. Поэтому неудивительно, что со временем инструкции стали заполнять различными вспомогательными иллюстрациями, превращая их в своего рода артбуки. Так, в комплекте с *The Legend of Zelda* (1986) шла пятидесятистраничная инструкция, предлагающая читателю не только подробную историю о становлении игрового мира, но и полное объяснение задач, стоящих перед игроком, не говоря уже о полной карте мира, которая — согласно задумке создателей игры — должна была быть известна игроку с самого начала. И все это подавалось вперемешку с яркими иллюстрациями, некоторые из них выглядели так, будто были взяты прямо из полноценного аниме про приключения Линка. И это не уникальный случай. Достаточно взглянуть на аналогичные буклеты к *Metroid* (1986), *Contra* (1987) или *Double Dragon* (1987), чтобы убедиться, как много визуальной информации несли в себе такие буклеты.

Аналогичную роль играла и профильная пресса. Уже в самых первых игровых журналах, которые выходили с начала 1980-х годов, особый акцент сделали на красочной визуальной информации — как официальной, так и подготовленной специальными художниками (как правило, это были сотрудники журналов и их читатели).

Таким образом, геймер оказывался в ситуации, в которой он просто не мог напрямую встретиться с тем, что видел на экране во время игры. Ведь еще до того, как он начинал играть, он был готов увидеть в ней то, что прежде видел в разного рода официальной и не очень продукции. Ключей к тому, что он *должен был* видеть, всегда имелось

целое множество: обложки, рекламные постеры, заполненные красочными иллюстрациями материалы в игровых журналах и так далее.

Таким образом, воображение действительно играло ключевую роль. Сначала игрок изучал обложку в магазине. Затем, чтобы разобраться с игрой и понять, как в нее играть, изучал инструкцию. В итоге к моменту начала игры он уже знал, что именно должен представлять. И это при том, что оформлением занимались специально нанятые художники, никак не участвующие в игровой разработке. То есть ключом к воображению игроков зачастую становился результат работы воображения внешнего для игры человека. Последний штрих в производстве игры становился первым шагом в рамках знакомства с ней с целью будущего потребления.

Но чем дальше развивался медиум видеоигр, тем меньшую роль все это играло. Те же обложки уже не приковывают к себе никакого особого внимания (большая их часть сегодня сделана по шаблону: главный герой или герои спиной или лицом на фоне очередных взрывов или чего-то другого, не менее эпичного). И действительно, то, что сегодня можно увидеть на обложке, в большинстве случаев совпадает с тем, что затем можно увидеть в игре.

Примерно так же обстоят дела и с игровой прессой. Во-первых, из нее практически полностью пропал фан-арт, во-вторых, большая часть визуальных материалов — это скриншоты из игр, которые сегодня не нуждаются ни в какой дополнительной интерпретации (в духе демонстрации того, как *на самом деле* выглядят внутриигровые персонажи, локации и предметы), но вполне говорят сами за себя. Инструкции же и обучение также, по сути, исчезли, так как не только завязка и история, но и процесс обучения и знакомства с игровыми условностями отныне часть самой игры.

Именно поэтому я и настаиваю на важности этого сдвига. Ведь классические игры, в том числе известные сегодня под именем «ретро», одновременно и отличаются от современных, и очень похожи на них. Речь идет о том, что они не были обделены графикой, как это представляется сегодня, да и история у них тоже была. Просто видеоигра в классическую эпоху — это не только сама игра, но и те внешние

для нее артефакты, которые как раз и дополняли игровой опыт, делая его богаче и глубже. За соединение этих разъединенных компонентов как раз и отвечало воображение. Поэтому я и выделяю два основных периода в развитии видеоигр — период доминирования воображения (классическая эпоха) и период, когда воображение отошло на второй план (современная эпоха).

Переход от классики к современности обнаружить довольно легко. Ведь, как я указал ранее, воображать означает удваивать: смотреть на одно, но видеть нечто другое. Такая ситуация доминировала до середины 1990-х годов, то есть до момента, когда видеоигры отдали предпочтение технологиям *CD-ROM* и *3D* в реальном времени. Кстати говоря, именно тогда появилась возможность использовать студийный реалистичный звук, а значит, аудиальное воображение тоже начало завершаться — ведь теперь не надо было, слыша нечто одно, представлять, что слышишь нечто другое. Кроме того, на обложках все чаще стали появляться внутриигровые модели персонажей, а история, как и обучение, стала частью самой игры. Конечно, это произошло не сразу. Но к началу 2000-х годов этот переход уже был очевиден — к моменту выхода консоли *Xbox*, когда, как это было показано ранее, консольный и компьютерный подходы к геймдизайну соединились, а игровая индустрия окончательно встретилась с кино- и музыкальной индустриями, став неотъемлемой частью современной популярной культуры.

**ГЛАВА ВТОРАЯ**

---

**КОНЕЦ ВООБРАЖЕНИЯ:  
ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ**



**К** настоящему моменту уже должно быть понятно, что тезис о конце воображения не является психологическим: скорее его нужно понимать из оптики медиатеории. То есть «конец воображения» — это имя технологического сдвига, приведшего к тому, что воображение перестало играть ключевую роль в поддержании игрового опыта.

Особенно примечательно здесь то, что игра *всегда* была связана с воображением. В случае телесных (самых древних) игр это особенно заметно. Одно дело, если убегаешь от реального хищника (что, конечно же, не является игрой), совсем другое — от воображаемого. Можно даже сказать, что телесные игры работают по принципу «пол — это лава». Мы смотрим на нечто одно (пол, скопление камней, палку), но видим нечто другое (лаву, животного, пистолет).

В настольных играх воображения уже меньше, так как часть того, что должно было быть воображено, воплощено в фигурках и игровой поверхности. Но общий принцип и здесь тот же самый: игроки также смотрят на нечто одно (игровое поле и фигуры), но видят нечто другое (боевые действия, борьбу за рынок или поиск убийцы в особняке).

Первые видеоигры в этом смысле очень близки к настольным. И если сначала все эти пиксельные фигуры оживали у игроков «в голове», то со временем они стали оживать в пространстве экрана. То есть игровые платформы, если сформулировать это по-философски, со временем стали *воображать за нас*. В этой главе я предлагаю рассмотреть, как и когда это произошло. Причем уже не на уровне

внешних атрибутов игрового опыта (как это было в предыдущей главе), но на уровне самих видеоигр.

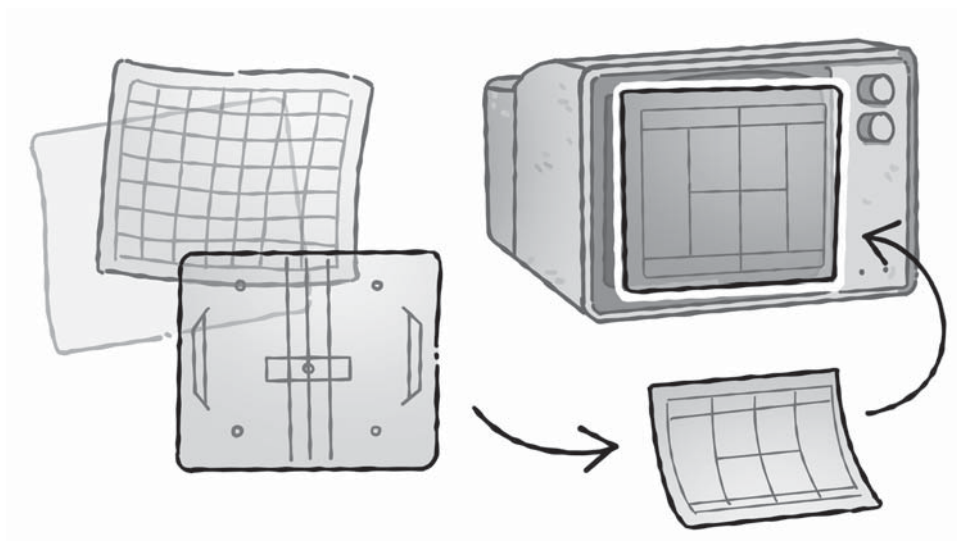


Рис. 14. Накладные экраны для *Magnavox Odyssey*

Консоль *Magnavox Odyssey* — пожалуй, лучший пример, демонстрирующий переходный этап между настольными и цифровыми играми. Здесь особенно видно, что изначально телевизор — это функциональная замена стола как базовой игровой поверхности. И действительно, в настольных играх люди собираются вокруг стола, в видеоиграх — у дисплея телевизора или компьютера. Но, как и стол, являющийся лишь поверхностью, на которой может развернуться игра (на стол выставляются игровые предметы), телевизор с самого начала тоже, по сути, был лишь поверхностью. И даже несмотря на то что *Odyssey* позволяла передвигать по экрану два интерактивных объекта (это первый шаг на пути к концу воображения), само игровое поле крепилось на телевизор извне. То есть для того, чтобы сыграть в какую-то конкретную игру, надо было прикрепить то или иное полупрозрачное игровое пространство к экрану. А если еще учесть, что консоль не вела счет, а игроки, помимо изображений на экране, должны были



использовать карточки и фишки, то несложно сделать вывод, что игра разворачивалась по *эту*, а не по *ту* сторону экрана (что также сблизало такой игровой опыт с настольным).

Со временем такое внешнее игровое поле исчезло и экран перестал быть лишь поверхностью для игрового пространства, но сам стал пространством игры. Ранние видеоигры в большинстве своем существовали лишь в границах экрана, как это было в той же *Pong*. Именно эти границы и являлись границами игры. То есть не было ничего внешнего, а игрок, глядя на экран, видел все, что игра ему могла предоставить.

Первым нарушением этой логики стали игры типа *Asteroids* или *Rac-Man*, в которых, уходя вниз экрана, игрок оказывался наверху, а уходя влево, выходил с правой стороны. Здесь уже становилось понятно, что пространство игры, хотя и существует в границах экрана, тем не менее с ним не совпадает. И если задуматься о том, что никаких границ в таких играх не существовало, то придется признать, что пространство в этих играх было шарообразным, плоским же оно изображалось лишь потому, что плоским являлся экран. Планета Земля ведь тоже не плоская, хотя ее и изображают плоской в атласах и книгах.

Но все это меркнет перед подлинной революцией, случившейся в 1979 году благодаря выходу игры *Adventure* на *Atari 2600*. Именно в этом году была окончательно разорвана прямая связь между экраном и игровым пространством, вследствие чего и возникло такое явление, как игровой мир. *Adventure* была первой игрой, в которой при выходе за границы экрана появлялся новый игровой экран. В итоге игрок уже не знал, что его ждет в дальнейшем, и поэтому впервые начинал исследовать тот мир, который открывался ему в игре.

---

**С этого момента дисплей впервые начал  
функционировать не как поверхность для игры,  
но как окно в новую реальность — гораздо  
большую, чем то, что умещается на экране.**

---

Появление игровых миров, свободных от экранных ограничений, открыло целую серию новых игровых возможностей. Ведь наследниками *Adventure* являются не только *Pitfall!* (1982) или *Haunted House*, но и *The Legend of Zelda* или *Metal Gear* (1987). Все эти игры схожи в том, что игровой мир состоит из определенного количества автономных экранов, каждый из которых существует как бы сам по себе. То есть пока игрок не перейдет на новый экран, тем самым сделав его видимым, никакого воздействия этот скрытый экран на игру не окажет. Поэтому неудивительно, что следующим шагом в развитии видеоигр стало особого рода уравнивание персонажа и пространства, еще больше оживившее игровой мир. Речь идет о том, что при движении персонажа само игровое пространство теперь двигалось вместе с ним — как это было, например, в легендарной *Super Mario Bros.*

Следующий принципиальный ход — имитация трехмерных изображений при помощи 2D-графики. Речь об изометрическом построении изображений, как, например, в *Q\*bert* (1982), *Populous* (1989) или *SimCity 2000* (1993). Отныне мир представал уже не как видимый сбоку или сверху, но как объемный мир, видимый с идеальной (в математическом смысле) точки обзора. То есть это своего рода синтез двух оптик — вида сбоку и вида сверху. Ведь изометрия — это вид сбоку-сверху. Причем, учитывая особенности построения изображения, неудивительно, что именно в этот период возник жанр симулятора бога. И действительно, кто, если не бог, может смотреть на параллельные прямые так, чтобы они всегда оставались параллельными, не пересекаясь по законам перспективы?

Все эти этапы охватывают периоды с Древности по Средние века в рамках предложенной в предыдущей части периодизации истории видеоигр. И если Античность характеризуется освобождением экрана (когда игра стала разворачиваться по *той*, а не по *этой* его стороне — что было у *Pong*, но чего не было у древней *Odyssey*), то Средневековье — использованием изометрической проекции, отсылающей к фигуре бога (что в очередной раз оправдывает выбранные мной имена для исторических этапов). Следующим же идет Возрождение, промежуточный этап между Средними веками и Новым временем — то есть это

уже не Средневековье, но *еще не* Новое время. И правда, главное событие Возрождения — появление перспективы от первого лица (наивысшая точка — выход игры *DOOM*). И хотя вид от первого лица вполне совпадает с возрожденческим гуманизмом и антропоцентризмом, в полной мере человеческий субъект здесь еще не освободился от довлеющего над ним бога.

Эти три фазы, от Античности до Возрождения, — это и есть классическая эпоха видеоигр. Это означает, что игры, вышедшие в это время, как раз и могут быть в полной мере признаны классическими. Но вот Новое время — это уже современность. Несложно догадаться, что началась она с полноценного перехода в *3D*, то есть с 1996 года, когда вышли *Quake* и *Super Mario 64*. Мне, конечно, не хочется, чтобы переход от классики к современности трактовался исключительно как переход от двухмерной к трехмерной графике, но в этом есть своя логика. Ведь этот переход — это не только взросление игровой индустрии (что обсуждалось в предыдущей части), но и принципиально новый подход к геймдизайну. И этот новый подход действительно укоренен в работе с полноценной трехмерностью.

Классическая эпоха была укоренена во внешнем, надыгровом взгляде. Игрок никогда не видел мир таким, каким этот мир представлял для его персонажей. Игрок видел мир сбоку, сверху или в изометрии. Этот момент сближает классические видеоигры с настольными, несмотря на все имеющиеся различия: ведь положение игрока задается за счет принципиальной дистанции. И хотя игрок может влиять на игровой мир, сам он — не часть этого мира. Последнее как раз и провоцировало работу воображения, вынуждая игрока постоянно домысливать, что же это за мир, за которым он со стороны наблюдает. Переход же в *3D* — это и есть окончательный переход к конечному субъекту с его *внутримирным* (а не *внемирным*) взглядом, что позволило *увидеть* игровой мир таким, каким его видят персонажи. А значит, именно этот переход и повлиял на ту роль, которую в восприятии видеоигр стало играть воображение.

В самом деле, как было показано в предыдущей главе, в этот период началась унификация обложек, перестали быть нужными инструкции,

а место изображений, подготовленных специальными художниками, заняли трехмерные модели из самой игры. Но есть еще одна наглядная революция, подтверждающая уникальность момента. Речь идет об игровых контроллерах, развитие которых также воплотило указанный сдвиг.

История контроллеров началась с первых консолей. И хотя игровые автоматы здесь также важны, тем не менее, как уже было сказано, для каждого автомата подбирался свой собственный тип управления. В случае же домашних игр вставала задача по унификации возможного игрового опыта, что само по себе представляло колоссальную трудность. До *Famicom/NES* ни один создатель консолей так и не смог с ней совладать. Так, в комплекте с *Atari 2600* шло сразу два контроллера — один для *Pong*-игр, другой — для игр по типу *Tank* (именно для них был создан ставший классическим джойстик от *Atari*). Это говорит о том, что ее создатели так и не смогли предложить унифицированный контроллер, ведь *Pong* и *Tank* — это просто две самые успешные игры первой половины 1970-х годов. Поэтому неудивительно, что ежегодно на *Atari* выходили все новые и новые контроллеры, призванные облегчить управление игрой. Схожая ситуация была и у ее конкурентов. Не желая допустить ошибку *Atari*, *Mattel* и *Coleco* для своих *Intellivision* и *ColecoVision* предложили универсальные контроллеры, визуально напоминающие кнопочные телефоны. На каждом таком контроллере было от 14 до 16 кнопок, не считая специальной зоны для управления перемещением. Конечно же, в играх того периода столько кнопок просто не было нужно. В итоге для «удобства» игрока в комплекте с каждой игрой шла специальная карточка, которую нужно было вставлять в специальный отсек на контроллере. Эта карточка занимала место ровно над кнопками, тем самым визуально поясняя, какую кнопку в каком случае следует нажимать. То есть игровые контроллеры — впрочем, как и сами домашние игры того периода, — сильно зависели от аркад. Видимо, разработчики как раз и хотели, чтобы контроллеры были максимально схожи с панелью управления игровыми автоматами.

Именно поэтому я настаиваю, что контроллеры консолей до *Nintendo* — это просто набор тупиковых ветвей, но никак не часть единой

эволюции игровых контроллеров. Так называемый *D-Pad* от *Nintendo* — это и есть ее нулевая точка. Особенность *D-Pad* — это крестовина (вверх, вниз, вправо, влево), две основные кнопки *A* и *B* (как правило, для удара и прыжка), а также *START* и *SELECT*, используемые для входа в инвентарь и для остановки игры. Все эти кнопки — это и есть воплощенная философия геймдизайна *Nintendo*, которую в дальнейшем стали переосмысливать и развивать последователи.

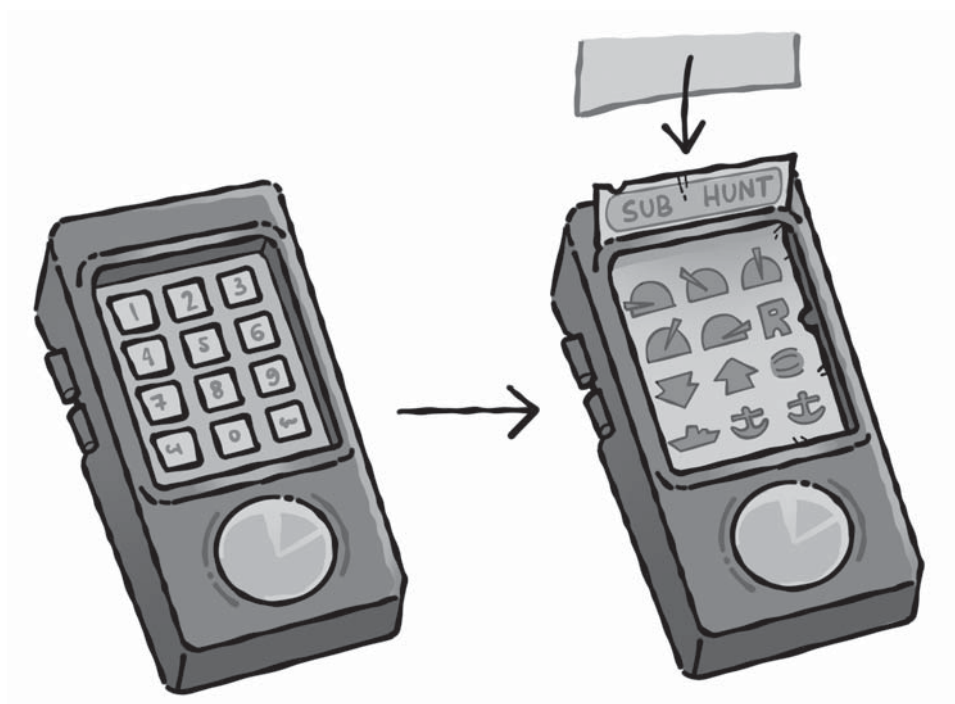


Рис. 15. Контроллеры от *Intellivision*

На контроллерах для *SNES* добавились еще две основные кнопки, а также два шифта. Кроме того, левая и правая стороны специально закруглились, чтобы контроллер было удобнее держать в руках. На *PlayStation* (контроллеры которой явным образом наследовали решениям *Nintendo*) добавилось два дополнительных шифта, а закругленные зоны вытянулись, став еще более удобными для рук. И хотя все это лишь количественные изменения, в середине 1990-х годов случился

качественный скачок. Речь идет о появлении аналоговых стиков. Первой здесь была компания *Nintendo* с контроллером для *Nintendo 64*. Затем за ней последовала *Sony*, предложившая игрокам новую версию своего геймпада, названного *Dual Shock*. Это изменение было вызвано одной-единственной причиной — чтобы сделать возможным полноценный опыт взаимодействия с трехмерной игрой. Действительно, первые игры на *PlayStation*, хотя и использовали 3D-графику, тем не менее не позволяли игроку самому управлять ракурсом игры. Камера, как правило, была фиксированной и сама изменяла свое положение. Но с приходом полноценных трехмерных игр эта ситуация нуждалась в разрешении. И ключевым здесь являлось то, что решить ее при помощи старых контроллеров с крестовиной было уже нельзя.

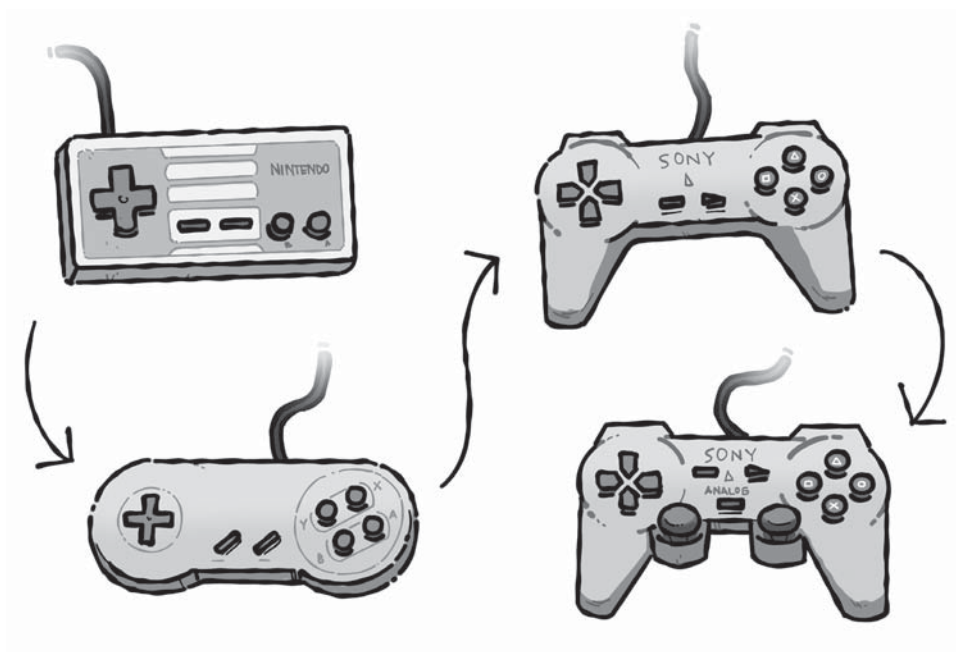


Рис. 16. Эволюция контроллеров от NES до PlayStation

Аналогичная ситуация имела место и на компьютерах. И если на консолях дополнительно к крестовине добавился аналоговый стик (ведь теперь надо было управлять не только телом персонажа, но и его

глазами или камерой, присматривающей за ним), то на компьютерах стало невозможно играть без мышки (хотя до этого — в той же *DOOM* — никакая мышка была не нужна).

Таким образом, конец воображения действительно случился в середине 1990-х годов. Более того, результаты, обнаруженные в анализе самих видеоигр, подтверждают все сказанное при анализе внешних игровых артефактов. В том числе и то, что конец воображения окончательно заявил о себе уже ближе к 2000-м. Дело в том, что, несмотря на все сдвиги в середине 1990-х, воображение все равно смогло найти для себя компромиссное пристанище. Речь идет о внутриигровых кинематографичных роликах, поначалу пытавшихся скрыть угловатость трехмерных персонажей. Несмотря на то что внешние артефакты уже вполне переставали играть существенную роль, сама игра расслаивалась, демонстрируя своими отдельными фрагментами, как *на самом деле* выглядят персонажи и мир, в котором они обитают. Однако со временем и это перестало быть необходимым. В конце концов, успех *Metal Gear Solid* (1998) наглядно продемонстрировал, что полноценный кинематографичный опыт может быть создан и с использованием все тех же несовершенных внутриигровых моделей, не способных даже моргать. Именно они были использованы во всех игровых катсценах, не ставших от этого менее выразительными. Так что неудивительно, что к началу 2000-х годов именно такое решение стало нормой для игровой индустрии.

В любом случае, различие этих двух эпох крайне важно. Ведь иначе всегда есть риск смешать их друг с другом. Так, современный ренессанс пиксельных игр вполне можно ошибочно принять за полноценное возвращение классики, а ретроигры — опять-таки ошибочно — описывать, ориентируясь на современный геймдизайн. Но пиксели классических видеоигр не воспринимались в качестве пикселей. Большая часть персонажей — те же Марио, Соник или червяк Джим — воспринимались в качестве мультяшных: ведь мультяшными они были на всей официальной продукции. В этом смысле совсем не случайно, что эстетизация пикселей пришлась уже на современную эпоху. Ведь оценить по достоинству пиксельную графику мы смогли только



после того, как научились *буквально* воспринимать видимое на экране. То есть не смотреть на нечто одно, а видеть нечто другое, но видеть ровно то, на что смотрим. А это как раз и есть ситуация современной эпохи, связанная с концом воображения.

Итак, я изложил основные выводы. Но, учитывая общий набросок развития видеоигр, предложенный мной в предыдущих частях и главах, я хотел бы позволить себе немного пофантазировать и поразмышлять о том, что произойдет с видеоиграми в будущем. Ключевым событием для современного гейминга был переход к 3D, впервые позволивший игроку увидеть мир с персонажеразмерной точки зрения. Несложно догадаться (учитывая общее описанное движение от экрана к игровому миру, а затем к изометрии и так далее), что следующим шагом должна стать полноценная VR-революция, способная сделать еще менее ощутимой дистанцию, отделяющую игрока от игры. Это будет не просто объединением взглядов, как это имеет место сейчас, но объединением тел — физического и метафизического, реального и виртуального. Только в этот момент мы перестанем подсматривать за игровыми мирами, но сможем *телесно* их посетить и обжить.

Именно здесь я хочу позволить себе крайне спекулятивное заявление. По моему мнению, именно такая VR-революция и приведет к изобретению полноценно новой (цифровой) телесности. А значит, в будущем возникнет абсолютно новый класс телесных игр. А если вспомнить, что в истории игры можно выделить три основных этапа — телесный, настольный и цифровой, — то вполне можно допустить, что эта эволюция вновь будет повторена, но уже внутри цифрового мира. То есть история развития игры может получить следующее продолжение: на смену цифровым играм придут новые телесные (связанные с цифровой телесностью), на смену им придут новые настольные, а затем вообще пока не представимые новые цифровые (своего рода цифровые в квадрате). Конечно, на данном этапе это не более чем спекуляция, пускай и укорененная в отстаиваемой в настоящей книге теоретической модели. Но радует то, что видеоигры развиваются довольно быстро и у нас вполне есть шанс проверить, окажусь я прав или нет.



Итак, я локализовал ситуацию конца воображения и провел различие между классической и современной эпохами видеоигровой культуры. И тем не менее есть еще один сюжет, который я хотел бы обсудить: как во всей этой истории видеоигры окончательно обрели собственный голос? Именно об этом пойдет речь в следующей главе. Причем в качестве примера я решил использовать игры жанра хоррор. Не только потому, что они мне интересны, но и потому, что их пример действительно показателен с точки зрения тех идей, которые я хочу осветить.



**ГЛАВА ТРЕТЬЯ**

---

# **КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ИГРОВОГО УЖАСА**



**Э**лементы хоррор-культуры присутствовали в видеоиграх уже с конца 1970-х годов. Однако если говорить про сам жанр, то появился он совсем недавно — в середине 1990-х. Именно в этот период вышли первые части двух наиболее известных хоррор-серий — *Resident Evil* и *Silent Hill*, игровые особенности которых как раз и позволили дать название жанру — *survival horror* (ужасы на выживание).

Учитывая популярность жанра, его история вполне неплохо описана как в исследовательских, так и в журналистских текстах. Вместе с тем нельзя не отметить, что все эти истории страдают определенной предвзятостью. Ведь это истории именно жанра, а значит, в прошлом авторы ищут то, что в полной мере проявилось лишь во второй половине 1990-х годов, то есть ищут *Resident Evil* (1996) и *Silent Hill* (1999) до появления последних.

В принципе, это тоже важная задача. Именно так была обнаружена *Sweet Home* от *Capcom* (1989) — прямая предшественница *Resident Evil*, в свое время вышедшая только на *Famicom*, то есть только в Японии. Кроме того, именно в ходе таких поисков были обнаружены главные претенденты на звание родоначальников жанра: консольная *Haunted House* и компьютерная *3D Monster Maze*, вышедшие в 1982 году. В первой игроку предстояло выбраться из загадочного особняка, кишящего летучими мышами, пауками и привидениями; во второй — из лабиринта, не будучи при этом съеденным тираннозавром.

В настоящей главе я хочу предложить другой — по моему мнению, куда более полный — взгляд на ужас в видеоиграх. То есть вместо того, чтобы искать *Resident Evil* и *Silent Hill* до выхода последних, я попробую показать, из каких элементов (в том числе совсем не связанных с хоррором) был составлен новый жанр и как он в дальнейшем эволюционировал. Все это я сделаю с единственной целью — показать, как и когда видеоигры в полной мере обрели собственный голос.

В общем виде это движение можно разделить на три этапа: до появления жанра (до середины 1990-х годов), после появления и до его кризиса (до середины 2000-х годов), после кризиса (по настоящее время). Причем я утверждаю, что только на третьем этапе видеоигры в полной мере раскрыли собственный потенциал. Первые два этапа — это время, когда видеоигры в гораздо большей степени зависели от иных культурных форм (в первую очередь — кинематографа), воспроизвести которые они как раз и стремились. То есть первый этап — это период, когда видеоигры смотрели в сторону кинематографа, но так и не смогли в полной мере его повторить. Второй этап — период, когда у них наконец-то это получилось. И только третий — время освобождения от кино, отмеченное рефлексией по поводу специфики видеоигрового ужаса в его отличии от иных проявлений ужаса в культуре.

## **ПЕРВЫЙ ЭТАП СТАНОВЛЕНИЯ ИГРОВОГО УЖАСА**

---

Как я уже отмечал ранее, одной из первых хоррор-игр была *Haunted House* для *Atari 2600*. Но точно ли это первый хоррор? Почему бы, например, не назвать хоррором *Death Race*, вышедшую шестью годами ранее? Или *Space Invaders*, вышедшую в 1978 году? Или, наконец, *Rac-Man*, в которой постоянно приходится убегать от опасных привидений (казалось бы, что может быть страшнее)? Ответ достаточно прост: потому что в этих играх никого не принуждали *воображать* хоррор. То есть *Haunted House* являлась хоррором не благодаря самой игре (по сути, являющейся упрощенной версией якобы сказочной

*Adventure*), но главным образом благодаря обложке. И правда, полные ужаса человеческие глаза, окруженные пауками и летучими мышами, говорили сами за себя.

В этом смысле я утверждаю, что дело вовсе не в какой-то конкретной игре, от которой следовало бы отсчитывать игровой ужас, но о некотором типовом решении, доминировавшем на первых порах развития хоррора в видеоиграх. Этим решением как раз и являлась ставка на воображение. То есть игрок не столько играл в ужасы, сколько должен был их вообразить. Действительно, в 1982 году на *Atari 2600* вышла игра по мотивам культового фильма «Чужой» — игра *Alien*. Ее ключевая особенность заключалась в том, что это просто вариация на тему *Rac-Man*. То есть это практически та же самая игра, вот только игрок теперь управлял фигуркой, похожей на человека, а за ним бежали фигурки, предположительно отсылающие к ксеноморфам. И хотя с игровой точки зрения не поменялось вообще ничего, это уже вполне хоррор, так как игрок понимал, что и как ему нужно воображать (особенно в случае, если ксеноморф его все-таки поймал).

То есть первый шаг на пути к созданию хоррора в видеоиграх заключался в том, чтобы создать правильный плацдарм для воображения. Это достигалось за счет обложек и инструкций, но еще проще этого можно было добиться прямой отсылкой к кино. В эпоху *Atari 2600* так поступили создатели не только *Alien*, но и *Halloween* (1983), *Texas Chainsaw Massacre* (1983) или *Gremlins* (1984). Если человек смотрел кино, то он сразу понимал, что происходит на экране, а его воображение — в чем и была основная задумка — легко могло достроить все необходимое, добавив тот самый хоррор-элемент, которого не было (и не могло быть) в самой игре.

Но это лишь первый шаг, который условно можно связать с первой половиной 1980-х годов. Во второй же половине 1980-х ситуация изменилась. На смену устаревшим консолям пришла *NES*, графика стала куда более детализированной, а значит, и прямая отсылка к кино перестала быть доминирующим решением для создания ужаса. И хотя наследие кинематографа все еще играло ключевую роль (на восьмибитных консолях просто не могло быть большого сюжета, поэтому

ставку все равно приходилось делать на визуальный ряд), теперь это было не столь прямое влияние. Речь идет о том, что хоррор-игры теперь отсылали не к какому-то конкретному фильму, но сразу ко всей традиции киноужаса, не называя никаких конкретных имен.

Наиболее яркими примерами здесь являются серии игр *Castlevania* и *Contra*, хотя сюда же можно отнести *Ghosts'n'Goblins*, *Metroid*, *Ninja Gaiden* и *Sweet Home*. Так, *Castlevania* — это игра, в которой игрок прибывал в старинный замок, кишасый самыми разными монстрами классической эпохи ужаса. То есть это своего рода коллаж из самых разных атрибутов хоррор-культуры. Восстающие мертвецы, оборотни, мумии, водяные, ведьмы, демоны, призраки, полтергейст, минотавр, Медуза Горгона, монстр Франкенштейна, сама Смерть и Дракула — все это странным непротиворечивым образом уживалось в едином пространстве. Примерно так же обстояли дела и с *Contra*, эксплуатировавшей уже не классический ужас, но боди-хоррор, прославленный именами Дэвида Кроненберга и Джона Карпентера. Телесные трансформации, переходные формы между техническим и органическим, образы инопланетных существ, отсылки к «Нечто», «Хищнику» и «Мухе» — всем этим наполнены эти игры. Не говоря уже о том, что первая часть *Contra* — это вообще, по сути, игра про Шварценеггера и Сталлоне (или, лучше сказать, Терминатора и Рембо), которые идут сражаться с ксеноморфами из вселенной «Чужих».

Конечно, эти игры сложно назвать хоррором, но едва ли стоит отрицать, что они связаны с хоррор-культурой. К тому же все эти образы — правда, уже не столь напрямую связанные с кино — еще не раз напомнят о себе в полноценных играх жанра. Ведь хоррор-игры, в которых в принципе отсутствует измерение монструозного, если и предствимы, то с трудом.

Еще ближе к жанру хоррора видеоигры приблизились в первой половине 1990-х годов. Это и есть третий шаг на пути к появлению жанра, связанный с тем, что к этому моменту видеоигры стали еще более детализированными. Для простоты этот переход можно связать с движением от восьми к шестнадцати битам. Последнее как раз и привело к ультранасилию и эстетике «расчлененки», которыми особенно



прославились *Splatterhouse* (1988), *Mortal Kombat* (1992) и *Doom* (1993). Самые разные монструозные враги из предыдущего шага просто лопались как воздушные шарики, когда герой по ним попадал. На этом же шаге они уже не лопались, так как не были пустыми внутри: из них вываливались внутренности, вытекала кровь, их тела распадались на части и т. д. И хотя это тоже не превращает указанные игры в хорроры, видеоигровой ужас также не представим в полной мере без эстетики отвратительного. Поэтому неудивительно, что в появившемся во второй половине 1990-х годов жанре *survival horror* все эти элементы (опора на кинематографическую монструозность и ультранасилие) были сохранены. Правда, кое-что было добавлено.

## ВТОРОЙ ЭТАП В СТАНОВЛЕНИИ ИГРОВОГО УЖАСА

---

Рождение хоррора как жанра — это одно из следствий сближения консольного и компьютерного геймдизайна, о котором шла речь в предыдущей части книги. И если консоли снабдили жанр динамичным геймплеем, ориентацией на блокбастерность и общей эксплуатацией образов из кино, то компьютеры привнесли в жанр элементы приключенческих игр и квестов. То есть консоли отвечали за динамичность и драйв, а компьютеры — за размеренность и смекалку; первые ориентировались на кинематограф, вторые — на литературу, а значит, и на особую атмосферу непостижимого и таинственного, которую невозможно передать графически. В результате получился не просто хоррор, но хоррор с элементами выживания (поиск предметов, решение головоломок, хранение полезных вещей в инвентаре), большая часть которых напрямую была укоренена в графических и *point-and-click* квестах. Не говоря уже о том, что самыми близкими по духу предшественниками *Resident Evil* и *Silent Hill* были игры именно приключенческого толка — компьютерная *Alone in the Dark* 1992 года и консольная *Clock Tower* 1995 года. И хотя пронизанная лавкрафтианской атмосферой *Alone in the Dark* многими вполне заслуженно

признается еще одним родоначальником жанра, то, чего ей не хватало, — это как раз натуралистичность (то есть настоящая реалистичная монструозность, вызывающая отвращение у игрока) и чуть большая динамичность, которой в то время компьютерным играм как раз и недоставало.

Но жанр возник не только благодаря встрече консолей и компьютеров, но еще и благодаря встрече Голливуда и видеоигр. Неслучайно выше я отмечал, что весь первый этап в развитии игрового хоррора (с первой половины 1980-х до первой половины 1990-х годов) заключался в попытке воспроизвести кино, что как раз и увенчалось успехом лишь на втором этапе его развития (то есть как раз во второй половине 1990-х годов). *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Parasite Eve* (1998), *Dino Crisis* (1999) — все это кинематографичные игры. И это совсем не случайность, ведь основной массив хоррор-приемов был взят прямиком из кинематографа. Речь о скримерах, сбивающем с толку многоканальном звуке, ограниченном обзоре, резкой смене кадра, недостаточном освещении и так далее. Понятно, что все это могло появиться только в условиях перехода к *CD-ROM* и *3D*. Первая технология позволила использовать в видеоиграх все наработки хоррора, связанные со звуком, вторая — со светом. В самом деле, без динамики в изменении звука и света (сначала тихо, потом громко, и наоборот; сначала светло, потом темно, и наоборот) полноценный хоррор создать практически невозможно.

Таким образом, *survival horror* — это принципиально нововременное явление. Но так как между Новым и Новейшим временем случился кризис видеоигр (связанный с противостоянием *Sony* и *Microsoft*, о чем ранее уже говорилось), то неудивительно, что его можно обнаружить и в истории хоррора как жанра. Дело в том, что после бурного развития ужасов во второй половине 1990-х годов уже в первой половине 2000-х речь зашла о том, что жанр себя исчерпал.

Все больше игровых обозревателей стало указывать на то, что ужасы перестали пугать. И это крайне странно, ведь с развитием графики (на рынок вышло новое поколение консолей) и увеличением возможного объема, связанного с переходом от *CD* к *DVD*, визуальный облик

монстров стал еще более устрашающим, уровень насилия — еще более натуралистичным, да и в целом зрелищность и сюжет ни в чем уже не уступали лучшим образцам жанра в кино. И тем не менее вдруг оказалось, что игровым ужасам это не помогает: ужасу в видеоиграх недостаточно быть похожим на кино.

Именно это и вынудило задаться вопросом об особенностях именно видеоигрового ужаса. Ведь если не кино помогает видеоиграм быть в полной мере ужасными, то, возможно, и сама ставка на кинематограф с самого начала была не столь безупречной. Такая рефлексия приведет к третьему этапу развития ужаса в видеоиграх, который может быть охарактеризован сознательным поиском собственного языка. Ведь станет очевидным, что пугающим в видеоиграх должно быть именно игровое измерение, опора же на кино или литературу — это лишь вспомогательный инструмент. В погоне именно за кинематографом это игровое измерение и было упущено из виду.

---

**Как выяснилось позднее, *Resident Evil* и *Silent Hill* были страшными именно как игры, а вовсе не как некое подобие кино.**

---

В *Resident Evil* камера была фиксированной, поэтому при прохождении героя через локацию она постоянно меняла свое положение, выстраивая тот или иной кинематографичный ракурс (что позволяло в определенном смысле имитировать технику монтажа). Получалось, что персонаж идет направо, но потом резко меняется угол обзора — и он уже должен идти налево. Чтобы не дезориентировать игрока, разработчики предложили унифицированное управление, одинаково работающее со всех возможных углов: верх на крестовине означал движение вперед (то есть по направлению, куда смотрит лицо героя), низ — движение назад, лево — поворот на месте против часовой стрелки, право — поворот по часовой. Это приводило к тому,

что в игре было довольно сложно быстро передвигаться. Даже самое обычное перемещение создавало у игрока чувство тревоги, что уж говорить о встрече даже с самыми рядовыми монстрами, уклониться или убежать от которых зачастую было просто невозможно — что как раз и было связано со спецификой управления, не позволяющего резко реагировать на возникшую угрозу.

Если же взять *Silent Hill*, то ее ключевой особенностью был туман. Персонаж там всегда находился в дымке и не мог видеть ничего на определенном удалении от себя. То есть игрок толком ничего не видел, но при этом многое слышал. Все это создавало дополнительное измерение страха и тревоги, которое заявляло о себе не в каких-то особых экстренных ситуациях, но вообще все время сопровождало игровому процессу. Но вот в чем дело: хотя туман и стал визитной карточкой серии, введен он был вовсе не из-за атмосферы, но из-за оптимизации игры. Если бы не этот туман, то игра просто не смогла бы так быстро работать.

Несложно догадаться, что кризис хоррора как раз и связан с тем, что со временем все эти ограничения удалось преодолеть и различные неудобства больше о себе не заявляли. В этом смысле неудивительно, что кризис жанра уже в полной мере усматривают в *Resident Evil 4* (2005), в техническом плане одной из самых удобных хоррор-игр второго периода. Когда управлять удобно, горизонт просматривается, а игрок несет с собой целый арсенал разного вооружения, тревога, страх и ужас перестают играть ключевую роль. В каком-то смысле можно даже сказать, что хоррор-игры (помимо *Resident Evil 4* речь идет о *Silent Hill: Homecoming* (2008), *F.E.A.R.* (2005) и даже серии *Dead Space*) вернулись к своим предшественникам типа *Castlevania* или *Contra*. Ведь по антуражу, атмосфере и эстетике это, конечно же, был хоррор, а вот по геймплею — уже нет.

При этом хоррор в видеоиграх с каждым годом все больше напоминал шутер. То есть это был шутер, просто в обертке хоррор-игр. И это, в принципе, неудивительно. Так, в 1993 году основным конкурентом *DOOM* была приключенческая игра от первого лица *MYST*. То есть с одной стороны был динамичный шутер с примитивным сюжетом,

с другой — глубокая история с размеренным медитативным геймплеем в духе *point-and-click*. Неслучайно Джон Ромеро тогда сказал, что сюжет в видеоиграх должен быть как в порнографии: то есть он вроде бы есть, но он вовсе не обязателен, так как играют не из-за него. И хотя эти слова кажутся вполне справедливыми, во второй половине 1990-х годов стало ясно, что Ромеро ошибался. В 1998 году вышла игра *Half-Life*, ставшая первым по-настоящему сюжетным шутером. С этой игры шутер и начал свою экспансию на территорию приключенческих игр (не в пользу последних). И если в 1993 году *MYST* оказалась более успешной, нежели *Doom*, то в 1998 году *Half-Life* затмила обласканную критиками *Grim Fandango*, ставшую коммерческим провалом для *Lucasfilm Games*. Во многом 1998 год был закатом для приключенческих игр, вынужденных также двигаться в сторону динамичного шутера. И действительно, зачем выбирать — играть или распутывать историю, — если можно делать и то и другое одновременно?

Понятно, что, начав свою экспансию в область приключенческих игр, шутер добрался и до хоррора, генетически также связанного с жанром приключений. Поэтому, когда кризис ужасов в видеоиграх стал очевиден, была предложена идея вывести их оттуда за счет отказа от механик шутеров. Но если теперь в центре должен находиться не шутер, то что же? Ответ заключался в новой гибридизации — уже между двумя принципиально нововременными жанрами: *survival horror* и *stealth action*.

## ТРЕТИЙ ЭТАП В СТАНОВЛЕНИИ ИГРОВОГО УЖАСА

---

Несмотря на наличие прямых предшественников (*Castle Wolfenstein* 1981 года или *Metal Gear* 1987 года), полноценное рождение жанра шпионского экшена следует датировать 1998 годом, когда вышли *Tenchu: Stealth Assassins*, *Thief: The Dark Project* и *Metal Gear Solid*. В тот момент шпионский боевик обрел ту самую устойчивую форму, которую и можно назвать жанром: как и с хоррором, до этого существовали

лишь отдельные стелс-элементы, но еще не сам жанр. И хотя шпионские игры также со временем стали тяготеть к шутеру, сама основа жанра очень удачно подходила для хоррора в качестве того самого недостающего геймплейного ядра. Стелс, по сути, построенный вокруг игры в прятки, напрямую отсылал к чувству тревоги, опасности и незащищенности. И хотя это еще не ужас, именно в таком эмоциональном фундаменте нуждался жанр. Действительно, для хоррора если темно, то страшно. Но стелс превращал тень в незаменимого союзника, благодаря которому можно спрятаться от гораздо более серьезной угрозы. Для хоррора наступление тишины — это указание, что скоро случится что-то громкое. Для стелса — возможность прислушаться, чтобы понять, откуда и куда кто-то (или что-то) идет, не говоря уже о необходимости двигаться как можно тише, ведь и другие могут услышать передвижение игрока.

Таким образом, стелс делал гораздо более глубокими элементы хоррора, укореняя их в атмосфере ожидания и тревоги, провоцируемой не внешними для игры, но именно игровыми чертами. Игрок теперь постоянно должен был вслушиваться, всматриваться и, главное, выжидать. В каком-то смысле даже удивительно, что этого не было в хоррорах с самого начала. И тем не менее это действительно так. Например, в великой второй части *Silent Hill* есть крайне показательная сцена: когда впервые появляется Пирамидоголовый, герой оказывается в шкафу, откуда с опаской наблюдает за таинственным существом, проходящим мимо. Вот только все это происходит в катсцене. Иными словами, хорроры состояли из нескольких автономных частей — игровых и кинематографичных. И если в заставках герои могли бояться и прятаться, то в игре нужно было все время идти вперед. Сама идея, что прятаться и бояться можно во время самой игры, что именно вокруг этого может быть построен игровой процесс, в тот момент никому не приходила в голову.

Как и в индустрии в целом, особую роль в переходе от второго к третьему этапу развития игрового хоррора (по сути, от Нового к Новейшему) сыграли независимые разработчики. Причем случилось это снова благодаря материальным ограничениям. Правда, на этот раз

не столько технологическим, сколько финансовым. Не имея возможности вкладывать в игру огромные деньги, независимые разработчики стали искать тот минимум необходимого геймплея, на основе которого можно было бы собрать интересную игру. Так появился не только симулятор ходьбы, но и связанный с ним независимый хоррор. Инди-хоррор во многом как раз и является симулятором ходьбы, построенным на основе игры в кошки-мышки. То есть игрок — это и есть «мышка», за которым гоняется «кошка». «Кошку» эту никак убить нельзя, противостоять ей тоже невозможно, остается только прятаться от нее и перебегать с места на место, пока наконец не удастся найти искомое укрытие. Казалось бы, в этом нет ничего особенного. Но даже в простенькие игры по типу *Slender: The Eight Pages* (2012), как оказалось, очень страшно играть — гораздо страшнее, нежели в шутеры в хоррор-обертке. Поэтому неудивительно, что после успеха *Outlast* в 2013 году элементы инди-хоррора начали проникать в высокобюджетные проекты. В 2014 году вышли *Alien: Isolation* и *P. T.* (игровой тизер впоследствии отмененной *Silent Hills*), а в 2017 году — *Resident Evil VII: Biohazard*. Все это примеры новейших хорроров, в своей основе укорененных в том числе и в идеях независимых разработчиков.

Основная заслуга инди-разработчиков состояла в том, что они попробовали нащупать тот минимум, который делает хоррор именно хоррором, а не чем-нибудь другим. То есть в отличие от избыточных высокобюджетных игр, всегда являющихся смешением разнородных жанров под главенством какого-то одного, инди-разработчики были вынуждены сделать ставку на минимализм (ничего лишнего!), чем сильно помогли игровой индустрии осмыслить специфику различных типов игр в их условной чистоте. Но, конечно, не только независимые игры помогли выйти хоррору из кризиса. Достаточно упомянуть такие игры, как *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005), *Penumbra: Overture* (2007) и *Amnesia: The Dark Descent* (2010). Наряду с еще более ранними японскими *Fatal Frame* (2001) и *Forbidden Siren* (2003), эти игры уже напрямую работали с игровыми приемами создания и поддержания ужаса. Так, в *Call of Cthulhu* впервые была использована шкала безумия. Игрок не просто мог лишиться жизненных сил, он мог



лишиться рассудка. Это отдельный показатель, влияющий на восприятие реальности персонажем. Прямо как в *Amnesia*, где встреча с неизвестным или долгое нахождение в темноте приводили к помутнению изображения — вплоть до ощущения, что стены вокруг оживают и начинают пульсировать. Избавиться от этого странного эффекта можно было, только вновь выйдя на свет. То есть и свет, и тьма получали совершенно новое, сугобо геймплейное измерение, влияющее на то, как игрок ощущает себя в пространстве и как именно ему следует планировать свой путь. Схожим образом начал работать и звук. И речь не только о приемах по типу *Alien: Isolation*, когда игрок следит за передвижением и приближением монстров при помощи звукового сигнала (то есть он страшится не того, что видит, но того, чего не видит, хотя и слышит), но и просто о том, что у персонажа может закладывать уши: посредством вибрации на геймпаде игрок способен ощутить сердцебиение персонажа, позволяющее прочувствовать его страх. Все это именно геймплейные приемы, как раз и позволившие видеоиграм в полной мере заявить о себе, выйдя из тени кинематографа.

Таким образом, основная черта современного хоррора — это работа с собственным языком. Пример игр ужасов не только еще раз позволяет подтвердить рассмотренные выше сюжеты про конец воображения и различие видеоигровой классики и современности, но еще отчетливо показывает, что в начале 2000-х годов индустрия была вынуждена себя осмыслить. То есть видеоигры достигли той стадии зрелости, когда они уже перестали лишь смотреть по сторонам, но сами обрели собственный голос. Вот только этот голос еще следовало расшифровать. Понятно, что этот вопрос особенно волновал игровых разработчиков и критиков. Однако было бы странно, если бы этот вопрос не подняли те, кто в силу специфики своей профессии просто обязаны были его задать: речь о представителях академического мира. И именно об их попытке разобраться с видеоиграми и пойдет речь в четвертой — заключительной — части книги.



**ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ**

---

**АКАДЕМИЧЕСКИЕ  
ИССЛЕДОВАНИЯ  
ВИДЕОИГР**



**О**фициальный год рождения академических исследований видеоигр — 2001 год. Конечно, может показаться, что ученые снова опоздали: игровая индустрия возникла в самом начале 1970-х годов, а университетские исследователи обратили на нее свое внимание лишь тридцать лет спустя. Однако это не так. Ни о каком запаздывании речи не идет. Ученые стали изучать видеоигры ровно тогда, когда последние стали в этом нуждаться. В конце концов, именно в это время видеоигры встретились с Голливудом и музыкальной индустрией, в университетах стали преподавать геймдизайн и разработку видеоигр, видеоигры начали применять в журналистике и рекламе, их впервые стали выставлять в музеях современного искусства, возник феномен киберспорта, были предложены первые подходы к геймификации образования и бизнеса и т. д.

В четвертой части книги я предлагаю сфокусироваться на том, как осмыслились и изучались видеоигры. Главным образом речь пойдет об университетских исследованиях. Однако, учитывая общий настрой книги, я специально решил сконцентрироваться на идеях и концепциях, гораздо более тесно связанных с практикой проектирования и создания видеоигр. Сделано это с целью показать, что университетские исследования также являются частью современной видеоигровой культуры (не менее значимой, чем та же игровая журналистика).



ГЛАВА ПЕРВАЯ

---

# РОЖДЕНИЕ *GAME STUDIES*



**Д**ословно *game studies* можно перевести как «исследования игр». Но *game studies* — это исследования не всяких игр. Речь идет именно о цифровых (компьютерных, консольных и мобильных) играх, то есть о *видеоиграх*. И хотя в последние годы на конференциях по *game studies* можно услышать доклады про настольные игры или игры живого действия, на деле это довольно редкие, в каком-то смысле даже маргинальные сюжеты.

Таким образом, *game studies* — это исследования именно видеоигр. И хотя игру изучали представители самых разных дисциплин (в первой части книги я, например, ссылался на философов, культурологов, психологов, теоретиков медиа), *game studies* — это самостоятельная область научных исследований с собственной традицией и специфическим подходом к теме. Причем специфика этого подхода связана с тем, что *game studies* — это *гуманитарные* исследования видеоигр, то есть исследования с применением методов гуманитарных (а не естественных или технических) наук. Именно поэтому видеоигры рассматриваются специалистами по *game studies* как явление современной культуры. Ведь гуманитарные науки — это и есть науки о культуре. И если науки о природе (естественные науки) нацелены на знание, то науки о культуре — на понимание. В этом и заключается задача *game studies* — понять, что такое видеоигры, откуда они взялись, как они эволюционируют, что с ними происходит, как они отражают тенденции современной культуры и как сами на нее влияют.

Ближайшие академические аналоги *game studies* — литературоведение, теория искусства, теория кино, исследования интернета, визуальные исследования и т. д.

Но если *game studies* — это гуманитарные исследования видеоигр, то почему они получили именно такое, а не другое название (например, не *video game studies*)? Для ответа на этот вопрос я предлагаю обратиться к истории возникновения и развития этой новой дисциплины. В принципе, именно об истории *game studies* и пойдет речь на протяжении первых трех глав заключительной части книги, так как именно столько этапов в ее истории я и предлагаю выделять. Единственное, сразу хочется отметить, что речь пойдет о наиболее общих сдвигах, о которых я буду говорить скорее извне (со стороны культуры), а не изнутри. В конце концов, это не учебник по *game studies*, поэтому воспроизведение всех основных споров и полемик с учетом основных действующих лиц и их концепций в данном случае неизбежно останется в стороне.

Итак, *game studies* существуют с 2001 года. Несмотря на это, ошибочно было бы думать, что до той поры никто не изучал видеоигры. Первые попытки их научных исследований обнаруживаются уже в 1980-х годах. В 1980 году вышла статья Томаса Малоуна о применении компьютерных игр в образовании<sup>37</sup>, в 1983 году в Гарвардском университете состоялась первая научная конференция, в 1985 году была защищена первая тематическая диссертация — работа Мэри Энн Баклз об интерактивном повествовании в текстовой игре *Colossal Cave Adventure*.

Несмотря на все это, никакой отдельной дисциплины в 1980-х годах не возникло. Более того, исследователей тогда интересовали исключительно компьютерные игры (на тот момент текстовые), доступные только в университетах. Самые же популярные игры того времени — аркадные и консольные — в общем-то оставались в стороне и всерьез учеными не рассматривались.

---

<sup>37</sup> Название статьи: «Что делает обучение интересным? Исследование внутренне мотивирующих компьютерных игр» (*What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*).



В 1990-е годы ситуация изменилась. Именно тогда начали выходить первые книги о видеоиграх, рассчитанные на массового читателя, например, книга Юджина Провенцо о поколении *Nintendo*<sup>38</sup>. Кроме того, во второй половине 1990-х годов (напомню, это как раз начало «конца воображения») по-настоящему активизировались и ученые. Так, в 1997 году вышла книга Джанет Мюррей «Гамлет на Голопалубе: будущее нарратива в киберпространстве», в 1998 году — книга Эспена Орсета «Кибертекст: перспективы эргодической литературы». По сути, эти книги наследовали традиции, начатые Баклз и продолженные Брендой Лорел в ее книге 1991 года «Компьютеры как театр». То есть вторая половина 1990-х годов — это и есть период, предвещающий рождение новой университетской дисциплины в начале 2000-х.

Но почему годом рождения *game studies* является именно 2001 год? Именно в 2001 году при поддержке Копенгагенского университета информационных технологий начал выходить международный рецензируемый научный журнал с одноименным названием — *Game Studies*. Главным редактором этого журнала стал Эспен Орсет, автор книги «Кибертекст». На этом движение не остановилось. В 2003 году в том же университете начал функционировать первый в мире научный и образовательный центр по изучению видеоигр. И в том же году, но уже в Финляндии, начала работать *DiGRA* — Ассоциация исследований цифровых игр.

Несложно заметить, что родиной *game studies* является Северная Европа (именно этот регион и по сей день остается одним из ключевых игроков в этой области). И хотя это не означает, что исследования видеоигр по всему миру распространились именно оттуда, такие организации, как *DiGRA*, внесли основной вклад в создание общей дискуссионной площадки для объединения представителей самых разных дисциплин по всему миру, заинтересованных в изучении видеоигр. То есть сегодня неважно, в каком именно департаменте или на каком факультете работает тот или иной ученый: если он изучает

---

<sup>38</sup> Речь о книге «Видеодети: осмысление *Nintendo*» (*Video Kids: Making Sense of Nintendo*).

видеоигры, то автоматически становится частью глобального движения *game studies*<sup>39</sup>.

Но раз *game studies* появились в конкретном месте и в конкретное время, то вполне резонно посмотреть, какого рода интеллектуальная атмосфера царила на рубеже их появления. В истории *game studies* этот сюжет получил название «Людологии против нарратологии». Эта дискуссия прилась на конец 1990-х — начало 2000-х годов, причем само появление дисциплины в 2001 году, по сути, фиксировало победителя. Им стала людология<sup>40</sup>.

Для объяснения этого конфликта мне придется сделать несколько шагов назад и вернуться к гуманитарным наукам. Дело в том, что они принципиально текстоцентричны. И даже по первым работам, посвященным изучению видеоигр (речь об уже упомянутых Баклз, Лорел, Мюррэй и Орсете), видно, что они написаны с позиций исследователей литературы. С конца XIX века довольно распространенной стала идея, что основной метод гуманитарных наук — это герменевтика, то есть искусство толкования текста, направленное на постижение его подлинного смысла. И если сначала речь шла буквально о текстах, то со временем вся культура стала пониматься как своего рода текст. То есть читать и толковать теперь можно было не только письменные источники, но и архитектуру, картины, музыкальные произведения — вплоть до театральных постановок, фотографий или кино. И вот когда представители гуманитарных наук стали смотреть в сторону видеоигр, то они применили к ним ту же привычную оптику.

Конечно, все прекрасно понимали, что видеоигры — это не такой же текст, как книга, фотография или кино. Применительно к видеоиграм Орсет даже предложил специальный термин — «кибертекст».

<sup>39</sup> Это важный момент: отсутствие специализированных департаментов и тематических образовательных программ не является свидетельством того, что люди не занимаются *game studies*.

<sup>40</sup> Подробнее об этом можно почитать в редакторской колонке Орсета («Исследования компьютерных игр. Год первый») в первом выпуске журнала *Game Studies*.

---

**Однако чем дальше исследователи разбирались с видеоиграми, тем очевиднее становилось, что такой подход сильно ограничен. Как в свое время заметил Орсет, кибертекст — это очень удачный концепт для работы с текстовыми играми, но едва ли он применим ко всем играм без исключения.**

---

И хотя внушительная часть видеоигр действительно может быть рассмотрена как расширение литературы (и в этом смысле как новый способ рассказывания историй), такой взгляд столкнулся с серьезными трудностями, когда его стали применять к анализу таких игр, как «Тетрис» или *Breakout*. Ведь даже будучи плохим рассказом, «Тетрис» все равно остается увлекательной игрой. А раз так, то не получается ли, что пришедшие со стороны литературоведения исследователи, говоря о видеоиграх, упустили главное — то, что делает игру игрой?

Такого рода напряжение и лежало в основе конфликта людологов и нарратологов. Нарратологами стали называть тех, кто считал, что видеоигры — это в первую очередь истории. Людологами (термин был введен в 1999 году разработчиком и исследователем видеоигр Гонсало Фраской) — тех, кто считал, что видеоигры — это в первую очередь игры. Учитывая же, что рождение *game studies* — это одновременно победа людологов над нарратологами, то неудивительно, что из названия дисциплины выпало слово *video* или *computer*. То есть в первые годы своего существования *game studies* — это просто синоним людологии, то есть подход, рассматривающий видеоигры именно как игры с целью разгадки главной тайны игры.

На первых порах такой взгляд и правда был очень полезен. Он предлагал отбросить все лишнее и тщательно разобраться с тем, без чего игра не может существовать в принципе. Неудивительно, что увлекательная история оказалась одним из первых кандидатов на вылет. Ведь нарратив может иметь место в игре, но в целом он необязателен

(как, например, внешний вид персонажей или красота игрового мира). Так что людология — это в первую очередь подход к изучению игровых правил и игровых структур.

Особо стоит отметить, что людологическая программа наглядно воплотилась в самом популярном и распространенном подходе в рамках геймдизайна (так называемом *MDA*-подходе), предложенном Робин Ханике, Марком Лебланом и Робертом Зубеком в первой половине 2000-х годов. Кстати говоря, это совсем не случайность. Дело в том, что *MDA*-подход во многом возник в ответ на запрос именно университетской культуры. В начале 2000-х годов активно стали открываться первые школы геймдизайна, вследствие чего встал целый ряд принципиальных вопросов: как вообще говорить о видеоиграх, какую терминологию использовать, на какие концепции опираться? И вот само появление *MDA*-фреймворка — это один из примеров встречи исследований видеоигр и геймдизайна<sup>41</sup>.

Основная идея авторов *MDA*-подхода заключалась в том, что видеоигры состоят из трех типов сущностей: механик, динамик и эстетик. Механики — это элементарные компоненты игры (то, *что* можно в ней делать), динамики — системы механик (то, *как* это можно делать), а эстетики — формы воплощения динамик (то, как это все *звучит, выглядит и воспринимается*). В этом смысле и звук, и графика, и сюжет, и сеттинг, и эмоции — это все эстетики. То есть нарративу здесь вполне ожидаемо отведено крайне скромное место. Зато игровые механики как раз и оказываются тем, из чего *на самом деле* состоит любая видеоигра (ведь динамики состоят из механик, а эстетики формируются на основе динамик). При этом уровень механик — это как раз и есть чисто формальный уровень различных игровых действий, которые, собираясь и соединяясь тем или иным образом, делают возможной ту или иную игру или класс игр. Жанры в таком случае

---

<sup>41</sup> В этом смысле нет ничего удивительного, что в подготовленном в 2008 году перечне необходимых дисциплин для будущих геймдизайнеров *game studies* внесена в отдельный блок (документ подготовлен Международной ассоциацией разработчиков видеоигр — *International Game Developers Association, IGDA* — специально для университетов).

определяются, исходя из доминирующей механики: в шутерах в первую очередь надо стрелять, а в платформерах — прыгать.

Причем подобно тому, как людологи брали в скобки нарратив, тем самым порывая с традицией текстоцентричного гуманитарного знания, сторонники *MDA*-подхода также стремились одолеть крайне распространенный, но от этого не менее ошибочный взгляд на специфику устройства видеоигр. Речь идет о том, что игрок не только знакомится с игрой через эстетики, но еще и начинает думать, что придумывать игру как раз и означает придумывать красочный игровой мир. *MDA*-подход нацелен на исправление этой ситуации. И хотя игрок на самом деле знакомится с игрой через эстетики (а если повезет, то доходит до уровня динамик или даже механик, размышляя над тем, какие именно игровые приемы и решения вызвали в нем те или иные эмоции и увлекли продолжать играть), геймдизайнер должен начинать именно с механик. Фактически переход от механик к динамикам — это и есть центральная для геймдизайна задача по балансировке игры. Эстетики же не должны быть в приоритете для геймдизайнера. Это то, о чем нужно думать в последнюю очередь.

Таким образом, первый этап в истории академических исследований видеоигр — это этап, когда *game studies* и людология понимались как синонимы<sup>42</sup>. Несложно догадаться, что второй этап начинается в тот момент, когда людология превратилась лишь в один из множества доступных подходов. Но прежде, чем я перейду ко второму этапу, я добавлю несколько слов к противостоянию людологии и нарратологии. Ведь, несмотря на всю стройность этого противопоставления, никакой борьбы между этими двумя лагерями никогда не было.

Дело в том, что людологи — это и есть бывшие нарратологи. И действительно, практически все первые исследователи видеоигр — выпускники департаментов изучения литературы. Так, главный редактор журнала *Game Studies* Эспен Орсет окончил докторантуру в департаменте сравнительного литературоведения Бергенского университета

<sup>42</sup> Об этом специально пишет Богост в своей книге «Единичные операции» (*Unit Operations*).

(Норвегия). Йеспер Юл — обладатель магистерской степени по датской литературе в Копенгагенском университете (Дания). Первый президент *DiGRA* и автор первого учебника по *Game Studies* Франс Мяйря<sup>43</sup> обучался по программе исследований культуры и литературы в Университете Тампере (Финляндия). И даже один из самых влиятельных современных теоретиков видеоигр Йен Богост получил *PhD* по сравнительному литературоведению в Калифорнийском университете (США). Именно поэтому критика нарратологии — это вовсе не столкновение одних исследователей с другими, но критика того инструментария, которым уже владели исследователи, впервые взявшиеся за видеоигры. Они применили привычный подход и поняли, что он нуждается в доработке. Именно так появилась людология, а вместе с ней и новая академическая дисциплина.

---

<sup>43</sup> Книга так и называлась: «Введение в исследования видеоигр. Игры в культуре» (*An Introduction to Game Studies. Games in Culture*).

## **ГЛАВА ВТОРАЯ**

---

# **ПРОЦЕДУРНАЯ РИТОРИКА И ЛЮДОГЕРМЕНЕВТИКА**





Чем дальше развивались *game studies*, тем очевиднее становилось, что говорить лишь об игровых формах и структурах означает игнорировать другие — не менее важные — аспекты видеоигр. Движение к такому выводу можно разделить на три этапа: сначала в фокусе находился вопрос игровой сущности (что именно делает видеоигру видеоигрой?), затем в центре оказался вопрос ядра и периферии (из чего состоит видеоигра и как эти составляющие упорядочить с точки зрения их значимости?)<sup>44</sup>, на третьем же этапе (к концу 2000-х годов) возобладала радикальная множественность тем и подходов — без указания на то, что одни из них более значимые, нежели другие<sup>45</sup>. Объяснение здесь довольно простое: во-первых, к концу 2000-х годов *game studies* уже стали полноценной частью академического мира и больше не нуждались в специальном обосновании; во-вторых, к изучению видеоигр обратились представители самых разных дисциплин, а значит, литературоведческие проблемы и методы уже не могли претендовать на исключительный статус; наконец, в-третьих, к *game studies* присоединились исследователи из новых стран и регионов, для которых сама дилемма нарратологии и людологии изначально не представляла особого интереса.

---

<sup>44</sup> Примером именно такого взгляда является рассмотренный выше MDA-подход.

<sup>45</sup> Подробнее об этом можно почитать в статье Богоста «Бардак в видеоиграх».

Таким образом, новый виток в развитии академических исследований видеоигр напрямую связан с радикальным расширением самой исследовательской области. Теперь ученых интересовали не только сущностные особенности видеоигр, но и игровые сообщества, игровая экономика, влияние материальных факторов (программного и аппаратного обеспечения) на специфику видеоигр и многое другое. Но если людология слабела, то интерес к нарративу, напротив, только рос. И хотя это совсем не возвращение «побежденной» нарратологии, именно этот сюжет представляется мне наиболее значимым в рамках дальнейшего развития *game studies* — особенно учитывая, насколько это резонирует с нарративным поворотом в игровой индустрии, связанным с появлением жанра симулятора ходьбы.

Причем я специально указываю, что это *не* возвращение нарратологии, так как это в куда большей степени продолжение и развитие людологической программы. Ведь переход от правил к смыслам, который я в данном случае считаю центральным, это вовсе не переход к осмыслению идей, стоящих за игрой; но переход к смыслам, раскрываемым и порождаемым при помощи самих игровых средств и приемов. То есть речь идет о таком смысловом и повествовательном измерении, которое специфично именно для видеоигр и которое невозможно без потерь перевести в привычную форму рассказа.

На этом пути отметились множество авторов, но я решил сосредоточиться на двух основных проектах, названия которых были вынесены в заголовок. Речь идет о процедурной риторике<sup>46</sup> и людогерменевтике<sup>47</sup>, предложенных Богостом и Орсетом соответственно. В принципе, это не столько два отдельных проекта, сколько два аспекта одного и того же явления. Ведь они оба отсылают к смысловому измерению игровых структур, просто риторика фокусируется на авторе, а герменевтика — на читателе (то есть игроке).

<sup>46</sup> Концепт был предложен Богостом в его книге «Убедительные игры» (*Persuasive Games*).

<sup>47</sup> Другие названия — герменевтика в реальном времени и процедурная герменевтика (в России разработкой этих сюжетов занимается мой коллега Алексей Салин).

Чтобы лучше понять, что такое процедурная риторика, ее следует сравнить с другими типами риторик. Так, самой привычной является вербальная риторика, то есть искусство убеждения посредством слов — как письменных, так и устных. Речь идет о том, что мы можем что-то читать или что-то слушать (ну или писать и говорить), и это может быть как убедительно, так и совсем нет. Это зависит от качества аргументов, доказательности, структуры изложения и так далее. Однако, помимо вербальной, можно выделить и визуальную риторику, связанную с убеждением посредством образов. Ведь, как известно, иногда лучше один раз увидеть, чем много раз услышать. Именно на последней построено искусство политической карикатуры и плаката, именно ее используют в анимации и кино. Для того чтобы зритель сразу понял, кто из героев положительный, а кто отрицательный, иногда достаточно соответствующим образом их изобразить (именно так, например, когда-то поступали в *Disney*): положительного героя сделать намеренно красивым, отрицательного — уродливым, первого одеть в белую одежду, второго — в черную и т. д.

Эти риторические уровни присутствуют практически в любой видеоигре, но кроме них игры обладают еще одним риторическим уровнем — процедурным. И если вербальная риторика убеждает при помощи слов, а визуальная — при помощи образов, то процедурная — при помощи игровых механик, то есть задействуя сам игровой процесс.

Конечно, было бы не совсем верно говорить, что процедурная риторика имеет место *только* в видеоиграх. Так, мы постоянно встречаемся с ней в повседневном опыте. Один из примеров процедурной риторики — это обучение методом проб и ошибок. Мы пробуем, смотрим на результат, и если он нас не устраивает, пробуем еще и еще — до тех самых пор, пока у нас все не получится. По сути, этот принцип как раз и возведен в абсолют в видеоиграх. Ведь любая видеоигра — это совокупность процессов, определенным образом связанных цепочек причин и следствий, спаянных связей «если, то». Все, что мы можем получить из игры (включая идеи и смыслы, если они там есть), мы получаем через взаимодействие с такого рода игровыми механизмами. Пробуем так и эдак, чтобы понять, что именно пытается сказать игра и чему именно

она хочет нас научить. И хотя это не всегда пробы и ошибки — в конце концов, далеко не все игры построены на исправлении неудач, — общий принцип действительно схож. Ведь процедурная риторика — это убеждение через опыт. А видеоигры, как, впрочем, и реальная жизнь, — это и есть машины по генерации нового опыта. Вот только в отличие от реальной жизни видеоигры — это *безопасные* машины, позволяющие получить такой опыт, который в реальности либо просто невозможен, либо с продолжением жизни несовместим. Мы можем оказаться в космосе или в глубинах океана, на войне или в иных мирах, в телах людей иного пола или расы и даже узнать о том, каково это — быть животным или микробом, не говоря уже о возможности увидеть и испытать на прочность связи, которые от человека предельно далеки.

Таким образом, процедурная риторика призвана напомнить, что создавать игру как раз и означает создавать машину по производству нового опыта. Причем не просто опыта, но опыта самого игрока. То есть опыта, который останется с игроком после игры как часть чего-то, что было им пережито: ведь он не просто про кого-то почитал или на кого-то посмотрел, он *сам*, принимая решения и нажимая на кнопки, пережил все это.

В принципе, здесь вполне уместно вспомнить про концепцию кибертекста. Вообще видеоигры часто объясняют через интерактивность, будто бы забывая, что интерактивными являются далеко не только они. Например, интерактивным является гипертекст (что, конечно же, не превращает его в игру). Гипертекст — это особая форма организации текстового пространства, состоящего из множества автономных текстов, связанных друг с другом посредством ссылок. Он интерактивен, так как именно читатель выбирает, в какой последовательности и как он будет эти тексты читать. Неудивительно в этом смысле, что именно в гипертексте Орсет видел главного предшественника кибертекста. Можно даже сказать, что кибертекст — это такая форма гипертекста, в которой «читатель» вынужден нести ответственность за выбор, который совершает. Речь идет о том, что кибертекст (в отличие от гипертекста) принципиально необратим — его обратимость возможна лишь на метауровне, по типу загрузки уже пройденного места.

У игрока был выбор, он его сделал, теперь его ждут новые выборы, на старые же он теперь повлиять не может.

Это все довольно важно, ведь получается, что видеоигры возрождают саму возможность полноценного авторского высказывания. Это связано с тем, что автор создает не текст, но связанную систему текстов, внутри которой может путешествовать игрок, разгадывая ее подлинный смысл, заходя то с одной, то с другой стороны. Ведь в пределе игрок может не просто задуматься «а что было бы, если?» (именно этим приходится довольствоваться в случае литературы или кино), он может взять и проверить свою гипотезу на практике в самой игре. В этом смысле автор, передавая свою идею, может усилить ее, отдельно показав, почему альтернативные версии, по его мнению, несостоятельны. Это и делает возможным авторское высказывание, очищенное от возможных, но неверных читательских интерпретаций.

Но если задача автора — убедить, то задача читателя (игрока) — понять. И это понимание как раз и выстраивается на основе наброска гипотез, которые тут же — в реальном времени — могут быть проверены посредством ответной реакции игры. Так, в самом начале первого уровня *Super Mario Bros.* игрок встречается с хмурой гумбой. В принципе, если ничего не знать об этой игре и ее условностях, можно предположить, что к Марио идет его давний знакомый — просто он чем-то недоволен. Эту гипотезу можно тут же проверить, подойдя к существу. И если игрок это сделает, то сразу выяснит, что такая гипотеза неверна — ведь эта встреча мгновенно приводит к смерти героя. Это означает, что игрок должен отказаться от старой и предложить новую гипотезу: например, что все, что он встретит на своем пути, хочет причинить ему вред. Проверя уже эту гипотезу, он поймет, что она гораздо ближе к истине. Просто потому, что она куда совместимее с прохождением игры, нежели та, что была предложена изначально.

В этом смысле можно с ходу сформулировать одно из базовых правил понимания в видеоиграх: *мы понимаем ровно настолько, насколько не проигрываем; если же мы проигрываем, то мы просто чего-то не поняли.* Конечно, не во всех играх есть смерть, но игры без смерти, как правило, более сложны с точки зрения восприятия их ключевого

посыла. Поэтому, как бы ни ругали смерть в видеоиграх (говоря, что геймеры якобы могут забыть, что в реальной жизни они умирают), на деле это просто один из самых простейших способов отбраковки неверных интерпретаций. То есть смерть — это один из базовых (но, конечно же, не единственных) риторических приемов видеоигр.

Сказанное хорошо иллюстрирует игра Гонсало Фраски *September 12th: A Toy World* (2003). И хотя это очень простая браузерная игра, интересна она именно потому, что разработана исследователем видеоигр, как раз занимавшимся вопросом передачи сообщений в видеоиграх. Уже из названия ясно, что игра отсылает к тому, что случилось с миром после трагедии 9/11. Речь идет о войне с террором, в которой и предлагается поучаствовать игроку. Все здесь предельно просто и, главное, очевидно: игрок управляет прицелом (значит, надо по кому-то стрелять), по городу бегают как вооруженные люди в черной одежде, так и невооруженные в синей — понятно, что по первым стрелять нужно, а вот вторых лучше не задевать. Но самое интересное начинается уже в игре. Дело в том, что каждый «выстрел» — это на деле взрыв. У него приличная зона поражения, поэтому, как бы хорошо игрок ни прицеливался, помимо террористов, всегда будут убиты мирные жители (не говоря уже о разрушении домов). А так как между запуском ракет небольшое время всегда тратится на перезарядку, то игрок вынужден смотреть, что в это время происходит на экране. И дело не только в том, что он видит (убитые тела и разрушенные здания), но еще и в том, что слышит. К каждому убитому мирному жителю подбегают другие жители и начинают его оплакивать. Конечно, это не может не трогать игрока. И хотя поначалу он может убеждать себя в том, что это лишь необходимая жертва на пути к избавлению мира от террористической угрозы, со временем становится ясно, что это не так. Ведь после каждого акта оплакивания мирные жители встают, превращаясь в террористов. То есть еще мгновение назад их убивать было нельзя, теперь же их убивать нужно. И все это лишь потому, что главный убийца здесь — сам игрок. Именно он виноват в том, что террористов становится только больше. Ведь подобная стратегия борьбы с терроризмом — в чем и заключается авторский тезис Фраски — в корне неверна. Единственное правильное решение, которое

оставляет игроку автор, — выйти из игры. Ведь только так можно остановить этот цикл бесконечного насилия.

Конечно, это ангажированное высказывание. Фраска утверждает, что сама антитеррористическая кампания США и является на деле террористической. Но дело не в правоте или ошибочности его взглядов. Дело в том, что рассмотренная игра — это действительно полноценное авторское высказывание, которое достигается в первую очередь за счет тщательной проработки игрового процесса. Ведь главная особенность здесь — что именно игрок попробовал разобраться с терроризмом и в ходе *собственных* попыток понял, что так его не победить.

Однако после таких игр, как *The Path* (2009) или *The Stanley Parable* (2013), игра Фраски уже не кажется столь необычной и шокирующей. К концу 2000-х годов неотъемлемой частью видеоигровой культуры стало то, что поначалу было лишь академическим экспериментом. Кстати, Фраска — не единственный представитель академического знания, сыгравший такую роль. Помимо него особого упоминания заслуживают, например, Майкл Матеас — один из авторов нашумевшей *Façade* (2005), в которой была реализована поистине колоссальная свобода выбора, и Дэн Пинчбек, впоследствии создавший студию *The Chinese Room* и под руководством которого в 2008 году была выпущена первая версия *Dear Esther* — одна из игр-родоначальниц жанра симулятора ходьбы.

Как и в случае с людологией и MDA-фреймворком, нарративный поворот в *game studies* также совпал с поиском новых способов осмысления видеоигр в профессиональном сообществе, в котором как раз и фиксировались произошедшие изменения. И хотя MDA-подход уже не раз переосмыслялся и дополнялся, в данном случае я рассмотрю иную модель, получившую название SSM. Ее в 2017 году предложил Томас Грип, один из руководителей студии *Frictional Games* (*Penumbra*, *Amnesia*, *SOMA*).

SSM расшифровывается как Система (*System*), История (*Story*) и Ментальная модель (*Mental Model*). То есть, по мнению Грипа, видеоигры состоят именно из этих трех типов сущностей. Причем История и Система — это два принципиально равнозначных аспекта видеоигр (несложно заметить, насколько это контрастирует с людологическим MDA). Система состоит из двух компонентов — уже знакомых



нам механик и динамик, где динамики — это системы механик. То же и с Историей. Она подразделяется на мизансцену и драму: мизансцена — это элементарные компоненты истории (персонажи, локации, предметы), а драма — система этих компонентов (то есть то, как эти персонажи, локации и предметы связаны друг с другом в игре). То есть мизансцена — это аналог механик, а драма — аналог динамик. И действительно, по-настоящему удачная история также достигается за счет правильной балансировки базовых ее компонентов. Вместе Система и История порождают и выражают третий тип сущностей — Ментальную модель. Здесь также речь идет о двух компонентах: аффордансах и схемах. Аффордансы — это совокупность ожиданий, предубеждений и стереотипов, с которыми в игру приходит игрок; то есть это все то, с чем должен считаться разработчик, когда продумывает специфику механик и мизансцены. Схемы — это то, как в итоге должен скорректировать свои ожидания игрок при взаимодействии с игрой, то есть это ментальный ответ игрока на динамики и драму. Иными словами, игрок, увидев монстра в игре, скорее всего, предположит, что этот монстр опасен (это как раз касается аффордансов). Однако если этот монстр сам будет пугаться игрока, то игрок будет вынужден иначе схематизировать игровое пространство, подстраивая свои ожидания под игровые условности, что как раз касается схемы.

Конечно, я не хочу сказать, что *SSM* лучше, чем *MDA*. Просто нужно понимать, что *MDA* гораздо лучше подходит для анализа и описания классических игр, для которых история не столь значима, а вот *SSM* — для анализа игр современных. Просто различные игры диктуют различные способы их описания. Но, опять-таки, нарративный поворот, ровным счетом как и процедурная риторика с людогогерменевтикой, — это не возврат к нарратологии, но попытка разобраться со смысловым измерением самих игровых механик и систем. Игровые правила тоже говорят, они также не свободны от содержания и смысла. И если создатель игры этого не понимает, то он рискует попасть в ловушку так называемого людонарративного диссонанса, когда игровые условности и игровой нарратив окажутся противоречащими друг другу.



ГЛАВА ТРЕТЬЯ

---

# КРИТИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ ВИДЕОИГР



**В** принципе, вполне можно сказать, что в истории *game studies* было всего два этапа: людологический и постлюдологический. Если на первом доминировали обсуждения игровых форм и структур, то на втором стали обсуждаться самые разные вопросы, среди которых особое место занял принципиальный для видеоигр способ рассказывания историй. Вместе с тем на втором этапе случилось событие, настолько колоссальное по своей значимости, что в данном случае я рассмотрю его как отдельный — третий — этап.

Речь идет о крупном интернет-скандале, известном под названием Геймергейт. Это событие настолько значимо просто потому, что именно его стала обсуждать широкая общественность, до того, казалось бы, видеоиграми особо не интересовавшаяся. И действительно, когда в середине 2010-х годов интернет-пользователи перешли к активной онлайн- и офлайн-травле профеминистских видеоблогеров и журналистов (не говоря уже о ряде игровых разработчиц), проблему уже невозможно было игнорировать. И хотя вопрос подлинных причин и истоков Геймергейта вполне можно обсуждать и сегодня, одно несомненно: скандал вскрыл целый ряд негласных предубеждений, связанных с производством и потреблением видеоигр, и стал триггером для последовавших разговоров о необходимости изменения видеоигр и индустрии. Ключевой тезис этих разговоров заключался в том, что видеоигры не должны больше рассматриваться в качестве развлечения лишь для гетеросексуальных белых мужчин.

В принципе, основу для подобного противостояния (разнообразие против гомогенности) заложила уже казуальная революция. Именно благодаря казуальным играм вдруг выяснилось, что геймеров-женщин примерно столько же, сколько и геймеров-мужчин. Постепенно игры стали выходить все более разнообразными, причем не только потому, что все более разнообразными становились их игроки, но и потому, что все более разнообразными становились их создатели (речь об инди-революции). И хотя это все звучит вдохновляюще, на деле это лишь приближало неминуемый конфликт. С одной стороны, классические геймеры (сегодня часто именуемые хардкорными) начали чувствовать, что лишаются привилегированного статуса, — отсюда и уничтожительный смысл, который со временем в игровых кругах приобрело слово «казуал»; с другой — в крупные игровые проекты начали играть совершенно новые люди, которые мгновенно возмутились, насколько консервативно содержание этих игр. А так как эта новая группа стала требовать от игровых компаний идти в ногу со временем, то в этих возможных изменениях первая группа увидела главную угрозу для себя и своей идентичности — то есть элитной группы геймеров со статусом, которая, в отличие от «новичков», знает толк в хороших играх.

Как это обычно бывает, речь шла о взаимном непонимании. У аудитории хардкорных геймеров был замылен глаз, и они уже не замечали, насколько видеоигры в отдельных своих проявлениях несовременны. Многие вещи, к которым геймеры привыкли и которые в силу этой привычки просто не бросались в глаза, были заложены еще в 1980-е годы. У новой же аудитории не было той «школы», благодаря которой они могли мгновенно отделять ключевые аспекты игр. Это все приводило к тому, что иногда игры критиковались как бы «по обложке», пренебрегая содержанием.

---

**Таким образом, пока «новички» заявляли о проблемах, «старички» отрицали сам факт их наличия. А поскольку новая аудитория иногда придавала чрезмерное значение**

**самым побочным аспектам видеоигр, давняя старалась  
показать, что вся эта критика просто высосана из пальца.**

---

На деле проблемы, конечно же, были. Более того, в самых общих чертах (не касаясь отдельных моментов) правы оказывались именно критики. Так, в большинстве своем видеоигры действительно были ориентированы на гетеросексуальных белых подростков и мужчин, что проявлялось в пренебрежительном отношении к другим расам и довольно поверхностном рассмотрении женских персонажей лишь в качестве объекта мужских сексуальных фантазий. И хотя это не означает, что видеоигры пропагандировали расизм или сексизм, женские персонажи действительно в своей основе были слабыми и неспособными что-либо предпринять без спасителя-мужчины, которым в большинстве своем был именно белый герой. Более того, речь шла не просто о слабости женщин, но о том, что они лишь приз — вещь, которую можно заполучить в обмен на затраченные усилия. А так как видеоигры при создании предполагали мужской взгляд, то приз этот ожидаемо сексуализировался. То есть мужчина отправлялся в путешествие, по сути, с целью заполучить привлекательное женское тело — уже не говоря о том, что его, как правило, нужно было отобрать у другого мужского персонажа.

Конечно, у всего этого есть объяснение. В 1980-х годах не только графика была довольно примитивной, но и текста в играх практически не было. Создатели видеоигр были вынуждены выбирать самые простые и понятные всем истории, укорененные чуть ли не в мифологическом сознании. Спасение украденного женского персонажа (возлюбленной или будущей невесты) — одна из них. Но как показать, что этот персонаж действительно стоит затраченных усилий, если отношения и внутренний мир героев никак не отразить? Ответ довольно прост: изобразить этого персонажа привлекательным, чтобы уже по внешнему виду было ясно, что путешествие того стоит. А так как графика была примитивной, то приходилось делать упор на самые

поверхностные и прямолинейные аспекты женского гендера: длинные волосы, помада, бант, платье, грудь и т. д. Ведь в противном случае игрок мог просто утратить возможность отличать мужское от женского. Но вот в чем дело: пока выразительные средства видеоигр продолжали развиваться, принятые когда-то условности лишь обрastaли дополнительными деталями, в первую очередь связанными с особенностями женского тела. Поэтому нет ничего удивительного, что именно новая аудитория игроков, не взрослевшая вместе с играми эпохи *Nintendo* и не получившая иммунитет к их условностям, не смогла принять это как само собой разумеющееся — в духе «так просто принято», к чему нередко отсылали геймеры и игровые журналисты.

Мимо этих обсуждений не смогли пройти и университеты. Именно поэтому третий этап в истории развития *game studies* я связываю с особым запросом на обсуждение этих тем. И хотя их касались и раньше, после Геймергейта сюжеты, связанные с репрезентациями (то есть тем, как в видеоиграх отражены различные культуры, исторические периоды, сексуальные и этнические меньшинства и т. д.), получили особое прикладное значение. Ведь индустрия была заинтересована в поиске решений, позволивших бы уйти от самых разных форм дискриминации, неадекватной репрезентации и упрощения, которыми в силу самых разных причин не брезговали пользоваться игровые разработчики.

Все это привело к тому, что в *game studies* особую роль стали играть наработки в области критической теории, укорененные в марксизме и активно развиваемые в феминизме и постколониализме. Речь идет в первую очередь о так называемой критике идеологий — то есть критике того, что определяет сам ход наших мыслей, влияя на наше поведение и оценку происходящего. И действительно, все наши желания, стремления, интересы не созданы нами, но вложены в нас социокультурным контекстом: воспитанием, школой, телевидением и т. д. Это только кажется, что человек делает все сам, на деле это социокультурный контекст проявляет себя. А значит, человек не всегда виноват в том, что и как он делает, ведь он такой не сам по себе, но потому, что был сформирован благодаря определенной среде, в которой рос и развивался.

Взять, например, сексизм: дело ведь не в том, что мужчины сознательно угнетают женщин, а в том, что сексизм угнетает и мужчин, делая их несознательными (нерефлексивными) угнетателями. Мужчина даже может поддерживать феминистские идеи и при этом оставаться сексистом на уровне поведения и привычек — то есть вести себя так, как если бы у него было превосходство, как если бы его роль заключалась в покровительстве и защите, как если бы у него было право подарить женщине еще немножко прав. Неслучайно выходом из этой ситуации феминистки считают не борьбу с мужчинами, но борьбу с системой, которая как раз и производит асимметричные отношения между мужчинами и женщинами, в которой одни вынуждены занимать роль господ, а другие — рабов.

На первый взгляд это может показаться странным, но в случае видеоигр подобная критика идеологий действительно очень важна. Критическая теория нацелена на разоблачение так называемой *натурализации*, то есть процесса, при котором нечто искусственное выдает себя за нечто естественное. Так, сексист утверждает, что *в природе* женщины заложены определенный тип поведения, поэтому если она ему не следует, то она выступает против самого естества (ведь то, что не естественно, то *противоестественно*). Расист утверждает, что та или иная раса *по природе* своей обладает определенными преимуществами или недостатками. Антисемит — что евреи *от природы* наделены определенными негативными качествами. То есть все они в качестве союзника используют природу: *природой так заведено*, и не наше дело — вторгаться в ее основы, наше дело — сохранить ее в первозданном виде. Это и есть пример действия идеологии, которая натурализует, то есть делает природным тот или иной культурный взгляд. Причем делает это сугубо с целью подчинения одних людей другими, объясняя это якобы законами мироздания. Критика натурализации начинается с банальной констатации: ничего естественного нет, так как любое представление о природе обусловлено культурой.

И действительно, то, что мы считаем естественным сегодня, не считалось естественным несколько веков назад; те ценности, которые мы сегодня считаем вечными, появились в определенных условиях

в определенную эпоху. В конец концов, даже поддержание «естественной» заповедной среды требует огромных человеческих усилий и денежных инвестиций. То есть природа сфабрикована: то, что естественно, на деле искусственно. И когда мы это понимаем, то сразу начинаем понимать, что каждый раз, когда нам указывают на природу, нами хотят управлять; нам предъявляют определенную историческую конструкцию в качестве извечного норматива. Отсюда и позиция критиков: любая конструкция — особенно в случае, если она мешает определенным группам лиц нормально жить, — должна быть деконструирована (то есть разобрана), а затем собрана заново — уже на иных основаниях, менее травматичных для человечества в целом.

Для видеоигр это особенно важно просто потому, что в любой цифровой игре имеет место подобная натурализация. И действительно, в настольные игры с ходу играть не получится. Прежде чем начать играть, нужно изучить правила. То есть настольные игры, как и телесные, не скрывают своей искусственности и сконструированности. Мы понимаем, что это определенные условности (их от игроков никто не скрывает), которые надо принять, чтобы игра вообще состоялась. Но если взять видеоигры, то правила в них функционируют по принципу черного ящика. Нам не надо ничего изучать, нам просто надо начать играть. Вся внутренняя математика и закономерности скрыты от глаз игрока, поэтому их идеологическая критика оказывается гораздо более трудной. Кроме того, нельзя забывать, что влияние идеологии тем сильнее, чем менее очевидна специфика ее работы. И если правила в телесных и настольных играх можно сравнить с общественным договором (люди собрались, договорились и лишь затем стали играть, отдавая себе отчет, что можно, а что нельзя), то правила в видеоиграх можно сравнить с физическими законами (мир просто так устроен, ничего с этим не поделаешь). Если в настольных играх запрещенное крайне нежелательно (за нарушениями следуют санкции), то в видеоиграх «запрещено» просто значит «невозможно». А так как каждая видеоигра — это, по сути, самостоятельный мир, делающий возможным определенный тип опыта, с которым игрок будет жить в дальнейшем, то важно не забывать, что за устройством любого такого мира



стоят предубеждения, стереотипы и верования (порой ложные и даже опасные) реальных людей. Следовательно, видеоигры просто не могут быть свободными от идеологий, действия которых нужно вскрывать как минимум ради демонстрации — чтобы было ясно, что все необязательно ровно так, как это нам преподносят в той или иной игре.

В качестве примера можно рассмотреть довольно яркий слешер от *Grasshopper Manufacture* *Killer is Dead* (2013). Создатели игры решили сделать героя более глубоким, добавив ему романтических связей — параллельно с несколькими девушками в разных уголках планеты. Игрок мог не ходить на эти свидания, но тогда он не получил бы дополнительные внутриигровые предметы. Чтобы их получить, нужно прокачать отношения до максимума с каждой из героинь. В принципе, ничего вопиющего в этом нет. Но оно возникает в самом игровом процессе. Так, свидания строятся по следующему принципу: игрок должен копить возбуждение (это специальная шкала), рассматривая пикантные части женского тела, пока сама девушка на него не смотрит. Если он справляется с этим заданием, то девушка предлагает сделать ей подарок (их нужно покупать в специальном внутриигровом магазине за очки, накопленные в основной игре). Если подарок девушке нравится, то свидание считается удачным.

Но вот в чем дело: если поначалу может показаться, что подарки нужно дарить, ориентируясь на внутренний мир героинь, то затем — после получения специального предмета «очки жиголо» (позволяющего не только смотреть сквозь женскую одежду, но и читать их мысли), — игрок может узнать, что ни одна девушка ничего конкретного никогда не хотела. К ней просто приставлен случайный генератор, ежесекундно выдающий новый предмет из списка. Чем ближе к этому предмету герой, тем удачнее его выбор и тем больше счастья от него получит женский персонаж. И хотя сама игра действительно неплохая, мы видим, как в ней воплотился один из самых вопиющих стереотипов о женском гендере, заключающийся в том, что женщины просто не знают, чего хотят. То есть у них нет никакой субъективности, они ведомы мужчиной, и все их существование сводится лишь к тому, чтобы улаживать последнего. Даже сама идея, что эти романтические

линии были введены для создания дополнительной глубины главного героя (так это объясняли создатели игры в ответ на мгновенно возникшую критику), показывает, что значение девушек в игре сугубо второстепенное. Через них себя выражает мужчина, сами же они не способны никак себя проявлять, кроме как писать ему сообщения, прося наконец-то к ним приехать. То есть их существование оказывается принципиально зависимым, они вечно ждут мужчину, без которого их существование не полно.

Вскрывать такие вещи крайне полезно. Ведь в тот момент, когда мы их замечаем, сразу же становится ясно, что таких вопиющих идеологических убеждений легко избежать. Нужно просто подумать: как спроектировать игровую систему, чтобы в нее не закрались стереотипные взгляды, способные кого-то задеть и оскорбить? Ведь это действительно странно, что женский персонаж в игре (просто по инерции, без какого бы то ни было сознательного решения или авторского замысла) может оказаться придатком к мужчине, араб автоматически стать террористом, а русский — иметь проблемы с алкоголем.

Таким образом, рефлексивность, осознанность и ответственность — это и есть то, в чем сегодня нуждается индустрия и с чем готов работать академический мир, реагируя на вызовы времени. Ведь ученые вполне привыкли быть внимательными не только к тому, что говорится в произведениях, но и к тому, что в них проговаривается — даже если сами авторы (в данном случае разработчики) не хотели сказать ничего подобного.

## **ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ**

---

# **НА ПУТИ К НОВОМУ ПОНИМАНИЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ**



**В** современном академическом мире есть целый набор тем, которые хотя и связаны с *game studies*, в целом существуют вполне автономно — в силу того, что центральную роль в них играют специалисты из других областей, опирающиеся на *game studies* лишь при необходимости. В первую очередь это касается *game based learning* и геймификации. Первое направление отсылает к изучению того, как можно и нужно применять видеоигры в образовании и как их нужно проектировать. То есть *game based learning* — это один из самых популярных разделов в довольно широкой области исследований так называемых *серьезных игр*, то есть игр, созданных не для развлечения. Второе — как использовать приемы из видеоигр в самых разных сферах для вовлечения и удержания сотрудников и клиентов. То есть первое возникло на пересечении геймдизайна, педагогики и исследований образования, второе — на пересечении геймдизайна с теорией и практикой менеджмента.

В настоящей главе речь пойдет о геймификации. Особый разговор о ней нужен хотя бы потому, что о геймификации сегодня много говорят, но делают это на довольно поверхностном уровне. Как минимум совсем не учитывают ее истории, что в итоге приводит к смешению старых и новых геймификационных подходов, лишь запутывающему тех, кто хочет всерьез разобраться. То есть задача настоящей главы заключается в том, чтобы понять, чем же сегодня является геймификация и какой на деле у нее потенциал. Ведь только так можно избавиться от ряда досадных предубеждений, вновь и вновь всплывающих в литературе.

Впервые термин «геймификация» предложил в 2002 году британский разработчик видеоигр Ник Пеллинг, запустивший небольшой стартап по применению игровых технологий в корпоративных сервисах. То есть когда видеоигры заняли прочное место в человеческой культуре, сами разработчики стали понимать, что им есть что предложить вовне. Правда, в тот момент еще не до конца было ясно, кому все это нужно предлагать. Поэтому, несмотря на инновационность, проекту не удалось привлечь к себе должного внимания, и на несколько лет термин выбыл из употребления.

В 2008 году о геймификации заговорили вновь. Правда, это было не возвращение к идеям Пеллинга, но новое рождение термина в новом контексте. Причем если в 2002 году разговор о геймификации начал представитель игровой индустрии, то в 2008-м его инициировали уже представители бизнес-среды. Они поняли, что стремительное развитие смартфонов и казуальных видеоигр, массово переключивающихся из интернета на экраны мобильных гаджетов, может открыть целый спектр новых возможностей в области маркетинга и программ лояльности.

Именно в 2008 году, по сути, и началась история геймификации, о которой к 2010-му говорили уже применительно к самым разным профессиональным средам и областям: не только к маркетингу, но и к образованию, здравоохранению, туризму, рекламе и т. д. Самые популярные и известные фигуры здесь — Гейб Зикерманн, в 2010 году выпустивший первую книгу о геймификации, и Кевин Вербах, в 2012 году впервые прочитавший курс по теме на платформе *Coursera* (к настоящему моменту на него записалось уже более 90 тысяч человек). Цитирование и упоминание работ этих авторов до сих пор встречается довольно часто, однако сразу хочется предостеречь: на сегодня большая часть их идей (особенно та, что представлена в ранних работах) является скорее наивной. Первая половина 2010-х годов — это период чрезвычайно оптимистичного и совершенно не критичного взгляда на геймификацию и ее возможности. Тогда казалось, что геймификация и есть тот недостающий инструмент, который сможет решить любую проблему, так или иначе связанную с отсутствием необходимого уровня мотивации и вовлеченности у сотрудников и клиентов.

Идея за этим стояла крайне простая: люди не хотят учиться, работать или заботиться о своем здоровье, зато они с радостью играют в видеоигры. То есть получается, что игры действительно дают людям то, чего больше не дает им реальность. Подробно этот сюжет разобрала известная исследовательница и разработчица видеоигр Джейн Макгонигал в своей книге «Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир». Так, по ее убеждению, реальность слишком проста — по-настоящему интересных задач в ней крайне мало; она угнетает, не позволяя в полной мере раскрыть свой потенциал; она непродуктивна — как правило, мы вообще не понимаем, к чему ведут наши труды; она безнадежна — мы лишены права на ошибку, поэтому в большинстве случаев предпочитаем ничего не делать, лишь бы не рисковать; она не способствует укреплению социальных связей — в реальности мы часто чувствуем себя одиноко; она заунывна — жизнь не похожа на большое приключение, в котором нам отведена особая роль, — и труднодоступна — в реальности слишком много того, чего мы никогда не сможем достичь.

В видеоиграх все по-другому: мы оказываемся участниками эпического путешествия, в котором не только можем победить, но и понимаем, что с каждым шагом становимся ближе к победе. И действительно, видеоигры, в отличие от реальности, пронизаны оптимизмом: мы знаем, чего от нас ждут, знаем, что нужно делать, понимаем, что ошибка — это неотъемлемая часть процесса освоения игры, а победа принципиально достижима. Иными словами, игры учат простой вещи: если что-то не получается, то надо просто приложить дополнительные усилия — лучше подготовиться, потренироваться, — ведь нет такого препятствия или «босса», которого нельзя было бы одолеть. И вот именно эта вера в собственную победу (так называемое чувство эпической победы, или *epic win*) оказывается тем самым недостающим звеном, которое могло бы помочь изменить современный мир в лучшую сторону или как минимум вернуть ему утраченный смысл. Ведь видеоигры — это и есть пространство смысла (бессмысленных действий там практически нет). И это при том, что любая видеоигра — это рутинная, однотипная деятельность, которую нужно повторять вновь

и вновь. Тем не менее за годы существования видеоигр и игровой индустрии разработчики научились делать так, чтобы рутина приносила удовольствие. И вот эти наработки игровых разработчиков апологеты и теоретики геймификации предложили использовать по ту сторону видеоигр, поначалу считая, что самого факта добавления простейших игровых механик в учебу или на производство уже будет достаточно, чтобы вернуть человеку мотивацию к действию.

Примерно с таким же оптимизмом на первых порах о геймификации заговорили и ученые. И хотя со временем этот оптимизм поугас (пораньше, чем у профессиональных геймификаторов), именно академическое сообщество предложило самое известное и до сих пор используемое определение геймификации. Так, уже в 2011 году Себастьян Детердинг, возглавивший со временем международную сеть исследователей геймификации *The Gamification Research Network*, определил ее как «использование элементов геймдизайна в неигровых контекстах»<sup>48</sup>. Это был крайне важный шаг, так как до этого геймификацию отдельно определяли под каждый контекст. Например, тот же Зикерманн определял ее как «использование идей из игр, программ лояльности и поведенческой экономики для привлечения аудитории»<sup>49</sup>. То есть речь принципиально шла о маркетинге. Детердинг же впервые предложил общую рамку, исходя из которой любая сфера представляла как потенциально геймифицируемая. Более того, его определение решало еще одну задачу: отделяло геймификацию от области серьезных игр. Так, Детердинг выделял игровые (собственно игры) и неигровые контексты (образование, фитнес, HR и т. д.). Если неигровое начало проникает в игру, то речь идет о серьезных играх — например, образовательных или деловых, — если же игровое начало проникает в неигровую сферу, то о геймификации. Иными словами, если в первом случае именно игра является фигурой, а неигровой аспект — фоном (это вполне себе привычная видеоигра,

<sup>48</sup> Определение дано в статье «От элементов геймдизайна к игровости: определение геймификации» (*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification»*).

<sup>49</sup> Цитата из книги Зикерманна и Линдера «Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов».



просто она подчинена внешним, неигровым целям), то во втором фигурой является уже неигровая деятельность, фоном же — игровой аспект (человек делает то же, что делал ранее, например работает или учится, просто теперь это напоминает игру).

С исторической точки зрения это действительно важное событие, однако сразу хочется отметить, что сегодня это определение скорее мешает, чем помогает. Основной его недостаток в том, что сегодня, забыв об изначальных интенциях автора, его одновременно используют и слишком широко, и слишком узко. Слишком широко, так как под геймификацией нередко понимается в том числе процесс внедрения серьезных игр — то есть, несмотря на изначальную идею Детердинга, под той же геймификацией школьного образования сегодня зачастую понимают и использование образовательных игр на тех или иных конкретных уроках. Слишком узко, так как о геймификации говорят лишь применительно к неигровым контекстам, забывая, что и игровой контекст также может быть геймифицирован — и дело не только в очках и наградах для *PlayStation Network* или *Steam*. В конце главы я еще вернусь к тому, как следует понимать геймификацию, учитывая эти недостатки. Сейчас же рассмотрим, за что вообще ее стали критиковать. Ведь именно критика позволяет разделить историю геймификации на две основные части: докритическую (наивную, оптимистичную) и посткритическую (рефлексивную, взвешенную). То есть критика вовсе не прозвучала в пустоту, но как раз и стала тем импульсом, повлиявшим на изменение общего подхода к созданию геймификационных систем.

В принципе, за годы своего существования критика геймификации не сильно изменилась. Начиная с 2011 года, когда Йен Богост выступил со своим нашумевшим докладом «Геймификация — это чушь собачья» (который прозвучал на Уортоновском геймификационном симпозиуме, организованном Вербахом), критика стала указывать на то, что геймификация — это просто новая форма эксплуатации и манипуляции. То есть основная идея заключается в том, что в геймификации мы имеем дело с неявной, скрытой формой контроля, позволяющей реализовывать интересы тех, кто ее внедряет (конечно же, против тех, кого

в итоге геймифицируют). И действительно, хотя геймификаторы и обещают, что благодаря геймификации заказчик сможет добиться повышения эффективности и продуктивности сотрудников (ну или, например, роста лояльности клиентов), на деле это означает, что последние станут больше работать, но при этом не будут больше получать или, напротив, будут больше тратить, не всегда что-то приобретая. И какие бы замечательные слова ни использовали апологеты геймификации (например, что они помогают сделать человека более счастливым, разрядить атмосферу или вернуть рутине утраченный смысл), на деле постоянно звучащее «повышение мотивации» означает лишь одно — *изменение поведения*. То есть нужно, чтобы человек стал вести себя лучше и правильнее, чтобы он воплощал идеалы компании или бренда. И вот в этой идее изменения (или даже исправления) человеческого поведения критики геймификации и усматривают тот самый манипулятивный момент. Ведь, как выясняется, никто не хочет никого делать счастливым, просто все понимают, что ощущение счастья ведет к повышению эффективности и продуктивности. То есть счастье — это средство, а вовсе не цель. И именно это счастье и эксплуатируется в современном капитализме в целях дальнейшего угнетения населения.

Несмотря на яркость и в целом привлекательность такого разоблачения, к геймификации в современном ее виде оно применимо с трудом — по крайней мере, если рассматривать ситуацию в целом. На эту критику теории и практики геймификации постарались ответить во второй половине 2010-х годов, что как раз ознаменовало переход к посткритическому периоду в ее истории. Другое дело — первая половина 2010-х. Наиболее распространенной в первые годы существования геймификации была так называемая *PBL*-геймификация — модель, построенная на основе трех базовых игровых элементов: очков (*points*), бейджей (*badges*) и рейтингов (*leaderboards*). Конечно, были предложены и более простые подходы, построенные, например, вокруг только очков или только бейджей; сегодня их пренебрежительно называют *пойнтификацией* и *бейджификацией*. Но именно *PBL* на первых порах стала своего рода канонем. И действительно, три указанных элемента формируют вполне устойчиво работающую систему:

бейджи дают понять, чего можно добиться; очки указывают, насколько ценны те или иные действия; рейтинги отмечают вклад каждого, сравнивая и сопоставляя пользователей между собой. В итоге получается система не только количественной (очки), но и качественной обратной связи (бейджи, награды, достижения) с фокусом на социальной составляющей (рейтинги). И хотя в самих по себе этих элементах нет ничего плохого, *PBL*-геймификация в целом подпадает под озвученную критику. Ведь она основывается на крайне наивном предположении, будто простого добавления внешнего стимула по типу наград или начисления баллов достаточно, чтобы менять поведение людей. То есть *PBL*-подход, по сути, был укоренен в самой примитивной версии бихевиоризма, в рамках которой всем внутренним, что есть в человеке (его переживаниями, желаниями и интересами), можно пренебречь, сведя его к набору внешних поведенческих проявлений. Отсюда и критика: геймификаторы, основываясь на связке «стимул — реакция», по сути, просто дрессируют людей, прививая им нужные привычки (в духе «сделал правильно — получил награду»).

Во второй половине 2010-х годов ситуация изменилась. И дело не просто в том, что критиков наконец-то услышали (хотя их и услышали); гораздо более важным было то, что ограниченность такого рода геймификационных решений наглядно продемонстрировали научные и не только исследования.

---

**Так, сегодня хорошо известно, что *PBL*-геймификация работает, во-первых, только в краткосрочных проектах; во-вторых, только там, где уровень вовлеченности в процесс и без геймификации достаточно высок.**

---

В целом же такая геймификация быстро приедается, и даже если на первых порах она позволяет получить нужный результат, то довольно быстро активность затухает, а элемент внешнего принуждения

выходит на первый план. Таким образом, есть все основания считать, что тревога по поводу дрессуры и манипуляции как минимум преждевременна. В конце концов никого приручить так и не удалось. А вот как быть дальше — об этом и стали думать теоретики и практики геймификации. И раз уж критика особенно отмечала игнорирование внутреннего мира человека, то именно этот аспект и был взят за основу на новом этапе развития геймификационных систем и решений.

Особого упоминания здесь заслуживают такие авторы, как Макгонигал, Анджей Маржевский и Ю Кай Чоу. Так, Макгонигал в своем проекте *Superbetter* показала, как можно использовать приемы игрового мышления с целью *самоконтроля* и *самотерапии*. Ключевое место в такой геймификации занимает постижение себя и забота о себе, так что об угнетении и дрессуре здесь едва ли можно говорить без кавычек. Маржевский строит свою геймификацию не только с учетом теории самодетерминации<sup>50</sup> — самой популярной после теории потока Чиксентмихайи психологической теории, активно используемой в исследованиях геймификации и геймдизайна, — но и с особым фокусом на типологию игроков<sup>51</sup>. То есть современный геймификатор не только учитывает разные потребности, но и помнит, что нет и не может быть одинаковых людей, особенности которых должны быть учтены при проектировании геймификационной системы. Наконец, Ю Кай Чоу разработал собственный инструмент, так называемый октализ<sup>52</sup>, основной задачей которого является создание оптимального эмоционального фона. То есть геймификатор должен понимать, как работают

---

<sup>50</sup> Согласно этой теории, каждый человек стремится реализовать три главные потребности: быть в достаточной мере автономным (иметь возможность самому принимать решения), сопричастным (чувствовать себя частью того или иного сообщества) и компетентным (быть лучшим хотя бы в чем-нибудь).

<sup>51</sup> Самой распространенной моделью типологии игроков до сих пор является типология, предложенная в 1980-х годах Ричардом Бартлом (речь о киллерах, накопителях, социальщиках и исследователях).

<sup>52</sup> «Октализ» подробно разбирается в его книге «Работающая геймификация: по ту сторону очков, бейджей и лидербордов» (*Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*).

человеческие эмоции и каких именно эмоций недостает в том или ином конкретном случае или на том или ином этапе.

Таким образом, современные подходы к геймификации в самом деле отличаются от более ранних. Они не только более гибкие и пластичные, но и в гораздо большей степени ориентированы на человека и его опыт. Именно поэтому я и предлагаю немного иное определение геймификации. Ведь «использование элементов геймдизайна в неигровых контекстах» не только запутывает, смешивая геймификацию с серьезными играми, или сбивает с толку, ограничивая геймификацию неигровыми контекстами; оно еще и не объясняет, о каких именно элементах идет речь.

В общем виде мое определение звучит так: *геймификация — это методология работы с человеческим поведением за счет использования средств и приемов игрового мышления*. Центральная идея здесь в том, чтобы включить в геймификацию то, за что ее обычно ругают. Ведь это действительно новый подход к воспитанию, обучению, погружению, удержанию. И хотя определенная опасность здесь вполне имеет место, нужно понимать, что в тех областях, в которых внедряют геймификацию (а это главным образом образование и лишь затем управление, здоровье и туризм), от нее действительно будет больше пользы, чем вреда, — при условии, конечно, что сами эти системы окажутся адекватно спроектированы. В конце концов, что плохого в том, чтобы достойно выполнять свою работу, продуктивно учиться или заботиться о собственном здоровье? Люди ведь и так все это делают, просто геймификация поможет им делать это лучше. И хотя геймификацию также можно попробовать использовать во вред, есть все основания полагать, что в ближайшие годы именно этический аспект ее применения станет одним из наиболее обсуждаемых и значимых.

В любом случае, чтобы геймификация не смешивалась с дрессурой и манипуляцией, исходное определение можно дополнить: *геймификация — это методология использования приемов игрового мышления с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона*. Конечно, такое определение тоже можно трактовать бихевиористски, но речь совсем о другом:

геймификация (и это стало очевидно на втором этапе ее развития) — это в первую очередь инструмент фреймирования повседневной рутины. Чтобы то, что нам и так приходится делать, мы делали с большим воодушевлением и интересом. То есть ее задача — не заставлять, но помогать.

Наконец, остается последний вопрос: о каких приемах идет речь? Учитывая объем, отвечу максимально кратко: геймификация работает вовсе не с игровыми механиками и компонентами, но с *метаигровыми*. То есть геймификация — это не только полноценная методология работы с человеческим поведением, но и отдельный раздел геймдизайна, связанный с балансировкой и проектированием *метаигры*. Например, в той же *Space Invaders* (впрочем, как и в любой другой видеоигре после нее) есть не только игра, но и метаигра. И если игра заключается в уничтожении инопланетных захватчиков, то метаигра заключается в том, чтобы поставить рекорд. Таких метаигр много, и они спокойно переходят из игры в игру, не уничтожая целостность последних. Очки, уровни, деревья навыков, гильдии, достижения или виртуальный магазин — все это можно изъять из любой игры и добавить в любую другую, при этом последняя не лишится ни своего антуража, ни жанровой принадлежности. Зачем тогда их добавляют к играм? Ответ вполне ожидаемый: чтобы скорректировать поведение игрока, дав ему дополнительную мотивацию возвращаться к игре, видя в ней новые смыслы. То же делают и геймификаторы, когда дополняют метаигрой неигровую деятельность.

Конечно, все эти вопросы занимают особое место в рамках моих исследований в Лаборатории геймификации Сбера. В этой главе я лишь кратко их обозначил, следующую книгу планирую напрямую посвящать им.

**ГЛАВА ПЯТАЯ**

---

# **КОНТРГЕЙМИНГ**





**В** предыдущей главе я отметил, что именно бихевиоризм (как правило, не выраженный явно) дает основной повод для критики геймификации. Но дело в том, что бихевиористская оптика создает проблемы не только для геймификации, но и для геймдизайна в целом. Ведь чем занимается геймдизайнер? Чего он старается достичь за счет балансировки игры? Общеизвестный ответ: геймдизайнер старается сделать так, чтобы играть было интересно. Но зачем это делать? Чтобы игрок чаще возвращался в игру, больше проводил в ней времени, думал о ней, пока в нее не играет, и т. д. То есть геймдизайн также легко может быть описан в бихевиористских терминах. И действительно, геймдизайнера легко уподобить ученому-бихевиористу, а геймера — его подопытной крысе. В таком случае задача геймдизайнера заключается в том, чтобы соорудить замысловатый лабиринт (игровую структуру), а затем, правильно расставив ловушки и положительные подкрепления (своего рода кусочки сыра), помочь крысе пройти его по оптимальному маршруту, не заплутав и не заскучав. Такой образ постоянно напоминает о себе в докладах на разного рода индустриальных конференциях<sup>53</sup>: «мы сделали так-то, наша аудитория ответила так-то», «женской аудитории нужны такие-то механики, мужской — такие-то», «сделайте так, и аудитория начнет платить

---

<sup>53</sup> Подробнее это разбирается в статье Егора Соколова «Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх».

вдвое больше» и т. д. Все эти выводы, как правило, делаются на основе анализа поведения. И хотя в таких исследованиях нет ничего плохого (совсем наоборот!), призрак бихевиоризма бродит где-то рядом с культурой видеоигровой разработки.

Как и в случае с геймификацией, моя позиция довольно проста: бихевиоризм — это лишь одна из множества возможных позиций. В отдельных случаях она вполне может быть уместна, но считать, что это единственный вариант, — значит подпадать под власть той самой доминирующей идеологии, неявно отождествляющей практику геймдизайна с бихевиоризмом (в рамках которой весь геймдизайн начинает трактоваться как построенный на модели «стимул — реакция»). Но если не бихевиоризм, то что? Рассуждения об этом можно встретить даже у геймдизайнеров. Так, Джесси Шелл в своей книге «Искусство геймдизайна»<sup>54</sup> сетует на то, что бихевиоризм победил феноменологию — как он отмечает, «к сожалению для нас». И действительно, если бихевиоризм фокусируется на поведении, то феноменология — на осмыслении. Речь идет о том, что для бихевиоризма сознание — это черный ящик. Есть что-то на входе (определенный стимул) и что-то на выходе (определенная поведенческая реакция), а тем, что находится посередине (то есть процессом осмысления и обдумывания), вполне можно пренебречь. Феноменология, наоборот, стремится заглянуть в этот черный ящик. Ее интересует не только то, *как* человек поступает, но и то, *почему* он в итоге решает так поступить.

Конечно, можно предложить и другие подходы. Но сейчас дело не в этом. Важно понимать, что любая выбранная позиция подсвечивает одни аспекты, затуманивая другие. Бихевиоризм — не исключение. Причем его проблема не только в том, что он упрощает игроков (геймер — это принципиально пассивное существо, с которым можно делать все, что угодно, главное — правильно его подкреплять), но и в том, что он ограничивает потенциал геймдизайнерских решений. Ведь с точки зрения бихевиоризма геймдизайн — это крайне

---

<sup>54</sup> На русский язык она была переведена как «Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все».

нормативная среда. Есть правила успеха, которыми нужно пользоваться, и закономерности, которыми не стоит пренебрегать. Поэтому есть то, что делать нужно (потому что это работает!), и то, чего делать нельзя (пробовали — не выходит). И хотя все эти находки также важны, в настоящей главе я хочу обсудить различные практики сопротивления такому нормативному взгляду. В конце концов, игроки не обязаны вести себя так, как этого требуют от них разработчики, а разработчики вполне могут довериться своей интуиции и рискнуть — сделать такую игру, которая пойдет наперекор устоявшимся в индустрии нормам и стереотипам, носителями которых нередко являются издатели. Отсюда и название главы — *контргейминг* (ведь есть не только «правильные» игроки и разработчики, которые делают то, чего от них ждут, но и «неправильные» — то есть те, кто играет не по правилам).

Одним из самых ранних способов играть неправильно было использование читов. То есть намеренный «взлом» игры с целью получения от нее большего удовольствия, связанного в том числе с самой возможностью пройти игру, несмотря на нехватку соответствующих навыков. Речь идет, например, о том, чтобы сделать бесконечными продолжения или жизни, наделить себя бессмертием, получить возможность выбирать желаемый уровень или количество используемых ресурсов. Именно так *SimCity* или *The Sims* превращались в симуляторы дизайнера городской среды или интерьера. И правда, если у игрока бесконечное количество ресурсов, то почему бы не построить город или дом своей мечты, игнорируя любые геймплейные ограничения, вплоть до игнорирования геймплея вообще? Конечно, практика использования читов укоренена в практике реального взлома игр, связанного с хакерской культурой. Но уже это показывает, что игру можно использовать не по назначению: взламывать, практикуя собственные навыки понимания ее устройства, и пользоваться результатами такого взлома, делая возможным совершенно иной тип игрового опыта.

Но если хакер взламывает игру извне, то спидраннеры стараются взломать ее изнутри. Конечно, спидраннинг не всегда предполагает деконструкцию. Зачастую это просто максимально быстрое

прохождение игры на основе накопленных навыков ее освоения. Но иногда спидраннинг превращается в целенаправленный поиск слабых мест игровой программы, ее внутренних несовершенств и ошибок, позволяющих пропустить отдельные игровые фрагменты или уровни, переместиться ближе к концу, обезопасить себя от столкновения с основными трудностями и врагами (например, выпасть за пределы карты, чтобы мгновенно попасть в другой регион игровой вселенной, или застрять в текстурах, чтобы стать незаметным для врагов). Именно так в свое время была сломана *Pokemon Yellow* (1998), пройти которую удалось за ноль минут и ноль секунд, переместившись из самого начала игры в самый ее конец посредством серии контринтуитивных действий, приводящих игру к сбою.

Схожей в своем деконструктивистском посыле является и культура модов, то есть модификаций той или иной исходной игры посредством работы с ее кодом — зачастую за счет освоения соответствующего движка. То есть это тоже в каком-то смысле перестройка игры, но уже не только ради появления нового типа взаимодействия со знакомой игрой: что, например, случится, если в *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) добавить автомобили, сделать предметы разрушаемыми, а драконов заменить на современную технику? — но и ради появления нового игрового продукта, лишь сделанного на основе старой игры. Ключевую роль здесь сыграли небезызвестные *Id Software*, с которых, по сути, и началась экономика движков. Будучи равнодушными к хакерской этике, начиная с *Wolfenstein 3D*, вместе с каждой своей игрой *Id Software* выпускала и специальный редактор для создания уровней. В итоге делать игры смогли в том числе любители, профессионалы же смогли в разы ускорить процесс создания новых игр. Например, на основе движка, написанного *Id Software* для *Quake*, была создана *Half-Life*, среди дальнейших модификаций которой особенно выделилась *Counter-Strike* (2000), получившая статус самостоятельной игры.

Помимо читов, модов и спидраннинга есть и другой способ перестройки привычной игры, для которого совсем не нужно ее ломать. Речь идет о том, чтобы самому придумать игру, в которую играть. Например, решить, что основная задача в *Minecraft* заключается

в путешествии к границе мира или что *The Sims* — это симулятор маньяка, зазывающего к себе гостей, которые уже никогда не смогут вернуться домой. То есть идея в том, чтобы самому придумывать для себя игры, игнорируя цели, которые заранее заготовил разработчик.

В принципе, именно в этом ряду можно рассмотреть такие явления современной видеоигровой культуры, как внутриигровая фотография и машинима. В первом случае речь идет о том, что игрок путешествует исключительно в поисках наиболее удачных ракурсов для снимков, и это его собственная цель, а не цель, придуманная за него разработчиком. Во втором — что игрок, пользуясь инструментами, предоставленными игрой, снимает своего рода короткий фильм, не имеющий прямого отношения к основному игровому повествованию. И действительно, и внутриигровая фотография, и машинима — все это изначально низовая инициатива, которая лишь затем, по мере своего распространения, была замечена разработчиками и инкорпорирована в современную игровую продукцию. Так, первая известная машинима появилась довольно случайно. В силу популярности смертельных матчей *Id Software* добавила в игру *Quake* возможность записи матча, чтобы затем его можно было пересмотреть. Но геймеры воспользовались инструментом не по назначению: они сами срежиссировали постановочный видеоролик, которому дали название «Дневник кемпера».

Не менее значимым по своей функции является и жанр экстремально сложных игр, получивший название «мазокор». Дело в том, что это также яркая деконструкция привычного языка видеоигр. Те же *Trap Adventure 2* (2016) и *Cat Mario* (2007) — это игры, в которых игрок уже не может ничему доверять. Все основные клише и стереотипы игрового дизайна разом опрокидываются, обнажая, насколько они необязательны для создания увлекательных игр.

Все это показывает, что видеоигры не являются чем-то застывшим, раз и навсегда данным. Они меняются, адаптируются и развиваются. Причем происходит это не только из-за новых идей геймдизайнеров, но и из-за инициатив самих игроков. Ведь и те и другие знают, что видеоигры больше самих себя, что с ними всегда можно сделать что-то еще, раскрывая тем самым их новые грани и скрытые возможности.

В том числе такие, которые позволят в полной мере называть видеоигры искусством.

Конечно, разговор о видеоиграх как искусстве довольно многогранен. Существуют художники, вдохновляющиеся игровой эстетикой: например, уличный художник *Space Invader*, известный своими пиксельными мозаиками. Внутри медиа-арта можно выделить отдельное направление гейм-арта, представителем которого является, например, Кори Аркэнжел, в свое время представивший работу *Super Mario Clouds*. Кроме того, в культуре перформансов отдельно выделяют так называемые киберформансы — перформансы в виртуальных мирах. Как правило, речь идет о намеренно пацифистских проектах в радикально агрессивных игровых средах — по типу мода *Velvet Strike* для *Counter-Strike*, позволяющего оставлять в игровых локациях пацифистские граффити. Но все это скорее про современное искусство, нежели про видеоигры. Я же хочу затронуть область арт-игр. То есть именно видеоигр, претендующих на то, чтобы называться искусством, и в этом смысле противостоящих привычным способам производства и потребления видеоигр.

За последние два десятилетия написано немало творческих манифестов — по типу «Манифеста глубокой игры» Дыбовского, призывающего делать игры с целью нравственного перерождения человека, или «Манифеста искусства в реальном времени» от коллектива *Tale of Tales*. Но в данном случае наиболее показательным, на мой взгляд, является «Не-манифест», отражающий основной посыл движения не-игр, активность которого пришлась на самое начало 2010-х годов.

Не-игры — это общее название для видеоигр (в тот момент преимущественно «инди»), не вписывающихся в привычные классификации и при этом намеренно отстаивающих необходимость борьбы с игровыми стереотипами и клише. Это, например, игры от *The Chinese Room* (*Dear Esther*, «Хроники последних дней»), Дэвида Канаги (*Proteus*) или *Tale of Tales* (*The Graveyard*, *The Path*, *Bientôt l'été*). Все они намеренно отвергали то, что считали главной угрозой для видеоигр: соревновательность, возможность проигрыша, зависимость от цели. Именно поэтому они называли свои видеоигры не-играми. Ведь это совсем не то, что

приходит в голову, когда слышишь слово «видеоигра». Здесь не нужно стрелять или драться с боссами, это просто пространство чистого опыта, повод для размышления, вызов для геймдизайна. Примерно как и игры Дэвида О'Рэйли, например та же *Everything*, которую также хочется назвать не-игрой. И хотя не все эти авторы настаивали на том, что делают искусство, тем не менее именно эти игры стали образцовыми для области арт-игр. И, как мне кажется, у этого есть объяснение.

Дело в том, что все современное искусство принципиально рефлексивно. Это уже не просто попытка воспроизвести реальность, как это было в классическом искусстве, но скорее вопрос: чем должно заниматься искусство, если воспроизведение реальности — не его дело? Отсюда те бесконечные поиски, пронизывающие современную арт-среду. Ведь любой современный арт-объект — это в том числе размышления о границах и возможностях искусства. Если та или иная работа не провоцирует у своих зрителей мысль (в духе: если и это тоже искусство, то что же вообще такое искусство?), то едва ли она может быть названа искусством в полной мере. Примерно то же и с видеоиграми. И если мы размышляем не про гейм-арт, когда видеоигры — это лишь среда для самовыражения художника, но именно про арт-игры, то критерий искусства мог бы звучать примерно так: искусством являются те видеоигры, которые вынуждают нас задаться вопросом: «Неужели и это тоже видеоигра?» Именно такой вопрос в свое время спровоцировали не-игры, тем самым расширив арсенал возможных игровых приемов и средств. Но не-игры сегодня уже вполне себе игры. Большая их часть распознается в качестве очередного симулятора ходьбы. В этом смысле делать искусство означает быть на крае, на пределе — что означает нарушать правила, чтобы их создавать.





ГЛАВА ШЕСТАЯ

---

# МЕТАФИЗИКА ВИДЕОИГР



**К**ак я уже говорил выше, изначально *game studies* появились в Северной Европе. Конечно, это наложило свой отпечаток на исходный перечень обсуждаемых тем и используемых методов. В этом смысле неудивительно, что и в других регионах, где появлялись *game studies*, ситуация была такой же. Везде была собственная академическая (да и в целом интеллектуальная) культура, в которую встраивался новый сюжет. Российская ситуация не исключение. Но если в Северной Европе исходный контекст был связан с литературоведением, то в России интерес к видеоиграм возник внутри философии. Именно на философских факультетах (особую роль на первых порах здесь сыграли МГУ и СПбГУ) возникли первые группы по изучению и осмыслению видеоигр, со временем как раз и ставшие основными популяризаторами *game studies* в русскоязычном пространстве. Правда, только лишь популяризацией дело не ограничилось. Практически с самого начала это были оригинальные исследования, центральная особенность которых заключалась в их опоре на философские концепции и подходы. Таким образом, именно философский компонент может быть признан уникальной чертой исследований видеоигр в России. А раз так, то было бы странным этот компонент проигнорировать (особенно если учесть, что слово «философский» вынесено в подзаголовок настоящей книги).

Философский разговор о видеоиграх принципиально многогранен. Во-первых, мы можем оттолкнуться от наиболее общих философских дисциплин. В таком случае мы можем говорить об онтологии (что

такое видеоигры, как они устроены, какие элементы для них принципиальны), эпистемологии (какие концепции знания в них воплощены, на каких предубеждениях они построены, до какого предела можно на них влиять, не получая сдачи от технологий) или аксиологии видеоигр (какие ценности в них выражены, какие представления о добре и зле они содержат, какие политические мотивы в них обнаруживаются). Во-вторых, мы можем пойти от более частных дисциплин. В таком случае мы можем говорить не только об этике и эстетике видеоигр, но и в целом о философии некоего  $x$  (языка, культуры, политики, науки и так далее) применительно к видеоиграм. В-третьих, мы можем опереться на различные философские подходы. В таком случае мы будем иметь феноменологию видеоигр, герменевтику видеоигр, деконструкцию видеоигр, диалектику видеоигр и т. д. — не говоря уже о более частных случаях применения к видеоиграм основных постулатов марксизма, психоанализа, структурализма, аналитической философии сознания или плоских онтологий. Наконец, в-четвертых, мы можем пойти от проблем: например, в чем заключаются особенности видеоигровых пространства и времени, какую концепцию мира видеоигры воплощают, какую теорию субъекта они поддерживают, какие формы социальности создают и т. д.

Конечно, все эти аспекты невозможно охватить в данной главе. Именно поэтому я решил посвятить ее лишь тем сюжетам, которые лично я считаю *наиболее* философскими, или, лучше сказать, метафизическими — выходящими за рамки окружающего нас физическо-го мира. Ведь помимо того, что философия может быть использована для осмысления и описания видеоигр, сами видеоигры могут быть использованы для осмысления и описания мира.

---

**То есть философия видеоигр, как я ее понимаю, это не только  
(и не столько) применение философии к видеоиграм,  
сколько философия *самих* видеоигр, позволяющих  
переосмыслить себя и окружающую нас действительность.**

---

В таком случае философия видеоигр — это вовсе не раздел *game studies*, но автономная интеллектуальная программа (по крайней мере сейчас). Для *game studies* базовой посылкой является то, что видеоигры — это явление культуры. И хотя видеоигры можно рассматривать и как совокупность виртуальных миров, и как особого рода технологические устройства (машины опыта), решающее для *game studies* — то, что и то и другое имеет место в культуре. Следовательно, именно из нее все это и нужно объяснять. Ведь что, если не культура, может объяснить, почему те или иные виртуальные миры или игровые платформы устроены так, как они устроены? В принципе, это верное замечание. Однако подлинная философия или даже метафизика видеоигр начинается ровно в тот момент, когда мы от него отказываемся. То есть речь идет о том, чтобы перестать объяснять миры видеоигр через наш собственный, перестать рассматривать их в качестве производных, совершив тем самым акт радикальной их эмансипации.

Действительно, каждая видеоигра — это конкретный, особенным образом устроенный мир, существующий согласно имманентно присущим ему законам. Главное — это всегда *работающий* мир. Это не просто воображаемая конструкция, но реально действующая система, которую вполне можно изучать: предлагать гипотезы и затем их проверять, приближаясь к подлинному толкованию игрового мира. Причем речь не только о сложных играх с глубокой системой морали или характеристик персонажей — даже с «Тетрисом» дела обстоят ровно так же. В самом деле, мы сталкиваемся с неким миром. Он в достаточной степени упорядочен, у него есть верх и низ — возможно, стоило бы говорить о центре и периферии, но для этого стоило бы признать, что речь идет о силе гравитации. В этом мире существует портал, из которого в мир проникают разного рода объекты. Всего существует семь типов таких объектов, каждый из них может принимать четыре положения, причем только до тех пор, пока не коснется «нижней границы» мира или другого, уже застывшего объекта. Все эти объекты падают вниз, постепенно загромождая доступное (пустое) пространство. Это позволяет понять: мир существует лишь

в той мере, в какой в нем сохраняется пустота: ведь именно пустота дает пространство для проявления себя; если нет пустоты, то объект, лишь появившись в мире, мгновенно застывает. При этом речь идет не о любой пустоте, но лишь о горизонтальной. Пустые места по вертикали — это просто нереализованные возможности, напоминание, что можно было поступить иначе. Пустота же по горизонтали — и это главный философский тезис — это то же самое, что и полнота. Воплощая таким образом диалектический принцип, «Тетрис» демонстрирует, как целиком заполненная горизонталь исчезает, давая миру шанс продолжать свое существование. Но куда исчезает заполненное, реализованное? Возможно, туда же, откуда объекты затем приходят в мир. Если это так, то у мира есть изнанка, другая сторона. И «Тетрис» показывает, как между видимой и невидимой сторонами мира происходит обмен, циркуляция ресурсов: на другую сторону отправляется часть застывших объектов, возвращается же новый набор подвижных объектов, готовых реализовывать себя. Следовательно, кончается игра не просто из-за нехватки пустоты, но скорее из-за невозможности продолжения этого — в пределе вечного, но совсем не гарантированного — обмена.

Конечно, более сложные игры могут дать еще больше ресурсов для осмысления себя и мира вокруг. В играх всегда воплощены те или иные *конкретные* системы экономики, политики и общества, модели развития и эволюции, концепции человека и его потребностей, что, конечно же, позволяет лучше понять специфику всего этого относительно нашего мира. Ведь если мы понимаем, что каждая игра — это готовая, воплощенная метафизика, то мы волей-неволей приучаемся мыслить пластично, считаясь с тем, сколь различными могут быть миры, включая и наш собственный. Но все это — лишь первый, предварительный шаг на пути к полноценной видеоигровой метафизике. Следующий шаг поистине радикален: речь уже не о том, чтобы трактовать миры видеоигр как онтологически автономные (то есть не нуждающиеся в нашем мире для своего объяснения и осмысления), но о том, чтобы *наш мир трактовать как видеоигру*.

К сожалению, рассмотрение и подробный анализ гипотезы компьютерной симуляции<sup>55</sup> не входят в задачи книги, но речь идет именно о ней: *если наш мир — это компьютерная программа, то, судя по всему, это многопользовательская игра, персонажами которой* (возможно, не-игровыми) *мы и являемся*. Сам по себе такой взгляд, конечно же, нуждается в разъяснении, но в рамках разговора о метафизике *видеоигр* именно видеоигровое толкование компьютерной симуляции представляется вполне оправданным. Радикальность такого взгляда связана с тем, что с его точки зрения работы по геймдизайну и разработке видеоигр мгновенно приобретают метафизическое значение. Это скорее трактаты о правилах устройства мира, рецепты достижения успеха, пошаговые руководства к действию. Таким образом, подлинная метафизика видеоигр возникает тогда, когда философия и геймдизайн не только встречаются друг с другом, но соединяются вплоть до неразличимости, делая возможным единый метафизический взгляд: на устройство мира, пространство и время, бога и материю, а главное — на то, кем или скорее чем мы являемся и что нас ждет дальше.

Картину, которую можно обнаружить при таком анализе, едва ли можно назвать ожидаемой. Ведь если наш мир — это видеоигра (иными словами, если видеоигра является оптимальной моделью мира), то речь идет скорее о новой версии гностической метафизики. Ведь именно в гностицизме особую роль играл конфликт богов — старшего и младшего, подлинного и самозванца. В случае видеоигр подобное напряжение тоже имеет место: речь о напряжении между разработчиком и игроком. Они оба претендуют на божественный статус — оба занимают внешнюю по отношению к миру игры позицию, — но это не просто разные божества, речь о действительно гностическом различии. Один из них (игрок) должен сделать вид, как будто бы другого (разработчика) не существует, ведь именно на этом строится иллюзия, что сам мир возник лишь вместе с нажатием кнопки «начать игру».

---

<sup>55</sup> Всем заинтересованным советую обратиться к веб-странице, специально посвященной этому аргументу: [simulation-argument.com](http://simulation-argument.com).

В общем виде эту метафизику можно описать следующим образом. Мир игры (а значит, и наш мир) — это результат масштабной работы бога-творца с материей. В случае видеоигр материей является, как правило, игровая платформа — то, при помощи чего и на чем функционирует игровой мир. То есть в самом мире никакой материи нет: она, как и божество, внемирна. Плотность и непроницаемость объектов обеспечивается вовсе не материей, а цифровым кодом, работающим на определенном «железе», материи. Причем если бог отвечает за оформление за счет кода, то материя — за деформацию. Но не потому, что она все рушит, а потому что мешает идеям творца получить ровно такую реализацию, какую он изначально задумывал: материя сопротивляется, не позволяя хаосу в полной мере превратиться в космос; то есть любой мир — это всегда космос, но с изъяном, виной чему — материя, с которой творец не смог совладать. И хотя без материи никакой игровой мир (а значит, и наш мир) не возник бы, именно из-за материи он вовсе не такой, каким должен был быть по своей задумке<sup>56</sup>. Отсюда и концепция бога-творца: только то, что стремится всеми силами воплотить свою идею, может быть признано творцом. Одних идей в случае видеоигр недостаточно — они, как известно, ничего не стоят. Все дело в реализации. Лишь тот, кто делает мир, и есть творец. Поэтому о творце всегда можно судить по получившемуся миру; а значит, не творец позволяет понять мир, но мир позволяет понять творца. Но что это за мир? По сути, это мир со всеми своими возможностями, сценариями, проигрышами и победами, как бы свернутыми в единую точку. То есть мир бога-творца — это вся совокупность данных. В ней нет ни добра, ни зла, ни красоты, ни безобразия — если, конечно, не говорить о красоте самого порядка, самого кода, самой организации. И лишь иной бог, бог-самозванец (игрок) может исполнить мир, наполнив его смыслом и реализовав тем самым его потенциал. И действительно, если для бога-творца мир схлопнут в единую точку одновременно начала и конца, то лишь для бога-самозванца эта

---

<sup>56</sup> В этом моменте книга «Игродром» пересекается с другой моей книгой — «Во имя материи. Критические и метафизические исследования материи и материализма». Заинтересовавшимся советую обратиться к ней.



точка разворачивается в прямую, по которой он готов самоотверженно пройти. Бог-самозванец в таком случае — это скорее этическая фигура, а вовсе не предательская, как об этом говорит привычный гностицизм. Он не выше добра и зла, но внутри самих различий, заданных не им самим, но богом-творцом. Он принимает мир таким, какой он есть, и стремится довести его до завершения. В этом смысле контргейминг, описанный выше, отсылает скорее к демонам, а не к такого рода богам. Но, опять-таки, как и в случае с богом-творцом, второго бога также конституирует нечто иное: бог-творец зависим от реализации мира (превращения идеи в продукт через попытку подчинить себе материю), а бог-самозванец — от самого мира и тех принципов, на которых он построен. Сколько миров — столько не только творцов, но и богов-самозванцев. Именно поэтому теория творца нашего мира — не говоря уже о младшем боге, участвующем во внутримирных процессах, — может быть суммирована на основе анализа различных игровых миров вместе с практиками их создания (исследования опыта разработки) и разыгрывания (исследования опыта игры).

Конечно, может показаться, что это очень далекие разговоры, мало что проясняющие относительно игровой природы. Но я считаю, что это не так. Ведь именно такой ход мысли позволяет раскрыть поистине сакральное значение тех практик, в которые многие из нас вовлечены. Речь не только о практиках разработки, но и практиках игранья. Ведь геймдизайн — это действительно метафизическое предприятие. И хотя я затронул эту тему совсем вскользь и главное, конечно же, осталось не раскрыто (например, каково это — быть персонажем игры), будущие размышления в этом направлении помогут многое открыть и дополнительно выяснить. В том числе и то, что геймдизайн — это инструмент не только для осмысления, но и для изменения мира.

# ПОСЛЕСЛОВИЕ

---

**Н**есмотря на свою масштабность, настоящая книга — это только первый шаг. Не только для русскоязычного сообщества исследователей видеоигр, но и лично для меня. В конце концов, здесь я лишь знакомил читателя с самыми разными темами и сюжетами. Это лишь *путеводитель* по истории и теории видеоигр, предварительная карта новых, неизвестных ранее территорий. Каждая часть, а иногда и глава вполне могла бы превратиться в отдельную книгу, и именно в этом направлении я планирую двигаться дальше.

Во-первых, в рамках работы в Лаборатории геймификации Сбера я активно занимаюсь исследованиями геймификации, что на момент написания книги выливается в оригинальный подход к проектированию геймификационных систем. Думаю, что следующей книгой о видеоиграх будет именно книга о геймификации — причем не только о теории, но и практике. То есть это будет полноценная книга по гейм-дизайну, фундированная не только в академическом философском бэкграунде, но и в реальных научных исследованиях по теме (чего так недостает соответствующим книгам).

Во-вторых, я заинтересован в продолжении работы по истории видеоигровых форм и структур. Такого рода труды просто необходимы, ведь геймдизайн — это серьезная область, требующая серьезного разговора. Но чтобы такой разговор стал возможен, его нужно освободить от предрассудков, будто знатоком геймдизайна может быть *только* геймдизайнер — просто по факту занимаания определенной должности (мол, раз геймдизайнер, то знаешь все про геймдизайн;

ведь единственная школа — это личный опыт, все остальное — излишне). Я действительно убежден в том, что возможен и научный геймдизайн. Но на этом пути еще многое предстоит сделать.

В-третьих, я хочу издать книгу о философии Хидео Кодзимы. В 2017 году я уже прочитал полноценный курс на эту тему, но не остановился на этом. Я продолжаю собирать материал и уверен, что эта книга действительно будет первой в своем роде. В конце концов, к настоящему моменту еще никто из создателей видеоигр в качестве философа не рассматривался.

Наконец, я работаю над масштабным проектом по истории и теории ужаса в видеоиграх. Это еще один личный интерес, пересекающийся с моими сугубо философскими поисками. Так что это будет книга на стыке философии, геймдизайна и истории видеоигр.

Конечно, это не все проекты, которые я веду в области исследований видеоигр, и тем более не все проекты, которые меня занимают. Но в послесловии, как мне кажется, говорить нужно именно об этом. Ведь «Игродром» — это первая, но далеко не последняя книга подобного рода. Продолжение следует...

# БИБЛИОГРАФИЯ

---

- Богост Й. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. № 1 (103).
- Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М., 2015.
- Витгенштейн Л. Философские исследования // Философские работы. Часть I. М., 1994.
- Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
- Донован Т. Играй! История видеоигр. М., 2014.
- Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М., 2014.
- Исмукова Я. Вне игры: о Машиниме и новой образности // Новое литературное обозрение. 2019. № 4.
- Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007.
- Костер Р. Разработка игр и теория развлечений. М., 2018.
- Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М., 2018.
- Макгонигал Дж. Superbetter (Суперлучше). М., 2018.
- Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. К., 2004.
- Муждаба А. Попробуй повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица // Новое литературное обозрение. 2019. № 4.
- Муждаба А. Newsgames: или игры, или новости // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб., 2016.

- Муждаба А., Царев А. Воспитание «Тетрисом»: к идейным основам советской компьютерной игры // Социология власти. 2020. № 3.
- Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! М., 2019.
- Перрон Б. Silent Hill. Навстречу ужасу. М., 2020.
- Подшибякин А. Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks. М., 2020.
- Ранер Х. Играющий человек. М., 2010.
- Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр. М., 2006.
- Сабиров В. Игра в цифры: как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше. М., 2020.
- Савченко А. Игра как бизнес: от мечты до релиза. М., 2020.
- Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. 2015. № 1 (103).
- Салин А. Процедурная герменевтика: как мы понимаем видеоигры? // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб., 2014.
- Скалли-Блэйкер Р. Спидраннинг: отточенная практика. Сквозь пространство с Мишелем де Серто и Полем Вирильо // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб., 2016.
- Скоморох М. Мазокор: наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб., 2016.
- Скоморох М. Перформансы в онлайн-играх: к вопросу об отношениях между видеоиграми и искусством // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб., 2014.
- Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх // Логос. 2015. № 1 (103).
- Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М., 2017.
- Харрис Б. Дж. Консольные войны: Sega, Nintendo и битва, определившая целое поколение. М., 2015.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2011.
- Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания. М., 2011.

- Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. М., 2019.
- Шефф Д. Game Over: как Nintendo завоевала мир. М., 2014.
- Шрейер Дж. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. М., 2019.
- Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.
- Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1 (103).
- Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению. СПб., 2012.
- Aarseth E. Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, London, 1997.
- Baer R. Videogames: In the Beginning. Springfield, 2005.
- Bartle R. MMOs From the Inside Out. The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games. NY, 2016.
- Bogost I. How to Do Things with Videogames. Minneapolis, London, 2011.
- Bogost I. How to Talk About Videogames. Minneapolis, London, 2015.
- Bogost I. Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge, London, 2007.
- Bogost I. Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism. Cambridge, London, 2006.
- Chou Y.-K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Fremont, 2015.
- Cogburn J., Silcox M. Philosophy Through Video Games. NY, London, 2009.
- Crawford C. The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer. NY, 1984.
- Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nack L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification” // MindTrek'11, September 28–30, 2011, Tampere, Finland.
- Dillon R. The Golden Age of Video Games. The Birth of Multi-Billion Dollar Industry. London, NY, 2011.
- Donovan T. It's All a Game. The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan. NY, 2017.
- Dyer-Whiteford N., de Peyter G. Games of Empire. Global Capitalism and Video Games. Minneapolis, London, 2009.

- Fink E. *Play as Symbol of the World and Other Writings*. Bloomington, Indianapolis, 2016.
- Frasca G. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. 2007.
- Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: a formal approach to game design and game research // *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, Vol. 4. The AAAI Press, Menlo Park, CA, 2004, July 25–26.
- Jones S. *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. NY, London, 2008.
- Juul J. *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, London, 2010.
- Juul J. *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge, London, 2019.
- Kent S. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon — The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. NY, 2001.
- Laurel B. *Computers as Theatre*. Cambridge, MA, 1991.
- Mäyrä F. *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. L.A., L., New Dehli, Singapore, 2008.
- Montfort N., Bogost I. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, London, 2009.
- Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, 1998.
- Provenzo. *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA, 1991.
- Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, London, 2004.
- Sutton-Smith B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, London, 1997.
- Švelch J. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA, 2018.
- Trefry G. *Casual Game Design. Designing Play for the Gamer in All of Us*. Boca Raton, 2010.

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ БЕСТСЕЛЛЕР. ГЕЙМДИЗАЙН

**Ветушинский Александр Сергеевич**

**ИГРОДРОМ**

**Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре**

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*  
Руководитель направления *В. Обручев*  
Ответственный редактор *Е. Горанская*  
Научный редактор *А. Салин*  
Литературный редактор *Е. Руссиян*  
Младший редактор *Ю. Ключина*  
Художественный редактор *Е. Гузнякова*  
Компьютерная верстка *Э. Брегис*  
Корректоры *Н. Витько, Р. Болдино*

Страна происхождения: Российская Федерация  
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы



**ООО «Издательство «Эксмо»**  
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Өңдiрушi: «ЭКМО» АҚБ Баспасы,  
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Тауар белгiсi: «Эксмо»  
**Интернет-магазин** : [www.book24.ru](http://www.book24.ru)  
**Интернет-магазин** : [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
**Интернет-дуken** : [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».  
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,  
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»  
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды  
қабилдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.  
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)  
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.  
Сертификация туралы ақпарат сайты: [www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)  
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ  
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»  
[www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)  
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 29.03.2021. Формат 70х100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 22,04.  
Тираж экз. Заказ



**ЧИТАЙ.ГОРОД**

**book 24.ru**

Официальный  
интернет-магазин  
издательской группы  
«ЭКМО-АСТ»

ISBN 978-5-04-117521-4



9 785041 175214 >

**ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!**

**БОМБОРА**

**ИЗДАТЕЛЬСТВО**

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

Мы в СОЦСЕТЯХ:

[f](#) [v](#) [@](#) [bomborabooks](#) [+](#) [bombora](#)

[bombora.ru](http://bombora.ru)