

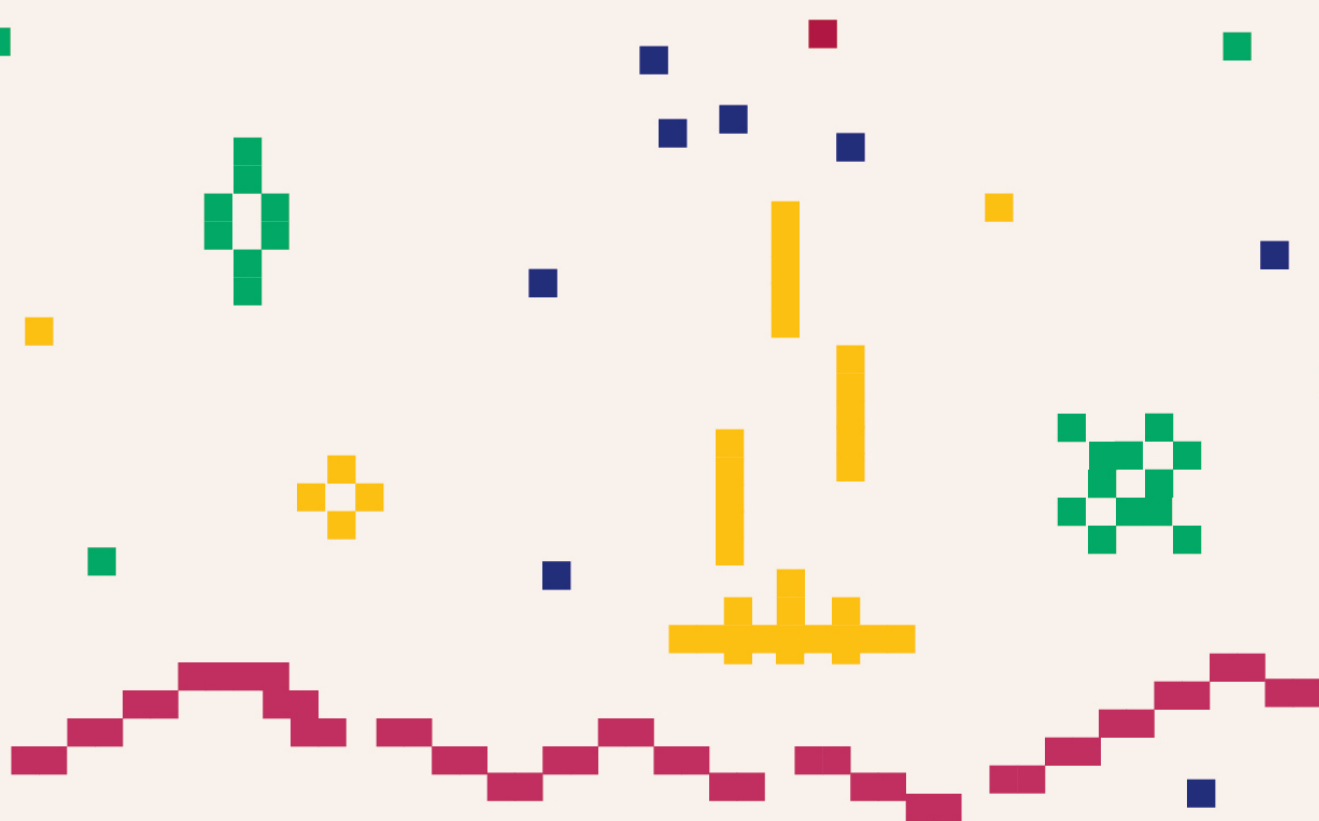


Александр Ветушинский



# ИГРО ДРОМ

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВИДЕОИГРАХ  
И ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ



Российский компьютерный бестселлер. Геймдизайн

Александр Ветушинский

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

«ЭКСМО»

2021

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

**Ветушинский А. С.**

Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре  
/ А. С. Ветушинский — «Эксмо», 2021 — (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

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-117521-4

© Ветушинский А. С., 2021  
© Эксмо, 2021

## Содержание

Предисловие	6
Часть первая	9
Глава первая	10
Глава вторая	20
Глава третья	28
Глава четвертая	35
Часть вторая	42
Глава первая	43
Конец ознакомительного фрагмента.	44

# **Александр Сергеевич Ветушинский**

## **Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре**

© Ветушинский А.С., текст, 2021

© Петросова М.Р., иллюстрации, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

## Предисловие

Играем 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 узко-профильных 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 геймдизайну<sup>3</sup> и геймификации<sup>4</sup>. И хотя в этом списке практически нет исследовательской литературы и книг, рассматривающих видеоигры 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 публичных мероприятий по философии видеоигр в Москве. В том же году

---

<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.

<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).

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 2x2, 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 amp;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 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 *B amp;D*, в первую очередь Николаю Дыбовскому, Федору Балашову и Алексею Рюмину.

---

<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.

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**

Видеоигры 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

Играя 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 собственная история, которую вполне можно проследить. Причем помогут 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 разработчики предложили принять по умолчанию.

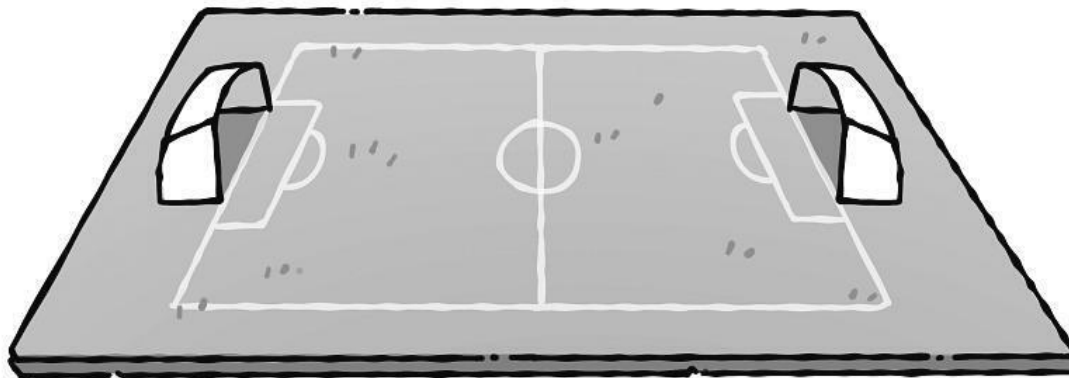


Рис. 1. Базовая оптика в футбольных видеоиграх

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

---

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

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.

---

<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.

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 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 повторях, 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 смотрим на хоккей не так, как *привыкли* видеть его на арене или по телевизору.

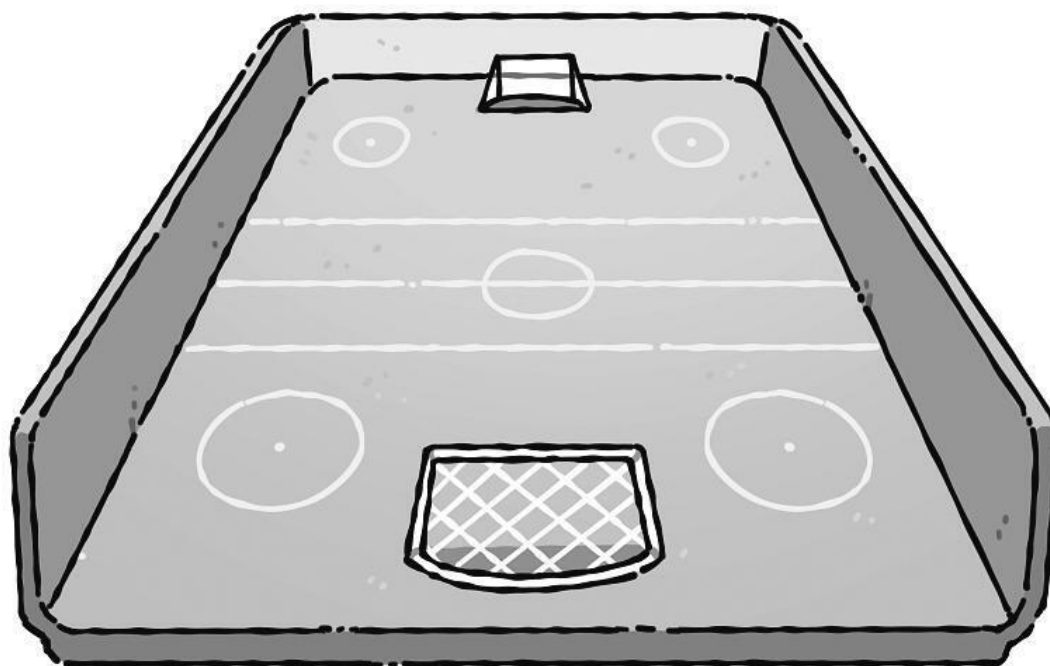


Рис. 2. Базовая оптика в хоккейных видеоиграх

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

<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*.

<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.

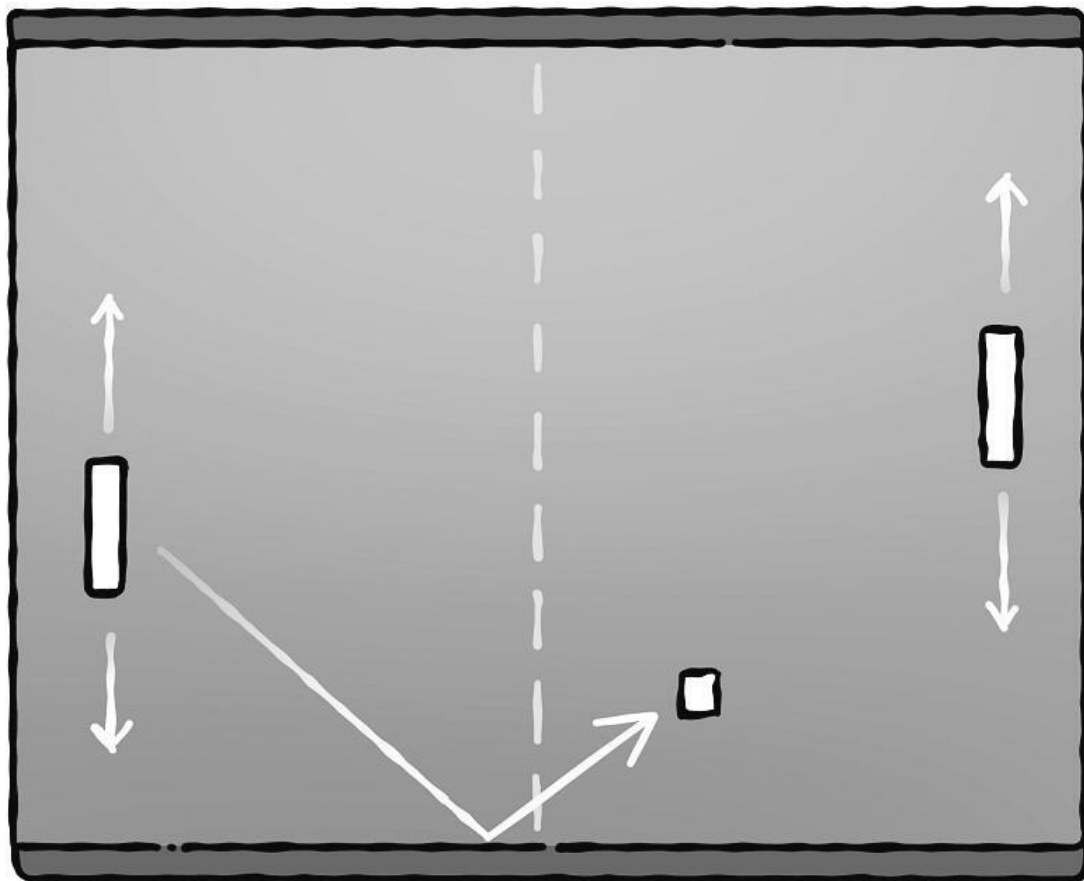


Рис. 3. *Pong*

Минималистичный *Pong* – безусловный успех в области геймдизайна. 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 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*.

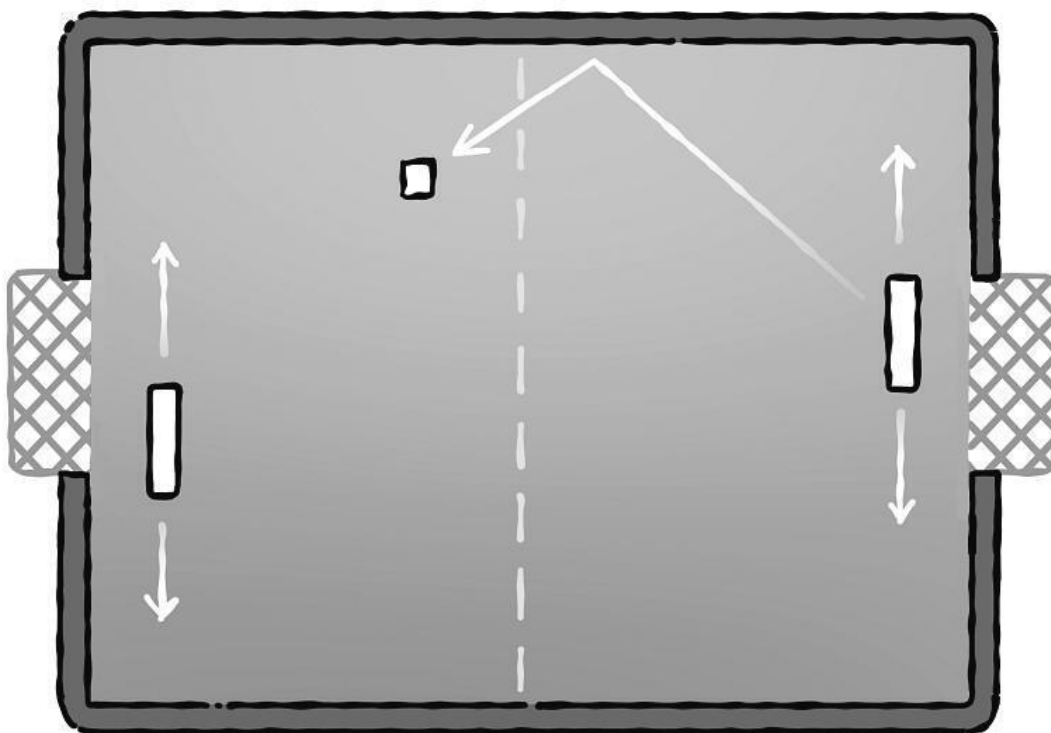


Рис. 4. *Pong*-футбол

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.

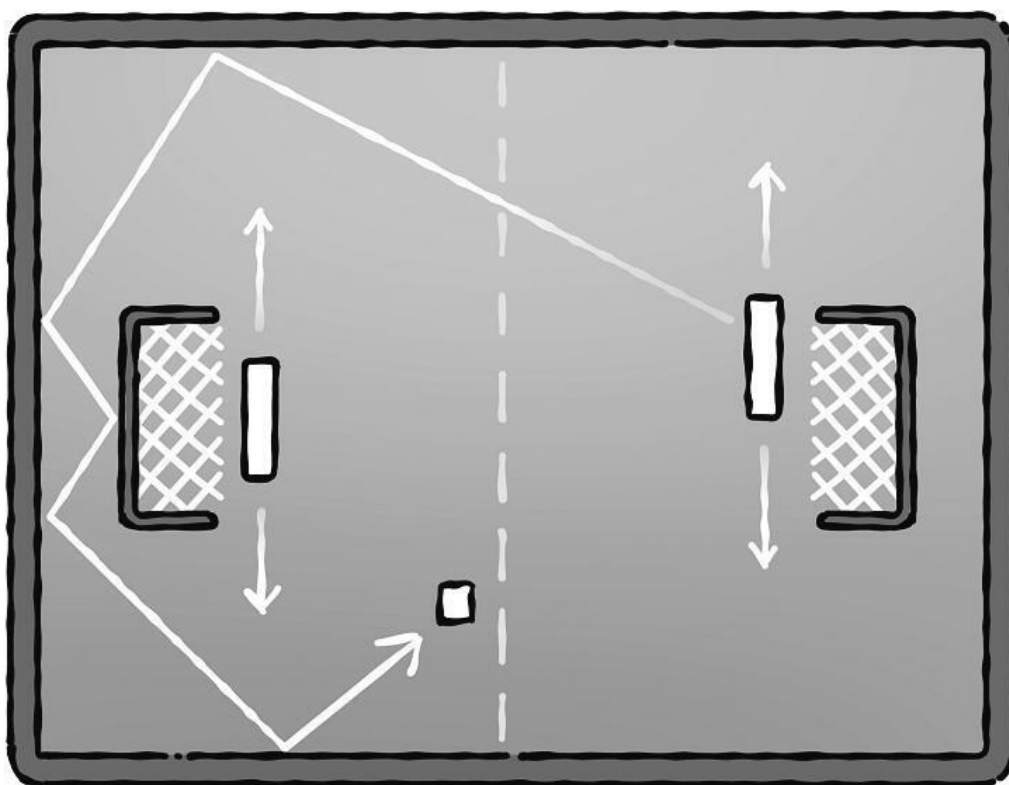


Рис. 5. *Pong*-хоккей

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 сходиться 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 аэрохоккей) 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.

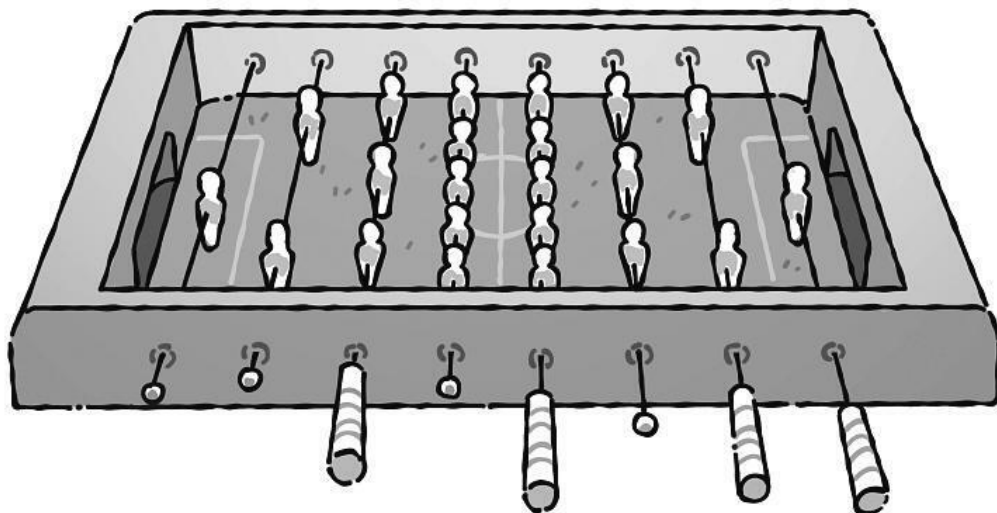


Рис. 6. Настольный футбол

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.

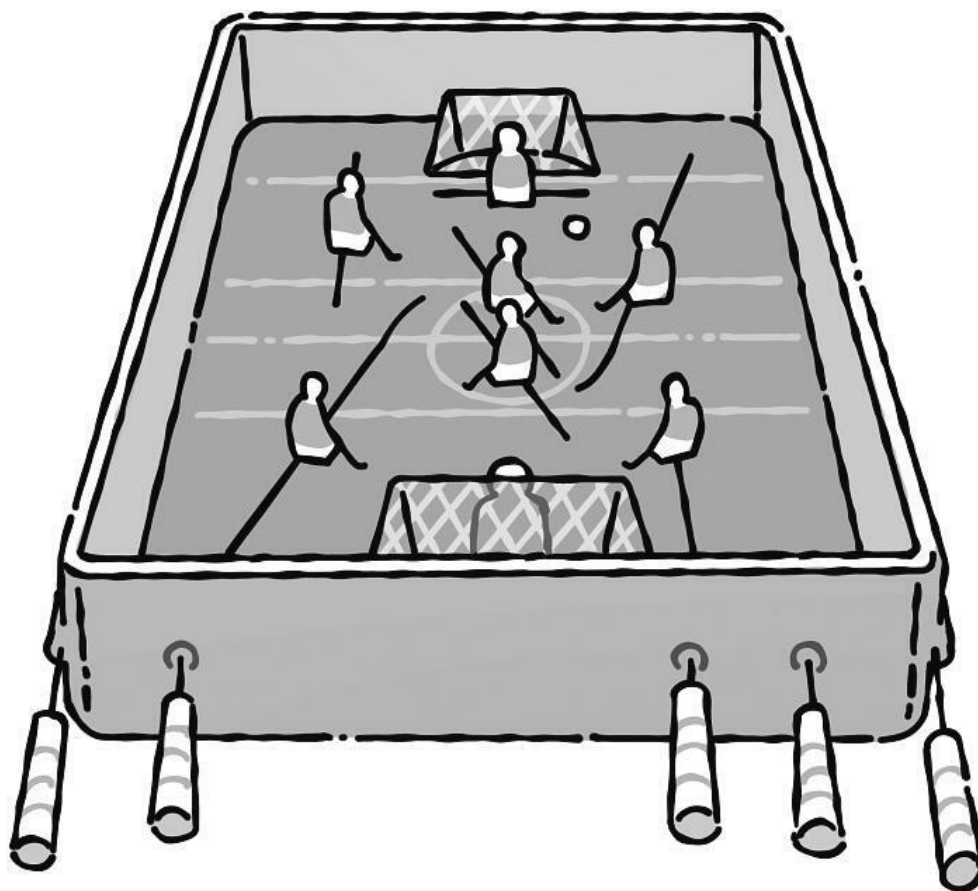


Рис. 7. Настольный хоккей

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 рассмотрели 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 кригшпиля 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,

---

<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.

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 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

Играя 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 подковой 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 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 правилосообразным, 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 Хёйзинга – 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 первобытные предки играли и разыгрывали

---

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

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

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 неправильный, 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 очерчивает 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. *paidia* – детская игра.

*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 Хейзинга. 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, дочка-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 удержать принципиальную множественность, свойственную игре. И действительно, тот же Хейзинга 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 Хейзинги все-таки позволил себе поразмышлять, как именно игра могла эволюциониро-

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

вать. 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 фило-

соф 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.

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 многоточие. 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 рутинной, 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 реаль-

---

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

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



ный 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 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 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

---

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

<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.

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 фривольности, настаивающая на бесполезности и бессмысленности игр. Она стоит особняком по отношению к шести предыдущим. Дело в том, что каждая из рассмотренных 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 име-

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

ющие 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

История 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 обликах 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.

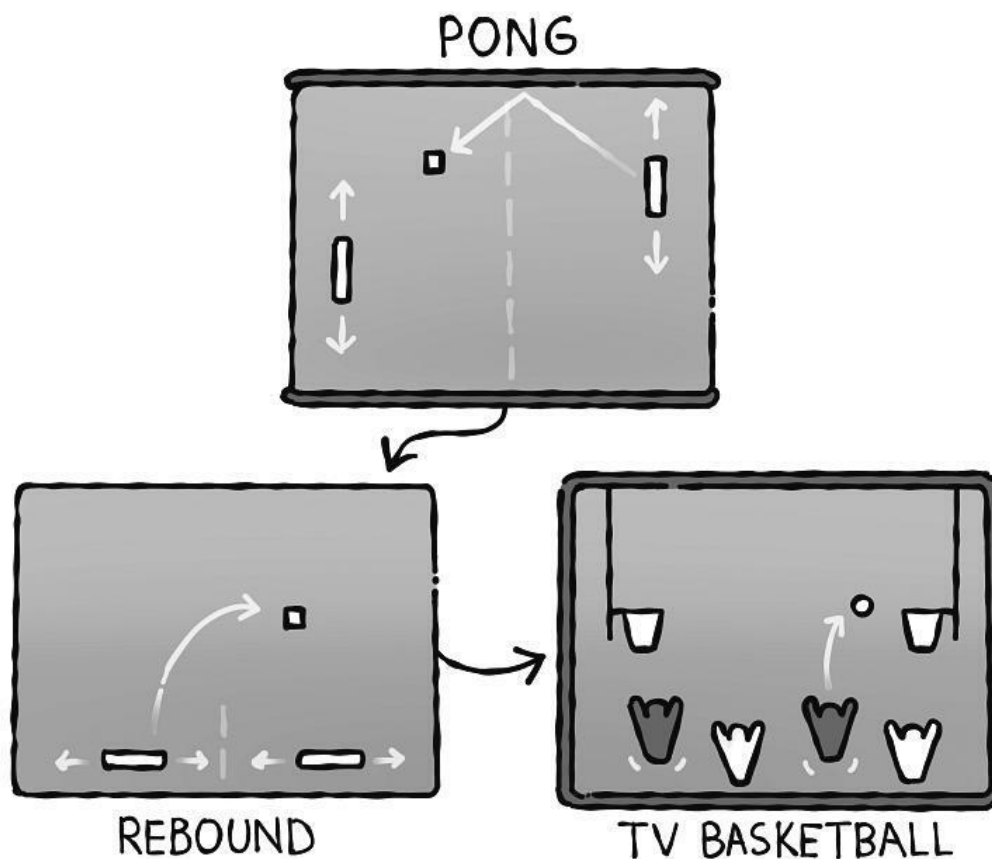


Рис. 8. Эволюция от *Pong* к волейболу и баскетболу

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, движутся 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.

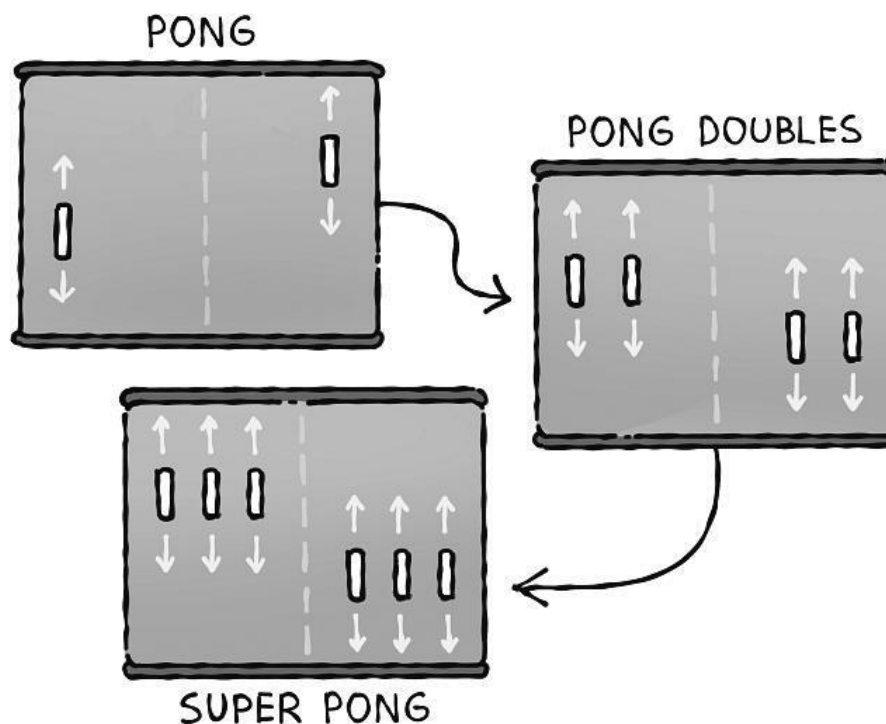


Рис. 9. Эволюция *Pong*

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 верху, его тут же переносило в самый низ, а на счетчике менялась цифра. Несложно заметить, что управляемые по вертикали космические корабли – это следующий шаг в эволюции «ракеток», а вот астероиды – шаг в эволюции шарика из *Pong*, который не только мультиплицировался, но еще и стал угрозой, которую теперь надо избегать.

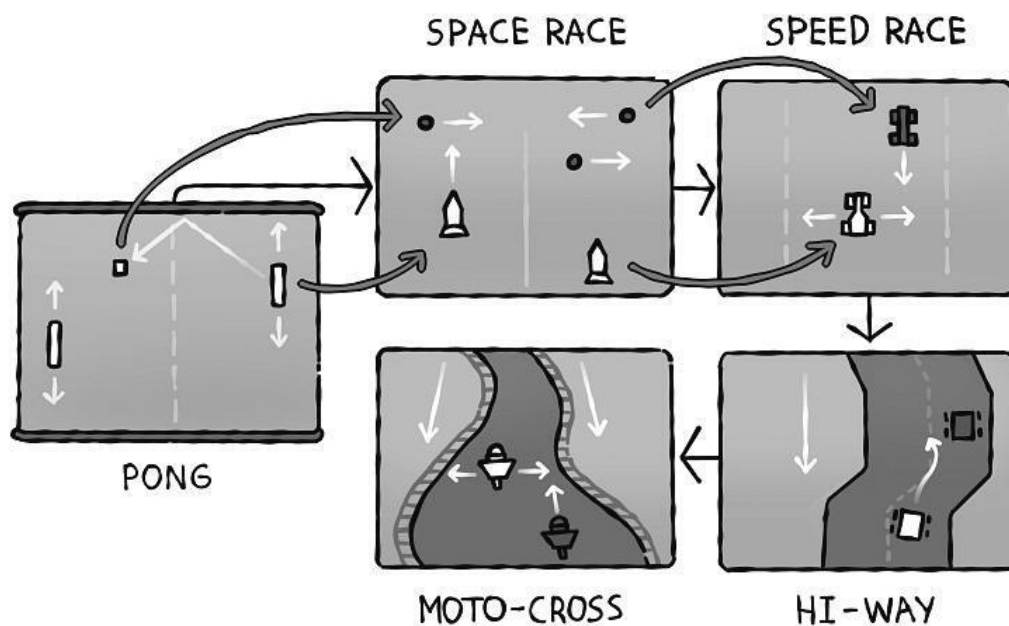


Рис. 10. Эволюция от *Pong* к гоночным играм

На основе *Space Race* возникли и другие – куда более традиционные – 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.

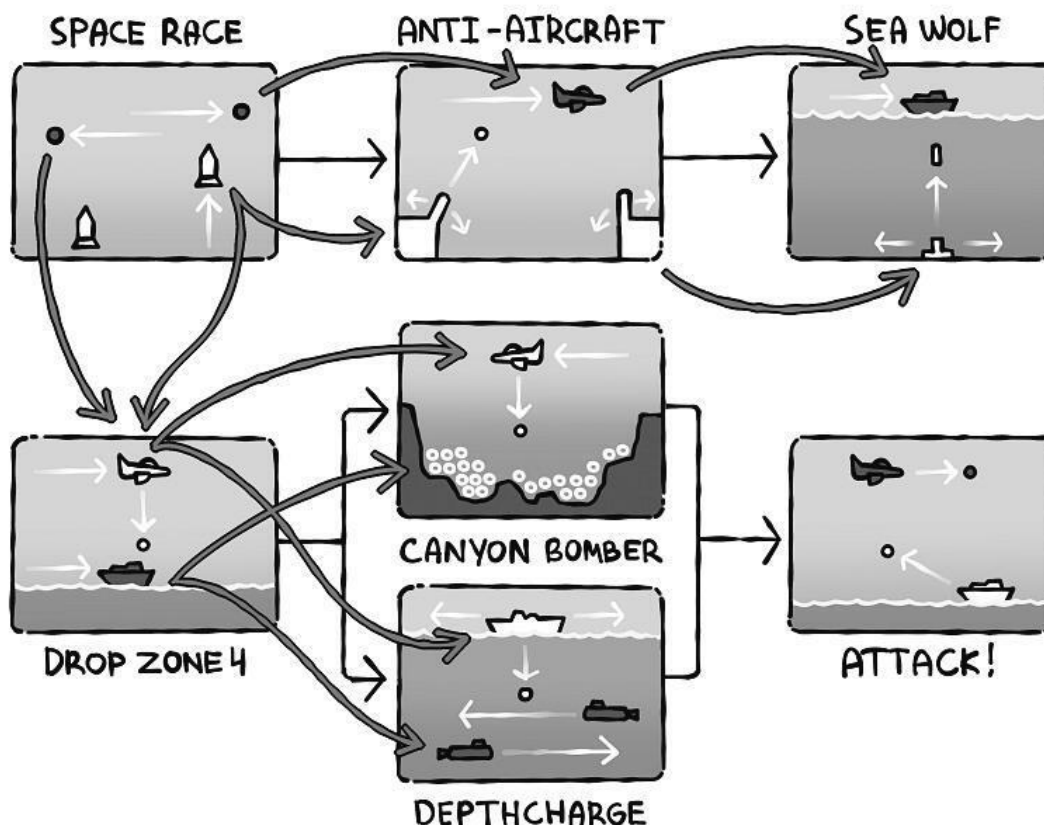


Рис. 11. Эволюция от *Pong* к военным играм

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.

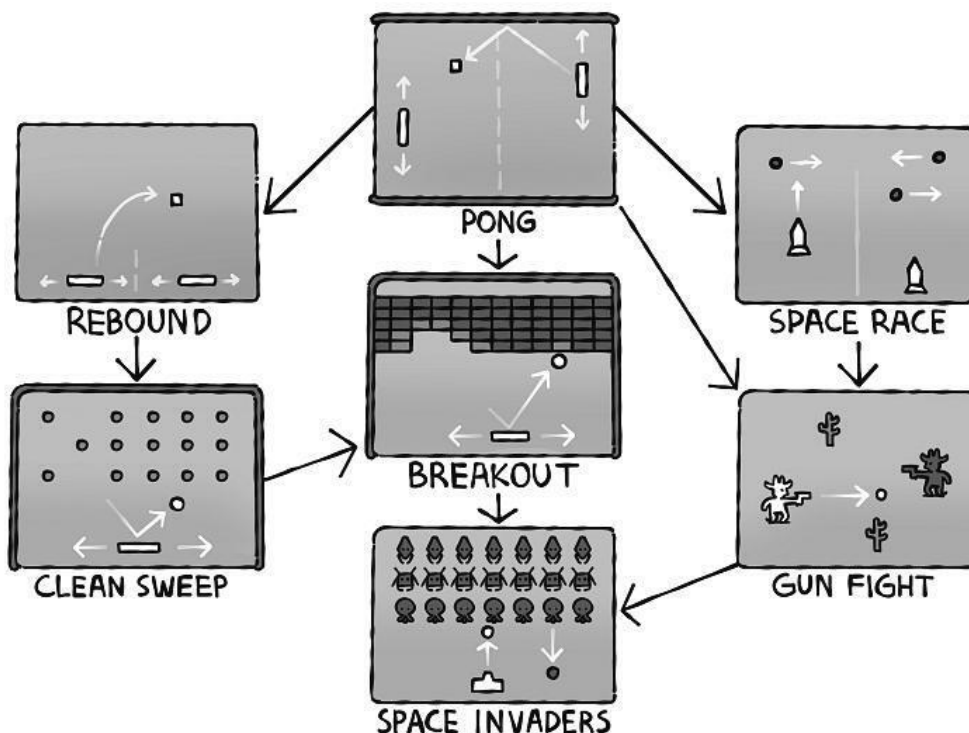


Рис. 12. Эволюция от *Pong* к *Space Invaders*

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 тип, 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

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

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 сделано в следующей главе.

## Глава четвертая

### Видеоигры и теория медиа

Видеоигры – 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 риторик 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 историю, общая логика развития игры требует внесения определенных коррективов 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 рефлексию по поводу телесных игр: игровое пространство, в котором ранее располагался игрок, проецируется на специальную игровую поверхность (именно поэтому такие разные игры, как «Монопо-

лия», 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 автономии 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.

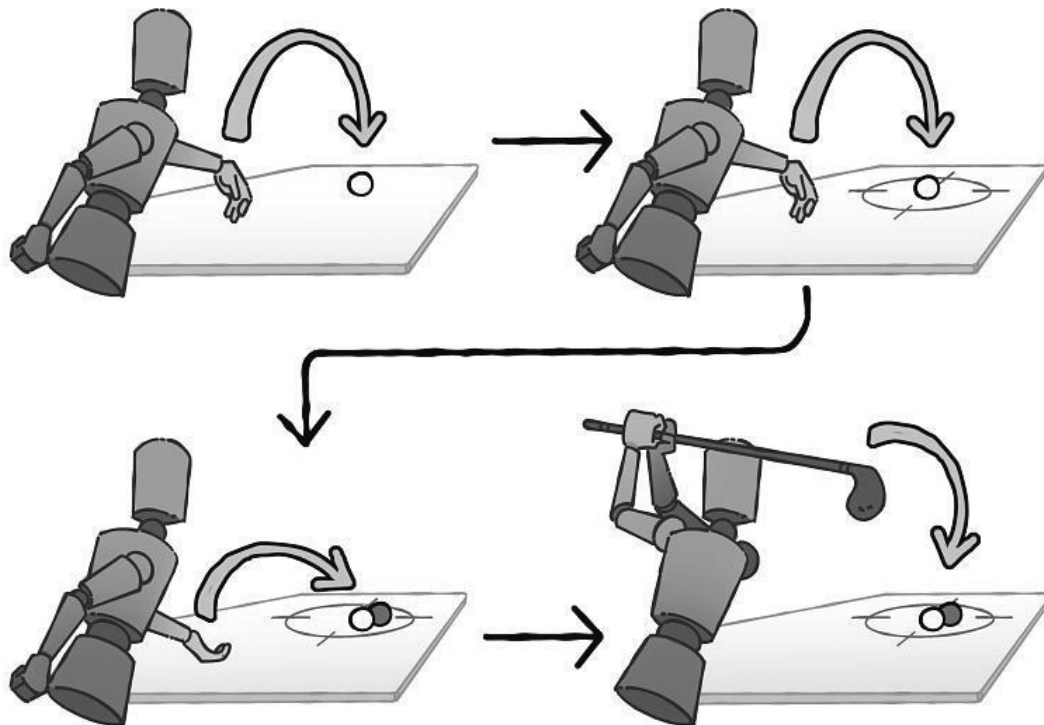
Все эти четыре шага описывают логическое развитие телесных игр. На пятом же шаге происходит переход к настольным играм. И вот какую игру следует признать настольной вер-

сией 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 называемые, 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.



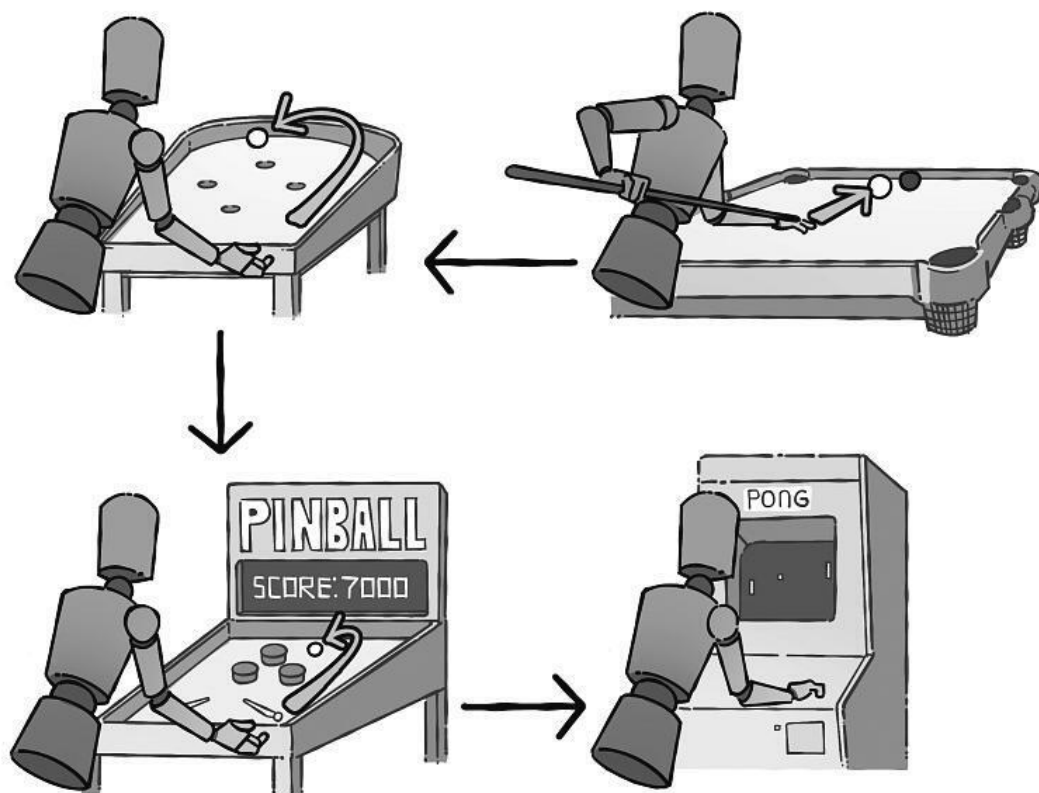


Рис. 13. Эволюция игры от броска камня к *Pong*

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. Доверять 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 письмо постепенно сформировало ситуацию, в которой доверять можно лишь тому, что удалось увидеть собственными глазами. В полной мере этот переворот случился уже после печатного пресса, 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 также 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 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 утроение 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.

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



Именно о таком устроении 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 Хейзингой, 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 которых 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

Как 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

Древность – 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 немислимы 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*

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.