

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
В39

*Книга подготовлена в сотрудничестве
с Лабораторией геймификации Сбера.*

Ветушинский, Александр Сергеевич.

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

ISBN 978-5-04-117521-4

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

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-117521-4

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

Оглавление

Предисловие 5

Часть первая. Генеалогия видеоигр

Глава первая. Видеоигры и визуальные исследования 13

Глава вторая. Философские и культурологические исследования игры 31

Глава третья. набросок формальной истории видеоигр 47

Глава четвертая. Видеоигры и теория медиа 57

Часть вторая. История игровой индустрии

Глава первая. Древность 75

Глава вторая. Античность 87

Глава третья. Средневековье 99

Глава четвертая. Возрождение 111

Глава пятая. Новое время 123

Глава шестая. Новейшее время 135

Глава седьмая. Игровая индустрия в России 145

Часть третья. Обретение собственного языка

Глава первая. Конец воображения: взгляд извне 161

Глава вторая. Конец воображения: взгляд изнутри 173

Глава третья. Краткая история игрового ужаса 187

Часть четвертая. Академические исследования видеоигр

Глава первая. Рождение *GAME STUDIES* 205

4 ИГРОДРОМ

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

Предисловие

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 узкопрофильных специалистов. В последние годы только на русском языке вышло более двух десятков книг, посвященных видеоиграм. В основном это книги про историю видеоигр¹ и игровую индустрию², а также пособия по гейм-дизайну³ и геймификации⁴. И хотя в этом списке практически нет исследовательской литературы и книг, рассматривающих видеоигры

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

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

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

⁴ Наиболее ценной книгой, изданной на русском языке, является *Superbetter* Джейн Макгонигал.

в контексте развития культуры⁵, тем не менее уже есть книги, написанные русскоязычными авторами. Две — про историю российской игровой индустрии⁶, две — про геймификацию⁷, еще две — про игровую индустрию⁸.

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 журналов⁹.

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

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

⁶ Упоминания заслуживает лишь «Время игр» Андрея Подшибякина.

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

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

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

публичных мероприятий по философии видеоигр в Москве. В том же году принимал участие в работе над первым русскоязычным тематическим блогом *gamestudies.ru*. В 2013 году я участвовал в первой тематической российской конференции, организованной коллегами из Санкт-Петербурга, даты проведения которой (20–22 июня) до сих пор считаю датой рождения русскоязычных исследований видеоигр. Само название «Московский центр исследований видеоигр» возникло именно после этой конференции. В 2014 году ко мне впервые обратились журналисты, которым я рассказал о том, что такое *game studies* и как ими занимаются в России¹⁰. Весной 2015 года я и ряд моих коллег¹¹ 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 студентов¹²). Летом 2015 года я и мои коллеги по Московскому центру исследований видеоигр представили первый в России полноценный тематический блок, подготовленный для авторитетного российского журнала «Логос». В дальнейшем было много чего: и полноценный авторский курс по философии Хидео Кодзимы, и работа над вторым сезоном «Эпик Файлов» на телеканале 2×2, и сотрудничество с Лабораторией геймификации Сбера. Но наиболее значимым для этой книги стал 2017 год, когда меня пригласили читать годовой курс лекций по истории и теории видеоигр будущим геймдизайнерам в Высшую школу экономики (НИУ ВШЭ) и Институт бизнеса и дизайна (V&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

¹⁰ Интервью подготовлено Андреем Коняевым для *Lenta.ru*.

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

¹² На него записалось более трехсот человек.

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

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

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

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

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ГЕНЕАЛОГИЯ ВИДЕОИГР

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 очередь¹³. 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

¹³ Подробно этот пример разбирается в «Галактике Гутенберга» Маршалла Маклюэна.

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 истории, ни личных желаний. Исключением, подтверждающим правило, является *Real Madrid: The Game* (2009). Это одиночная игра, в которой игрок