

УДК 304.2

Санагурский Д.Ю.

### ВИДЕОИГРЫ КАК СЮЖЕТ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

**Аннотация:** В рецензии на книгу британского культуролога Тристана Донована рассматриваются современные тенденции и подходы в оценке такого проявления современной массовой культуры, как видеоигры.

**Ключевые слова:** история видеоигр, интерактивные развлечения, компьютерные технологии, электронная культура.



На английском языке книга британского журналиста и историка современной культуры Тристана Донована (Tristan Donovan) «Играй! История видеоигр» увидела свет в 2010 году в издательстве «Yellow Ants». По признанию самого автора, за те четыре года, которые прошли с этого момента до выхода книги на русском языке в издательстве «Белое яблоко», мир видеоигр изменился «самым кардинальным образом» [2]. Поэтому специально для русского издания Тристан Дононан снабдил свое исследование отдельным предисловием, в котором рассматривает последние тенденции, связанные с развитием индустрии видеоигр.

Первая из них – набравшие за последние несколько лет популярность «инди-игры» (термин предложенный Донованом), рост объема продаж которых связан с развитием рынка мобильных приложений. Игры Angry Birds и Minecraft стали не только успешными рыночными продуктами, но и получили статус культурных маркеров нескольких первых годов второго десятилетия XXI века. Angry Birds за счет, прежде всего, своего мерчандайзинга и влияние на массовую культуру; а разработка инди-игры Minecraft, по словам Донована, «стала форменной демонстрацией презрения к сложившимся правилам игрового дизайна», символизируя тем самым

первоначальную творческую свободу и порыв разработчиков видеоигр середины XX века, а так же стала ответной реакцией молодых программистов-самоучек на массовый игровой продукт, представленный такими блокбастерами, как Call Of Duty. Дальнейшую девальвацию серьезного подхода к видеоиграм весь мир смог оценить в «необъяснимой» популярности «самой ужасной из возможных», по мнению целого ряда экспертов, игр Flappy Birds вьетнамского разработчика Донга Нгуэнга (Dong Nguyen). В январе 2014 года эпатажирующая своей простотой и примитивностью игра Flappy Birds поднялась на первую строчку в рейтинге бесплатных скачиваемых игр в Интернет-магазине App Store, принося при этом за счет встроенной в игру рекламы до 50 000 долларов в день.

Вторая тенденция – игры, разработанные по модели free-to-play, при которой пользователю предоставляется возможность бесплатно скачать и установить у себя на техническом устройстве игру, монетизация же происходит за счет микротранзакций, которые облегчают прохождение сложных уровней и делают игровой сеанс более продолжительным и комфортным. Отдавая дань разработчикам и программистам из России и стран СНГ, Донован специально делает обзор ставших популярными у 78 миллионов пользователей Интернета сетевых игр World Of Tanks и War Thunder. Он отмечает тот факт, что бизнес модель free-to-play стала удачным драйвером развития для сложного, в части легальности и соблюдения авторских прав, российского рынка. Она позволила «разработчикам из России и стран СНГ достичь успеха во всем мире».

Объясняя необходимость еще одной книги по истории видеоигр, Донован указывает на то обстоятельство, что прежде монополия на историографию этого феномена культурной жизни принадлежала американским ученым и исследователям информационного общества [4], вследствие чего наблюдался определенный перекос в сторону обзора только игровой индустрии США. Донован в своей работе подвергает детальному анализу все повлиявшие на становление видеоигр разработки, «не пренебрегая важными течениями, которые возникли в Японии, Европе и прочих местах».

В контексте возникшей в свое время дискуссии о том, можно ли считать видеоигры отдельной формой художественного выражения (подробнее об этом рассказывается в статье Антона Деникина «Могут ли видеоигры быть искусством» [1]), интересен взгляд Донована, встающего на защиту видеоигр и признающего их отдельным видом искусства, а не только коммерческим продуктом. Если раньше историю видеоигр рассматривали с позиций эволюции технических средства («эволюции железа»), то в данной книге предлагается подход к данному явлению в контексте понятия электронной культуры, как отдельной «формы культуры, возникающей из слияния коммуникаций и компьютеризации в эпоху глобализации и проникновения новых технологий во все сферы нашей жизни» [3]. И здесь уже настоящей историей, по мнению автора, является «история человеческой креативности, которой помогает технологический рост». Отсюда и фокус при выборе событий, персоналий и явлений в данном исследовании смещается в сторону новаторства, а не, как это обычно делается другими авторами, коммерческого успеха, подтвержденного объемами проданных тиражей.

Социокультурное исследование феномена видеоигр и их влияния на современную культуру охватывает период с середины сороковых годов XX века до 2009 года включительно (плюс описанное выше специальное предисловие для русскоязычного издания, продлевающего временные рамки еще на четыре года). Оно начинается с первых попыток осмысления искусственного интеллекта британским математиком и криптологом Аланом Тьюрингом и американским инженером и математиком Клодом Шенноном, которые познакомились во время

Второй мировой войны во время совместной работы по расшифровке кодированных сигналов немецких подводных лодок.

В начале книги автор рассматривает работы Шеннона и Тьюринга по созданию компьютерных программ для игры в шахматы; первую компьютерную программу, предложенную австралийским ученым Джоном Беннетом для игры в «ним» (разновидность математической игры, в которой двое игроков поочередно вытаскивают одну или несколько спичек, а проигравшим становится взявший последнюю спичку); а также первую компьютерную игру в «крестики-нолики» профессора кембриджского университета Мориса Уилкса.

В дальнейшем Донован ведет обзор параллельных подходов и концепций к созданию видеоигр по двум основным направлениям: научно-технических исследований в области искусственного интеллекта и разработки в сфере телекоммуникационного оборудования, телевизоров, игровых автоматов и приставок. Выявляя в результате целый ряд особенностей культурного восприятия различных моделей ведения бизнеса в области видеоигр, в том числе разделяя маркетинговый подход Западного побережья США от технологического Восточного.

Книга изобилует полудетективными историями, связанными с различием в подходах к интеллектуальной собственности в разных странах. Рассказывая историю создания игры Tetris советским инженером Алексеем Пажитновым, Донован не забывает повторить традиционную для западных исследователей мантру про якобы отсутствие всякого авторского права в СССР: «в 1984 году советский закон категорически запрещал гражданам страны бизнесом и исключал понятие авторских прав и интеллектуальной собственности <...> все принадлежало государству».

К достоинствам же работы особо стоит отнести завершающий её раздел «игрография» – перечень с описанием «наиболее знаменитых и ярких видеоигр», внесших значимый вклад в формирование не только современной электронной, но и всей массовой культуры. Так, игра Pac-Man вдохновила целую плеяду музыкантов начала 1980-х, таких как «Bakner & Garcia» и «Depesh Mode». Кроме того, книга содержит глоссарий с кратким техническим описанием большинства выпускавшихся компьютеров и игровых консолей.

В завершении обзора хотелось бы разделить авторский оптимизм и присущее ему чувство очарованности от вклада в современную культуру индустрии игр: «далекая от достижения зрелости, видеоигра остается формой искусства, которая действует на нас так, словно все еще только начинается».

## ЛИТЕРАТУРА

[1] Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры [Электронный ресурс]. – 2013. – № 2(11), – С. 90-96. – URL:

[http://www.culturalresearch.ru/files/open\\_issues/02\\_2013/IJCR\\_02\(11\)\\_2013\\_Denikin.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2013/IJCR_02(11)_2013_Denikin.pdf) (дата обращения: 10.12.2014).

[2] *Донован, Тристан*. Играй! История видеоигр / пер. И. Воронина. – М.: Белое Яблоко, 2014. – 648 с.

[3] *Кео, Филипп*. Электронный кит, электронный кролик и электронный таракан / Электронная культура и экранное творчество. – М.: Академ. проект; РИК, 2006. – 32 с.

[4] *Williams, J. P., & Smith, J. H.* The players' realm: studies on the culture of video games and gaming / Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2007. – 234 p.

© Санагурский Д.Ю., 2015.

Материал поступил в редакцию 15.12.2014.

**Санагурский Дмитрий Юрьевич,**

преподаватель кафедры культурологии, социокультурной антропологии и социальных коммуникаций, Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (Москва),  
e-mail: gur3@mail.ru

UDC 304.2

**Sanagursky D.**

## VIDEO GAMES AS A PLOT OF CULTURAL STUDIES

**Abstract.** A review on the book by British culturologist Tristan Donovan discusses the current trends and approaches in the evaluation of such a manifestation of modern mass culture as video games.

**Key words:** history of video games and interactive entertainment, computer technology, electronic culture.

**Sanagursky Dmitry Yurievich,**

Lecturer, Department of Cultural Studies, sociocultural anthropology and social communications, Russian State University of Physical Education, Sport, Youth and Tourism (Moscow),  
e-mail: [gur3@mail.ru](mailto:gur3@mail.ru)