



УДК 304.2

Санагурский Д.Ю

«Властелины DOOM»: КАК КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МЕНЯЮТ КУЛЬТУРНЫЙ ЛАНДШАФТ

Аннотация. В рецензии на книгу американского публициста и исследователя современной массовой культуры и компьютерных технологий Дэвида Кушнера рассматриваются история создания популярной компьютерной игры «DOOM» и то влияние, которая она оказала на современную культуру.

Ключевые слова: история массовой культуры, видеоигры, интерактивные развлечения, компьютерные технологии, электронная культура.



В 2015 году в издательстве «Манн, Иванов и Фербер» вышел русскоязычный перевод книги «Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture» американского публициста и исследователя современной культуры Дэвида Кушнера (David Kushner), в зону интересов которого входят виртуальная реальность и компьютерные игры. Опубликованная в 2003 году, она только в этом году стала доступна отечественному читателю в профессиональном переводе, но, к сожалению, и это стоит отметить сразу, многое потеряла с точки зрения ее научной ценности. Ставшая классикой документального исследования современной массовой культуры работа в первом русскоязычном издании

лишилась всех авторских ссылок (точнее, указания на ссылки остались, а библиографические данные отсутствуют) на источники, которые анализировал в ходе своего кропотливого труда Дэвид Кушнер. Однако и без этой существенной части книга, получившая в русском переводе название «Властелины DOOM. Как двое парней создали игровую индустрию и воспитали целое поколение геймеров» [2], является ценным источником фактографической информации в области такого предмета исследования современной культуры как компьютерные технологии, продолжая

собой своеобразную серию публикуемых в последнее время исследований, посвященных этому вопросу (см. например Тристан Донован «Играй! История видеоигр» [1]).

В своей работе Кушнер рассказывает историю двух программистов Джона Кармака (John D. Carmack II) и Джона Ромеро (John Romero), которые изменили современное представление о технологии создания компьютерных игр и своими изобретениями расширили понимание возможностей графического 3D-моделирования, а так же внесли весомый вклад в становление индустрии киберспорта, он-лайн игр и сетевых сообществ, превратив таким образом, по словам автора, свое увлечение «в большой бизнес, новую форму искусства, культурный феномен». И хотя до сих пор в среде профессионалов нет четкого понимания, являются ли компьютерные игры видом искусства или нет, отрицать их вклад в современную культуру не стоит.

Кушнер относит Кармака и Ромеро к четвертому поколению хакеров и дает условную периодизацию предшествующих поколений. К первому он относит студентов, в основной массе своей обучавшихся в 1950-х и 1960-х года в Массачусетском технологическом институте (MIT) и принимавших участие в работе Клуба технического моделирования железной дороги, которые воплотили свои идеи в одной из первых компьютерных игр «Spacewar», построенной по принципу космической дуэли между двумя игроками. Второе поколение представляло собой программистов, начавших свою карьеру в 1970-х годах в Кремниевой долине, а так же представителей Стэндфордского университета. Таких, как Билл Питтс – легендарный исследователь подземелий Пало-Альто, где ему и пришли в голову новаторские идеи в области компьютерных технологий (Билл Питтс основал вместе с Хью Такком в 1971 году компанию «Computer Recreations, Inc.», которая выпустила в последствии первую в мире аркадную игру для игровых автоматов и коммерческих компьютеров «Galaxy Game»). Третье поколение – это многочисленные разработчики игровых компаний 1980-х годов, таких как «Atari», «ElectronicArts» и их конкуренты.

Рассказывая биографии Кармака и Ромеро, автор в своей книге параллельно раскрывает те социокультурные коды, которые были присущи четвертому поколению программистов (используемый термин Кушнера «хакер» – в современной культуре, несмотря на некоторую долю романтизации этого образа, все же имеет негативную коннотацию) компьютерных игр. Это увлеченность комиксами и скабрёзным юмором журнала MAD, высмеивающего традиционные общественные устои, погруженность в фэнтезийные миры, начиная от произведений Толкиена и заканчивая кино-сагами, такими как «Звездные войны».

Здесь стоит отметить, что люди и прежде стремились создавать в своем воображении несуществующие миры, но только с появлением виртуальной реальности они смогли попробовать их сконструировать, приблизив их к реальности. Творческий тандем Ромеро и Кармака породил мир, полный страха, насилия и ужаса, и воплотил его в игре «DOOM» – где основные действия происходят на спутнике Марса Фобосе и связаны с вторжением на космическую станцию сил Ада; игра ведется от обезличенного бойца космического спецназа, который должен остановить вторжение.

«DOOM» с первых своих дней начала приобретать не только многочисленных сторонников, но и противников, возмущенных чрезмерной жестокостью и пропагандой насилия среди детей. Одними из таких ярких поборников нравственности и всеобщего мира стали сенатор-демократ Джозеф Либерман и сенатор-республиканец Джон Маккейн, которые в противовес креативно-коммерческому союзу Ромеро-Кармака, создали свой нравственно-политический союз и ополчились на всю развлекательную индустрию США. В итоге политики заявили о проекте популистского закона об ответственности СМИ в двадцать первом веке, который вводил систему возрастных ограничений на продажу игр и штрафов за ее нарушения. Чем вызвали сначала непонимание индустрии, а затем и яростное сопротивление, поскольку в видеоиграх уже с 1994 года существовала отлаженная система возрастного рейтинга ESRB (по аналогии с киноиндустрией), и вмешательство политиков выглядело больше как самопиар, чем как реальная озабоченность состоянием дел с насилием в детской среде.

Работа Кушнера во многом стала значимым вкладом в актуализацию феномена компьютерных игр в контексте современной массовой культуры, на которую ориентировались дальнейшие исследователи этого вопроса, и ее выход на русском языке стал знаковым в контексте растущего интереса к видеоиграм.

ЛИТЕРАТУРА

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

[2] *Кушнер Д.* Властелины DOOM. Как двое парней создали игровую индустрию и воспитали целое поколение геймеров / Дэвид Кушнер; пер. с англ. О. Терентьевой; [науч. ред. В. Шульпин]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 336 с.

© Санагурский Д.Ю., 2015.

Материал поступил в редакцию 15.09.2015.

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

"LORDS OF DOOM": HOW DO COMPUTER GAMES CHANGE THE CULTURAL LANDSCAPE

Abstract. In his review on the book by the American writer and researcher of modern mass culture and computer technology David Kushner the author considers the story of the creation of the popular computer game «DOOM» and the impact that it has had on the contemporary culture.

Key words: mass culture, the history of popular culture, video games, interactive entertainment, computer technology, electronic culture, digital culture, E-culture.

Sanagursky Dmitry Yurievich,

Lecturer,

Department of Cultural Studies, sociocultural anthropology and social communications, Russian State University of Physical Education, Sport, Youth and Tourism (SCOLIPE) (Moscow)