

АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.04

Правильная ссылка на статью:

Руденко Н. И., Широков А. А. Анатомия хайпа вокруг No Man's Sky: интернет-платформы и барьеры демонстрации видеоигр // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 60—80. DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.04.

For citation:

Rudenko N. I., Shirokov A. A. Anatomy of hype about 'No Man's Sky': online platforms and barriers to video game demonstrations. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*. 2018. № 1. P. 60—80. DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.04.



Н. И. Руденко, А. А. Широков

АНАТОМИЯ ХАЙПА ВОКРУГ NO MAN'S SKY: ИНТЕРНЕТ-ПЛАТФОРМЫ И БАРЬЕРЫ ДЕМОНСТРАЦИИ ВИДЕОИГР

АНАТОМИЯ ХАЙПА ВОКРУГ NO MAN'S SKY: ИНТЕРНЕТ-ПЛАТФОРМЫ И БАРЬЕРЫ ДЕМОНСТРАЦИИ ВИДЕОИГР

ANATOMY OF HYPE ABOUT 'NO MAN'S SKY': ONLINE PLATFORMS AND BARRIERS TO VIDEO GAME DEMONSTRATIONS

РУДЕНКО Николай Иванович — кандидат социологических наук, старший научный сотрудник Социологического института Российской академии наук (филиала ФНИСЦ РАН), научный сотрудник Центра исследований науки и технологий Европейского Университета в Санкт-Петербурге, Санкт-Петербург, Россия.

E-MAIL: diogenstyx@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9511-3881

Nikolay I. RUDENKO^{1,2} — *Cand. Sci. (Sociology), Senior Research Fellow; Research Fellow*

E-MAIL: diogenstyx@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9511-3881

¹ Sociological institute of the Russian Academy of Science

² Science and Technology Studies Center, European University at St Petersburg, St Petersburg, Russia

ШИРОКОВ Александр Александрович — степень MA in Sociology Манчестерского университета и Московской высшей школы социальных и экономических наук, Москва, Россия.

E-MAIL: needeeds@gmail.com

ORCID: 0000-0002-5374-5466

Alexander A. SHIROKOV³ — MA in Sociology

E-MAIL: needeeds@gmail.com

ORCID: 0000-0002-5374-5466

³ Moscow School of Social and Economic Sciences, Moscow, Russia

Аннотация. Статья посвящена истории, приключившейся с одной из самых ожидаемых видеоигр последних лет — No Man’s Sky. Данная игра разрабатывалась около пяти лет и почти все это время была окружена хайпом и медийным шумом, которые привели к колоссальным ожиданиям от игры. В глазах аудитории она должна была стать революцией в игровой индустрии. Однако после выхода игра получила низкие оценки игровой прессы, и крайне отрицательные отзывы игроков. В адрес разработчиков посыпались всевозможные обвинения, предполагающие, что в самой игре отсутствовали многие возможности, показанные в трейлерах. Опираясь на теоретические ресурсы platform studies и понятие де-монстрации, авторы пытаются ответить вопрос о том, почему игра провалилась. На основе проведенного исследования специфики трейлеров и комментариев пользователей платформы YouTube, авторы пришли к выводу, что провал игры, с одной стороны, результат не прямой лжи со стороны разработчиков, а недосказанности в отношении игры, не информативности её де-монстраций, вследствие чего они были открыты для интерпретаций и работы воображения. Эта открытость также связана с барьерами форм де-монстраций видеоигр, которые не позволяют передать непосредственный опыт игрового процесса. С другой стороны, к неудаче,

Abstract. The article is devoted to a story happened to one of the most awaited videogames over the last years called ‘No Man’s Sky’. The videogame has been developed for five years and during all this time it has been surrounded by hype and media frenzy that produced high expectations. The game was expected to be a breakthrough in the game industry, however when the game was released it received low assessments by the game industry media and negative reviews of the gamers. The developers were accused of not providing the options they showed in trailers. Based on theoretical resources of the platform studies and a notion of demonstration, the authors try to figure out why the game failed. The analysis of trailers and the YouTube users’ comments show that the game failed not as a consequence of direct lies by developers but due to understatement and non-informative character of the game demonstrations which led to various interpretations according to the work of imagination. This is also caused by the barriers that the forms of video game-play demonstrations have as they do not convey true game-playing experiences. On the other hand, the ‘No Man’s Sky’ failure is due to some YouTube specifics being a platform which lets the audience to participate in the creation of something of a ‘media version’ of ‘No Man’s Sky’ reality. The ‘media version’ outperformed the game itself in its grandiosity and scale. The problem

постигшей No Man's Sky, привела специфика функционирования YouTube как платформы, позволяющей аудитории участвовать в создании того, что можно было бы назвать «медийной версией» реальности No Man's Sky. Эта версия оказалась куда более масштабной и грандиозной, чем сама No Man's Sky. Проблема в том, что разработчики не ограничивали разрастание этой «медийной версии», что в итоге и привело к провалу столь ожидаемой игры. Таким образом, можно говорить о множественном характере современных культурных объектов, в производстве которого участвуют и сами пользователи.

Ключевые слова: платформы, видеоигры, STS, репрезентация, социотехнические барьеры, YouTube, Platform Studies, пользователи

Благодарность. Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда (проект РНФ No17-78-20164) «Социотехнические барьеры внедрения и использования информационных технологий в современной России: социологический анализ».

was that the developers did not limit the growth of the 'media version', and it ended in game failure. Thus, one may talk of a multiple character of modern cultural objects with users participating in their creation.

Keywords: platforms, videogames, STS, representation, socio-technical barriers, YouTube, Platform Studies, users

Acknowledgment. The study is funded by the Russian Science Foundation (No17-78-20164) titled «Socio-technical barriers to introduction of information technologies in modern Russia: sociological analysis».

Как известно, мечты изменяют масштаб феноменов, они делают возможными новые комбинации и перемешивают качества.

Итак: какова мечта инженера?

Бруно Латур. Арамис или Любовь к Технологии

Введение

Статья посвящена истории, приключившейся с одной из самых ожидаемых видеоигр последних лет — No Man's Sky (далее NMS). Данная видеоигра представляет собой научно-фантастический космический симулятор путешествия, исследования и выживания в вымышленной вселенной. С NMS произошел странный парадокс: еще до выхода игры вокруг нее развернулся «хайп» — повышенное внимание и ажиотаж — заставивший миллионное сообщество игроков несколько лет с нетерпением ждать ее выхода. Когда же она вышла — ожидания не были оправданы,

и накал вокруг игры только возрос. NMS установила два рекорда в Steam (цифровой сервис продаж видеоигр). Во-первых, в день релиза в нее сыграло 212 тысяч человек, это самый большой показатель 2016 г. и пятый старт за всю историю платформы Steam. За три дня игра продана тиражом в 700 тысяч копий. Во-вторых, NMS получила один из самых низких пользовательских рейтингов в Steam и стала игрой с самым низким в истории Steam рейтингом среди крупных проектов. Помимо этого, на кампанию, которая разработала данную видеоигру, была подана жалоба в специальную комиссию по злоупотреблению рекламой. Через несколько месяцев эта комиссия публикует отчет по результатам расследования, согласно которому разработчики сделали все, что обещали, злоупотреблений в плане рекламы не было¹. Соответственно, встает вопрос: откуда возник зазор между ожиданиями от игры и самой игрой, если разработчики сделали то, что обещали? Что погубило NMS? В данной статье мы попытаемся ответить на этот вопрос в контексте появления новых интерактивных интернет-платформ и специфики форм демонстрации видеоигр.

Формы и материи интернет-платформ

Основной рамкой нашего исследования является *platform studies* — анализ возможностей и ограничений компьютерных систем в формировании и поддержании креативной работы. Данная область исследований базируется на серии книг, издаваемой под таким же названием в Массачусетском технологическом институте². Первая работа в этой серии, «*Racing the Beam: The Atari Video Computer System*» (2009) Яна Богоста и Ника Монфорта, была посвящена игровой приставке Atari VCS, популярной в конце 1970-х — начале 1980-х годов [Bogost, Monfort, 2009a]. Однако данный подход релевантен для анализа не только игровых приставок. В другом тексте авторы отмечают, что понятие *платформа* охватывает все многообразие софт- и хард-систем, которые предоставляют возможности для осуществления или выражения некоторой креативной деятельности [Bogost, Monfort, 2009b]. Центральный тезис состоит в том, что эта креативная деятельность и ее продукты опосредуются той платформой, на которой они осуществляются. Выбирая определенную платформу, «разработчики» определяют производство и распространение своего продукта различными способами. Их работа обеспечивается и ограничивается возможностями платформы. Иногда это влияние явно заметно. Например, монохромная платформа не может отображать цвета, игровая консоль без клавиатуры не может поддерживать нажатие клавиш. Однако встречается и более незаметное влияние платформы, к примеру, возможность использования определенных идиом программирования.

Среди основных платформ, опосредующих креативную деятельность, интернет- и цифровые платформы. Лев Манович в 2001 г. заметил, что «компьютерная онтология [...] эпистемология и прагматика влияют на культурный слой новых медиа, а именно на их организацию, жанры и содержание» [Manovich, 2001: 64]. То есть

¹ No Man's Sky creators cleared of false advertising allegations [Электронный ресурс]. URL: <https://www.polygon.com/2016/11/30/13791782/no-mans-sky-false-advertising-results> (дата обращения: 01.02.2018).

² Platform Studies [Электронный ресурс]. URL: <https://mitpress.mit.edu/books/series/platform-studies> (дата обращения: 01.02.2018).

процесс дигитализации, или оцифровывания культуры меняет саму культуру. Дэвид Хезмондалш связывает дигитализацию современной культуры с тем, что это обеспечивает более эффективные, доступные и простые способы производства, распространения и потребления культурных продуктов. Возможность перевода звука, образа, текста в бинарный код позволяет ускоренно транслировать их на расстоянии [Хезмондалш, 2014: 332]. Интернет становится главным поставщиком культурных продуктов и местом их потребления. Об этом говорит статистика времени потребления разных медиа [там же: 340]. Таким образом, интернет-платформы становятся одними из главных в циркуляции культурных объектов. Важно отметить, что одна платформа может быть вложена в другую [Bogost, Monfort, 2009b], соответственно, интернет также содержит в себе множество других платформ, которые представляют свои графические, звуковые, кодировочные и, в целом, функциональные возможности для трансляции и производства культурных объектов.

В данном случае речь идет не столько о том, что платформы позволяют репрезентировать продукты креативной деятельности, сколько о том, что сами платформы участвуют в их производстве. Как отмечает Лорен Дастон, понятие *репрезентации* преимущественно предполагает эпистемологический фокус: каким образом нечто (например, игра) репрезентируется, как соотносятся репрезентация и репрезентируемое. Из-за эпистемологического уклона теряется из виду то, как именно была произведена репрезентация [Daston, 2014: 319—323]. Какая работа потребовалась, чтобы создать связь между некоторым объектом и тем, как он представлен в определенных условиях определенной публике? В рамках исследований науки и технологий (STS) репрезентация часто предстает не как теоретическое понятие, но как нечто конкретное, как то, что ученому необходимо создать для решения стоящих перед ним практических задач. Например, чтобы можно было говорить о клетке, необходимо создать ее изображение, чтобы можно было говорить о структуре леса, необходимо сделать специфическую карту леса [Latour, 1999]. Чем больше тонкостей появляется в работе с научными изображениями, тем более очевидно становится, что понятие репрезентации непродуктивно. Это справедливо не только в отношении научных фактов, но и в отношении анализа культурных объектов [Hennipon, 1989]. Дигитализации здесь отводится не последняя роль, поскольку она делает возможным манипулирование формами представления продуктов креативной деятельности, что трансформирует сами эти продукты.

В связи с этим в конце 1990-х — начале 2000-х годов в Science & Technology Studies (STS) происходит так называемый онтологический поворот [Heur, Leydesdorff, Wyatt, 2013], в рамках которого схлопывается различие между репрезентацией и реальностью. Репрезентация оказывается не отражением, но частью реальности, репрезентировать — это значит создать [Law, Benschop, 1997: 158]. Для переосмысления отношений между репрезентацией и реальностью в STS было разработано несколько понятий вроде «онтологической хореографии» [Thompson, 2005] или множественности и задействования (*enactment*) [Mol, 2003]. Вместо репрезентации мы будем использовать понятие «демонстрация» (*de-monstration*)³ [Cambrosio, Jacobi,

³ В термине *демонстрация* в нашем случае важно наличие латинского глагола *monstrare* — показывать, устраивать зрелище или представление. Речь идет о том, что демонстрация убедительна не за счет логических доказательств, но за счет самой своей формы, риторических приемов, красочности или четкости изображений и т. п.

Keating, 2008: 134]. Демонстрация предполагает, во-первых, стоящую перед акторами практическую задачу представления чего-либо некоторой аудитории и убеждения этой аудитории. Во-вторых, сам процесс демонстрации включает не только саму репрезентацию, но и множество сопутствующих элементов, которые также влияют на успешность или неуспешность демонстрации. Например, в случае трейлера видеоигры (некоторым образом демонстрирующего игру), помимо самого трейлера важен интерфейс сайта, на котором трейлер проигрывается. Возвращаясь назад, можно сказать, что демонстрация осуществляется на определенной платформе.

В рамках *platform studies* не сложилось одного конвенционального понимания платформ, как правило, исследователи подчеркивают те аспекты, которые оказываются важны в контексте их собственных исследований⁴. Выделим некоторые особенности, значимые для нашего случая. Во-первых, платформы предполагают возможность не только программирования функций и работу с данными, но и процессы коммуникации, взаимодействия и обратной связи [Gillespie, 2010]. Конкретно — взаимодействия между пользователями платформы, теми, кто создает там контент, рекламодателями, разработчиками платформы. В данном тексте речь преимущественно пойдет о взаимодействии разработчиков (а также тех, кто помогает им продвигать их культурные продукты) и пользователями платформы, которые потребляют эти продукты или связанный с ними контент. Пользователи оказываются важными акторами конструирования технологий, участвуя не только в процессе разработки технологии, но и в формировании ее образа, репутации и т.п. [Oudshoorn, Pinch, 2003]. Хотя платформы эпохи web 2.0. часто представляют как демократические и партисипаторные, они в то же время выстраивают четкую границу между теми, кто создает и транслирует контент и теми, кто его потребляет [Helmond, 2015].

Во-вторых, платформа предполагает определенные ограничения, которые она налагает на транслируемый контент: это касается длительности трансляций, формата и качества, отдельных стандартов и т.п. [Gerlitz et al., 2016]. Не всякий культурный объект можно без потери качества и «аутентичности» перенести с одной платформы на другую. К примеру, «сегодня, когда любую классическую игру можно эмулировать на персональном компьютере, результат не идентичен тому, с которым имели дело игроки на телевизорах с лучевой трубкой» [Ветушинский, 2015: 50]. Поэтому «платформа является неоспоримой частью игры» [Богост, 2015: 89] и определенным образом трансформирует игру.

Чтобы более четко осмыслить данную специфику интернет-платформ, мы дополним такое понимание платформ некоторыми идеями Бруно Латура. В частности, понятием пункта обязательного прохождения сил. Это понятие предполагает, что если актер хочет достичь определенной цели, ему необходимо пройти через определенный «пункт», обратиться за помощью к определенным акторм, «он вынужден сворачивать со своего пути, чтобы заручиться их поддержкой [...] Без этого ему не добиться успеха» [Латур, 2013: 260]. Подобно тому, как Пастер благодаря созданию вакцины сделал свою лабораторию пунктом обязательного прохождения сил

⁴ Подробнее см., например, некоторые доклады с панели «App Studies: Platform Rules and Methodological Challenges» конференции ассоциации исследователей интернета 2016 г.: App Studies: Platform Rules and Methodological Challenges. Panel overview [Электронный ресурс]. URL: https://www.academia.edu/35018976/App_Studies_Platform_Rules_and_Methodological_Challenges (дата обращения: 15.12.2017).

для фермеров (и многих других акторов) [Латур, 2015], некоторые интернет-платформы являются обязательными точками прохождения для игровой индустрии. Например, сегодня трудно представить какую-либо игру (или фильм) без трейлера на YouTube. Если разработчик хочет, чтобы о его игре узнали, он вынужден обратиться к YouTube, если он хочет, чтобы его игру покупали, он вынужден обратиться к сервисам цифрового распространения игр, таким как Steam.

Важно заметить, что это обращение предполагает смещение, как метафорически выражается Латур, путник вынужден идти в обход, и это отклоняет его от изначальной траектории [Latour, 1994: 32]. То есть прохождение через такие пункты некоторым образом трансформирует акторов. Чтобы понять специфику этих трансформаций, необходимо обратить внимание на латуровское различие формы и материи. «Форма становится тем, что можно перенести из x' в x ; материя — то, что не может вынести такого путешествия» [Латур, 2012: 120]. Это различие проходит у Латура по линии мобилизуемое/немобилизуемое. «Сама граница между мобилизуемым и немобилизуемым является, конечно, не априорной, а эмпирически устанавливается» [Кузнецов, 2016: 45]. Данное различие предполагает фокусирование на том, что может пройти по некоторому «каналу/инфраструктуре», а что не может. То есть речь идет об асимметриях, которые систематически пропускают что-то одно, но не пропускают другое; не все может пройти через платформу, как по «каналу». Таким образом, платформы работают как фильтры или барьеры: чтобы некоторая сущность могла пройти через них, необходимо специфическое форматирование, трансформация. Различные платформы предполагают различные формы.

Предварительная гипотеза состоит в том, что неудача, постигшая NMS, оказалась результатом тех трансформаций, которые игра претерпела в результате циркуляций по интернет-платформам. В данной статье мы сконцентрируемся на YouTube как платформе, которая предоставляет возможности для распространения и потребления визуальных, аудиальных и текстовых культурных объектов. При этом в стороне останутся вопросы пересечения коммерческого и культурного, а также вопросы реализации интересов различных групп в деятельности данной платформы. Точкой фокусировки станут возможности и ограничения этой платформы для демонстрации культурных продуктов на примере истории с NMS. Демонстрация включает как выкладывание в общий доступ отдельных видео или аудиопродуктов, так и их комментирование и оценивание. Эти процессы необходимо рассматривать не просто как распространение уже созданного продукта, но как его трансформацию. В ходе демонстрации создается определенная версия реальности культурного объекта, которая лишь частично связана с самим продуктом. Отдельный вопрос состоит в том, каким образом эта «медийная» платформенная версия сталкивается с «самими» культурными продуктами, выходящими уже на других платформах (например, игровых приставках, телевидении).

Методы

Сначала мы кратко рассмотрим историю разработки и презентации No Man's Sky. Здесь будет использован метод анализа документов. Основными данными выступают материалы из открытых источников: интервью с разработчиками, опи-

рий из самих данных, а затем кодировать все данные, используя эти категории. Мы работали с комментариями к четырем трейлерам, поскольку их было довольно много (от 1,5 до 15 тысяч), из каждого набора была сделана выборка по 200—500 комментариев через программу Excel. Кроме того, мы ограничили время публикации комментариев 9 августа 2016 г. — временем релиза игры. Было выделено 43 категории наиболее часто встречающихся сюжетов (мультиплеер, геймплей, графика и т. д.) в комментариях к четырем трейлерам.

Помимо этого, мы проанализировали третий тип данных — пользовательские рецензии-комментарии на сайте Metacritic, которые были опубликованы с 12 августа 2016 г. по 6 марта 2017 г. Таких комментариев оказалось 143. Эти данные были выкачаны с помощью специальной программы-парсера⁵. К этим данным также был применен этнографический контент-анализ, выделены свои отдельные категории, которые лишь частично пересекались с категориями из комментариев к трейлерам на YouTube (таких категорий было выделено 36). После чего мы составили диаграмму наиболее популярных сюжетов (см. рис. 2). Результаты анализа этих данных будут представлены в параграфе «Реакция на саму игру».

Краткая «биография» No Man's Sky

Начнем с рассмотрения истории разработки No Man's Sky (NMS) и демонстрации. Игра была разработана британской инди-студией⁶ Hello Games. Разработка началась в 2012 г., сама игра вышла 9 августа 2016 г. на PS 4⁷ и 12 августа — на персональных компьютерах, то есть разработка длилась почти пять лет. В различных интервью основатель Hello Games Шон Мюррей подчеркивал, что No Man's Sky — это научно-фантастическая игра от настоящих фанатов научной фантастики⁸. Источниками вдохновения выступили работы классиков данного жанра — Айзека Азимова, Артура Кларка, Роберта Хайнлайна⁹. Общий графический стиль игры вдохновлен иллюстрациями с обложек научно-фантастических книг этих авторов. Для того периода было характерно, что иллюстрации создавались внештатными работниками и потому имели мало общего с самой историей, но, как правило, были яркими¹⁰. Мюррей указывал, что большая часть современной научной фантастики носит характер антиутопии, он же хотел сделать NMS более оптимистичной и жизнеутверждающей¹¹.

Важно отметить, что до NMS Hello Games разработала серию коммерчески успешных игр Joe Danger, это дало ей некоторые экономические ресурсы для

⁵ Авторы благодарят Андрея Муждабу за помощь в скачивании этих данных.

⁶ Инди (от англ. independent) в данном случае означает, что разработка велась без финансовой поддержки крупного издателя.

⁷ Sony PlayStation 4, PS 4 — игровая консоль, выпускаемая компанией Sony.

⁸ К примеру, тут Шон Мюррей рассказывает о том, какие научно-фантастические произведения вдохновили его на создание No Man's Sky: NO MAN'S SKY'S SCI-FI INSPIRATIONS [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ign.com/videos/2015/07/15/no-mans-skys-sci-fi-inspirations> (дата обращения: 01.02.2018).

⁹ No Man's Sky is a sci-fi exploration roguelike in a consistent universe [Электронный ресурс]. URL: <https://www.engadget.com/2013/12/09/no-mans-sky-is-a-sci-fi-exploration-roguelike-in-a-consistent-u/> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁰ World Without End. Creating a full-scale digital cosmos. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian> (дата обращения: 01.02.2018).

¹¹ NO MAN'S SKY IS WILDLY AMBITIOUS, UTTERLY VAST AND A HUGE CHALLENGE TO THE VIDEO GAME INDUSTRY'S STATUS QUO [Электронный ресурс]. URL: <http://time.com/no-mans-sky/> (дата обращения: 01.02.2018).

дальнейшей работы. Отправная точка именно NMS — 2012 г., когда четыре сотрудника Hello Games буквально за закрытыми дверями начали разработку прототипа игры. Изначально проект назывался Project Skyscraper, но в дальнейшем был переименован в No Man's Sky. Чтобы сделать игру подобного масштаба силами небольшой команды был создан специальный движок с возможностью процедурной генерации. Если огрубить, то технология процедурной генерации позволяет создать пространство игры и различные объекты при помощи некоторых уравнений, а не прописывать их вручную. Этот же подход был использован в 1984 г. в игре Elite, знакомой разработчикам из Hello Games, по собственному признанию, с детства¹². Данная технология не является инновацией для игровой индустрии, в 1980-е и 1990-е годы в играх часто использовалось процедурное генерирование, так как память носителей была слишком мала, но в конце 1990-х — начале 2000-х годов она ушла на второй план. Отчасти это связано с тем, что объекты (локации, персонажи, растения и т. п.), порождаемые процедурным генерированием, в большинстве случаев носят однообразный характер или страдают от визуального беспорядка. Забегая вперед, заметим, что хотя NMS также в той или иной мере оказались присущи эти проблемы, разработчикам удалось значительно улучшить технологию процедурной генерации, в связи с чем Hello Games получила награду за технологическую инновацию на Game Developers Choice Awards — 2017¹³. Первый год разработки команда занималась преимущественно написанием игрового движка, ориентированного на процедурную генерацию¹⁴.

Впервые NMS была публично представлена в 2013 г. на ежегодной церемонии награждения видеоигр Spike Video Game Awards, игра сразу привлекла внимание игровой прессы¹⁵. Незадолго до этого Шон Мюррей показал ранний прототип игры различным изданиям, после чего компания Sony предложила сотрудничество. Hello Games согласилась, но на специфических условиях: отказавшись от финансовой поддержки, разработчики попросили помощи в продаже и рекламе NMS¹⁶. В частности, Sony помогла в продвижении игры на Electronic Entertainment Expo (E3) — крупнейшем игровом трейдшоу в Америке. В то время ни одна инди-игра не была показана на главной сцене, NMS стала первой и была представлена на E3 в 2014 г., что оказалось очень важным фактором в демонстрации игры. То, что

¹² No Man's Sky creator: 'We wanted to build a universe' [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/28/no-man-sky-creator-we-wanted-to-build-a-universe> (дата обращения: 01.02.2018).

¹³ No Man's Sky wins GDC Award, but no one was around to accept it [Электронный ресурс]. URL: <https://www.polygon.com/2017/3/2/14786762/gdc-award-winners-no-mans-sky> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁴ How A Seemingly Impossible Game Is Possible [Электронный ресурс]. URL: <https://kotaku.com/how-a-seemingly-impossible-game-is-possible-1592820595> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁵ См., например: Space adventure No Man's Sky is one of next-gen's most ambitious titles [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamespot.com/articles/space-adventure-no-man-s-sky-is-one-of-next-gen-s-most-ambitious-titles/1100-6416605/> (дата обращения: 01.02.2018); Whatever You Do, Watch This: Hello Games' No Man's Sky [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/2013/12/08/whatever-you-do-watch-this-hello-games-no-mans-sky/> (дата обращения: 01.02.2018); JOE DANGER DEV ANNOUNCES NO MAN'S SKY [Электронный ресурс]. URL: <http://au.ign.com/articles/2013/12/08/joe-danger-dev-announces-no-mans-sky> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁶ No Man's Sky: the game where you can explore 18 quintillion planets [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/12/no-mans-sky-18-quintillion-planets-hello-games> (дата обращения: 01.02.2018).

NMS была представлена на главном мероприятии в области индустрии видеоигр, привлекло к игре много внимания¹⁷.

Стоит указать на специфический стиль, в котором выполнен презентованный на этой выставке (и большинство остальных) трейлер *No Man's Sky*. Как правило, трейлер — это некоторый постановочный видеоролик с врезками, монтажом, в котором либо рассказывается небольшая история, либо демонстрируются особенности игры. Трейлер NMS, представленный на E3—2014, выполнен в иной манере, это монолитный отрезок записанного игрового процесса, без склеек и монтажа, будто кто-то просто играет несколько минут¹⁸. В других трейлерах иногда использовались какие-то врезки, по почти всегда был отрывок игрового процесса. Возможно, это связано с тем, что в самой игре практически отсутствует линейный сюжет, упор идет именно на игровой процесс. За трейлер на E3—2014 игра была номинирована *Game Critics Awards* сразу в трех категориях: «Лучшая игра выставки», «Лучшая оригинальная игра» и «Лучшая игра от независимого разработчика», победила в двух последних и получила специальную награду как самая инновационная игра выставки¹⁹.

Далее обратимся к содержательной стороне трейлеров, что они сообщали игрокам. В трейлерах разработчики артикулировали идею космического путешествия по неизведанным и бесконечным планетам. Например, слоганом самого первого трейлера *No Man's Sky* было: «Каждая планета процедурно сгенерирована. Каждая планета уникальна. Каждая планета не исследована»²⁰. Эта фраза соединяет техническую составляющую игры (процедурное генерирование) и идейную (космическое путешествие и исследование). В трейлерах показывалось, как игрок совершает открытия: посещает красивые места, новые планеты, наблюдает экзотических животных. Они представляли собой мини-путешествия, в процессе которых игрок переживал несколько событий, например, сначала он гулял по красивой планете, затем садился на корабль и улетал в космос, где сталкивался с армадой кораблей, после чего садился на другую планету.

В целом у игры не было масштабной рекламной кампании — выходило по трейлеру в год на каждой E3 плюс некоторые дополнительные материалы вроде интервью. В этом состояла специфика существования NMS до ее выхода. С 2014 по 2016 гг. на E3 выходили трейлеры, которые вызывали некоторый интерес к игре, после чего разработчики «пропадали» еще на год, до следующего E3²¹.

Реакция публики E3—2014 (и последующих) на трейлер NMS была крайне положительной. Приведем несколько сообщений из Twitter, сделанных во время E32014:

¹⁷ E3: How No Man's Sky took on the games industry — and won [Электронный ресурс]. URL: <http://www.bbc.com/news/technology-27807167> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁸ No Man's Sky Gameplay Trailer | E32014 | PS4 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nLtmEjzqz7M> (дата обращения: 01.02.2018).

¹⁹ 2014 Winners [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gamecriticsawards.com/2014winners.html> (дата обращения: 01.02.2018).

²⁰ No Man's Sky [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RRpDn5qPp3s> (дата обращения: 02.02.2018).

²¹ Для удобства мы собрали все видео, посвященные игре, в google-таблице, куда включили название видео, ссылку, описание на YouTube, количество комментариев и количество лайков/дизлайков. Таблица доступна по ссылке: No Man's Sky video [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1qiTt9004I47gq29EKhMshFA-Y6SqT04w0rLH4z7o2DE/edit?usp=sharing> (дата обращения: 02.02.2018).

«No Man's Sky — это прекрасная игра мечты. Множество часов будет потрачено на нее! #NoMansSky #E32014» (пользователь Twitter @_EndChase, 11.06.2014)²².

«No Man's Sky выглядит грандиозно и охрененно!! Столь амбициозная игра для инди. #E32014 #NoMansSky #PlayStationE3 #PS4 #GreatnessAwaits #SonyE3» (пользователь Twitter @_EndChase, 10.06.2014)²³.

Шон Мюррей в одном из интервью рассказывал, что именно поддержка зала во время презентации дала ему понять: необходимо продолжить работать и выпустить эту игру²⁴. Стоит отметить особую атмосферу E3, связанную с тем, что его аудитория первой получает новую информацию в отрасли. Поэтому такие яркие трейлеры, как у NMS, часто вызывают бурную реакцию. Если вернуться к идее демонстрации, необходимо указать, что трейлер на E3 и на YouTube — это два разных трейлера, так как они демонстрируются через разные платформы. Однако трейлер NMS производил сильное впечатление не только на E3, но и на YouTube, поэтому важно обратить внимание на то, как эти трейлеры воспринимались зрителями данной платформы, о чем речь пойдет далее.

Рецепция трейлеров

Возвращаясь к понятию платформы, стоит напомнить, что для него важно подчеркивание роли коммуникации и участия. Тот, кто выкладывает ролик на YouTube, может разрешать его комментирование, и пользователи данной платформы могут оставлять свои интерпретации происходящего в роликах. Мы рассматриваем эти интерпретации как возможность для аудитории артикулировать и задействовать определенные аспекты культурного объекта, являющиеся для нее ключевыми. Это важно, во-первых, в связи с тем, что разработчики и авторы роликов обычно следят за комментариями. Во-вторых, потому что внутри комментариев из взаимных интеракций может формироваться критика целей и способов решения определенных проблем, которые предлагают авторы роликов. В данной части статьи мы коротко опишем то, какие основные сюжеты возникали в комментариях к основным трейлерам и геймплейным видео игры. Анализ частотного распределения слов показывает, что все комментарии под трейлерами так или иначе указывали на платформы (в смысле консолей и PC). Это такие слова, как «Xbox», «PC», «PS», «Console». Поскольку игра была анонсирована в 2013 г., когда вышла Sony Playstation 4, то многие комментарии обозначают желание поиграть в игру именно на этой консоли, тем более что Sony активно поддерживала NMS. Однако, как видно из других комментариев, широко обсуждалась возможность играть на персональном компьютере и на Xbox. В итоге игра вышла только на ПК, Xbox как платформа был проигнорирован, так как это главный конкурент Sony.

²² No Man's Sky is beautiful and a dream game. Multiple hours will be spent on it! #NoMansSky #E32014 [Электронный ресурс]. URL: https://twitter.com/_EndChase/status/476850500298473473 (дата обращения: 03.02.2018).

²³ No Man's Sky looks huge and insane!! Such an ambitious game for a indie. #E32014 #NoMansSky #PlayStationE3 #PS4 #GreatnessAwaits #SonyE3 [Электронный ресурс]. URL: <https://twitter.com/ThatGamerTony/status/476358646600056832> (дата обращения: 03.02.2018).

²⁴ Подробнее см.: <https://www.youtube.com/watch?v=EdSVn9sucrg>.

«Эта игра выглядит восхитительно, не могу дождаться ее. Надеюсь, она выйдет на ps» (Mauro Cardinaels, 13.12.2013)²⁵.

«Я знаю, что это вряд ли произойдет, но если эта игра выйдет для Xbox One, я перестану сожалеть о своей покупке этого черного кирпича» (Trent Michel, 12.12.2013)²⁵.

Другой сюжет включает в себя обсуждение понятий, связанных с космосом — «universe», «space», «galaxy», эти слова встречаются очень часто и указывают прежде всего на то, что игра предполагала компьютерную генерацию целой вселенной из 18 триллионов планет. И такая возможность очень интриговала пользователей, которые обсуждали, каким же образом они будут осваивать все эти планеты: «Эта идея исследования миров и собирания ресурсов таким образом, что вы можете развиваться, искать и исследовать по всей галактике без границ и предзаданных путей — потрясающе!» (пользователь YouTube Patrik Kajtazi, 20.10.2014)²⁵.

Третий тип сюжетов указывает на те игры, с которыми сравнивали NMS. Наиболее часто встречаются Spore (симулятор выживания на планете), Minecraft («песочница», предполагающая возможность строительства собственных зданий), Star citizen (симулятор космических путешествий и ближайший конкурент), Elite (симулятор космических путешествий, один из прародителей данного жанра). Поскольку трейлер не давал четкого понимания, что можно будет делать в No Man's Sky, то отсылка к другим, уже вышедшим (или выходящим) играм давала возможность представить себе геймплей и понять, что это будет за игра.

«Вау. Это похоже на отдаленного потомка старой игры Elite. Выглядит здорово» (пользователь YouTube Ronald Willey, 09.12.2013)²⁵.

«Это minecraft, но только в космосе» (пользователь YouTube Divoúl Delitou, 11.08.2016)²⁶.

Наконец, стоит отметить множество эпитетов, которые встречаются в частотном анализе комментариев: «awesome», «boring», «amazing», «excited», а также описание тех действий, которые будут возможны внутри игры: «combat», «exploration», «story» (наличие некоторого центрального сюжета, которому должен следовать персонаж), см. рис. 1, визуализирующий результаты частотного анализа.

Сюжеты, выделенные с помощью этнографического контент-анализа, в целом соответствуют результатам, которые были получены в рамках частотного анализа. Здесь также есть обсуждение платформ, выражение одобрения или критики игры и трейлеров, сравнение с другими играми и указание на космическую тематику. Помимо этого тут также присутствуют темы ожидания и планирования того, что будущий игрок будет делать, когда NMS выйдет. Можно встретить подобные комментарии: «Измумительно начинать представлять себе возможности. Я думаю, что можно будет создать команду с одним или двумя друзьями и исследовать, открывать планеты, искать ресурсы, чтобы улучшить корабль и начать свое дело»

²⁵ Комментарий дан к видео: No Man's Sky [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RRpDn5qPp3s> (дата обращения: 01.02.2018).

²⁶ Комментарий дан к видео: No Man's Sky Gameplay Trailer | E 32014 | PS4 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nLtmEjqzq7M> (дата обращения: 02.02.2018).

(пользователь YouTube *Direct Trailers*, 10.12.2013)²⁷. Часто комментаторы пишут не столько о самом трейлере или игре, сколько о своих планах, связанных с будущим опытом игры: как они будут брать отпуск на работе, прогуливать школу и т. п.

Среди важных тем обсуждения можно отметить высказывания о процедурной генерации — одной из главных особенностей данной игры, а также о ее физике. Дело в том, что в игре есть возможность путешествия с одной планеты на другую, и пользователи пытались представлять и критиковать, насколько игра будет реалистичной в этом плане. Стоит отметить, что часто встречается похвала разработчиков и самой игры за амбициозность идеи. Дело не только в самой задаче — сгенерировать целую вселенную для игрока, — но и в том, что она достигалась относительно небольшой группой инди-разработчиков.

В целом ожидания в отношении игры были поистине колоссальные:

«...Я ожидаю, что это будет удивительный опыт, о котором я не смогу просто так забыть и двигаться дальше. Игра вроде Journey приходит на ум... Очень взволнован» (пользователь YouTube *xiEatCupsx*, 15.08.2014)²⁸.

«Вау эта игра похожа на все, что я когда-либо хотел» (пользователь YouTube *RYΔN X*, 28.11.2014)²⁸.

В глазах игроков NMS должна была решить проблемы сразу нескольких жанров видеоигр. Во-первых, жанр космических симуляторов, где есть проблема — космос бесконечен, а ресурсы разработчиков ограничены, как правило, у них нет возможности вручную делать вселенную больших размеров. Разработчики NMS смогли предложить возможное решение данной проблемы — создали механизм, который процедурно производит пространство игры. Во-вторых, это жанр «песочницы», самый популярный представитель которого — Minecraft. Проблема данного жанра в том, что в подобных играх устаревшая графика, как правило, пиксельная. Тут показательны подобные комментарии к трейлерам NMS: *«У нее есть таааааа много потенциала, чтобы стать следующим после Minecraft повальным увлечением»* (пользователь YouTube *davide267*, 11.06.2014)²⁷. Собственно аудитория игры ожидала, что NMS станет новым майнкрафтом, но усовершенствованным, более красивым — игра имеет очень приятный визуальный стиль²⁹.

Таким образом, пользователи в комментариях артикулировали те идеи, которые продвигали сами разработчики и издатели (процурная генерация, уникальность и амбициозность игры). Помимо этого, NMS постоянно сравнивали с другими играми, позиционировали ее по отношению к другим играм, стараясь найти этому довольно уникальному проекту место среди разных жанров. Наконец, многие высказывали скепсис по поводу того, сможет ли она справиться со столь амбициозной задачей — реализовать мечту не только разработчиков, но и фанатов научной фантастики. На кону стояла не просто успешность самой игры, а чаяния

²⁷ Комментарий дан к видео: No Man's Sky [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RRpDn5qPp3s> (дата обращения: 01.02.2018).

²⁸ Комментарий дан к видео: No Man's Sky Gameplay Trailer | E32014 | PS4 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nLtmEjqzg7M> (дата обращения: 02.02.2018).

²⁹ Для сравнения графической и визуальной составляющих этих игр см. трейлер Minecraft: Official Minecraft Trailer [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MmB9b5njVbA> (дата обращения: 03.02.2018).

сотен тысяч игроков, которые надеялись, что цифровые технологии, хотя бы виртуально, но приблизят человека к бесконечной вселенной.

В итоге к выходу игры у аудитории сложилось представление о NMS как о грядущей революции игровой индустрии, в комментариях можно встретить фразы такого типа: «*Это изменит само определение видеоигр*» (пользователь YouTube *LSD Kitten*, 16.12.2013)³⁰. Когда же игра вышла — революции не произошло, а степень разочарования аудитории была соизмерима с их ожиданиями от игры.

Реакция на саму игру

Чтобы показать, каким образом игра была принята игроками, мы обратимся к анализу комментариев — мини-рецензий на No Man's Sky с одного из самых известных сайтов оценки культурных продуктов Metacritic³¹. Нами были скачаны все отзывы, опубликованные пользователями этой платформы до 6 марта 2017 г. Далее мы проанализировали их, чтобы выявить основные сюжеты, которые обсуждали пользователи. В результате была получена следующая диаграмма (см. рис. 2).

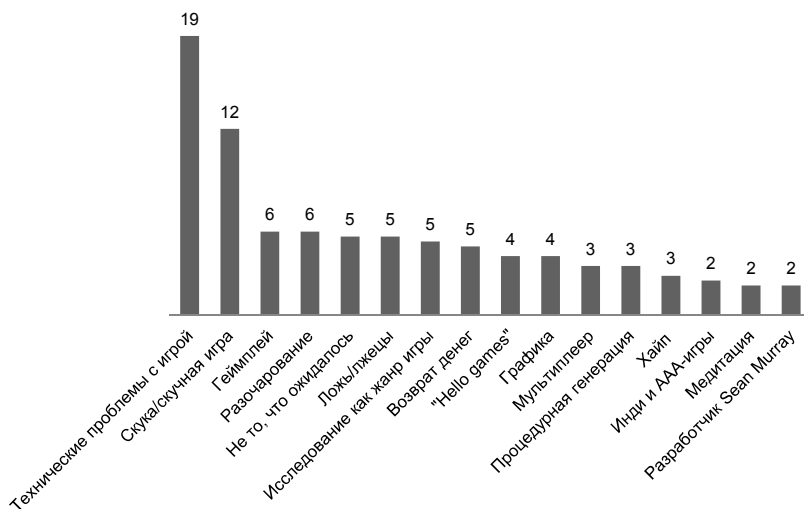


Рисунок 2. Процентная составляющая сюжетов, обсуждаемых игроками в комментариях-рецензиях на сайте Metacritic.com с 12 августа 2016 г. по 6 марта 2017 г.

Как видно из диаграммы, больше всего обсуждались технические проблемы игры (баги, вылетания, низкий уровень fps³²). Также игроки писали о вызываемой игрой скуке и повторяемости всего, уже через несколько часов игры это проявля-

³⁰ Комментарий дан к видео: No Man's Sky [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RRpDn5qPp3s> (дата обращения: 01.02.2018).

³¹ Дать ссылку на конкретную пользовательскую рецензию с сайта metacritic.com нет технической возможности. Все рецензии можно найти по этой ссылке: NO MAN'S SKY. PC. User Reviews [Электронный ресурс]. URL: http://www.metacritic.com/game/pc/no-mans-sky/user-reviews?sort-by=date&num_items=100 (дата обращения: 03.02.2018).

³² Англ. «Frames per second» — частота смены кадров.

ется особенно сильно. Важную роль в обсуждении играли геймплей и различные типы деятельности, которые необходимо было осуществлять в рамках игры: исследовать, путешествовать, воевать, торговать и т. д. Исследование как основной вид деятельности, в глазах пользователей, оказалось главной проблемой игры, так как делало ее достаточно скучной ввиду отсутствия многообразия и динамики. *«Ты просто оказываешься застрявшим в бесконечном потоке неинтересных планет, среди скучной флоры и фауны (если ты вообще отыщешь заселенную планету) и в компании редких часовых. Пираты, конечно, могут время от времени атаковать, но это вообще не весело. Игра, за неимением лучшего слова, мертва»* (пользователь Metacritic MadclownJack, 23.08.2016). Игроки не нашли той насыщенности событиями, видимость которой создавали трейлеры. Изредка можно обнаружить попытки заступиться за игру; некоторые пользователи утверждали, что разработчики изначально задумывали NMS как медитативную и эксплоративную: геймплей ориентирован на спокойное перемещение между планетами и поиск ресурсов.

Отдельная важная тема обсуждения касалась разочарования от того, что игра была совсем не такой, как показывалось в трейлере. Следующий комментарий довольно типичен: *«Если вы думаете о покупке игры, я бы рекомендовал посмотреть несколько классных трейлеров, которые демонстрируют то, чего нет в игре, и не тратить свои деньги на саму игру, в которой даже нет всего того, о чем говорилось и что <разработчики> нам обещали в интервью перед выпуском игры»* (пользователь Metacritic gavo000, 9.10.2016). Тема разочарования напрямую связывается с темой «хайпа»: многие отмечали, что они бы терпимо отнеслись к игре, если бы перед этим им не обещали «золотые горы», которые разработчики не смогли или не захотели реализовать. NMS слишком настойчиво рекламировали через такие особенности, как «процедурная генерация» и «бесконечное освоение космоса». Один из пользователей, иронизируя, отмечает, что лучше назвать игру «False advertising: The game» (пользователь Metacritic QuarterLife, 31.10. 2016). Один из важных сюжетов — обличение лжи/лжеца в лице главы Hello Games Шона Мюррея. Ложь состояла в том, что во многих интервью он говорил о различных возможностях, например, мультиплеере, которые не были реализованы в игре.

С одной стороны, игроки возлагали на игру большие надежды, которые подкреплялись ценой игры AAA-класса (60 долларов) и поддержкой крупной компании — Sony. С другой стороны, игра изобиловала багами, с точки зрения пользователей, была скучной и однообразной, в ней не было обещанного мультиплеера, а добраться до «центра вселенной» — то есть пройти главный сюжет игры — можно было довольно быстро. В игре не было той насыщенности, комплексности, полномасштабной свободы действий, о которой грезилли игроки. Хотя в NMS действительно была свобода перемещений (летать можно было куда угодно), но не было возможности реализовать те планы, которые воображали игроки, соответственно, не было мотивации использовать эту свободу перемещений. Вместо игры, которая перевернет индустрию, NMS стала главным провалом — 2016.

Барьеры демонстрации

Чтобы понять, как все это произошло, необходимо рассмотреть формы и материю YouTube как платформы, а также то, что можно было бы назвать барьерами

демонстрации. У разработчиков есть прагматическая задача — нужно представить игру, при этом у них нет возможности предоставить саму игру полностью, так как в таком случае у пользователей отпадет необходимость ее покупать. Игру необходимо трансформировать или отформатировать, чтобы представить публике через трейлер. Трейлер относится к игре, как форма — к материи в латуровском понимании. Специфическая трудность этой задачи состоит в том, что нужно представить то, чего еще нет. Игра в процессе разработки может измениться, оказаться не совсем такой, какой ее задумали. В то же время существующие платформы ориентированы на представление видеоигр как чего-то уже свершившегося, как будто игра уже готова. Это особенно сказалось в случае NMS, так как впервые ее показали публике в 2013 г., а вышла она в 2016 г. При увиденный в 2013 г. игровой процесс все восприняли как нечто готовое. Здесь показательны альтернативные формы представления, например, некоторые инди-разработчики, использующие краудфандинг, часто более интенсивно взаимодействуют с аудиторией, выпуская не трейлеры, а дневники разработки. В подобных материалах разработчики рассказывают о том, что уже сделано на данный момент, какие они сделали обновления, какие ошибки починили и т. п. Это демонстрация игры в процессе ее разработки.

В связи с различием формы и материи нужно обратить внимание на то, какие грани игры или ее элементы разработчик в принципе может мобилизовать, как он может демонстрировать свою игру на существующих платформах (сервисы цифровой дистрибуции, YouTube и т. п.), используя такие формы, как трейлеры, скриншоты, интервью и короткие описания игры (например, на коробке с игрой). Что в них можно передать? Вероятно, графику, визуальный стиль, общее описание сюжета, музыку и т. п., но более значимо то, что передать нельзя — игровой опыт, непосредственную практику игры, как она устроена. Это особенно проблематично в связи с размыванием жанров в игровой индустрии. Уже длительное время жанры видеоигр сильно гибридизировались, элементы одних начали переноситься в другие. В итоге марка определенного жанра мало что говорит о самой игре и о том, как в ней протекает игровой процесс. Стоит отметить, что современные формы демонстрации не всегда были таковыми, например, в 1990-х-2000-х годах были распространены демо-версии, цель которых — дать игроку представление о полной версии игры. Платформы и даже сама материальная инфраструктура были иными — бумажные журналы с дисками, на которые записывались демо-версии.

В связи с этой ограниченностью трейлер оказывается открытым для работы воображения, он стимулирует домысливать. Например, во многих трейлерах NMS были показаны полеты в космосе и большие флоты, показано, как игрок пролетал рядом с ними. Видя это, зритель мог представлять, как можно будет приземлиться в ангаре этих больших кораблей, как-то с ними взаимодействовать. Однако в самих трейлерах этого не было показано, и в игре такой возможности также не было.

Другая проблема существующих форм демонстрации заключается в том, что одни и те же формы охватывают совершенно различные игры. При этом они лучше работают с одними типами игр и хуже — с другими. Лучше, вероятно, с теми играми, в которых упор делается на сюжет (например, интерактивное кино), но с теми, где

упор на игровой процесс, эти формы работают хуже³³. Данную проблему чувствуют разработчики и стремятся различным образом преодолеть барьеры демонстрации существующих платформ, сделать формы более гибкими, менее редуционистскими. Например, некоторые студии до выхода игры делают ее открытый бета-тест и все желающие могут опробовать какой-то небольшой отрывок игры. Иногда можно встретить попытки создать в этих ограниченных формах нечто более интерактивное. Особенно показателен случай игры «Torment: Tides of Numenera» (2017), если огрубить, то основную часть ее игрового процесса занимают диалоги и выбор реплик в диалогах, а также их последствия. Трейлер игры был составлен таким образом, что на YouTube в определенные моменты высвечивались варианты выбора и в зависимости от них трейлер шел по разным путям. Такой формат, по сути, позволил передать специфику игрового процесса.

В случае NMS подобного не произошло, ее формы демонстрации не позволили аудитории ознакомиться со спецификой игрового процесса. Все ожидали нечто вроде «майнкрафта в космосе» с бесконечной вселенной и бесконечными игровыми возможностями, при этом с богатым визуальным стилем. В определенном смысле аудитория игры ожидала, что NMS сделает научную фантастику реальностью, дав игрокам богатые возможности для исследования огромной вселенной. NMS же оказалась чем-то близка к жанру «симуляторов ходьбы» с медитативным и скорее созерцательным игровым процессом. В игре действительно почти бесконечная вселенная, включающая 18 квинтиллионов планет, и привлекательный визуальный стиль, но нет того богатства возможностей, которое ожидала аудитория. Игровой процесс NMS носит достаточно однообразный характер, так как концентрируется на сборе ресурсов для дальнейшего путешествия, но у игроков нет мотивации продолжать это путешествие. Целая вселенная оказалась лишь декорацией, хоть и впечатляющей визуально.

Заключение

В итоге NMS погубила недосказанность, причем двойная. С одной стороны, то, как трейлеры содержательно сделаны — они демонстрирует сильную идею, делают это ярко, выразительно, но нечетко. Они, по большому счету, не говорят, что можно в этой игре, а что нельзя, что вообще такое NMS. Поэтому они оказываются открыты для работы воображения, которая никак не ограничивалась разработчиками. С другой стороны, сами формы и материи платформ демонстрации видеоигр также не позволили ознакомиться со спецификой игры, так как не давали непосредственного опыта игрового процесса.

То, какой NMS оказалась в конечном итоге, сильно отличалось от ее «медийной» версии, порожденной самими платформами демонстрации видеоигр. Будучи опубликованными на YouTube, трейлеры вызвали целый шквал комментариев, позволяя пользователям не только укреплять и достраивать «медийную» версию

³³ В целом видеоигры могут очень сильно различаться между собой. Одно из популярных разделений — на видеоигры, в которых упор делается на сторителлинг, то есть рассказывание некоторой истории, что делает их ближе к книгам и фильмам. И на игры, в которых более важен непосредственный игровой процесс, то есть сама игра как некоторая деятельность, что приближает подобные видеоигры к обычным играм вроде шахмат или футбола. Само это разделение носит характер континуума, практически в любой игре есть как некоторая история, так и геймплей, однако довольно часто в конкретных видеоиграх на первый план выходит одна из этих составляющих.

игры, но и посредством обсуждений создавать конвенции в отношении того, какой должна быть игра. Коммуникативные и партисипаторные возможности YouTube как платформы сыграли с разработчиками злую шутку: сама платформа дала пользователям возможность не только говорить об игре, выражать свое мнение, давать обратную связь, но также позволила создать «медийный» фантом игры, реализовать который была не в состоянии маленькая студия инди-разработчиков.

Дальнейший исследовательский интерес вызывает вопрос о том, каким образом барьеры демонстрации этой платформы влияют на другие культурные объекты, в частности, кино. Трейлеры играют важную роль также и в процессе демонстрации фильмов, однако можно предположить, что в отношении кино воздействие обнаруженных нами барьеров будет менее выражено или, по крайней мере, характер этого воздействия будет несколько иным. Если для видеоигр невозможность передать непосредственный опыт игры — серьезная проблема, то для фильмов данная проблема оказывается нерелевантна, поскольку, как и трейлеры, фильмы мы смотрим, а не играем в них. В то же время для кино могут быть релевантны какие-либо другие возможности и ограничения YouTube как платформы. Соответственно, исследование конкретных случаев демонстрации фильмов и участия аудитории в конструировании подобных культурных объектов могло бы обогатить понимание данной платформы.

Список литературы (References)

Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. № 1. С. 79—99.

Bogost J. (2015) Video Games are a Mess. Logos. No. 1. P. 79—99. (in Russ.)

Ветушинский А. С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. № 1. С. 41—60.

Vetushinskiy A. S. (2015) To Play Game Studies Press the START Button. Logos. No. 1. P. 41—60. (in Russ.)

Кузнецов А. Г. Транспортные медиации — формы машинного и материалы человеческого // Этнографическое обозрение. 2016. № 5. С. 40—52.

Kuznetsov A. G. (2016) Transport Mediations: Machine Forms and Human Materials. Etnograficheskoe obozrenie. No. 5. P. 40—52. (in Russ.)

Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. СПб. : Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге. 2013.

Latour B. (2013) Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society. St. Petersburg: Publishing house of European University at St.-Petersburg. (in Russ.)

Латур Б. Пастер: Война и мир микробов, с приложением «Несводимого». СПб. : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2015.

Latour B. (2015) Pasteur. The Microbes: War and Peace Followed by Irreductions. St. Petersburg: Publishing house of European University at St.-Petersburg. (in Russ.)

Латур Б. Политика объяснения: альтернатива // Социология власти. 2012. № 8. С. 113—143.

Latour B. (2012) The Politics of Explanation: an Alternative. *Sociology of power*. No 8. P. 113—143. (in Russ.)

Хезмондалш Д. Культурные индустрии. М. : Изд. дом Высшей школы экономики. 2014.

Hezmondalsh D. (2014) Cultural industries. Moscow: HSE Publishing House. (in Russ.)

Bogost I., Montfort N. (2009a) Racing the Beam: The Atari Video Computer System. London: MIT Press.

Bogost I., Montfort N. (2009b) Platform Studies: Frequently Questioned Answers. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference. URL: http://pdf.textfiles.com/academics/bogost_montfort_dac_2009.pdf (Accessed: 13.12.2017).

Cambrosio A., Jacobi D., Keating P. (2008) Phages, Antibodies and «De-Monstration». *History and Philosophy of the Life Sciences*. No. 2. P. 131—157.

Daston L. (2014) Beyond representation. In: Representation in scientific practice revisited. Ed. by C. Coopmans, J. Vertesi, M. Lynch, and S. Woolgar. Cambridge, MA: MIT Press. P. 319—323.

Gerlitz C., Helmond A., van der Vlist F. N., Weltevrede E. App ecologies: Mapping apps and their support networks. *AoIR 2016: The 17th Annual Meeting of the Association of Internet Researchers* [Электронный ресурс]. URL: https://pure.uva.nl/ws/files/18355785/1251_1292_1_PB.pdf (Дата обращения: 13.12.2017).

Gillespie T. (2010) The politics of 'platforms'. *New Media & Society*. Vol. 12 (3). P. 347—364. <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>.

Hammersly M., Atkinson P. (1995) *Ethnography. Principles in practice*. Second Edition. London, New York: Routledge.

Helmond A. (2015) The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready. *Social Media+Society*. Vol. 1. No. 2. P. 1—11. <https://doi.org/10.1177/2056305115603080>.

Hennion A. (1989) An intermediary between production and consumption: The producer of popular music. *Science, Technology, & Human Values*. No. 14 (4). P. 400—424. <https://doi.org/10.1177/016224398901400405>.

Heur B., Leydesdorff L., Wyatt S. (2013) Turning to ontology in STS? Turning to STS through 'ontology'. *Social Studies of Science*. No. 3. P. 341—362. <https://doi.org/10.1177/0306312712458144>.

Latour B. (1994) On Technical Mediation — Philosophy, Sociology, Genealogy. *Common Knowledge*. No. 2. P. 29—64.

Latour B. (1999) *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Mass. & London: Harvard University Press.

Law J., Benschop R. (1997) Resisting pictures: representation, distribution and ontological politics. *The Sociological Review*. Vol. 45. No. 1-suppl. P. 158—182. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1997.tb03460.x>.

Manovich L. (2001) *Language of new media*. London: MIT Press.

Mol A. (2003) *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham, NC: Duke University Press.

Oudshoorn N., Pinch T. (2003) How Users and Non-Users Matter. In: *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology*. Cambridge, Mass: MIT Press. P. 1—25.

Thompson C. (2005) *Making Parents: The Ontological Choreography of Reproductive Technologies*. Cambridge, Massachusetts. London, England: MIT Press.