

ВЛАДИМИР СЕЛИВЕРСТОВ. ИСКУССТВО КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Для некоторых компьютерные игры – это очень серьезно. И дело не только в том, что это интерактивное видео-развлечение постоянно пытается породниться с киноиндустрией. Дело в том, что в играх есть потенциал совершения реального выбора. Может ли компьютерная игра претендовать на жанр искусства?

Владимир Селиверстов,
аспирант философского факультета НИУ ВШЭ

Компьютерные игры в дискуссиях внутри сообщества все чаще стали сравнивать – ни много ни мало – с искусством. Самые ярые приверженцы говорят о недооценке значения компьютерных игр для современной культуры. По их словам, общество пока еще просто не готово воспринимать игры как полноценный вид «contemporary art». Как известно, многие виды искусства на раннем этапе своего становления также считались лишь средством для увеселения толпы. А компьютерные игры обладают таким выразительным потенциалом, как никакой другой вид искусства. Выразительным средством у них служит, по сути, сам игровой мир, который объединяет графику и звук с сюжетом и игровой «механикой». (И это, пожалуй, единственный сильный аргумент сторонников признания видеоигр искусством.)

Что же представляет собой сегодня компьютерная игра? А не что иное, кривят губы оппоненты, как банальное массовое развлечение. И вспоминают, с какими надеждами они сами в 80-х встречали зарождение игровой индустрии.

Возможно, причина такого сильного разочарования многих людей в компьютерных играх как раз и коренится в их предощущавшемся, но так и нереализованном потенциале? Дело в том, что главное преимущество компьютерных игр – их интерактивность – создает, с одной стороны, дополнительные сложности в создании концептуально выстроенных, целостных игровых миров, а с другой – дополнительный соблазн ее использования для создания развлекательных проектов для «широких масс» пользователей. И именно ограниченные графические возможности ранних игр позволяли их авторам делать свои детища более цельными и выверенными.

Однако в глазах общественности компьютерные игры с годами так и не смогли «вырасти», остались где-то в области детства. Так ли это? И да и нет. Игры, действительно, в массе своей создаются в первую очередь как вид развлечения. Но на «сплошное развлечение» работают отнюдь не все современные игры. Развлекательность нередко является формой, которая в ясной и доступной манере передает определенное серьезное содержание. Такой же подход свойствен и голливудскому кинематографу, и современному телевидению – когда некие универсальные социальные послания, а порой и определенные философские идеи преподносятся в увлекательной форме, понятной массовому зрителю. В играх персонаж тоже может сталкиваться с

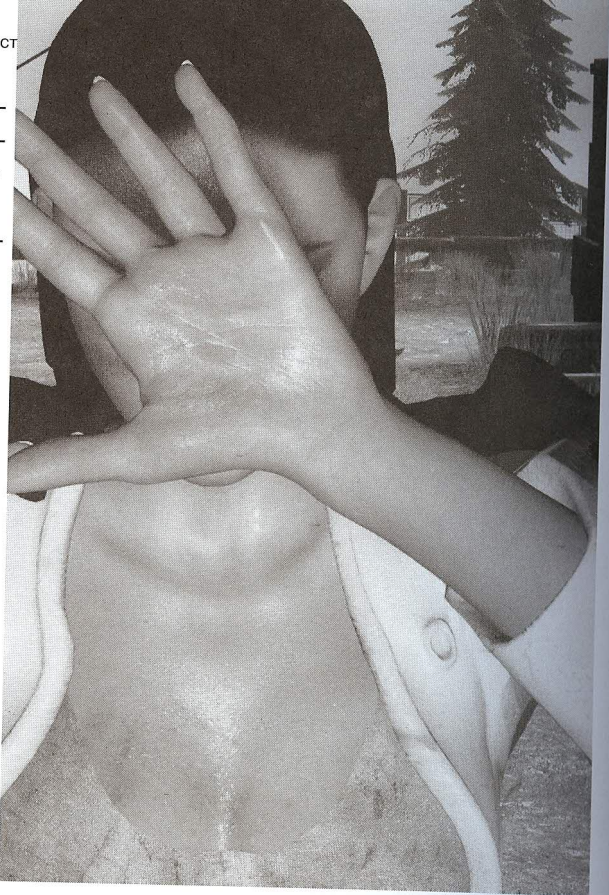
такими ситуациями или участвовать в таких историях, которые позволяют задуматься о культурных ценностях.

Видеоигры всегда в каком-то смысле «завидовали» кино как своему более успешному старшему брату. Их взаимное полноценное сотрудничество началось где-то в 90-х. Одна из тенденций заключалась в том, что кинопродюсеры для дополнительной поддержки бренда того или иного фильма заключали контракт с разработчиками игр, которые создавали игру по мотивам кинокартины. Многие фильмы (как правило, блокбастеры), таким образом, получили аналоги в игровом мире. С тех пор видеоигры во многом стремились стать похожими на кино.

Вместе с тем наметилась и обратная тенденция. Видеоигры, в свою очередь, начали оказывать влияние на кинематограф, причем не только в плане сюжетов, но и структуры повествования. В числе первых фильмов, испытавших на себе влияние игр, стал шестой фильм о Фредди Крюгере («Фредди мертв», 1991), в котором видеоигровая консоль используется как орудие убийства. В одном из эпизодов парень во сне становится персонажем двухмерной игры, в которой Фредди управляет самим собой и измывает над своей жертвой. После этой сцены из культового ужастика начали появляться фильмы, в которых тема влияния виртуального мира на реальный была одной из центральной в сюжете. В этом ряду можно вспомнить «Газонокосильщика» (1992), «Аркаду» (1993), «Сканирование мозга» (1994). Кульминацией развития этой темы стала всем известная «Матрица» (1999).

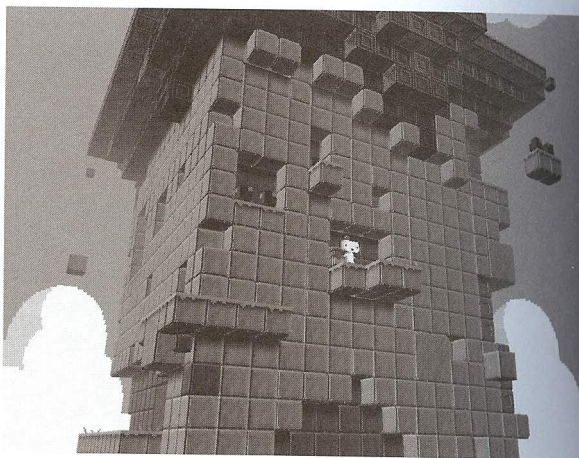
В нулевых стали снимать фильмы, уже целиком основанные на компьютерных играх: «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (2001), «Последняя фантазия» (2001), «Doom» (2005), «Сайлент Хилл» (2006), «Хитмэн» (2007), «Макс Пэйн» (2008), «Фар Край» (2009), «Принц Персии» (2010) и др. Стоит также отметить, что задолго до появления многих кинокомиксов существовали их игровые аналоги. (Речь здесь идет не о художественных достоинствах этих произведений, а лишь об их репрезентативности в качестве следов влияния мира игровой индустрии.)

Видеоигра в формате кинофильма захватывает гораздо сильнее, поэтому нет ничего удивительного в том, что сегодня к их производству стали подключать профессионалов из киноиндустрии. Так,



в написании сценариев для игр принимают участие известные киносценаристы, а в некоторых играх всех персонажей играют актеры из популярных сериалов. Кстати, любопытный тренд наметился как раз в области слияния игр и сериалов. Начиная с 2008 года, стали появляться игры, имеющие сериальную структуру. Например, игра «Alan Wake» представляет собой серию четко срежиссированных эпизодов, каждый из которых завершается каким-то неожиданным поворотом событий, что, конечно, вызывает у игрока-зрителя острое желание узнать, что же будет дальше.

Однако мир видеоигр, как и мир кино, славится не одними блокбастерами. И здесь существует свое разделение на «авторские» работы и «жанровые», «артхаус» и «мейнстрим». Хотя в мире игр термин «авторская» игра имеет более условный характер, чем в кино. В первую очередь он относится к таким проектам, которые по большей части осуществляются одним человеком и призваны нести некий особый авторский смысл. В то же время термин «авторский» используется в связи с некоторыми оригинальными проектами, которые затем приобрели статус культовых (например, Fallout, GTA и т.д.). И как раз именно такие, изначально локальные, авторские проекты составили мейнстрим игровой индустрии (до сих пор продолжают выходить сиквелы этих игр). Таким образом, игровой мейнстрим находится в прямой зависимости от такого рода оригинальных проектов.



В 2005 году была опубликована статья Петра Прохоренко «Авторский геймдизайн»¹, которая инициировала бурную дискуссию в кругах заинтересованной общественности. Автор статьи жестко раскритиковал ситуацию, сложившуюся в игровой индустрии, и призвал геймдизайнеров «бросить все» и заняться разработкой авторских игр. «Игры должны шагнуть на следующую ступеньку развития, ...превратившись в авторские проекты, создаваемые по воле творца, а не по велению всемогущих маркетинговых исследований, – писал П.Прохоренко. – Подобные игры должны занять место в сокровищнице объектов человеческой культуры, наряду с произведениями других видов искусства... Индустрии необходим выход из стадии коммерческой стагнации, которая приводит к замкнутому кругу «больше денег – меньше творчества – лицензирование, копирование, клонирование»... Индустрии необходим авторский геймдизайн!» Помимо всех этих трогательных призывов к искусству, примечательным здесь является то, что ключевая роль отводится автору.

Однако приходится признать, что авторская игра как таковая существовала только в период появления первых игр. Как уже говорилось, технологии тогда были весьма ограниченными, и игры вполне

могли продумываться, а иногда и делаться одним человеком или небольшой группой. Со временем авторские игры исчезли по чисто техническим причинам – из-за усложнения технологии производства их создание стало под силу лишь коллективу. В связи с этим сам термин «авторская» игра претерпел определенные трансформации. Конечно, и сегодня находятся энтузиасты, имеющие желание и способные прописать «с нуля» какие-то игры. Такое понимание авторства близко к определению «независимых игр», для создателей которых организуются целые фестивали². Но, как правило, в таких играх на более или менее неплохом уровне разработаны лишь отдельные элементы. Например, если автор умеет хорошо работать с физическими моделями, то его игра посвящена в основном манипуляции с объектами. Действительно достойные произведения среди игр такого плана встречаются крайне редко, и это скорее способ для молодых дизайнеров проявить себя, чтобы их заметили и пригласили в коллектив разработчиков какой-нибудь крупной компании.

Коллективное авторство сегодня – это данность любых профессионально сделанных игр. Здесь повсеместно властвует разделение труда, поэтому ткнуть в кого-нибудь пальцем и спросить «Ты – автор?!» вряд ли получится. На условную роль автора в таком коллективе может претендовать в первую очередь дизайнер, который обладает возможностями программиста и способен непосредственно воплощать свои задумки. Следующие претенденты – менеджер и продюсер, которые, держа план проекта в голове, могут создать подходящую команду для его воплощения.

К примеру, руководитель студии «Ice-Pick Lodge» Николай Дыбовский в начале 2000-х придумал проект игры, в которой игроку отводилась роль режиссера событий, а не простого исполнителя того, что предназначено ему разработчиками. В центре сюжета была судьба трех героев, которые оказались в далеком заброшенном городке в степи во время эпидемии некоей смертельной болезни. Игроку, поочередно берущему на себя этих разнохарактерных персонажей, нужно было принимать неординарные для игрового жанра «судьбоносные» решения. Для воплощения своего плана Дыбовский тщательно подбирал команду дизайнеров и программистов – достаточно небольшую, чтобы творческий процесс проще было организовать. Новая игра была издана компанией «Бука» в 2005 году под названием «Мор. Утопия».

В одном из интервью Дыбовский говорил: «Игра – уникальное, беспрецедентное средство диалога между произведением и воспринимающим, который – возможно, впервые за всю историю художественного творчества – становится со-зидателем целостного произведения почти в той же мере, в какой и его изначальный создатель. Иначе говоря, творец создает разрыв, игрок связывает целое воедино. Создатель творит среду, жаждущую гармонии, – игрок своими действиями придает ей эту гармонию»³.

Позднее Дыбовский признал, что его игру нельзя в полном смысле слова назвать произведением искусства, так как не все «великие» задумки были воплощены, и она получилась недостаточно цельной.



Геймеры, со своей стороны, ругали «Мор» за слабоватую графику и за «депрессивность» – никто не был готов к тому, что, по замыслу создателей, игрок должен чувствовать себя некомфортно. Тем не менее эта игра получила ряд наград и хорошие отклики в специальных изданиях.

Можно сказать, что идея «Мора» заключается в том, чтобы игрок почувствовал важность понятия «выбор». Возможность выбора – вообще главное достоинство игр, их «фишка». Но важно уточнить, о каком выборе идет речь. Пойти направо или налево в очередном «шутере»? Это, конечно, тоже выбор, но... Если и стоит ждать всеобщего чувства пресыщения от игровой продукции, то это будет пресыщение именно линейно-

стью игрового содержания. Настоящий игровой выбор не заменить какими-нибудь причудливыми головоломками в стиле тестов на IQ, которыми так богат, например «Half-Life». Можно, конечно, плодить бесчисленное количество ММОРПГ⁴, в которых жизнь в игровом мире поддерживается наличием помимо тебя миллиона других игроков, благодаря чему увеличивается и число возможных игровых ситуаций.

Но все же существует серьезное противоречие между сюжетными задачами и целями собственно игры. Увеличение свободы игрока ведет к отклонению от сюжета и невнятности истории, а ограничение свободы снижает удовольствие от игры. И сделать так, чтобы игрок получил удовольствие или испытал какое-то важное для себя переживание в связи с этим выбором, пока никому не удалось.

Видеоигры являются новым видом медиа, который возник сравнительно недавно. Нельзя отрицать их влияния на различные сферы человеческой жизни. И это влияние будет продолжать распространяться. Если несколько лет назад для многих людей казалось совершенно нормальным покинуть деловую встречу по причине того, что в «World of Warcraft» их ждут двадцать человек, собирающихся совершить плановый рейд в подземелья, – то чего тогда ждать в будущем? Вопрос состоит в том, насколько качественным будет это влияние, и как оно может отразиться на жизни общества и развитии экономики. Авторские игры, способные предложить играющему сложные задачи и поставить его перед серьезным выбором, могут сыграть в этом важную роль.

4 ММОРПГ (от англ. massively multiplayer online role-playing game, ММОРРПГ) – жанр онлайн-игр, в которых большое число игроков взаимодействует с друг другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фантазии). Наиболее популярный пример – «World of Warcraft».

Журнал выходит
при поддержке
Фонда первого
Президента
России Б.Н.
Ельцина

Главный редактор Иосиф Фурман
Дизайн Михаил Фомин
Литературный редактор А.Ф.

Над номером работали:

Роман Гуляев
Дарья Дмитриева
Валерия Косякова
Марина Корнеева
Арсений Куманьков
Владимир Селиверстов
Мария Фурман

Отдельное спасибо

Марку Боярскому
Тамаре Корнильевой
Елене Золотухиной
Александру Иншеву

kultmag.org

Присоединяйтесь к нам в социальных сетях:

facebook.com/kultmag
kultivator-mag.livejournal.com

Адрес редакции

Миусская площадь,
д.6, корп. 1, офис 615

Отпечатано в типографии «Триада, лтд»,
Тираж 900 экземпляров,

Наши партнеры:



Институт культуры



