

УДК 008

DOI: 10.18413/2408-932X-2021-7-3-0-10

Беляева У. П.

Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость*¹

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия; *Ulyana-sin@yandex.ru*

Аннотация. Статья посвящена проблеме становления видеоигр как культурного феномена. Возникнув первоначально как побочный технологический, во многом экспериментальный продукт, видеоигры сегодня являются значимой частью массовой культуры. На протяжении истории своего развития видеоигры демонстрируют заметную динамику обживания различных культурных сфер. Тем не менее, в массовом сознании, а зачастую и в научно-исследовательском сообществе, сохраняется стереотипное и во многом дилетантское отношение к видеоиграм, что выводит их из дискурса профессиональной аналитики.

Сложный технокультурный характер исследуемого в статье объекта требует использования широкого спектра методологических приемов. Теоретический каркас работы построен с использованием культурно-исторического и диалектического методов, а также элементов системного и структурно-функционального подходов.

В статье производится аналитика истории видеоигр как генезиса оригинального культурно-когерентного явления, находящегося в активном диалоге со сферами технокультуры, экономики, права, искусства, социогуманитарной науки и массовой культуры. Делается вывод о значимости видеоигр как социокультурного феномена, ставшего к настоящему времени видом цифрового искусства и спорта, способствовавшего появлению новых форм социальной организации и коммуникации, множеству форм околоигровых субкультурных явлений, практик геймификации и специализированных научно-исследовательских программ.

Ключевые слова: видеоигры; технокультура; геймплей; история видеоигр; культурная экспликация видеоигр; экранная культура; массовая культура

Для цитирования: Беляева У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7. № 3. С. 91-104. DOI: 10.18413/2408-932X-2021-7-3-0-10

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31602.

*Funding: The reported study was funded by RFBR and EISR, project number 21-011-31602.

U. P. Belyaeva

**Video games as a technical and cultural phenomenon:
the history of formation and sociocultural importance***

Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University, 42 Lenin St., Lipetsk,
398020, Russia; *Ulyana-sin@yandex.ru*

Abstract. The article is devoted to the problem of the formation of video games as a cultural phenomenon. Originally emerging as a technological by-product, largely experimental, video games are now a significant part of popular culture. Throughout the history of its development, video games have shown a noticeable dynamics of settling in various cultural spheres. Nevertheless, in the mass consciousness, and often in the research community, a stereotypical and largely amateurish attitude towards video games persists, which removes them from the discourse of professional analytics.

The complex technocultural nature of the object investigated in the article requires the use of a wide range of methodological techniques. The theoretical framework of the work is built using cultural-historical and dialectical methods, as well as elements of the systemic and structural-functional approaches.

The article analyzes the history of video games as the genesis of the original culturally coherent phenomenon, which is in active dialogue with the spheres of technoculture, economics, law, art, socio-humanitarian science and mass culture. The conclusion is drawn about the importance of video games as a socio-cultural phenomenon, which by now has become a form of digital art and sports, which have contributed to the emergence of new forms of social organization and communication, many forms of near-game subcultural phenomena, gamification practices and specialized research programs.

Keywords: video games; technoculture; gameplay; video game history; cultural explication of video games; screen culture; popular culture

For citation: Belyaeva U. P. (2021), "Video games as a technical and cultural phenomenon: the history of formation and sociocultural importance", *Research Result. Social Studies and Humanities*, 7 (3), 91-104, DOI: 10.18413/2408-932X-2021-7-3-0-10.

С конца XX века начинается активное проникновение в культуру и повседневную жизнь человека компьютерно-цифровых технологий, которые существенно меняют внешний вид многих традиционных культурных форм и практик. Именно в это время возникает феномен видеоигр как разновидности виртуально-цифровой экранной культуры. На заре своего становления игры носили развлекательный характер, однако со временем им было суждено перерасти этот формат и заявить о себе как о более многогранном яв-

лении. Можно смело говорить, что в современном мире они способствуют генерации новых социокультурных практик и расширению границ антропологической идентичности, становятся пространством экспликации нового понимания творчества, жизни, свободы, художественно-эстетических ценностей, политических и этических смыслов.

Само развитие видеоигр стоит рассматривать не как сухую хронологическую выжимку основных вех в их истории, а как процесс, имеющий глубокие культурные

корни и являющийся важным социокультурным явлением.

Историю видеоигр можно условно поделить на три периода, охватывающих временной промежуток со второй половины XX века и по настоящий момент. Каждый этап становления видеоигр соотносится с социокультурным контекстом времени.

В период с 1958 по 1983 гг. появились первые видеоигры и начали складываться контуры видеоигровой культуры. Одними из первых видеоигр стали *Tennis for Two*, созданная физиком-атомщиком У. Хигинботамом в 1958 году и *Spacewar!*, созданная в Массачусетском технологическом институте в 1961 г. группой программистов во главе со С. Расселлом. Обе игры возникли во многом как побочные технологические продукты, так и не выйдя за границы узкоспециализированной социальной среды. Примечательно, что в обе эти первые игры можно было играть исключительно вдвоем с другим человеком, то есть условный компьютер не обладал игровой субъектностью.

Собственно, история видеоигр как уже заметного культурного феномена начинается в 1972 г., когда американский инженер и предприниматель Н. Бушнелл основал компанию Atari, специализирующуюся на производстве и издании видеоигр. Первой коммерческой видеоигрой, получившей широкую известность, стал *Pong*, созданный инженером Atari А. Алькорном по изначальной идее Бушнелла.

Геймплейным прародителем *Pong* можно отчасти считать *Tennis for Two*. *Pong* – это условный теннис, в котором игроки управляют двумя ракетками, изображаемыми в виде белых прямоугольников, вертикально перемещающихся по левой и правой сторонам экрана. Их цель – отбить условный мяч, представленный светящейся точкой и перемещающийся по игровому экранному пространству.

Видеоигра *Pong* изначально распространялась как автономный игровой автомат, который размещался в местах массо-

вого досуга людей, чаще всего в торговых центрах, кинотеатрах, кафе и барах. В историю они вошли под названием «аркадный игровой автомат». Термин «аркада» (“arcade”) обозначает крытую галерею в торговых центрах, где, собственно, и размещали игровые автоматы. Каждая игровая сессия оплачивалась монетами. Эти игровые автоматы стремительно обрели популярность, что продемонстрировало коммерческие перспективы развития рынка видеоигр.

Примечательно, что в 1974-1975 гг. в Atari работали будущие сооснователи Apple С. Джобс и С. Возняк, занимаясь оптимизацией схмотехники для аркадных автоматов и разработкой гейм-дизайна видеоигры *Breakout*, базирующейся на принципах *Pong*, но уже позволяющей играть в нее одному человеку. Более того, программный дизайн компьютера Apple II, вышедшего в 1977 г., разрабатывался исходя из возможности запуска на нем игры *Breakout*. Соответственно, уже на начальном этапе становления компьютерной индустрии заметно вплетение в нее видеоигрового сегмента.

Помимо США с конца 70-х гг. видеоигровые разработки начинают вестись в Японии. Так, японский программист Томохиро Нишикадо, вдохновясь *Breakout*, в 1978 г. создает видеоигру *Space Invaders*, которая также распространялась в аркадных автоматах и имела в Японии огромный успех. Стоит отметить и без преувеличения культовую игру из первого поколения видеоигр – *Rac-Man*, разработанную в 1980 г. японской компанией Namco. В ней игрок управлял Пакманом, который должен был, передвигаясь по двумерному лабиринту, съесть все разбросанные точки и одновременно избежать встречи с призраками. Впервые именно вокруг этой видеоигры стала складываться целая поп-культура: снят анимационный фильм, выпущена серия комиксов и игрушек.

Важно, что первые видеоигры распространялись в виде аркадных автоматов,

особый форм-фактор которых и сформировал изначальную видеоигровую культуру – видеоигры инкорпорировались в систему публичной досуговой деятельности, а для самих игровых сессий были характерны сравнительная краткость и платность. Вообще в США и Японии аркадные автоматы стали заметным элементом повседневно-досуговой культуры, сохраняя свою актуальность вплоть до конца 90-х гг. XX столетия.

Однако уже в 1972 г. видеоигры обретают новый формат распространения в виде домашних игровых приставок (или «консолей» от англ. “console”), подключаемых к телевизору и способных выводить на его экран игровой контент. Первой в мире игровой приставкой стала Magnavox Odyssey, в которую изначальным образом была встроена одна игра – Tennis, концептуально схожая с Pong. В 1975 г. Atari также выпустила Pong в форм-факторе игровой приставки с одноименным названием. Совокупные продажи Magnavox Odyssey и Pong за период с 1972 по 1977 гг. составили около 450 тысяч экземпляров, что позволило заложить финансовые основы для развития видеоигровой индустрии, а также наметить контуры культурного конституирования видеоигр. Именно с этого времени начинает формироваться социально ориентированное понимание видеоигр как «товара, предназначенного для массового потребления, призванного развлекать и заполнять время частного досуга, являясь, таким образом, звеном в индустрии развлечений» (Фуртай, 2009: 112).

В 1977 г. Atari выпустила новую, технически более совершенную игровую приставку Atari 2600, предполагавшую разделение на аппаратную игровую платформу, которой выступала сама приставка, и игры, выпускавшиеся на отдельных носителях – картриджах. Соответственно, консоль становилась универсальным техническим устройством, позволявшим запускать на нем множество аппаратно и программно совместимых игр. При этом сама Atari не контролировала выпуск всех

игр на свою приставку, что позволило появиться большому числу сторонних компаний, использовавших Atari 2600 как аппаратную платформу для запуска собственных игр (Boellstorff, Soderman, 2019: 692-694).

С одной стороны, все это способствовало увеличению видеоигровой индустрии, но с другой – привело к ее серьезному кризису. Кризис был спровоцирован прежде всего чрезмерной ориентацией на коммерческую прибыль, что привело к сокращению сроков создания новых игр, следовательно, и понижению их качества.

Знаковым в этом контексте стало появление видеоигры E.T. the Extra-Terrestrial в конце 1982 г. по одноименному коммерчески очень успешному фильму С. Спилберга. Игра была сделана крайне некачественно, следствием чего стали провальные продажи и большое число возвратов. Но главное, это спровоцировало в 1983 г. масштабный кризис всей видеоигровой индустрии США. Объем рынка видеоигр в США за последующие два года сократился в 30 раз с 3 миллиардов до 100 миллионов долларов (Kirkpatrick, 2015: 7). Более того, что для нас особенно важно, это отчасти дискредитировало саму идею видеоигры как культурного феномена, способного к долгосрочному актуальному существованию.

Второй этап в истории становления и культурной идентификации видеоигр охватывает период с 1983 по 1993 годы. После глубокого кризиса игровой индустрии в США ее возрождение начинается в Японии. Новым лидером этого периода становится компания Nintendo, получившая широкую известность в 1981 г. благодаря игре Donkey Kong. Однако подлинный успех к ней пришел позднее, после выпуска игровой приставки Famicom, позволившей Nintendo стать гегемоном на рынке видеоигр.

Продвижение Famicom проходило в несколько этапов. Изначально приставка была выпущена в 1983 г. исключительно в Японии, и только спустя два года, в

1985 г., получив новое название Nintendo Entertainment System (NES) и измененный дизайн, она стала распространяться в США, а затем, в 1986 г., в Европе. Только официальных копий NES было продано более 60 миллионов экземпляров.

NES стала первой игровой системой, которой удалось выйти за рамки региональной популярности (как это было с Atari 2600 применительно к США). Она приобрела статус общекультурного феномена, известного и распространенного по всему миру. На момент своего появления NES являлась самой технологичной домашней игровой системой, что позволило аудиовизуально обогатить игровой процесс. В то же время решающий вклад в успех NES внесло ее качественное контентное наполнение – игры, выходящие на этой аппаратной платформе.

Среди наиболее культурно знаковых видеоигр, созданных для NES, необходимо выделить Super Mario Bros., главный герой которой – Марио, стал одним из самых узнаваемых героев видеоигр, обогнав по этому показателю «идола» американской массовой культуры – Микки-Мауса. Эта видеоигра привнесла ряд значимых геймплейных инноваций, расширив диапазон используемых игровых механик. Так, игровой процесс Super Mario Bros. строился на использовании скроллинга как особой формы подвижного представления графической информации, когда игровая камера (точка обозрения) фиксирована на протагонисте, перемещаясь за ним при его движении по виртуальному пространству. Это позволило повысить динамику геймплея, а также создать двухмерную симуляцию движения и открыть новые возможности по исследованию игрового мира (Robson, Meskin, 2016: 170).

В 1988 г. другая японская компания Sega выпустила игровую приставку Sega Mega Drive, технически превосходящую NES. Вкупе с агрессивной рекламной компанией это позволило Sega создать реальную конкуренцию Nintendo и спровоцировало «первую войну консолей», когда в

видеоигровой индустрии возникла ситуация острого противостояния Sega Mega Drive сначала с NES, а с 1990 г. с Super Nintendo Entertainment System (SNES) – новой игровой приставкой Nintendo. Совокупные только официальные продажи по всему миру обеих консолей составили около 100 миллионов экземпляров, что свидетельствует о расширении общественного интереса к видеоиграм и их экономической перспективности (Rochat, 2020: 11-12).

Частью конкурентного противостояния этих двух игровых систем стало формирование в общественном сознании социально-возрастного маркирования обеих приставок. Одной из рекламных форм продвижения Sega Mega Drive была акцентуация внимания на ее «взрослости» в сравнении с «детскостью» игровых систем от Nintendo. Это различие имело под собой ряд объективных оснований, связанных с цензурованием графической визуализации насилия в ряде видеоигр, выходящих на приставках Nintendo. В любом случае, в общественном сознании за видеоигровыми продуктами компании закрепился образ детскости.

В целом приставочно-аркадные видеоигры динамично развиваются. Особую популярность имеют игры жанра «платформер» с приключенческим или внешне милитаристским содержанием. При этом получает распространение практика выпуска видеоигр по известным художественным фильмам и мультфильмам. В первую очередь это, конечно, обусловлено финансово-маркетинговыми соображениями, так как само название уже популярного видеоконтента обеспечивает гарантированный интерес к одноименной видеоигре. Однако для нашего исследования с культурологической точки зрения важно, что с конца 80-х гг. формируется пока еще монологический дискурс видеоигр и художественных/анимационных фильмов, в котором игры осваивают видеотексты (Castano Diaz, Tungtjitcharoen, 2015: 26-28). Они переводятся на язык видеоигр и по-своему

интерпретируются в контексте непосредственных игровых практик. Безусловно, в это время видеоигры еще имели серьезные аппаратные ограничения, не позволяющие адекватно визуализировать исходный материал, а также не обладали разносторонними и органичными геймплею механиками трансляции нарратива, что упрощало повествовательную составляющую видеоигр. Тем не менее, примечателен сам факт начала активной контактности видеоигр с другими культурными феноменами, и в дальнейшем она будет расширяться и становиться более диалогичной.

Отдельно стоит остановиться на видеоиграх, предназначенных для персональных компьютеров (PC). В 70-80-е гг. XX в. в сфере собственно компьютерных игр был ряд серьезных объективных ограничений, не позволявших им получить массовое распространение. Во-первых, на аппаратном уровне большинство персональных компьютеров вплоть до середины 80-х гг. не были способны качественно воспроизводить графический контент. Во-вторых, персональные компьютеры обладали высокой стоимостью, которая вкупе с их узкопрофессиональным назначением не позволяла им стать массово распространенным продуктом. Соответственно, в коммерческом отношении в силу ограниченности потенциальной потребительской базы рынок персональных компьютеров для производителей видеоигр был непривлекательным.

Однако и в этом сегменте видеоигровой индустрии со второй половины 80-х гг. происходили некоторые немаловажные события. В частности, на PC-платформе формируется ряд оригинальных игровых жанров. Стоит заметить, что компьютерная игровая культура в этот период значительно отличается от приставочно-аркадной. Так, для PC-гейминга свойственны неторопливость, размеренность, отсутствие динамических переходов и высокой интенсивности. Это привело к появлению таких жанров, как «квест» (англ. “quest”), «приключение» (англ.

“adventure”) и «стратегия» (Каманкина, 2016: 10-11). Не вдаваясь в особенности их игровых механик, можно отметить, что для этих жанров характерна акцентуация на повествовании, сюжетности и необходимости решения логических задач. Все это увеличивает временную продолжительность PC-игр и делает их условно более «интеллектуальными», что также нашло отражение в стереотипном общественном различении аркадно-консольных и компьютерных видеоигр.

Среди значимых компьютерных игр этого периода необходимо выделить Sid Meier’s Civilization, созданную под руководством С. Мейера в 1991 году. Жанрово – это пошаговая стратегия, в которой игрок оказывался в культурно-историческом контексте эволюции цивилизаций, управляя одной из них от зарождения до «космической эры». Sid Meier’s Civilization была наполнена множеством культурных стереотипов и представляла первый пример масштабной видеоигровой симуляции цивилизационного развития.

В этом же ряду находится стратегия в реальном времени и выступившая родоначальником этого поджанра Dune II: Battle for Arrakis (1992). Ее первоисточником стал научно-фантастический роман Ф. Герберта «Дюна». Данная игра стала первой известной видеоигрой, основанной на художественно-литературном произведении, продемонстрировав возможность перевода на видеоигровой язык не только кино, но и литературы.

Знаковым для развития компьютерных игр стал 1993 год, когда компания id Software выпустила видеоигру Doom, основными разработчиками которой выступили Д. Кармак и Д. Ромеро. По своему геймплею Doom являлся экшен-шутером (от англ. “action” – «действие», “shooter” – «стрелок») от первого лица, отличавшимся высокой динамикой, обилием насилия и кровавых сцен. Его главной особенностью стало именно сочетание игрового вида условно «из глаз» управляемого протагониста, геймплейной скорости

и брутально-кровавой эстетики визуального ряда. Doom с технологической точки зрения был предельно новаторским проектом, продемонстрировавшим игровые возможности третьего измерения. После его появления начинается «трехмерная революция» в видеоиграх, принципиально изменившая прежние и создавшая новые игровые механики. Популярность Doom, быстро обретшего культовый статус, фактически открыла для масс персональный компьютер как активную видеоигровую платформу (Kushner, 2003: 127-134).

Другой значимой компьютерной игрой, появившейся в 1993 г., стал квест Myst. Он был издан на новом для того времени носителе информации – CD-ROM и активно использовал его мультимедийные возможности. CD-ROM позволял инкорпорировать в игру большой массив аудио- и видеоконтента, что расширяло диапазон как возможных выразительных средств, так и способов трансляции нарратива (Каманкина, 2016: 94-153).

В начале 90-х гг. произошел следующий важный шаг на пути широкого общественного конституирования видеоигр. Так, в 1993 г. сенатор США Д. Либерман инициировал в Конгрессе США открытые слушания по видеоиграм, а именно рассматривался вопрос о наличии «чрезмерного насилия» в видеоиграх и его негативных социальных последствиях. Это обсуждение в первую очередь было спровоцировано выходом в 1992 г. файтинга (от англ. “fighting” – «бой», «поединок») Mortal Kombat, который отличался нарочитым натурализмом при визуализации сражений-поединков между виртуальными бойцами. Практическим итогом этих разбирательств в Конгрессе стало создание в 1994 г. Entertainment Software Rating Board (ESRB) – формально негосударственной комиссии по рейтингованию видеоигр. Появилась шкала возрастных рейтингов, градуирующая условный уровень присутствия допустимого насилия и сцен откровенного (сексуального) характера в видеоигре применительно к различным возраст-

ным группам. Рейтинги быстро получили распространение в странах Европы и Австралии, а также стали фактически нормативным регулятором содержания видеоролевого контента. Все это, по сути, инициировало появление популярного общественного дискурса о видеоиграх.

Возвращаясь к периодизации истории видеоигр, необходимо выделить следующий этап, начавшийся условно в 1994–1995 гг. и длящийся по настоящее время. С середины 90-х гг. XX в. благодаря качественно увеличившимся вычислительным мощностям игровых систем принципиально улучшается визуальная составляющая игр, повышается интерактивность виртуального мира. Все это значительно изменило видеоигры, повысив их общий реализм и увеличив разнообразие возможных игровых механик (Crogan, Kennedy, 2009: 110). Также серьезно усложнились видеоигровые нарративы и способы их трансляции, в которых зачастую стали использоваться кинематографические приемы. В этот же период базово сформировались основные жанры видеоигр, которые, впрочем, и сегодня остаются достаточно подвижны и конвергентны.

На корпоративном уровне индустрия видеоигр в середине 90-х – начале 2000-х гг. также была серьезно реформатирована. Так, в 1994 г. на рынок видеоигр выходит компания Sony, являющаяся одной из крупнейших в мире по производству бытовой электроники со времени выпуска игровой приставки PlayStation. Она стремительно набрала популярность, а ее совокупные продажи за 10 лет составили около 140 миллионов экземпляров, что свидетельствовало о продолжающемся росте видеоигровой индустрии в целом.

Наконец, в 2001 г., увидев для себя значительные финансовые и маркетинговые перспективы, на рынок домашних игровых приставок вышел софтверный компьютерный гигант – Microsoft с консолью Xbox. В этом же году Sega, не выдержав конкуренции, перестает производить приставки, сосредоточившись на выпуске ис-

ключительно игрового контента. Соответственно, складывается «большая тройка» держателей основных домашних игровых консолей: Nintendo, Sony и Microsoft, чье лидерство неоспоримо и сегодня.

При этом Sony с серией приставок PlayStation, на 2021 г. представленной уже пятью поколениями, достигла колоссального успеха, став новым ярким феноменом массовой культуры. С финансовой точки зрения бренд PlayStation сегодня занимает более 80 % в структуре прибыли Sony. Если в 70–80 гг. компания ассоциировалась с бытовой аудио- и видеотехникой, то сегодня Sony – это прежде всего PlayStation. Пять поколений PlayStation разошлись по миру в количестве более 450 миллионов экземпляров. Более того, компании удалось сформировать в общественном сознании новый, современный и по-своему модный концепт видеоигровой системы. Собственно, понятие PlayStation в ряде случаев стало ассоциироваться с игровой приставкой вообще. Показательно, что на русскоязычной интернет-странице Википедии об игровых приставках изображена именно PlayStation.

Sony и Microsoft, выпуская очередное поколение своих консолей, шли по традиционной калькулятивно-технологической схеме, когда каждая следующая приставка была мощнее и соответственно могла выдавать визуально более совершенный игровой видеоряд. Но Nintendo избрала принципиально иной, основанный на внедрении инновационных игровых механик путь развития своих консолей, что позволило ей сохранить позиции в видеоигровой индустрии. В 2006 г. японская компания вывела на рынок приставку Nintendo Wii, предложив «новую философию» игровой приставки с ориентацией на людей, ранее не вовлеченных в видеоигровое пространство. Она позиционировалась как семейная коллективно-развлекательная видеоигровая система с широким спектром казуальных игр (от англ. “casual game” – «повседневная игра»). Последние предельно просты в освоении, их внутренние пра-

вила и игровые механики интуитивно понятны. Казуальные игры содержат динамичный геймплей с минимумом нарративной составляющей, не требующий значительных временных затрат, а также они часто обладают ярким визуальным исполнением. Все это привлекает к казуальным видеоиграм широкие массы людей, играющих «по случаю», то есть спорадически и нерегулярно. К тому же Nintendo сделали акцент именно на коллективный семейно-дружеский гейминг, что дополнительно привлекало аудиторию.

Помимо этого, Nintendo Wii предложила принципиально новую механику управления в видеоиграх, основанную на сенсорном распознавании движений самого игрока в реальном времени. Это позволило создать инновационную модель контактности игрока с виртуальным пространством, повысив степень интерактивности видеоигры и вовлеченности в ее мир. В итоге Nintendo Wii, безусловно, удалось значительно расширить аудиторию людей, вовлеченных в видеоигровые практики. Однако степень этой вовлеченности была во многом поверхностной и случайной, оставаясь на уровне нескольких игровых сессий. Несмотря на очевидный популяризаторский эффект от стратегии Nintendo, ее значение для развития видеоигр в целом оценивается неоднозначно. Так, есть мнение, что культивирование нарочитой казуализации видеоигр привело к упрощению и даже примитивизации видеоигрового дискурса, лишив его повествовательной и геймплейной глубины.

Несмотря на всю популярность портативных консолей Nintendo, решающий вклад в распространение и массовизацию мобильного гейминга внесли смартфоны. В частности, здесь необходимо выделить появившийся в 2007 г. iPhone. Он ввел стандарт сенсорной системы мультитач (от англ. “multi-touch” – «множественное касание») управления, которая позволила появиться множеству мобильных игр. В связи с массовой распространенностью смартфонов, которые в данном случае вы-

ступают аппаратной игровой платформой, мобильные видеоигры получили на сегодня повсеместное распространение. В целом мобильный гейминг рассчитан на сравнительно короткую временную сессионность и ориентирован по преимуществу на казуальные игры. А с учетом того, что на сегодняшний день мобильные игры занимают около половины всего рынка видеоигр, можно констатировать принципиальную раздвоенность видеоигрового пространства на сегменты казуальных и условно «сложных» игр.

Другой информационно-технической инновацией, также фактически разделившей видеоигры по количеству вовлеченных в игровую сессию людей на два вида – однопользовательские и многопользовательские, или мультиплеерные, стал интернет. Уже в конце 90-х гг. прошлого столетия стали появляться отдельные видеоигры, ориентированные в первую очередь на сетевой мультиплеерный геймплей. Например, в 1999 г. вышли популярные сетевые шутеры Quake III Arena и Unreal Tournament. С развитием интернета в 2000-х гг. исключительно многопользовательские видеоигры получили широкое распространение (см.: Battagion, 2012: 74). Среди наиболее известных и массово популярных исключительно мультиплеерных видеоигр можно выделить: Counter-Strike (2000), World of Warcraft (2004), World of Tanks (2010), Dota 2 (2013) и Overwatch (2016). В игровые сессии каждой из них были вовлечены сотни тысяч, а иногда и миллионы человек. Популярность сетевых многопользовательских игр среди разработчиков и издателей обусловлена в первую очередь их коммерческой привлекательностью. Такие видеоигры, как правило, используют агрессивную модель монетизации, предполагающую внутриигровые транзакции с использованием реальных денег, что многократно увеличивает прибыль издателей, которые продают не только саму игру, но и обилие внутриигрового контента.

Все это приводит к принципиальной трансформации геймплейных механик и формата игрового нарратива. Так, в мультиплеерных играх нивелируется значение сюжетной составляющей, соответственно, повествование предельно упрощается и локализуется. Акцентируется внимание на скоростном, динамичном геймплее, часто имеющим строгое сессионное деление. Поэтому иммерсивность многопользовательских видеоигр строится на вовлеченности в непосредственную процедурность игрового процесса. Одновременно усиливается социальная составляющая гейминга, успешность которого требует координации действий с другими игроками-людьми. В данном случае видеоигры приобретают статус особого рода массовой коммуникации, в которой транзакции опосредованы контекстуальными рамками виртуальной вселенной (Corliss, 2011: 13-14).

В то же время развитие мультиплеера в видеоиграх породило оригинальный культурный феномен, находящийся на стыке видеоигр и спорта, получившего название киберспорт, или компьютерный спорт. Его история начинается в 1997 г., когда в США была создана первая профессиональная лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League. На сегодняшний день киберспорт сформировал устойчивую субкультурную группу, получив определенное как общественное, так и юридическое признание. Например, Международная федерация киберспорта объединяет национальные федерации 48 стран. Существует целый ряд телевизионных каналов, специализирующихся на показе киберспортивных дисциплин, которые, как правило, тождественны жанрам многопользовательских видеоигр. Более того, киберспорт получил институционально-правовое оформление, будучи признанным официальным видом спорта. В частности, в 2016 г. «компьютерный спорт» был включен в реестр официальных видов спорта Российской Федерации.

Другим публичным культурным интернет-феноменом, непосредственно порожденным видеоиграми, стала такая оригинальная видеопрактика, как летсплей (от англ. "Let's play" – «давай играть»), подменяющая сегодня в ряде случаев непосредственный гейминг и экспириенс, получаемый от него. Летсплей – это фактически видеотрансляция собственного прохождения той или иной видеоигры с авторскими комментариями. За последние десять лет это явление получило широкое распространение среди интернет-пользователей и приобрело статус разновидности игровой практики (Hewett, Pletcher, Zeng, 2020: 216-217). Отдельные летсплеи достигают многомиллионных просмотров.

Другой тенденцией современного этапа истории культурной экспликации видеоигр стала практика их киноэкранизаций. Если в конце 80-х – начале 90-х гг. видеоигры часто основывались на известных фильмах и мультфильмах, то с середины 90-х гг. появляется новый феномен видеоигровых экранизаций (Сухов, 2015: 28). Первыми подобными высокобюджетными проектами стали художественные фильмы «Супербратья Марио» (1993) и «Уличный боец» (1994), снятые соответственно по известным платформеру Super Mario Bros. и файтингу Street Fighter. «Уличный боец» в кинопрокате имел заметный коммерческий успех, что спровоцировало появление новых видеоигровых экранизаций.

К 2021 г. уже более шестидесяти видеоигр получили свои киноадаптации, причем некоторые из них (например, Resident Evil, Tomb Raider, Silent Hill) обрели серийный характер. Одновременно продолжилась и обратная практика – с начала XXI в. почти каждый высокобюджетный художественный фильм и мультфильм сопровождался выпуском одноименной видеоигры, что стало почти обязательной частью маркетинга и мерчендайзинга массового сегмента киноиндустрии. Более того, знаковым для коммерческой составляющей видеоигровой

индустрии стал 2015 год, когда по совокупному обороту средств она обогнала кинематограф. Теперь популярные игры по объему продаж и охвату аудитории превосходят сферу кино, являясь «одним из самых динамично развивающихся ИТ-рынков в мире» (Бойко-Романовский, 2018). Можно констатировать, что «на сегодняшний день индустрия компьютерных игр представляет собой полноценный быстроразвивающийся сектор мировой экономики, связанный с производством, а также продвижением и реализацией видеоигр, сопутствующих товаров и оборудования» (Кузнецова, Кудасов, 2016: 351).

Наряду с дорогостоящими в разработке, коммерчески ориентированными видеоиграми, которые зачастую концептуально весьма консервативны и эксплуатируют уже зарекомендовавшие себя геймплейные и повествовательные структуры, со второй половины нулевых XXI века формируется сегмент инди-игр (от англ. "independent video game" – «независимая видеоигра»). Последние создаются отдельными энтузиастами или небольшими коллективами, обладая сравнительно небольшими бюджетами. Инди-игры имеют ярко выраженный авторский стиль и нередко носят экспериментальный характер. Они чаще предлагают инновационные игровые механики и оригинальные нарративные формы. Кроме того, именно творчески ориентированная направленность инди-игр смогла продемонстрировать философский и художественный потенциал видеоигр как экранно-процедурной формы рефлексии и цифрового вида искусства. Поэтому сегодня уже не выглядят совсем инородно и неожиданно слова разработчика Spore У. Райта: «В глобальном смысле я бы хотел, чтобы люди, играя в Spore, посмотрели на жизнь в перспективе. Чтобы они задумались о масштабе пространства и времени. Чтобы они хотя бы на секунду поняли, сколь долго существует жизнь на нашей планете. Spore дает почувствовать этот момент: как из микроскопического белкового соединения вырастают цивили-

зации. Вообще Spore – это игра о важности жизни» (Сухов, 2015: 24). Теперь видеоигры вполне могут выступать формой философских манифестаций (Belyaev, Belyaeva, 2019: 176-178).

Помимо появления собственно видеоигр последние десятилетия активно формируется культурное пространство «околоигровых феноменов», то есть всей совокупности культурных явлений и артефактов, связанных семантическими и визуальными отсылками к виртуальным игровым вселенным (Самойлова, 2016: 143). Наиболее массово и ярко это нашло выражение в косплей-субкультуре, где с помощью дизайнерски-костюмированных инструментов происходит визуальное воссоздание образов игровых персонажей. Одновременно осуществляется их авторское переосмысление и частичное субъектно-ролевое обживание с переносом в контекст референтной реальности. Более того, видеоигры сегодня все чаще становятся объектом мультикультуральных дискуссий, различных манифестаций толерантности и борьбы за права меньшинств (Klis-Brodowska, 2017: 144-147). В частности, широкий общественный резонанс получила тема гендера в видеоиграх и легитимация связанных с ней практик виртуальной саморепрезентации и интенций к номадической самоидентичности пола (Nunphreys, 2019: 831-834).

В продолжение череды культурных признаний видеоигр можно отметить один примечательный эпизод, произошедший в 2011 г. во время официального визита президента США Б. Обамы в Польшу. На торжественном приеме в честь американского лидера польский глава правительства Д. Туск подарил президенту США видеоигру *The Witcher 2: Assassins of Kings*, разработанную польской студией CD Projekt RED. Соответственно, в данном случае было продемонстрировано, что видеоигра может являться «предметом национальной гордости» на государственном уровне и выступать символическим олице-

творением современной национальной культуры (Гришин, Иглин, 2015: 137).

Наконец, основываясь на интенсификации и расширении ареала культурного присутствия видеоигр, в начале XXI века начинает складываться научный дискурс о видеоиграх, получивший интегрально-дисциплинарное оформление в исследовательской программе *game studies*. «Это академическое направление занимается критическим исследованием компьютерных и видеоигр не только с точки зрения игрового дизайна, но и с позиции роли таких игр в современном обществе и культуре» (Осекин, 2016: 199). В нем выделяются несколько исследовательских фокусов аналитики видеоигр, к которым, в первую очередь, можно отнести социологическое, экономическое, культурологическое и философско-лингвистическое направления (Shaw, 2010: 406-408). Каждое из них развивается во многом автономно и рассматривает особый модус общекультурной проявленности видеоигр. Все это служит уже дискурсивному конституированию видеоигр как вполне легитимного объекта научного изучения.

Весьма примечательно распространение *геймификации* как практики применения видеоигровых механик и элементов геймплея в формально неигровых сферах социокультурной реальности. Геймификация имеет явные перспективы в образовании, науке, может эффективно применяться как мотиватор в управленческом администрировании и фактор динамики досуговой деятельности.

Подводя итоги культурно-исторического рассмотрения видеоигр, можно отметить высокую динамику их генезиса, базирующегося как на технологических инновациях, так и на культурном диалоге видеоигр, стремительно инкорпорирувавшихся в повседневно-развлекательное социокультурное пространство. Следует констатировать, что видеоигры в начале XXI века благодаря уникальному интерактивному инструментарию, оригинальному иммерсионному

эффекту, коммерческой успешности, широким аудиовизуальным возможностям и полиморфному социальному потенциалу стали заметным феноменом массовой культуры. Очевидно, что они обладают потенциалом для использования в качестве политических инструментов, художественных экспериментов, социальных катализаторов и личных средств выражения.

Литература

Бойко-Романовский, К. Серьезные забавы: почему видеоигры становятся популярнее кино // Forbes. 2018 [Электронный ресурс] URL: <http://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznyue-zabavy-pochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino> (дата обращения: 11.07.2021).

Гришин, О.Е., Иглин, Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127-145.

Каманкина, М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: ГИИ, 2016. 340 с.

Кузнецова, Т.Ю., Кудасов, А.Е. Индустрия компьютерных игр как перспективный сегмент российской экономики в XXI веке // Современный вектор: мировая экономика, менеджмент и маркетинг: сборник трудов международного научно-практического форума. Омск: Омский гос. ун-т им. Ф.М. Достоевского, 2016. С. 351-356.

Осекин, С.О. Россия как агрессор в современных компьютерных играх // Культура и цивилизация. 2016. № 1. С. 116-127.

Самойлова, Е.О. «Околоигровые феномены» и императивы современного общества потребления // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 12(74): в 3-х ч. Ч. 2. С. 141-145.

Сухов, А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр. Екатеринбург: УрФУ, 2015. 97 с.

Фуртай, Ф. Феномен виртуальности в массовой культуре, или «Добро пожаловать в наш кошмар» // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2009. № 3. С. 110-116.

Battaglion, V. Historia Video Game Award // Historia. 2012. Iss. 790. P. 74.

Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P. Discourses and Semantic Tropes of the Philosophical Explication of Video Games // Problemos. 2019. Vol. 96. P. 172-183. DOI: 10.15388/Problemos.96.14.

Boellstorff, T., Soderman, B. Transplatform: Culture, Context, and the Intellivision/Atari VCS Rivalry // Games and Culture. 2019. Vol. 14. No. 6. P. 680-703. DOI: 10.1177/1555412017721839.

Castano, Diaz C.M., Tungtjitharoen, W. Art Video Games: Ritual Communication of Feelings in the Digital Era // Games and Culture. 2015. Vol. 10. No. 1. P. 3-34. DOI: 10.1177/1555412014557543.

Corliss, J. Introduction: The Social Science Study of Video Games // Games and Culture. 2011. Vol. 6. No. 1. P. 3-16. DOI: 10.1177/1555412010377323.

Crogan, P., Kennedy, H. Technologies between Games and Culture // Games and Culture. 2009. Vol. 4. No. 2. P. 107-114. DOI: 10.1177/1555412008325482

Hewett, K.E., Pletcher, B.C., Zeng, G. The 21st-Century Classroom Gamer // Games and Culture. 2020. Vol. 15. No. 2. P. 198-223. DOI: 10.1177/1555412018762168.

Humphreys, S. On Being a Feminist in Games Studies // Games and Culture. 2019. Vol. 14. No. 7-8. P. 825-842. DOI: 10.1177/1555412017737637.

Kirkpatrick, G. Approaching Video Game History // Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995. 2015. P. 5-26. DOI: 10.1057/9781137305107_2.

Klis-Brodowska, A. Multiculturalism in Video Game Studies: An Inquiry into the Current Research and Perspectives for Study // Multiculturalism, Multilingualism and the Self: Literature and Culture Studies. 2017. P. 139-155. DOI: 10.1007/978-3-319-61049-8_11.

Kushner, D. Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture. Random House, 2003. 368 p.

Robson, J., Meskin, A. Video Games as Self-Involving Interactive Fictions // Journal of Aesthetics and Art Criticism. 2016. Vol. 74. No. 2. P. 165-177. DOI: 10.1111/jaac.12269.

Rochat, Y.A. Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015) // Historia Ludens: The Playing Historian. 2020. P. 2-20.

Shaw, A. What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies // Games and Culture*. 2010. Vol. 5. No. 4. P. 403-424. DOI: 10.1177/1555412009360414.

References

- Battagion, V. (2012), "Historia Video Game Award", *Historia*, 790, 74.
- Belyaev, D. A. & Belyaeva, U. P. (2019), "Discourses and Semantic Tropes of the Philosophical Explication of Video Games", *Problemos*, 96, 172-183. DOI: 10.15388/Problemos.96.14.
- Boellstorff, T. & Soderman, B. (2019), "Transplatform: Culture, Context, and the Intellivision/Atari VCS Rivalry", *Games and Culture*, 14 (6), 680-703. DOI: 10.1177/1555412017721839.
- Boyko-Romanovskiy, K. (2018), "Serious Fun: Why Video Games Are Becoming More Popular than Cinema", *Forbes*, [Online] URL: <http://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznyezabavy-pochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino> (Accessed 11 July 2021) (in Russ.).
- Castano, Diaz C. M. & Tungtjitcharoen, W. (2015), "Art Video Games: Ritual Communication of Feelings in the Digital Era", *Games and Culture*, 10 (1), 3-34. DOI: 10.1177/1555412014557543.
- Corliss, J. (2011), "Introduction: The Social Science Study of Video Games", *Games and Culture*, 6 (1), 3-16. DOI: 10.1177/1555412010377323.
- Crogan, P. & Kennedy, H. (2009), "Technologies between Games and Culture", *Games and Culture*, 4 (2), 107-114. DOI: 10.1177/1555412008325482.
- Foortai, F. (2009), "Mass Culture Phenomenon of Virtuality, or "Welcome to our Nightmare"", *Bulletin of the Pushkin Leningrad State University*, 3, 110-116 (in Russ.).
- Grishin, O. E. & Iglin, D. A. (2015), "Computer games as part of the political mass-culture and communication", *PolitBook*, 1, 127-145 (in Russ.).
- Hewett, K. E., Pletcher, B. C. & Zeng, G. (2020), "The 21st-Century Classroom Gamer", *Games and Culture*, 15 (2), 198-223. DOI: 10.1177/1555412018762168.
- Humphreys, S. (2019), "On Being a Feminist in Games Studies", *Games and Culture*, 14 (7-8), 825-842. DOI: 10.1177/1555412017737637.
- Kamankina, M. V. (2016), *Videoigry: obshchaya problematika, stranitsy istorii, opyt interpretatsii* [Video games: general issues, pages of history, experience of interpretation], Moscow, Russia (in Russ.).
- Kirkpatrick, G. (2015), "Approaching Video Game History", *Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, 5-26. DOI: 10.1057/9781137305107_2.
- Klis-Brodowska, A. (2017), "Multiculturalism in Video Game Studies: An Inquiry into the Current Research and Perspectives for Study", *Multiculturalism, Multilingualism and the Self: Literature and Culture Studies*. 139-155. DOI: 10.1007/978-3-319-61049-8_11.
- Kushner, D. (2003), *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, Random House.
- Kuznetsova, T. Yu. & Kudasov, A. E. (2016), "The computer games industry as a promising segment of the Russian economy in the 21st century", *Modern vector: world economy, management and marketing collection of works of the international scientific and practical forum*, Dostoevsky Omsk State University, Omsk, Russia, 351-356 (in Russ.).
- Osekin, S. O. (2016), "Russia as an aggressor in modern computer games", *Culture and Civilization*, 1, 116-127 (in Russ.).
- Robson, J. & Meskin, A. (2016), "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74 (2), 165-177. DOI: 10.1111/jaac.12269.
- Rochat, Y. (2020), "A Quantitative Study of Historical Video Games (1981-2015)", *Historia Ludens: The Playing Historian*, 2-20.
- Samoilova, E. O. (2016), "'Near-game phenomena' and the imperatives of the modern consumer society", *Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice*, 12 (74), 2, 141-145 (in Russ.).
- Shaw, A. (2010), "What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies", *Games and Culture*, 5 (4), 403-424. DOI: 10.1177/1555412009360414.
- Sukhov, A. A. (2015), *Pogruzhenie v virtualnye miry: mezhdistsiplinarnoe issledovanie sovremennykh kompyuternykh igr* [Immersion in virtual worlds: an interdisciplinary study of modern computer games], Ural Federal University, Yekaterinburg, Russia (in Russ.).

Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для деклараций.

Conflict of Interests: the author has no conflict of interests to declare.

ОБ АВТОРЕ:

Беляева Ульяна Павловна, кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии, политологии и теологии,

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия; *Ulyana-sin@yandex.ru*

ABOUT THE AUTHOR:

Ulyana P. Belyaeva, Candidate of Philosophical Sciences, Senior Lecturer, Department of Philosophy, Political Science and Theology, Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University, 42 Lenin St., Lipetsk, 398020, Russia; *Ulyana-sin@yandex.ru*