

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

**СИМВОЛИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ  
РАЗРАБОТЧИКОВ И ИГРОКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
НАРРАТИВНОГО ЖАНРА**

выпускная квалификационная работа  
по направлению 040100 «Социология»  
уровень - бакалавриат

Работу выполнил студент  
4 курса дневного отделения  
Горгуца Сергей Юльевич

Научный руководитель:  
Тавровский Александр Владимирович

Санкт-Петербург  
2016

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. СЛОЖНОСТИ ДЕФИНИЦИИ: ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОИГРА.....	8
РАЗДЕЛ 1. Онтология видеоигр.....	8
Итоги раздела.....	13
РАЗДЕЛ 2. Общество – Игроки – Разработчики.....	14
Итоги раздела.....	18
РАЗДЕЛ 3. Игроки, играющие в веру.....	20
Итоги раздела.....	24
ГЛАВА 2. ВИДЕОИГРА: МОДЕЛЬ, СОЗДАНИЕ, ИГРОКИ.....	26
РАЗДЕЛ 1. Методология исследования и модель игры.....	26
Итоги раздела.....	32
РАЗДЕЛ 2. Разработчики.....	34
Итоги раздела.....	40
Раздел 3. Игроки.....	42
Итоги раздела.....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	50
ПРИЛОЖЕНИЕ №1. ТРАНСКРИПТ ИНТЕРВЬЮ ("IPL").....	55

## ВВЕДЕНИЕ

История компьютерных игр начинается в 1947 году с ракетного симулятора, созданного на базе электронно-лучевой трубки. Через год Алан Тьюринг и Дэйвид Чампернаун разрабатывают алгоритм шахматной игры – лишь алгоритм, а не саму игру, т.к. в то время не было компьютера достаточно мощного, чтобы реализовать подобную программу. В 1970 году Дуглас Энгельбарт изобретает компьютерную мышь (к слову, тогда же он предложил и продемонстрировал онлайн-трансляции и совместное использование единого рабочего пространства). В 1983 (тогда ещё игравшихся на игровых консолях) случается первый кризис компьютерных игр: доход индустрии за 2 года падает с 3 миллиардов до 100 миллионов долларов. В конце 90-х годов – "классическое десятилетие" игр для персональных компьютеров: появляются на свет легендарные "X-COM: UFO Defense", "Doom", "Fallout", "StarCraft", "Half-Life", "Unreal" и другие игры, либо навсегда изменившие, либо и вовсе создавшие современные игровые жанры. Первое десятилетие двадцать первого века – время становления титанов рынка, сделавших себе имя в 90-е годы. Появляется разделение на игры "AAA-класса"<sup>1</sup> и все остальные. MMORPG<sup>2</sup> сталкивают колоссальное число игроков в едином пространстве и времени. К концу десятилетия потребители получают доступ к персональным компьютерам в собственных карманах: смартфоны создают рынок мобильных игр. Успех сети цифровой дистрибуции игр "Steam" вкупе с развитием crowd-funding технологий позволяет небольшим студиям и одиночкам-энтузиастам побороться за внимание аудитории: начинается расцвет инди-игр.

Компьютерные игры – самый молодой представитель современного массового искусства. Тем не менее, объём рынка игр ещё в 2013 году оказался в

---

<sup>1</sup>Игры "AAA-класса" – синоним блокбастеров из кинематографа, крупные проекты, в разработку и продвижение которых вложены большие (по меркам индустрии) средства

<sup>2</sup> MMORPG (от англ. "Massively multiplayer online role-playing game") – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, характерная большим количеством одновременно играющих игроков и элементами ролевой игры (уровень, классы и т.д.)

2 раза больше рынка кинопроката. Игры "AAA-класса" бьют все рекорды по выручке в первые дни релиза, обгоняя все прочие виды искусства. Если обратить внимание на верхушки рейтингов обеих индустрий: "Grand Theft Auto V" (2013) обогнала нашумевший "Аватар" (2009) как по объёмам вложенных в разработку средств (256 против 237 миллионов долларов), так и сборов (3 против 2,7 миллиардов долларов).

Подобная "историческая справка" – моё первое и единственное замечание в данной работе касательно глобального значения компьютерных игр в современном обществе. Я предполагаю, что одной лишь истории этой стремительно растущей индустрии достаточно для того, чтобы оценить её потенциальное значение для всех сферы общественной жизни. В ежегодном отчёте об игровой индустрии за 2013 год<sup>3</sup> авторитетное аналитическое агентство "Newzoo" оценило суммарное число геймеров в 1,2 миллиарда человек. Речь идёт об огромном рынке, колоссальном числе участников, социальной и культурной трансформации общества.

Впрочем, цель моей работы – отнюдь не изучение рынка компьютерных игр или культуры геймеров (от англ. "gamer" – игрок, имеется ввиду игрок компьютерных игр). Мой исследовательский интерес ориентирован "сквозь" игры, обращаясь к особенностям взаимодействия двух (в действительности – трёх, об этом ниже) социальных групп, всегда наличествующих в процессе игры – разработчиков и игроков.

**Цель исследования** – поиск и выявление особенностей взаимодействия разработчиков и игроков компьютерных игр нарративного жанра. "Нарративный жанр" не является сколь-либо распространённым игровым жанром, этот конструкт призван обозначить моё стремление охватить не всё разнообразие игр, но лишь их весьма специфический подвид, в котором нарративная

---

<sup>3</sup>Global Games Market Report Infographics [Электронный ресурс] . 2 0 1 3 . URL: <https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013/> (дата обращения: 20.05.2016)

составляющая имеет существенное значение. Необходимо заметить отдельно, что я намеренно останавливаюсь на одной-единственной игре ("Мор. Утопия"), чьё название тем не менее не является частью темы, поскольку я изучаю игру в "Мор. Утопия", а не её саму, по крайней мере, таков мой исходный исследовательский импульс.

В рамках данного исследования я настаиваю на необходимости учёта третьей стороны взаимодействия разработчиков и игроков – саму игру. Невозможно представить компьютерную игру как абсолютное выражение позиции разработчика, так как её создание так или иначе связано с определёнными ограничениями, оказывающими значительное влияние на конечное сообщение, с которым сталкивается игрок. Среди указанных ограничений я выделяю технические (возможность реализации изначальной задумки через доступные технологии, учитывая при этом возможности оборудования предполагаемых игроков), экономические (ограниченный объём финансовых средств, доступных каждой конкретной студии-разработчику), социальные (приемлемость, доступность, узнаваемость предлагаемых игроку идей; поиск равновесия между экспериментальным и устаревшим), жанровые (степень соответствия создаваемой игры жанровому членению индустрии).

**Задачи исследования** сформулированы следующим образом:

1. Анализ теоретических подходов представителей Game Studies (от англ. "игровые исследования" или "исследования видеоигр") к изучению компьютерных игр и игроков;
2. Поиск и анализ образов геймеров, формируемых общественным сознанием и теоретиками исследований видеоигр;
3. Формирование собственного исследовательского подхода;
4. Построение теоретической модели видеоигры "Мор. Утопия";
5. Фиксация и интерпретация позиций разработчиков видеоигры "Мор. Утопия", формируемой в отношении игровой разработки, игры и игроков;

6. Фиксация и интерпретация позиций игроков видеоигры "Мор. Утопия", формируемой в отношении игры и разработчиков.

**Объект исследования** – компьютерные игры нарративного жанра.  
**Предмет** – взаимодействие разработчиков, игроков и игр, возникающее в процессе разработки и игры.

**Методы получения данных:** глубинное интервью (разработчики), запись видеопрохождения и его комментария (игроки), включённое наблюдение в ходе игрового процесса (видеоигра).

**Методы анализа данных:** контент-анализ (теоретическая литература; видеопрохождения игроков, видеоигра – с применением методологии акторно-сетевой теории).

**Эмпирической базой** служит отечественная компьютерная игра "Мор. Утопия" 2005 года выпуска, материалы интервью, проведённого с представителем студии "Ice-Pick Lodge", разработавшей игру, а также записи видеопрохождений и обзоров вышеуказанной игры, созданные пользователями "YouTube".

**Исходные гипотезы исследования:** вступая во взаимодействие, разработчики и игроки компьютерных игр ориентированы друг на друга через компьютерную игру. Разработчики и игроки игнорируют компьютерную игру в качестве отдельного участника отношений, вместо этого они подразумевают под игрой другую сторону. Как следствие, подобное "опосредованное" общение приводит к несовпадению в интерпретации смыслов и символов, заложенных в игру разработчиками и "считанных" игроками. Вероятно, разработчики и игроки в действительности играют в две совершенно разные игры, свойства и особенности которых могут быть диаметрально противоположными.

**Структурно** работа выстроена в соответствии с хронологией исследования, последовательно проходя те шаги, которые мне пришлось

совершить в процессе решения исследовательских задач. Изначально меня волновали теоретические проблемы: что такое видеоигра; как её исследовать; какую позицию в видеоигре занимают игроки. В конце первой главы я прихожу к выводу, что игра – это система правил, которая может быть исследована как социотехническая сеть, в исследование должны быть включены игроки, играющие в игру. В начале второй главы я представляю собственную теоретическую модель видеоигры "Мор. Утопия", построенную на основе методологии акторно-сетевой теории. Далее я обращаюсь к разработчикам, проводя интерпретацию и анализ материалов интервью, проведённого с представителем "Ice-Pick Lodge". Наконец в последней части второй главы я перехожу к игрокам, обращаясь к публичным видеоматериалам, пытаюсь выстроить позицию игроков в соотношении с позицией разработчиков и их ожиданиями. В заключении я суммирую итоги работы и привожу основные выводы, предлагая возможные решения дополнительных вопросов, возникших в ходе исследования и требующих дальнейшего уточнения.

# ГЛАВА 1. СЛОЖНОСТИ ДЕФИНИЦИИ: ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОИГРА

## РАЗДЕЛ 1. Онтология видеоигр

Исторически точкой отсчёта Game Studies считают 2001 год, когда выходит первый выпуск одноимённого международного научного цитируемого журнала, базирующегося на основанном двумя годами ранее ITU (IT University of Copenhagen). Как отмечает главный редактор в открывающей журнал статье<sup>4</sup>, Эспен Аарсет, появление журнала – не столько первое слово, сколько новая веха в исследованиях видеоигр, уже сотрясаемых на тот момент своеобразным протоконфликтом.

Первыми в поле компьютерных игр "вторглись" нарратологи. Их позиция сформулирована следующим образом: **видеоигра – это прежде всего текст**, точнее, кибертекст<sup>5</sup>. У кибертекста есть автор, читатель и простор для интерпретации. Видеоигры – наследники литературного искусства, интерактивные книги, которые пишутся по ходу чтения.

По другую сторону воображаемого барьера – исследователи, именующие себя людологами (лат. "ludus" – игра). Людология – "пока ещё не существующая дисциплина, изучающая игры и игровую активность"<sup>6</sup>. **Суть видеоигры – это игровой процесс**. Главный аргумент данной позиции – небезызвестный "Тетрис" (Алексей Пажитнов, 1984). Игра, состоящая исключительно из игрового процесса: составление игровых блоков так, чтобы они формировали единую линию, которая исчезает, освобождая место под новые игровые блоки и новые линии. Здесь нет смыслов, нет нарратива, нет сюжета и истории – но есть игровой процесс, а значит и игра. Разумеется, и его ныне пытаются

---

<sup>4</sup>Aarseth E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] // Game Studies. July 2001. Vol. 1. Iss. 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>5</sup>Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997

<sup>6</sup>Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. [Электронный ресурс] // 1999. Ludology.org. URL: <http://ludology.org/articles/ludology.html> (дата обращения: 20.05.2016)



экранизировать, придав совершенно абстрактной игре некий метафорический смысл, но людологи считают подобные попытки уходом от сути – самой игры.

Йеспер Юл, рассматривая аргументы за и против нарративной интерпретации игр, очень уместно использует термин "идеальная история"<sup>7</sup>, описывая таким образом ту последовательность событий, которая, с точки зрения нарратологии, "и есть то, как всё в действительности произошло". Идеальная история предлагается игроку посредством текста на упаковке игры, cut-сцен (моменты бездействия игрока, вынужденного наблюдать за развитием событий на экране без возможности на них повлиять) и прочих сюжетных составляющих. На мой взгляд, этот термин – ключ к пониманию позиции нарратологов, одновременно основание и краеугольный камень их подхода.

С одной стороны, видеоигры действительно очень близки к нарративам. В видеоиграх наличествуют протагонист, а игровые сессии переживаются линейно<sup>8</sup>. Игроки способны создать истории об играх, в которые они играли и зачастую пользуются подобной возможностью, достигая определённых высот мастерства, соревнуясь в искусстве пересказа в фанатских сообществах.

С другой стороны, идеальная история так и остаётся недостижимой: фактическое игровое прохождение редко избегает неудач и последующих "загрузок с последнего сохранения" (очевидно противоречащих идеальной истории). Даже если предположить возможность прохождения игры без загрузок и сохранений (режим прохождения "Iron Man", опционально доступный в некоторых играх, обеспечивает подобные условия – любое поражение возвращает игрока в самое начало), сама последовательность действий игрока может лишь с огромным числом оговорок и отсечением "неудобных" моментов (к примеру – 10-минутного блуждания в поисках

---

<sup>7</sup>Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Naratives [Электронный ресурс] // Game Studies. 2001. Vol. 1. №1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>8</sup>Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997

спрятанного прохода на следующую локацию) быть преобразена в "единственно-верную историю игры". Далее, предположение о линейности игровых сессиях игнорирует активную позицию игрока, отличную от позиции зрителя или читателя: пока двое последних воспринимают свои нарративы расслабленно и спокойно, игрок всецело вовлечён в события игры, даже на телесном уровне, пытаясь увернуться от особо неожиданных выстрелов или сжаться, когда условия игры требуют скрытного подхода.

Конфликт нарратологов и людологов обыкновенно понимается как некая первооснова Game Studies. Хотя "Game Studies" (журнал) – это скорее людологический проект, не стоит понимать его как однозначную победу людологов. Ветеран исследований видеоигр, Ян Богост, не без доли иронии, предлагает нам пересмотреть значение этого конфликта:

"Можно было бы прочесть проблему людологии/нарратологии таким образом: *представляет ли игра собой систему правил или же это некоторый нарратив?* Но на деле у нас получается, скорее, вот что: *является ли игра системой правил подобно тому, как рассказ оказывается системой повествования?* Это противопоставление снято, и имеется предположительный ответ (да)" (курсив авторский)<sup>9</sup>

Следующий этап – обращение к собственно онтологии видеоигр. Здесь Ян Богост выделяет два основных шага.

Шаг первый: если видеоигра – это система правил, то каково соотношение в игре игрового и повествовательного элементов? Нарративистское решение, близкое Эспену Аарсету<sup>1011</sup>, основывается на том, что если убрать из игры все нарративные производные, будь то игровой

---

<sup>9</sup> Bogost I. Videogames are a Mess [Электронный ресурс] // 2009. Bogost.com. URL: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/) (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>10</sup> Aarseth E.J. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation [Электронный ресурс] // 2004. Electronic Book Review. (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>11</sup> Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997

персонаж, текст или что-либо ещё, то останется лишь система правил. Синкретическое решение, предложенное Йеспером Юлом<sup>12</sup>, предполагает, что игры могут занимать и игровую, и повествовательную позицию, сохраняя системное основание.

Обе позиции сходятся в том, что Ян Богост называет вторым шагом в онтологии видеоигр:

"Чем бы ни была игра, какая-то её часть всегда оказывается реальнее другой"<sup>13</sup>

То есть, если игра – многоуровневая система элементов, часть из которых укоренена в коде игры и имеет материальное основание, другая часть актуализируется в процессе восприятия, будучи нереальной по своей сути. Реальность видеоигр становится трансцендентальной.

Здесь Ян Богост предлагает обратиться к тому, что Латур называет несводимостью (irreduction):

"Ничто само по себе ни редуцируемо, ни нередуцируемо ни к чему"<sup>14</sup>.

Этот принцип достаточно уместно применить к элементам видеоигр: взятая в любой момент времени, видеоигра не сводима ни к коду, ни к сюжету, ни к техническому оборудованию, необходимому для игры, ни к игроку, в неё играющему. Игра – это все перечисленные элементы одновременно, все они являются одновременно реальными и нереальными, важными и неважными.

Подобная позиция является своеобразным ответом как на редукционистскую критику материального анализа видеоигр, так и на попытки лишить игру всякого смысла. Первая блестяще выражена Йеспером Юлом в его знаменитой цитате, без которой не обходится ни один разбор теории

---

<sup>12</sup>Juul J. Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA; L.: The MIT Press, 2005

<sup>13</sup>Bogost I. Videogames are a Mess [Электронный ресурс] // 2009. Bogost.com. URL: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/) (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>14</sup>C. 158. Latour B. The Pasteurization of France. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1988

исследований видеоигр. Представив широкой общественности исходный код Pac-Man (Namco, 1980), он задал вопрос:

"Этим ли является Pac-Man на самом деле?"<sup>15</sup>

И действительно, Pac-Man – это код, значит, ответ утвердительный. Но Pac-Man – это не только код, а значит, ответ отрицательный. Как раз избежать подобного противоречия и позволяет принцип несводимости: он ставит под сомнение верность самого вопроса, призывающего нас искать один ключевой элемент видеоигры вместо того, чтобы воспринимать её как совокупность элементов.

Касательно попыток лишить видеоигры смысла – Фрэнк Ланц предложил<sup>16</sup> отныне не считать игры медиа. Точнее, он отстаивал собственное заявление "игры – не медиа" на четыре составляющих: игры – это не новинка (игры как системы правил существуют с древнейших времён), игры не играют на компьютерах (скорее компьютер "играется" в игре), игры не являются информационным продуктом (content) (скорее игры близки хобби, языку, неким навыкам или коммуникациям), игры не являются сообщением (а игроки не являются аудиторией для восприятия этих сообщений, игры – это пространство сообщений, "meaning-networks").

Так как мы уже ушли от проблемы единственно-верного значения видеоигры, нам нет нужды исходить из того, что видеоигры только и могут, что создавать смыслы, а значит критика Фрэнка Ланца не подрывает саму основу нашего подхода, а совсем наоборот, обращена лишь на один из его аспектов.

## Итоги раздела

---

<sup>15</sup> Juul J. What Pac-Man Really Looks Like [Электронный ресурс] // 2008. The Ludologist. URL: <http://jesperjuul.net/udologist/what-pac-man-really-looks-like>. (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>16</sup> Lantz F. Games Are Not Media [Электронный ресурс] // 2009. Game Design Advance (дата обращения: 20.05.2016)

Обзор теоретических подходов к изучению видеоигр приводит меня к следующему выводу:

**Видеоигра** – это система правил, которая может быть разбита на элементы, каждый из которых несводим к любому другому. Этим обусловлено использование термина "нарративный жанр" – в ходе исследования я занят лишь играми, в которых наличествует нарративный элемент.

В ходе изучения и анализа отношений разработчиков и игроков, возникающих в ходе видеоигры наиболее перспективным мне видится использование методологии акторно-сетевой теории, подробности применения этого подхода к исследованию видеоигр будут раскрыты мной в первом разделе второй главы.

## **РАЗДЕЛ 2. Общество – Игроки – Разработчики**

В данном разделе я попытаюсь "добавить людей" в изучение видеоигр. Я обращаюсь к исследованию дискурсивных комплексов, сформированных вокруг компьютерных игр в отечественном медиа-пространстве, чтобы после представить позицию профессионального сообщества разработчиков видеоигр в отношении игроков. После чего я попытаюсь аргументированно ответить на обе представленные позиции, используя в том числе материалы исследований, посвящённых мифу о доверчивом игроке, для этой цели отведён следующий раздел.

В качестве небольшой ремарки необходимо заметить, что вышеозначенные позиции не могут демонстрировать солидарное мнение всего общества или всех разработчиков. Скорее это срез тех дискурсов, что лежат на поверхности и являются, с моей точки зрения, некоторым мэйнстримом в том, что касается образа игрока. Не стоит понимать обилие ссылок на работы религиозных деятелей в первой части раздела как элемент моей позиции по отношению к церкви, скорее число ссылок должно демонстрировать значение церковного дискурса в медийном пространстве современной России.

Игра – не искусство. Киберспорт не имеет никакого отношения к спорту. Игроки нуждаются в помощи. Виртуальное пространство – пространство искушения и зона непосредственного "промывания мозгов" молодёжи. Так можно вкратце сформулировать выводы не утешительной статьи<sup>17</sup> Егора Соколова, обзорающей положение компьютерных игр в российской медиа-среде.

Автор предлагает прекрасную аналогию: геймер – это Сайфер из "Матрицы" (1999), предатель, согласившийся на синюю таблетку и жизнь в иллюзии. Следовательно, задача общества – "вытащить" геймеров из их пагубной "зависимости". Не отвлекаясь в сторону критики подобной позиции

---

<sup>17</sup>Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // ЛОГОС. 2015. Т.25. Вып. 1. С. 157-180

раньше времени, мне остаётся лишь отметить волнующее постоянство и неизменность столь консервативного отношения к видеоиграм, несмотря на колоссальную эволюцию последних.

Игровой рынок России<sup>18</sup> превысил рынок кинопроката ещё в 2012 году<sup>19</sup> (1,3 млрд долларов США против 1,22 млрд долларов США), ежегодные кибертурниры с призовыми фондами в миллионы долларов собирают миллионы зрителей в прямом эфире<sup>20</sup>. Если не убеждают цифры, то можно обратиться к современным инди-играм, многие из которых ушли очень далеко от эстетики насилия, разрушения и виртуальной вседозволенности. Тем не менее, медиа-сообщество остаётся относительно равнодушным к динамичному и неоднородному миру видеоигр. Компьютерная зависимость и способы борьбы с ней остаются популярным сюжетом, к которому обращаются священники, психологи и политики.

Игры – это слишком сильные опасные эмоции<sup>21</sup>, служащие мотивацией ненормальных действий в виртуальном мире<sup>22</sup>, которые стремительно оборачиваются вспышками насилиями в мире реальном<sup>23</sup>. В религиозной православной риторике мир компьютерной игры – пустота, забирающая любовь человеческой души<sup>24</sup> или удар по психике, приводящий к ломке<sup>25</sup>. Борьба с

---

18<sup>□</sup> Игровой рынок в России [Электронный ресурс] 2012. URL: <http://corp.mail.ru/media/files/irgovo-j-gynik-v-gossimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 20.05.2016)

19<sup>□</sup> Леонтьева К., Мудрова С., Кустов В., Березин О. Обзор Российского кинобизнеса. Итоги 2013 года [Электронный ресурс] // 2014. ПрофиСинема.ру. URL: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=157808> (дата обращения: 20.05.2016)

20<sup>□</sup> Record-Breaking Day on Twitch [Электронный ресурс] // 2013. URL: <https://blog.twitch.tv/record-breaking-day-on-twitch-62875014db25#.6cbp8reau> (дата обращения: 20.05.2016)

21<sup>□</sup> Волкова Г. Компьютерная зависимость: как распознать и что делать [Электронный ресурс] // 2014. Летидор. URL: [http://letidor.ru/article/400\\_kompyuternaya\\_zavisimost\\_kak\\_raspoznat\\_i\\_chno\\_delat\\_24264/](http://letidor.ru/article/400_kompyuternaya_zavisimost_kak_raspoznat_i_chno_delat_24264/) (дата обращения: 20.05.2016)

22<sup>□</sup> Нельзя стрелять в русского солдата, в русского офицера, в русского человека! Ни в кого нельзя стрелять! [Электронный ресурс] // 2010. Официальный сайт депутата Государственной Думы В.С.Селезнева. URL: <http://www.seleznev-vs.ru/news/nelzya-srelyat-v-russkogo-soldata-v-russkogo-ofitsera-v-russkogo-cheloveka-ni-v-kogo-nelzya-strelyat/> (дата обращения: 20.05.2016)

23<sup>□</sup> Александр Минкин возмущён тем, что закон, позволяющий запретить жестокие компьютерные игры, отложен [Электронный ресурс] // 2011. Первый канал. URL: <http://www.1tv.ru/news/social/184760> (дата обращения: 20.05.2016)

24<sup>□</sup> Игрушки как ловушки [Электронный ресурс] // Фома 2006 №10 (42). URL: <http://foma.ru/igrushki-kak-lovushki.html> (дата обращения: 20.05.2016)

25<sup>□</sup> Новопашин А., прот. Компьютерные игры [Электронный ресурс] // 2010. Радонеж.ру. URL: <http://radonezh.ru/analytics/kompyuternye-igry-46896.html> (дата обращения: 20.05.2016)

видеоиграми порождает самые причудливые союзы: священник и доктор медицинских наук указывает на злоупотребления видеоигр стимуляцией в человеческом мозге "зоны стресса"<sup>26</sup>; православный священник проводит интервью с бывшим рейнджером американской армии<sup>27</sup>. Итог этой борьбы предсказуем – недопущение виртуального в жизнь человека. "В мире виртуальной реальности нет места Богу, но есть место дьяволу"<sup>28</sup>.

С другой стороны, в фокусе психологических исследований положение компьютерных игр также выглядит удручающе. Образ игрока, нуждающегося в помощи и находящегося в чрезвычайной социально-кризисной ситуации<sup>29</sup> становится самоочевидным и не требующим доказательства. Итог идеологизации – избыток оценочных суждений, моральных категорий и генерализаций, основанных на результатах анкетирования, предлагающего оценивать степень компьютерной зависимости с помощью вопросов о времени, проведенном за компьютером.

Таким образом, игрок – это Сайфер, предатель, осознанно выбравший виртуальное на замену реальному, ведущий ненормальный образ жизни и нуждающийся в контроле и помощи со стороны общества.

Образ игроков, конструируемый разработчиками видеоигр, основывается на принципиально иных позициях. Развитие онлайн-сегмента игрового рынка, увеличение роли мобильных игр и приложений в социальных сетях привело к диктату маркетологов в отношениях разработчик – игрок. Образ игрока, закладываемый в большинство современных игр, созданных для современной аудитории, выдержан в терминах популярной психологии. Геймдизайнеры

---

<sup>26</sup>Миловидов К. Мозг не рассчитан на компьютерные игры [Электронный ресурс] // 2003. Нескучный сад. URL: <http://www.nsad.ru/articles/mozg-ne-rasschitan-na-kompyuternye-igry> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>27</sup>Гроссман Д., Стейнберг Дж. Медиа-насилие: детям прививают страсть к убийству [Электронный ресурс] // 2007. Православие.ру. URL: <http://www.pravoslavie.ru/jurnal/783> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>28</sup>Вопросы священнику [Электронный ресурс] // 2005. Православие.ру. URL: <http://www.pravoslavie.ru/answers/6561> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>29</sup>Рыбалтович Д.Г. Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции. Дисс. ... канд. психол.наук. СПб, 2012. С.7



озабочены необходимостью удержания и привлечения игроков, описываемых, следуя весьма меткому обозначению Егора Соколова, "бихевиористски":

"[игрок – это] существо, избегающее незнакомого и некомфортного, чрезвычайно рассеянное (необходимо постоянно бороться за его внимание) и нуждающееся в положительном подкреплении"<sup>30</sup>.

Попытки объяснить поведение игроков отсылками на эксперименты с крысами<sup>31</sup> поддерживается ими же порождённой логикой мобильных игр: короткие игровые сессии, яркие картинки, не требующие обучения однообразные жанры, положительное подкрепление в виде постоянно сыплющихся на игрока бессмысленных "подарков" и "бонусах".

Другое основание образа игрока в геймдеве<sup>32</sup> – это сексизм разработчиков. Основной автор здесь – Анита Саркисян, ведущая сайт "Feminist Frequency"<sup>33</sup> и создавшая серию роликов, посвящённую сексистским штампам в видеоиграх "Tropes vs Women in Video Games"<sup>34</sup>.

Игры для девочек базируются на гендерных стереотипах, предлагая маленьким девочкам (в отличие от маленьких мальчиков) "поиграть" в беспроигрышное слайд-шоу, геймплей<sup>35</sup> которого – нажатие на кнопку и просмотр ярких картинок с преобладанием розовых тонов. Повзрослевшие девочки в лучшем случае удостоены серии "The Sims", позволяющей погрязнуть в личных отношениях и обустройстве быта созданных игроком персонажей, тогда как именно на мальчиков ориентировано большинство AAA-проектов в индустрии.

<sup>30</sup> Секреты гейм-девелопмента: 47 игровых механик [Электронный ресурс] // 2010. InWebWeTrust.ru. URL: [http://www.inwebwet.rust.org/trust/Game\\_Development\\_Dynamics\\_Playdeck.html](http://www.inwebwet.rust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html) (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>31</sup> Поймать на крючок по науке. Психологическое обоснование того, почему игры вызывают зависимость [Электронный ресурс] // 2010. Лента.Ру. URL: <http://www.lenta.ru/columns/2010/08/11/games/> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>32</sup> Геймдев (от англ. "GameDev – Game Development") – игровая разработка, разработка видеоигр

<sup>33</sup> Feminist Frequency [Электронный ресурс] URL: <https://feministfrequency.com/> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>34</sup> Tropes vs Women in Video Games [Электронный ресурс] // 2012-2015. Feminist Frequency. URL: <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>35</sup> Геймплей (от англ. "Gameplay") – игровой процесс

## Итоги раздела

Итак, если Game Studies преимущественно ориентированы на исследование видеоигр, медийное пространство реагирует на игровую культуру в основном через образ игрока.

Обращаясь к медийным силам отечественного сообщества, объединившего наиболее активных в интересующей нас сфере представителей церкви, психологической науки и политических сил, мной была обнаружена следующая позиция в отношении геймеров: игрок – это больной человек, нуждающийся в лечении специалистов и общественном контроле. Геймерство и видеоигры интерпретируются как инструмент эскапизма, заканчивающегося потерей всякой связи с "реальным" миром, дестабилизацией повседневной жизни игрока, сменой политических и культурных установок в соответствии с пропагандой, сокрытой в играх разработчиками.

Другую позицию занимает профессиональное сообщество, представленное в исследовании посредством современных тенденций в игровой разработке. Здесь игрок – это практически "высшее животное" (в лучших традициях бихевиоризма), открытое к "дрессировке" путём примитивных сигналов и механик, закладываемых в видеоигры. Деление геймеров по полу признаку приобретает сексистский оттенок, приводящий к жёсткому разделению игр женские и мужские, хотя скорее на "девчачьи" и мужские. Гендерные стереотипы обретают новую жизнь в видеоиграх: пока девочки довольствуются детскими играми, мальчики наслаждаются гипертрофированной сексуальностью присутствующих в игре женских образов.

Рассматривая обе позиции в соотношении друг с другом, можно прийти к неожиданному выводу: медийная среда и профессиональное сообщество выстраивают образы игроков практически зеркально, представители первой

позиции предупреждают общество о внушаемости игроков, в то время как представители второй позиции настаивают на необходимости внушения с целью удержания игроков и увеличения прибыли. Два подхода совпадают в одном: интерпретации игроков в качестве слабых личностей, не способных противостоять постороннему воздействию.

Эта последняя позиция подлежит критике в следующем, завершающем разделе.

### РАЗДЕЛ 3. Игроки, играющие в веру

Последний теоретический раздел снова обращается к образу геймера, в этот раз – разрабатываемого в рамках исследований видеоигр. Речь идёт о статье Джейн МакГонигл "A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play"<sup>36</sup>, чьё название отсылает читателя к истории Пиноккио: как и известный сказочный персонаж, игра тоже хочет стать настоящей. Прежде всего следует уточнить, что речь идёт о первазивных играх, в свою очередь являющихся частным случаем иммерсивных игр.

"Категория первазивной игры <...> включает в себя игры, "вмешивающиеся в реальность" и использующие мобильные, повсеместно распространённые и встроенные цифровые технологии для создания виртуальных игровых полей в пространствах повседневности. Иммерсивные игры <...> являются *формой* первазивной игры, характеризуемой добавочным элементом их <...> риторики, заключающейся в сообщении "Это не игра". Они делают всё, что в их силах, чтобы стереть границы игры – физические, временные и социальные – и скрыть те метасообщения, которые в противном случае могли бы заявить "Это игра"<sup>37</sup> (курсив и кавычки – авторские).

В данном разделе рассматривается игра "The Beast" (2001, Microsoft), послужившая вирусной рекламной кампанией фильма Стивена Спилберга "Искусственный разум" (2001). Она стала первой, вошедшей в жизнь игроков настолько плотно и массово: более миллиона геймеров получали факсы на работу, звонки на дом, посылки с помощью Почтовой службы США. Зацепки к раскрытию игрового сюжета можно было найти в рекламе на государственном телевидении и, разумеется, на колоссальном числе придуманных интернет-сайтов. "The Beast" первой из подобных игр получила отклики и внимание

---

<sup>36</sup>McGonigal J. A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play [Электронный ресурс] // DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2014. Vol. 2. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.11067.pdf> (дата обращения: 20.05.2016)

<sup>37</sup>Там же, с. 1

прессы, охарактеризовавших её, как "совершенно реальную"<sup>38</sup> (The New York Times), как "полную иллюзию реальности"<sup>39</sup> (BBC News), как "размывающую границу между вымыслом и реальностью"<sup>40</sup> (USA Today), "сверхзатягивающую" и "пугающе реальную"<sup>41</sup> (Tech TV).

Рецензии сравнивали "The Beast" с рекламной кампанией несуществующего документального фильма "Ведьма из Блэр: Курсовая с того света", тоже использовавшего интернет-страницы. Тон статей достаточно быстро перешёл от шока, граничащего с восхищением к рекомендациям "не впадать в заблуждение". Подобная убеждённость медиа в доверчивости игроков, готовых принять за чистую монету элемент рекламной компании фильма Стивена Спилберга – сюжет, сохранивший свою актуальность и в наши дни, свидетельство тому – предыдущий раздел.

В качестве несколько отстранённой иллюстрации возможных перспектив подобного сюжета можно следом за госпожой МакГонигл обратиться к истории кинематографа. Первые показы фильма братьев Люмьер "Прибытие поезда" (1895), согласно весьма распространённой в СМИ полу-анекдотической истории, вызвали столь сильный приступ паники в собравшейся в театре аудитории, что та в ужасе покинула помещение, напуганная приближающимся с экрана локомотивом<sup>42</sup>. Как показал историк кино Том Ганнинг, в действительности ситуация обстояла несколько иначе: первые кинолюбители намеренно поддавались иллюзии кино, прекрасно понимая степень реальности

---

38<sup>□</sup> Herold C. Game Theory: Tracking and Elusive Film Game Online [Электронный ресурс] // 2001. The New York Times. URL: <http://www.nytimes.com/2001/05/03/technology/03GAME.html> (дата обращения: 20.05.2016)

39<sup>□</sup> Ward M. A.I. Is Alive on the Internet [Электронный ресурс] // 2001. BBC News. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1274487.stm> (дата обращения: 20.05.2016)

40<sup>□</sup> Kornblum J. The Intricate Plot Behind the "A.I." Web Mystery [Электронный ресурс] // 2001. USA Today. URL: <http://usatoday30.usatoday.com/life/enter/movies/2001-06-22-aiplot.html> (дата обращения: 20.05.2016)

41<sup>□</sup> Fabulich D. "A.I." Mystery Game Sweeps the Web [Электронный ресурс] // 2001. Tech TV. URL: <http://www.g4tv.com/articles/30619/ai-mystery-game-sweeps-web/> (дата обращения: 20.05.2016)

42<sup>□</sup> Tsivian Y. The Reception of the Moving Image // Early Cinema in Russia and its Cultural Reception. Chicago: University of Chicago Press, 1998

того, что происходит на экране<sup>43</sup>. Игра в веру была способом получить наибольшее удовольствие.

Возвращаясь к геймерам, я хотел бы обратить внимание на несколько важных моментов из исследования МакГонигл, использовавшей материалы интервью как с сотрудниками Microsoft, стоявшими за разработкой и реализацией масштабного проекта, так и с принявшими участие игроками.

Во-первых, разработчики изначально не намеревались заставить игроков поверить в риторику "Это не игра". Этот ход был попыткой спровоцировать публику, создать конфликт, когда и разработчики, и игроки знают, что это ("The Beast") – игра, но сама игра этот факт отрицает. Разработчики не ожидали, что игроки не только не будут пытаться обвинить их в провокации и откровенной лжи, но, наоборот, примут лозунг "Это не игра", разыгрывая веру в него.

Более того, когда в игре возникали так называемые "разрывы" (очевидные ошибки разработки, подвергавшие сомнению псевдо-реальность виртуального мира; в качестве примера: один из игроков опубликовал результаты собственного исследования, предоставив достоверные свидетельства того, что 22 якобы никак не связанных друг с другом игровых сайтов были созданы одним человеком), игроки сами стремились их "залатать"! Энтузиасты, сумевшие "раскусить" разработчиков, оказывались не кумирами, а антигероями игрового сообщества. "Давайте все на этот раз не будем пытаться заглянуть к волшебнику за занавес"<sup>44</sup> – примерно так можно сформулировать коллективную позицию игроков в отношении ошибок разработки.

Во-вторых, необходимо отметить случай с электронной почтой Дага Цартмана, сотрудника Microsoft. Когда, путём очередной утечки, стало ясно, что за игрой стоит корпорация Била Гейтса, разработчики решили сыграть на этом,

---

<sup>43</sup> Gunning T. An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator // Film Theory and Criticism / L.Baudy, M.Cohen (eds). N.Y.: Oxford University Press, 1998

<sup>44</sup> [cloudmakers] a request [Электронный ресурс] // 2001. Yahoo! Groups. URL: <http://groups.yahoo.com/group/cloudmakers/message/5> (дата обращения: 20.05.2016)

создав поддельный почтовый ящик на имя Дага Цартмана (сотрудника Microsoft, на чье имя были зарегистрированы некоторые доменные имена, участвовавшие в игре), оставив в нём сюжетные зацепки и разместив в Сети наводки на пароль к ящику. Доподлинно известно, что несколько разных игроков смогли взломать почтовый ящик Цартмана, но никто из них не стал пользоваться этой информацией. Игроки решили, что зашли слишком далеко и отступили, они были не готовы к тому, чтобы взломать почтовый ящик реального человека, за который они приняли придумку разработчиков.

В-третьих, примечателен "случай Майка Рояла". Игрокам было необходимо связаться с совершенно обычным человеком, работавшим охранником. Игра всячески указывала на то, что в данном случае контакт будет произведён с не-актёром, но, разумеется, это был актёр. Комментируя состоявшийся телефонный разговор, многие из игроков отмечали, что охранник был столь растерян, будто в действительности являлся не-актёром. Актёр блестяще сыграл свою роль, но игроков это скорее смутило, чем обрадовало: игра оказалась *слишком реальной*. Тем не менее, уже значительно позже многие игроки отмечали этот инцидент как один из самых напряжённых и сильных игровых эпизодов. Узнав, что случившееся было элементом замысла геймдизайнеров, игроки по достоинству оценили элемент игры, оказавшийся столь близким к реальной жизни.

Наконец, обращаясь к особенностям геймерской стратегии поведения в реальном мире, необходимо ввести ещё один термин из другой работы госпожи МакГонигл – обыгрывание реальности<sup>45</sup> (gaming reality), чье значение сформулировано следующим образом:

"Поклонники первазивных игр в реальной жизни начинают относиться к таким серьёзным проблемам, как нераскрытые преступления, предотвращение террористических актов и взяточничество среди политиков, как если бы всё это

---

<sup>45</sup>McGonigal J. "This Is Not a Game": Immersive Aesthetics and Collective Play // Proceedings of the 5<sup>th</sup> International Digital Arts and Culture Conference / A. Miles (ed.). Melbourne: RMIT University, 2003, с.110-118

было частью иммерсивной игры. <...> Хотя игроки по-настоящему и не верят в то, что проблемы, с которыми они сталкиваются в реальной жизни, являются частью игры. Они притворяются, что они верят в это, чтобы создать формальные возможности для взаимодействия и сотрудничества"<sup>46</sup>.

То есть опыт виртуальных игр меняет или может изменить отношение геймера к "реальной жизни", позволив ему переопределить свою повседневность, порождая что-то очень близкое к социологическому воображению или критической позиции социального учёного вообще.

### **Итоги раздела**

Игроки оказались сложнее, чем казались. Я хочу отметить способность игроков к формированию и реализации собственной игровой стратегии, отличной как от обсуждаемой медиа-пространством (игроки отнюдь не были параноиками и шизофрениками, как предупреждали СМИ), так и от планируемой разработчиками (ожидаемый отпор лозунгу "Это не игра" вовсе не состоялся).

**Геймер** – это независимый участник игрового процесса. В ходе исследования я включаю геймера в сетевую модель видеоигры в качестве посредника, вступающего с игрой в активное взаимодействие.

---

<sup>46</sup>McGonigal J. A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play [Электронный ресурс] // DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2014. Vol. 2 .URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.11067.pdf> (дата обращения: 20.05.2016), с. 10



## ГЛАВА 2. ВИДЕОИГРА: МОДЕЛЬ, СОЗДАНИЕ, ИГРОКИ

### РАЗДЕЛ 1. Методология исследования и модель игры

Переходя к эмпирической половине работы, я намеренно соединяю в одном разделе две проблемы, нуждающиеся в контакте и переопределении друг через друга. Первая проблема – выбор исследовательского инструментария, соответствующего исследовательским задачам. Вторая проблема – построение теоретической модели объекта исследования, способной продуцировать открытые вопросы, а не предоставлять готовые ответы, как это часто случается с теоретическими моделями.

Здесь я обращаюсь к **акторно-сетевой теории**<sup>47</sup>, которая стала ценнейшим подспорьем в моих попытках создать описание игры, наиболее бережно относящееся к её содержанию. В качестве оснований использования АСТ применительно к исследованию видеоигр предлагаю следующие:

1. **Видеоигра** – это **не-человек**, создаваемый одними людьми (разработчиками) с целью опосредованного взаимодействия с другими людьми (игроками);
2. **Видеоигра** – это **социотехническая сеть**, состоящая из гетерогенных акторов (элементов видеоигры и игрока), актуализируемых в ограниченный момент времени (игровая сессия);
3. **Видеоигра** – это **пространство перевода**, конструируемое между группообразованиями разработчиков и игроков.

Моя задача – развернуть сеть видеоигры, начиная с позиции игрока (точки перевода, соединяющей геймера с видеоигрой) и заканчивая изначально неизвестными, но предполагаемыми точками перевода, соединяющими разработчиков с видеоигрой. Для решения этой задачи я обращаюсь к собственному игровому опыту, используемому мной как попытка глубинного изучения видеоигры, позиция критически ориентированного игрока,

---

<sup>47</sup>Латур Б. Пересборка социального: введения в акторно-сетевую теорию. М: Издательский дом Высшей школы экономики, 2014

способного отследить и зафиксировать силы, оказывающие влияние на игровой процесс.

Я намеренно не углубляюсь в анализ видеоигры "Мор. Утопия" в качестве произведения искусства. Интерпретация материалов видеоигры – та часть исследования, в которой я опираюсь исключительно на позиции разработчиков и игроков, не примешивая к ним собственное мнение. Таким образом, перед переходом к собственно теоретической модели я ограничиваюсь кратким пересказом основного содержания игры, в том виде, в котором последний обычно представлен в игровых обзорах.

Итак, "Мор. Утопия" – это видеоигра 2005 года, созданная игровой студией "Ice-Pick Lodge", и изданная компанией "Бука". Игра получила награду "Самый нестандартный проект" на Конференции Разработчиков компьютерных Игр в 2005 году<sup>48</sup>. "Мор. Утопия" является если не культовой, то как минимум знаковой инди-игрой в истории отечественного игропрома, получившей HD-переиздание в 2015 году. Технически, "Мор. Утопия" – это 3D-игра, созданная на базе собственного движка Ice-Pick Lodge. Жанрово, видеоигра от первого лица, соединяющая элементы жанров action (боевая система), RPG (акцент на сюжете и принятии решений; квестовая система) и survival (элементы симуляции выживания: голод, инфекция).

Место действия игры – безымянный Город, окружённый Степью, единственный способ сообщения со внешним миром – железная дорога. После выбора одного из трёх доступных для прохождения игровых персонажей, каждый из которых обладает уникальной сюжетной веткой, игроку предстоит прожить в городе 12 суток. Игра начинается со смерти городского правителя, Симона Каина, долгожителя, считавшегося бессмертным. Достаточно быстро выясняется, что Симон умер не естественной смертью: он заразился песочной язвой (что-то среднее между чумой, сибирской язвой и геморрагической

---

<sup>48</sup> Лауреты КРИ 2005 [Электронный ресурс] // 2005. Webcitation.org. URL: <http://www.webcitation.org/65r1lkyoi> (дата обращения: 20.05.2016)

лихорадкой), которая вскоре после его смерти начинает стремительно распространяться по городу.

Игрок волен принять участие в жизни города, выполняя просьбы и поручения представителей различных фракций, чьи разногласия обострились после смерти лидера. Впрочем, время неумолимо движется вперёд, вне зависимости от действий игрока: сюжет не будет ждать, и через жёстко заданное количество реальных минут начнётся новый день, а с ним пропадут старые задания и появятся новые. Попутно игроку предстоит удовлетворять потребность в пище и отдыхе, заодно ища способы борьбы с инфекцией, которой может заразиться в том числе персонаж игрока. Ночью на улицы городка выходят бандиты, а по мере распространения инфекции всё больше городских районов становятся заражёнными, опасными для пребывания и передвижения. В смысловом отношении игра посвящена идеям чуда, Утопии (в городе высятся настоящее чудо – Многогранник, постройка, самим фактом своего существования нарушающая все законы природы) и возможности невозможно. Финал игры предлагает выбор из четырёх возможных концовок, три из которых представляют игровые фракции, четвёртая – отказ игрока от принятия решения: 1) уничтожить Многогранник, но сохранить Город; 2) уничтожить Город; но сохранить Многогранник; 3) сохранить и Многогранник, и Город ценой жизни одной из фракций; 4) Песочная Язва побеждает, уничтожая всё.

Переходя к игровой модели, я предлагаю сначала очертить различие между кодом (технической составляющей игры) и тем, что я буду называть игровым миром и игровым процессом. Любая игра может быть представлена в виде кода, т.е. совокупности алгоритмов, действующих достаточно предсказуемо в зависимости от меняющихся условий, чей диапазон изменения заранее предопределён. В то же время, игрок сталкивается с кодом не напрямую, а опосредованно, через игровой мир и игровой процесс, под первым

я предлагаю понимать совокупность акторов, которые могут быть визуально зарегистрированы игроком, под вторым – невидимые (в буквальном смысле слова – никак не визуализированные) игровые системы, тем не менее оказывающие влияние на игровую реальность. Разумеется, данное разделение стоит понимать, как условное, так как в действительности игрок постоянно сталкивается с результатом взаимодействия сложных подсетей, чёрных ящиков видеоигры.

Таким образом, большинство акторов уже было представлено выше – они буквально лежат на поверхности. Игровые персонажи, объединённые в фракции, инфекция, голод, усталость, боевая система, Многогранник, городская архитектура, здоровье, протагонист, система диалогов, квестовая система – всё это акторы, сеть отношений которых предстоит описать. Отталкиваясь от фигуры игрока, фиксируем основные методы взаимодействия игрока и игры: система диалогов, квестов, торговли, инвентаря, боя и формирования маршрута. Каждая система выступает отдельным актором, точнее – проводником, способным лишь транслировать входящее действие в неизменном виде.

Игрок, приняв решение о дальнейших действиях, вынужден ввести его в игру в её же ограниченных терминах: квестовая система предлагает диалоги, система торговли – продукты на продажу, покупку или обмен, система инвентаря – возможность получения или отдачи предметов, боевая система – возможность столкновения с неприятелем, маршрут движения – сама способность к передвижению, выбору направления движения и точек маршрута. С другой – элементы игры, эту реакцию считывающие и реагирующие в ответ: диалог продолжается и приводит к новым перипетиям сюжета, квест завершается либо развивается, торговец покупает или продаёт предложенное и т.д.

Следующий шаг от игрока – агенты влияния, скрытые указанными системами. За диалогами находятся сюжетные персонажи (точнее – их

отношения и положения в игровом мире) и квесты, которые могут быть завершены посредством принятых решений; за торговлей – внутриигровая система цен, реагирующая на игровые события (вспышка инфекции вызывает резкий подъём цен на продукты), а также репутация; за инвентарём – торговля, как денежная (обмен найденных или полученных предметов за деньги), так и бартерная; за боевой системой – показатели здоровья и репутации, а также ресурсы "патроны" и оружие; а вот за формированием маршрута сразу масса всего: квестовая система (большинство квестов включает в себя передвижение из пункта А в пункт Б), инфекция (в ходе игры всё больше городских районов становятся заражёнными, нахождение в них опасно для жизни), здоровье, голод, усталость, время движения, репутация, деньги.

Сделаем ещё шаг прежде, чем перейти к пояснению роли перечисленных акторов в сети – мы почти закончили. Игровые персонажи и квесты оказывают влияние друг на друга, в то же время, квесты подвержены влиянию внутриигрового времени (каждые сутки игроку предоставлен ограниченный набор квестов, меняющихся ото дня ко дню) и влияют на репутацию и финансовое положение (точнее – ресурс "деньги") игрока. Система цен подвержена влиянию времени, как уже указывалось выше. Репутация зависит от участия игрока в боевой и квестовой системах. Здоровье может быть восполнено путём использования различных лекарственных средств, которые, в свою очередь, покупаются за деньги, либо вымениваются бартером, аналогично дело обстоит с патронами и оружием. Инфекция подвержена влиянию времени, с изменением которого меняется и набор заражённых районов. Голод и усталость также подвержены влиянию времени, постепенно убывая. В то же время, усталость может быть восполнена только путём сна, который, в свою очередь, также является взаимодействием со временем (восстановить силы, уходящие со временем, можно только потратив время во сне), а голод может быть утолён с помощью пищи, которая может быть куплена путём

взаимодействия с торговой системой. Вот только время само по себе не испытывает ничего влияния. Время оказывается самым крайним элементом сети – наиболее близким к разработчикам – на время влияет непосредственно встроенный в игру алгоритм отсчёта секунд.

Теперь проводя цепочки влияния, можно заметить, что на одном из концов всенепременно находится внутриигровое время, на другом – маршрут движения игрока. Время игры актуализирует развёрнутую выше социотехническую сеть, главным образом воздействуя даже не столько на игрока, сколько на его маршрут движения через целую группу проводников. Формирование оптимального маршрута движения в условиях ограниченных ресурсов – основа игрового процесса, главный способ взаимодействия игрока с игрой, а игры – с игроком. Но игра здесь очевидно неоднородна, игра – это одновременно и неумолимое время, и игровые персонажи, также являющиеся посредниками интенции разработчиков. Нужно заметить, что сюжетные персонажи крайне зависимы и от игрока, и от времени одновременно. С одной стороны, с ходом времени персонажи заражаются болезнью и умирают. С другой – если игрок успешно выполняет квесты, связанные с теми или иными персонажами, те выживают и не заражаются (игрок всегда знает, какой персонаж находится под ударом в конкретный день). В то же время, зачастую именно сюжетных персонажи выдают протагонисту квесты, в том числе те, от которых зависит их жизнь.

Таким образом, анализ развёрнутой сети позволяет сделать вывод, что в игру изначально заложен конфликт: время стремится убить сюжетных персонажей. Бездействие игрока приводит к тому, что время побеждает. Но появление игрока в игре – шанс для сюжетных персонажей. Игроку предлагается выбор: выполняя задания, он занимает сторону сюжетных персонажей. Игнорируя или заваливая задания, он занимает сторону времени. Это основной конфликт и основной пафос игры. Соответственно, можно

предположить, что нарративный элемент игры, её интерпретации закладываются в игру в качестве усиления этого выбора. Сюжет служит обеим сторонам: требующий изучения мир отнимает драгоценное время, если игрок решится его исследовать; задания сюжетных персонажей не оставляют свободного времени в сутках, не позволяя игроку заняться чем-либо ещё, кроме выполнения квестов.

### **Итоги раздела**

Итак, в ходе разворачивания социотехнической сети игры, мной было обнаружено, что наиболее важными для видеоигры являются следующие акторы: внутриигровое время, сюжетные персонажи и персонаж игрока. Внутриигровое время служит посредником между разработчиками и игрой, оказывая значительное неоднородное влияние на все игровые элементы и испытывая на входе только влияние разработчиков. Сюжетные персонажи испытывают влияние разработчиков, времени и игрока: разработчики персонажей определённым образом создали, время стремится их уничтожить, а игроки вольны от времени спасти.

Основное поле, в котором разворачивается конфликт – это маршрут движения, центр перевода, в данном случае не способный осуществить перевод в собственных интересах. Скорее центр перевода выступает ресурсом, в борьбе за который столкнулись трое вышеуказанных акторов.

В качестве перехода к следующему разделу я делаю предположение о том, что разработчики создают интерпретативную составляющую игру в целях усиления этого конфликта, придания ему значимости в глазах игрока, которому, в конце концов, нужно ещё принять решение о том, чтобы в эту игру играть.

## РАЗДЕЛ 2. Разработчики

Двигаясь от игры к разработчикам, я пытаюсь последним предоставить право "говорить за себя". В ходе исследования планировалась серия интервью с основными представителями студии "Ice-Pick Lodge", но, в силу различных причин, в данную работу попали материалы лишь одного интервью, тем не менее, взятого у представителя дизайн-отдела студии, оказывающего ключевое влияние на процесс игровой разработки и создания игры как таковой<sup>49</sup>. Гайд интервью был подготовлен с опорой на методы визуальных исследований<sup>50</sup>.

Представляя позицию разработчиков, я буду преимущественно следовать логике интервью: начну с организации рабочего процесса, продолжу мотивами создания и значением игры, закончу местом игроков во всей этой конструкции.

Итак, дизайн-отдел состоит из трёх человек: режиссёра (идеология проекта, общее видение, основные идеи), геймдизайнера (адаптация идей к игровой механике) и нарративного дизайнера (облачение игровых механик в текстовую форму, создание квестов), при этом распределение функциональных ролей не строгое, преимущественно вся разработка ведётся совместно. Периодически дизайн-отдел расширяется, если необходимо участие тех специалистов, чья сфера области активно обсуждается (необходимо понимать, насколько возможно создаваемую здесь и сейчас задумку реализовать технически).

Далее, мотивация разработчика видеоигр представлена следующим образом:

"И старый Мор, и новый Мор, они исследуют идеи, которые осмысленно исследовать в цифровом пространстве".

---

<sup>49</sup>См. Приложение №1

<sup>50</sup>Gillian R. Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. London: SAGE Publications, 2001



"Идея старого Мора, она вообще из чего появилась: <...> ледорубы задумались, как мы можем говорить о некоей свободе выбора в цифровом пространстве, где все твои варианты выбора за тебя сочинены разработчиками, это разработчик сказал, что налево пойдёшь – коня потеряешь, направо пойдёшь – голову сложишь. <...> И отыграть рефлексии этой проблемы можно действительно, ну не только-только в цифровом пространстве, возможны ещё какие-то хэппенинги и так далее, но, в целом, из более традиционных медиумов искусства, форматов, видеоигры хорошо располагают к рефлексии над этим вопросом. Поэтому логично сделать видеоигру, если тебя взволновала эта проблема".

"Поэтому, если ты задумался, что надо сделать игру, её очень логично наполнить именно теми смыслами, которые уместны в игре, а не где-то ещё, они естественным образом друг к другу магнитятся".

Прежде, чем перейти к комментарию, я хочу сразу добавить ответ на вопрос о выборе именно этих тем для игры (попытка уточнения дальнейшей мотивации):

"Мне кажется, некоторые вопросы движут людьми именно потому что ими движут. Потому что Николаю пришёл в голову этот вопрос, он его мучает, и не спит Николай ночами, размышляя об этом. <...> Если тебя заволновали такие вопросы, логично рефлексировать над ними в медиуме, который к ним располагает. <...> это вопросы, которые близки, наверное, к фундаментальным для компьютерных игр, потому что, на самом деле, осознаёт он это или нет, этими вопросами задаётся любой гейм-дизайнер, когда делает игру. Он может не делать саму эту рефлексии примером игры, а Мор делает. Но, скажем так, не переоценивай силу холодного рефлексивного расчёта в выборе тематики, потому что в какой-то мере это просто вдохновение, оно не всегда спрашивает".

Наиболее важной в представленных ответах я считаю апелляцию к естественности сочетания описанных проблемных вопросов и видеоигр. В этом отношении, разработка "Мор. Утопия" выглядит чем-то вроде критической разработки видеоигр – обращению в видеоигре к вопросам, важным для разработки видеоигры. С другой стороны, это одновременно и позиция "игра – искусство", за которую столь известна "Ice-Pick Lodge"<sup>51</sup>: говоря об игре, как о виде искусства ещё в 2005 году, Николай Дыбовский занимает схожую позицию. Эта аргументация может быть сформулировано следующим образом:

- 1) игры – это искусство;
- 2) будучи искусством, игры представляют собой особую форму осмысления реальности, отличную от прочих видов искусства;
- 3) вдохновляясь идеей, естественным образом тяготеющей к воплощению в форме видеоигры, следует выражать эту идею именно в форме видеоигры.

Вопрос игроков в студии понимается двояко. С одной стороны, игроки – это "целевая аудитория", "платёжеспособность", что-то близкое к инвесторам и маркетинговым исследованиям. И в этом отношении студия не ориентируется на игроков не в силу какого-либо высокомерия, но лишь в силу невозможности формирования подобных ориентиров своевременно ("если ты будешь пытаться отвечать на некие назревшие запросы, которые чувствуешь, я имею ввиду некие запросы геймеров, ты пока раскачаешься сделать игру в ответ на эти запросы, они-то уже и перестанут быть актуальными"). При этом вопрос актуальности в студии поднимается и решается иначе:

"Но при этом я знаю, что Николай всерьёз полагает, что вот эта вот тема адаптивности, обучаемости, тема некоего совершенствования <...> Он полагает, что, скажем так, он чувствует некий глобальный запрос общества для того, чтобы рефлексировать на эту тему, говорить на эту тему и предлагать людям условные тренажёры для этого".

---

<sup>51</sup>Игры и искусство: интервью с автором "Мор.Утопия" [Электронный ресурс] // 2005. Dtf.ru. URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=3817> (дата обращения: 20.05.2016)

С другой стороны, игроки – это модель игрока, то есть образ тех людей, которые будут играть в игру, уже непосредственно связанные с игрой, как её составляющие, а не как её потребители. В отношении таких игроков ситуация обстоит ровно противоположным образом. Возвращаясь к предыдущей цитате:

"Он полагает, что, скажем так, он чувствует некий глобальный запрос общества для того, чтобы рефлексировать на эту тему, говорить на эту тему и предлагать людям условные тренажёры для этого. <...> пойми это слово правильно: не в прямом смысле. Не тренажёры, которые научат тебя тягать гантели и стать лучше, чем ты был. Но в известной степени и старый, и новый Мор, они всегда задумывались как игры, которые делают человека лучше, чем он был, хотя бы потому что они моделируют для него некий опыт, с которым он бы не столкнулся в реальной жизни и наталкивают его на некоторые схемы рефлексии, с которыми он бы не столкнулся, если бы не Мор. <...> Мор – это всегда попытка подарить людям некий инструмент, который поможет им сделать их лучше. Это самый честный ответ на вопрос взаимоотношений наших с игроком, в смысле зачем нам игрок: вот за этим. Чтобы подарить ему такую машинку..."

"Главный метод дизайна от Николая Дыбовского, его главный, фирменный брендовый приём: приходит он и говорит. "Ой, Иван, Альфина, вы такую клёвую штуку придумали, давайте сядем и подумаем, как мы можем сделать её менее удобной для игрока". Студия Ice-Pick Lodge изрядно исходит из того, что душа обязана трудиться. Я конечно с нотой шутки говорю, что в эти игры надо работать, а не играть, <...> и конечно в них можно играть и чисто для получения удовольствия тоже. Но в конечном итоге все важные для самих ледорубов смысловые пласты того, что оказывается в играх – они закрыты за дверью, которая заперта на замочек, который можно открыть только, поработав над игрой. Поработав –, я имею ввиду, <...> поработав душевно и... господи, я чувствую себя ходячим мемом, но побыв-таки соавтором".

Чуть далее, уже описывая моделируемый опыт игрока:

"Я знаю, что игра приглашала меня предложить свою интерпретацию, какие-то свои мысленные душевные силы задействовать на то, чтобы важными для меня смыслами наполнить то, что происходит в этом богатом, но непонятном интерактивном пространстве. Вот один из таких довольно прямолинейных примеров, как это может работать. Если сводить это к одной фразе: "У нас здесь открыто для интерпретаций, ты не получишь удовольствие, если не проинтерпретируешь". А интерпретировать – это в общем-то тоже душевный труд, как не крути".

Искусство предполагает душевную работу. Душевная работа – это (в том числе?) интерпретация. Задача разработчика – предложить ситуацию для интерпретации, возможность (от которой он может отказаться) игрока – предложить интерпретацию. Причём, нужно заметить, что такой подход действительно отсылает скорее к искусству, чем к компьютерным играм. Я имею ввиду вознаграждение за труды. Если в мейнстриме компьютерных игр вознаграждение выражается во внутриигровых терминах: достижения, уровни, улучшения навыков, новые возможности, то в парадигме "Ice-Pick Lodge" вознаграждение – это сама интерпретация. То есть видеоигра – приглашение к работе, ценность которой – сам её результат, интерпретация, которая формируется игроком и соотносится каким-то образом с вопросами, предлагаемыми игрой.

Далее ориентир на душевную работу игрока приобретает проблемный ракурс: работа игрока – это в том числе и осмысление того, что происходит, в том числе самой потребности работы игрока. То есть не совсем правильно, придерживаясь подобного подхода, одновременно объявлять игроку о том, чего от него ожидают. С другой стороны, ориентация на то, что игрок догадается самостоятельно, в итоге потенциально отсекает большое число игроков,

которые не догадаются или даже не предположат, что от них ожидали, что они догадаются. Это уже элемент дискуссионных реалий.

Наконец, уже в завершении интервью, затрагивая вопрос ограничений, оказывающих влияние на игровую разработку, нужно отметить ограничение опосредованности контакта с игроком:

"Главное ограничение, которое навскидку мне пришло на ум: это собственно сам тот факт, что ты говоришь с игроком не напрямую в диалоге, а через игру. Что это значит? Это значит, что ты желаешь что-то сказать, ты должен обобщить своё высказывание".

"Тебе нужно создать некоторое ограниченное количество сценариев взаимодействия с безграничным множеством разных людей. И... ты всегда свою мысль и свой посыл немного обобщаешь, чтобы это сделать. Ты его не под каждого конкретного человека моделируешь, а под некие обобщённые классы людей, и то же самое происходит у игрока, когда он взаимодействует с игрой, потому что игра никогда не может дать ему полноценный фидбек. <...> Одинаково раздражает ситуация, когда игра из твоих действий сделала внезапный вывод, в смысле ты вообще ничего такого не думал, а тебе говорят: "Да, как метко вы догадались, что это Вася убил Колю!" В той же мере тебя бесит, когда ты уже понял, что Вася убил Колю, но все ходят с мрачными лицами и спрашивают: "Кто же убил Колю?" А у тебя даже нет варианта ответа, кто же убил Колю. <...> Игрок не даёт полный фидбек игре содержимого своей игрой и у него есть ограниченный набор воздействий с игрой. Всего комплекса своих переживаний он не может транслировать в игру. И игра не может понять, что он понял, а что ещё нет. И мы заранее думаем о том, что эти сбои будут. Фидбек всегда неполноценен".

Здесь, сопоставляя цитату выше с моими предварительными гипотезами, можно вспомнить Латура, обвинявшего социологов социального в стремлении

лишать информантов способности к рефлексии. С одной стороны, предполагаемая проблема трансформации исходного сообщения действительно имеет место быть. С другой стороны, составители сообщения об этой проблеме прекрасно осведомлены (в чём я сомневался) и решают её путём необходимых обобщений. То есть опосредованная природа диалога, ведущегося через игру, приводит к обобщению как вопросов, задаваемых игроку (чтобы любой их понял), так и к обобщению предлагаемых ответов (чтобы любой их ответил). Практически "доводчик бастует", под доводчиком я понимаю саму логику операций с компьютером, ограниченных, как мне кажется, не столько даже инструментами ввода или логикой "отправка – получение", но в первую очередь асинхронностью взаимодействия: игрок всегда вступает в отношения с игрой, которая уже сделана. Даже изменяя её, он лишь использует уже определённый набор параметров, который не может быть изменён другой стороной в процессе.

Последние ограничения – возникающие уже скорее в связи с игрой, хотя также оказывающие влияние на модель игрока: ограничения финансовые и выразительные. Финансовое ограничение выражается в прямой зависимости объёма доступных денежных средств с числом доступных игроку и разработчикам средств выражения: 3D-моделей, анимаций, диалогов, текстов, звуков и так далее. Выразительные ограничения скорее отсылают нас к методологическим проблемам и вопросу приоритетов в видеоигре – это проблема балансировки тех механик, которые признаны ценными (т.е. выполняющими задачи разработки) и жанровых особенностей (выдвигается тезис, что в игре в духе психологического реализма поход в магазин должен был бы стать затемнением и пропуском времени, симулируя тот же процесс из реальной жизни).

## **Итоги раздела**

Основные мысли интервью могут быть резюмированы следующим образом:

Если идея, пришедшая со вдохновением, соответствует игровой реальности, то её необходимо выражать в форме видеоигры. Игра – это искусство. Искусство предполагает душевную работу, например, интерпретацию своего содержания игроком. Задача разработчиков – предоставить игроку возможность интерпретации. При этом, вступая в отношения опосредованно, через игру, разработчики вынуждены обобщать как подлежащие интерпретации сообщения, так и возможные ответные действия.

Соотнося позицию разработчиков с описанной ранее теоретической моделью игры, можно заметить, что, вопреки выдвинутой промежуточной гипотезе, разработчики не пытаются усилить заложенный в игру конфликт путём создания обилия возможностей для интерпретации. Движение ровно противоположное: нацеленные на привлечение игрока к созданному интерпретативному полю, разработчики усиливают его значение с помощью игрового конфликта. Время идёт, персонажи гибнут, а вместе с ними – сюжетные возможности. Ограничив игрока в ресурсах и даже длине игровой сессии, разработчики пытаются побудить его к максимальному взаимодействию с игрой.

Но как игра интерпретируется игроками в итоге? Понимают ли они интенцию разработчиков? Принимают ли? Раскрытию этого вопроса посвящён следующий раздел.

### Раздел 3. Игроки

Пришло время предоставить игрокам возможности высказаться. Изначально я планировал использовать собственный метод видеointервью, предполагавший совмещение записи игрового прохождения с его комментарием от игрока. Но уже на этапе пилотажа стало понятно, что подобный метод связан с серьёзными техническими сложностями: процесс записи видеопрохождения оказался не самым простым с точки зрения реализации и исполнения, как могло показаться поначалу. В качестве альтернативы я предлагаю использовать видеоматериалы, которые одновременно фиксируют игровое прохождение и авторский комментарий происходящего. Я обращаюсь к видеороликам, загруженным на "YouTube" и найденным по запросам "Мор. Утопия" и "Pathologic HD" (переиздание 2015 года). Ролики отсортированы по популярности (основной критерий разделения зрителями позиции автора – более популярное, более релевантное мнение игроков). Я ограничиваюсь русскоязычными видео, собравшими более 20000 просмотров длительностью более 20 минут. Жанрово это либо первые взгляды (обзоры, призванные познакомить зрителя с предлагаемой игрой), либо первые серии полноценных видеопрохождений. В конечном счёте, с учётом указанных ограничений, было обнаружено 4 видеоролика, итоговый анализ каждого из которых представлен ниже.

"Kuplinov ► Play", обозревая игру в получасовом формате "давай глянем"<sup>52</sup>, дал игре несколько характеристик: "типичная RPG с влиянием твоих действий на происходящее", "инди-хоррор-квесто-приключение". Общий настрой блогера в отношении игры можно охарактеризовать как настороженно-напряжённый. Он проверил игру на соответствие условным "базовым стандартам": подбираются ли вещи, берётся ли оружие, можно ли умереть, можно ли бежать, зажигать костры. Большинство этапов проверки прошли не

---

<sup>52</sup>Pathologic Classic HD ► Старый Новый Мор ► ДАВАЙ ГЛЯНЕМ [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lggUzH4VUII> (дата обращения: 20.05.2016)



успешно (проверка на оружие даже дала заведомо ложный результат – его можно взять, но не так, как предполагал Куплинов), что никак не убавило напряжение. Игра дезориентировала своего игрока, не знавшего, чего от неё ожидать и в итоге ожидавшего всего, чего угодно. Отсутствие привычных методов взаимодействия с игрой (по крайней мере – реализуемых привычным образом) увеличило смятение, выразившееся в многократной ошибочной интерпретации ожидаемой игрой реакции.

Сопоставляя его поведение с позицией разработчиков, можно предположить, что потребность игры к интерпретации была Куплиновым проигнорирована или, точнее проинтерпретирована не в пользу дальнейшего прохождения: отсутствие интерпретаций оказалось синонимом непонятого и, судя по весьма язвительным комментариям происходящего, бессмысленного.

"Первый хоррор канал" также ограничился первым взглядом на игру<sup>53</sup>. В отличие от предыдущего примера, блогер действовал медленней и аккуратней, тем не менее это не уберегло его от ошибок интерпретации изначальной завязки (доктор приехал изучать какой-то препарат) и от первичной характеристики игры и её участников (первого персонажа на пути – Евы Ян) как "странных". В рамках знакомства с игрой он также провёл первичный осмотр инвентаря и своих возможностей в игре. Блогер отмечает уже известную ему особенность игры, что время идёт не останавливаясь. Он проводит сравнение с "Silent Hill", "только очень странным и своеобразным". Отсутствие ожидаемых действий (зажечь спички / хоть как-то осветить путь) также напрягает. "Какое-то здесь всё безжизненное, бесплодные земли, очень жуткие". Автор явно замечает намерение разработчиков вызвать интерпретацию, отмечая, что игра из тех, которые требуют задуматься, чтобы понять, что происходит.

---

53<sup>□</sup> Pathologic Classic HD — ЧУМНОЙ ГОРОД [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QbgryJ3wDCQ> (дата обращения: 20.05.2016)

"TESler Channel" записал полноценное прохождение игры в 40 получасовых сериях. Первая<sup>54</sup> серия сразу выдаёт в авторе опытного игрока "Мора. Утопии", хорошо ориентирующегося в происходящем. "Игра – это в некотором роде какая-то постановка или пьеса". Обилие комментариев заметно сглаживает впечатление от игры, которое у нас могло возникнуть после двух предыдущих обзоров. Понимая запрос игры на объяснение, автор с самого начала обращается к нему, посвящая практически половину видео комментария о том, что здесь вообще происходит. После краткого экскурса в историю, блогер переходит к геймплею, перечисляя игровые переменные (репутация, здоровье, голод и т.д.). "Самый важный параметр – это время. Его нельзя убрать, он должен всегда присутствовать. <...> В двух ипостасях: и как спаситель, и как наша смерть". С точки зрения игрового прохождения, видео заканчивается значительно раньше, чем в двух предыдущих случаях – игроку ещё негде заблудиться, но не то, чтобы он был на это способен. Отсутствует эпитет "странный", вместо него – обилие комментариев и интерпретаций.

Наконец, последняя видеозапись (русскоязычный сегмент YouTube оказался не столь щедрым на популярные видео) – это запись стрима (то есть игры в прямом эфире), проведённого каналом "brainfist"<sup>55</sup>. Запись длится два с половиной часа, но я так же ограничусь первыми тридцатью минутами. "Странная игра" встречается уже в описании видеоролика. Первый комментарий – "1-й день я сегодня не пройду, игра очень непростая, очень сложная, мы будем стреляться". Игра пугает, вызывает непонимание. Формат стрима добавляет специфику: автор часто обращается к чату зрителей, задавая вопросы и получая ответы от явно более опытной аудитории. За отведённые полчаса автор как раз успевает претерпеть виртуальную смерть, вступив в ближний бой. Здесь понимания ещё меньше, чем у всех других представленных

---

54<sup>□</sup> Прохождение Pathologic Classic HD #1 Старый Новый Мор [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KPclrHF7ooI> (дата обращения: 20.05.2016)

55<sup>□</sup> Мор (Утопия) - Stream №1 (от 29.10.11) [Электронный ресурс] // 2011. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8CrqmzuRrQU> (дата обращения: 20.05.2016)

образцов, игра странная, непонятная, но требующая прохождения, тем не менее, с помощью коллектива и с обращением к нему (достаточно частому для стрима).

### **Итоги раздела**

Итак, обзор публичных видеопрохождений игры приводит меня к следующему выводу: игровой опыт игроков может быть разделён критерием принятия потребности в интерпретации игры. Если игрок не намерен заниматься интерпретацией и ориентирован на "самообъясняющий" игровой процесс, то, встретившись с игрой, которая требует активной интерпретации от игрока, он маркирует её как "странную" и, сообразно, жуткую, страшную, отталкивающую. Если же игрок ориентирован противоположным образом, то его комментарий превращается в обилие уточнений и разъяснений, касающихся содержания игры. Автор как бы понимает, что неискушённый зритель может и не понять, что в игре происходит, и всячески пытается представить собственную точку зрения по поводу того, почему игра заслуживает внимания.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования были решены все поставленные задачи:

1. Анализ теоретических подходов в рамках Game Studies к изучению видеоигр привёл меня к представлению игры в качестве системы правил, которая может быть рассмотрена в рамках акторно-сетевой теории как социотехническая сеть;
2. Анализ обнаруженных образов геймеров обусловил необходимость включения игрока в качестве отдельного независимого актора в сеть видеоигры, а также учёт способности игрока к интерпретации и активному участию в игровом процессе в ходе исследования;
3. Мной была построена теоретическая модель видеоигры "Мор. Утопия" с применением методологии акторно-сетевой теории; разворачивание сети привело к возможности выделения основного конфликта, происходящего между внутриигровым временем, сюжетными персонажами и игроком; основная территория конфликта – маршрут движения игрока, одновременно выступающий как центр перевода;
4. Позиция разработчиков была представлена в виде глубинного интервью; позиция может быть суммирована в качестве ориентации на интерпретативную природу видеоигры и побуждение игрока к её интерпретации;
5. Позиция игроков, представленная в качестве видеозаписи игровых прохождений с авторским комментарием, позволяет сделать вывод об основном разграничении игроков по критерию отношения к необходимости интерпретации.

Исходная гипотеза подтвердилась лишь отчасти. Во-первых, игроки игнорируют не игру, а разработчиков в качестве участников взаимодействия, вступая в отношения только с самой видеоигрой. Сами же разработчики ориентированы на собственную идею, которая подлежит реализации в видеоигре, но которая, в свою очередь, не мыслится без участия игроков.

Подобную ориентацию можно обозначить как ориентацию на "игру-игроков" или "игру, в которую играет игрок", или "игрока, который играет в игру". Во-вторых, несовпадения, возникающие в интерпретации игроками смыслов и символов, вкладываемых в игру, осознаются и решаются разработчиками путём процедуры обобщения.

Обращаясь к теоретическим дискуссиям, представленным в первой главе, нужно заметить, что в данном исследовании были получены альтернативные позиции во всех рассматриваемых отношениях ("разработчики – игроки", разработчики – игра" и "игра – игроки"). В первом случае не нашла выражения предполагаемая сексистская установка в отношении игроков (разработчики не использовали гендерно-ориентированные термины в ходе описания конструируемой модели поведения игроков), игрок описывается не в бихевиористских терминах, а как чуткий зритель-участник событий, способный к "душевной работе", то есть интерпретации и осмыслению игрового содержания. Во втором случае установка "игра – это искусство" по-прежнему выглядит достаточно новаторской и резко отличающейся от мейнстрима, уделяющего значительно большее внимание маркетинговой составляющей игровой разработки: формированию целевой аудитории, удерживанию и привлечению игроков. В третьем случае игроки (представленные в исследовании популярными блогерами, авторами каналов "YouTube") не выразили той наивности, которая приписывалась им представителями медиа-пространства. Совершенно наоборот, игроки заняли весьма реалистичную (то есть ориентированную на понимание видеоигры в терминах реального мира) позицию. Игроки попытались обнаружить в игре знакомые, понятные образы и не найдя их, заняли противоположные позиции: часть игроков вступила с игрой в конфронтацию, маркируя её в качестве "странной", "пугающей", "жуткой", другая часть, приняв интерпретативную природу игры, углубилась в комментирование игрового процесса, его активную интерпретацию.

Представление видеоигры в качестве социотехнической сети показало себя очень плодотворным: в ходе построения теоретической модели были выявлены цепи проводников и посредников, вплоть до точек входа-вывода данных на изначально очерченных границах игры (игра – разработчики и игра – игрок). Важно заметить, что представление отдельных элементов игры в качестве акторов позволяет совершенно по-новому посмотреть на игровой процесс, в котором игрок не обязательно занимает главную роль.

Разумеется, как уже говорилось ранее, полноценное изучение видеоигры "Мор. Утопия" потребовало бы проведения отдельного исследования. Тем не менее, если подобная работа будет совершена, используя более детальные и углублённые материалы анализа игры можно представить и более детальное и, вероятно, более масштабное исследование отношений "игра – игрок", вовлекающее массовый опрос респондентов. Хотя здесь заранее хочется предупредить потенциальных исследователей от простого анкетного опроса или интервью – история о прохождении игры грозит остаться лишь историей, а не игровым опытом. Здесь нужен либо очень тщательно взвешенный инструментарий анкеты, либо использованный в рамках данного исследования на этапе пилотажа метод интервью с видео-фиксацией, когда респондент сначала записывает своё игровое прохождение на камеру, а после просматривает его заново, оставляя комментарии, интерпретируя и объясняя самого себя и то, что происходит в кадре, с помощью исследователя или без его присутствия вовсе.

Я надеюсь, что моя работа послужит не только приращению научного знания в сфере Game Studies, но и примером того, как социолог и социальный антрополог может быть заинтересован в изучении видеоигр, в действительности оказывающихся достаточно социальным объектом, чтобы заслуживать дальнейшего изучения.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Александр Минкин возмущён тем, что закон, позволяющий запретить жестокие компьютерные игры, отложен [Электронный ресурс] // 2011. Первый канал. URL: <http://www.1tv.ru/news/social/184760> (дата обращения: 20.05.2016)
2. Волкова Г. Компьютерная зависимость: как распознать и что делать [Электронный ресурс] // 2014. Летидор. URL: [http://letidor.ru/article/400\\_kompyuternaya\\_zavisimost\\_kak\\_raspoznat\\_i\\_chno\\_delat\\_24264/](http://letidor.ru/article/400_kompyuternaya_zavisimost_kak_raspoznat_i_chno_delat_24264/) (дата обращения: 20.05.2016)
3. Вопросы священнику [Электронный ресурс] // 2005. Православие.ру. URL: <http://www.pravoslavie.ru/answers/6561> (дата обращения: 20.05.2016)
4. Гроссман Д., Стейнберг Дж. Медиа-насилие: детям прививают страсть к убийству [Электронный ресурс] // 2007. Православие.ру. URL: <http://www.pravoslavie.ru/jurnal/783> (дата обращения: 20.05.2016)
5. Игровой рынок в России [Электронный ресурс] 2012. URL: <http://corp.mail.ru/media/files/irgovoij-rynik-v-rossimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 20.05.2016)
6. Игрушки как ловушки [Электронный ресурс] // Фома 2006 №10 (42). URL: <http://foma.ru/igrushki-kak-lovushki.html> (дата обращения: 20.05.2016)
7. Латур Б. Пересборка социального: введения в акторно-сетевую теорию. М: Издательский дом Высшей школы экономики, 2014
8. Лауреты КРИ 2005 [Электронный ресурс] // 2005. Webcitation.org. URL: <http://www.webcitation.org/65g11kyoi> (дата обращения: 20.05.2016)
9. Леонтьева К., Мудрова С., Кустов В., Березин О. Обзор Российского киноырка. Итоги 2013 года [Электронный ресурс] // 2014. ПрофиСинема.ру. URL: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=157808> (дата обращения: 20.05.2016)
10. Миловидов К. Мозг не рассчитан на компьютерные игры [Электронный ресурс] // 2003. Нескучный сад. URL: <http://www.nsad.ru/articles/mozg-ne-rasschitan-na-kompyuternye-igry> (дата обращения: 20.05.2016)
11. Мор (Утопия) - Stream №1 (от 29.10.11) [Электронный ресурс] // 2011. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8CrqmzuRrQU> (дата обращения: 20.05.2016)

12. Нельзя стрелять в русского солдата, в русского офицера, в русского человека!  
Ни в кого нельзя стрелять! [Электронный ресурс] // 2010. Официальный сайт депутата Государственной Думы В.С.Селезнева. URL: <http://www.seleznev-vs.ru/news/nelzya-srelyat-v-russkogo-soldata-v-russkogo-ofitsera-v-russkogo-cheloveka-ni-v-kogo-nelzya-strelyat/> (дата обращения: 20.05.2016)
13. Новопашин А., прот. Компьютерные игры [Электронный ресурс] // 2010. Радонеж.ру. URL: <http://radonezh.ru/analytics/kompyuternye-igry-46896.html> (дата обращения: 20.05.2016)
14. Поймать на крючок по науке. Психологическое обоснование того, почему игры вызывают зависимость [Электронный ресурс] // 2010. Лента.Ру. URL: <http://www.lenta.ru/columns/2010/08/11/games/> (дата обращения: 20.05.2016)
15. Прохождение Pathologic Classic HD #1 Старый Новый Мор [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KPrclrHF7ooI> (дата обращения: 20.05.2016)
16. Рыбалтович Д.Г. Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции. Дисс. ... канд. психол.наук. СПб, 2012. С.7
17. Секреты гейм-девелопмента: 47 игровых механик [Электронный ресурс] // 2010. InWebWeTrust.ru. URL: [http://www.inwebwet.rust.org/trust/Game\\_Development\\_Dynamics\\_Playdeck.html](http://www.inwebwet.rust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html) (дата обращения: 20.05.2016)
18. Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // ЛОГОС. 2015. Т.25. Вып. 1.
19. [cloudmakers] a request [Электронный ресурс] // 2001. Yahoo! Groups. URL: <http://groups.yahoo.com/group/cloudmakers/message/5> (дата обращения: 20.05.2016)
20. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] // Game Studies. July 2001. Vol. 1. Iss. 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения: 20.05.2016)
21. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997



22. Aarseth E.J. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation [Электронный ресурс] // 2004. Electronic Book Review. (дата обращения: 20.05.2016)
23. Bogost I. Videogames are a Mess [Электронный ресурс] // 2009. Bogost.com. URL: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/) (дата обращения: 20.05.2016)
24. Bogost I. Videogames are a Mess [Электронный ресурс] // 2009. Bogost.com. URL: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/) (дата обращения: 20.05.2016)
25. Fabulich D. "A.I." Mystery Game Sweeps the Web [Электронный ресурс] // 2001. Tech TV. URL: <http://www.g4tv.com/articles/30619/ai-mystery-game-sweeps-web/> (дата обращения: 20.05.2016)
26. Feminist Frequency [Электронный ресурс] URL: <https://feministfrequency.com/> (дата обращения: 20.05.2016)
27. Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. [Электронный ресурс] // 1999. Ludology.org. URL: <http://ludology.org/articles/ludology.html> (дата обращения: 20.05.2016)
28. Gillian R. Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. London: SAGE Publications, 2001
29. Global Games Market Report Infographics [Электронный ресурс]. 2013. URL: <https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013/> (дата обращения: 20.05.2016)
30. Gunning T. An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator // Film Theory and Criticism / L.Baudy, M.Cohen (eds). N.Y.: Oxford University Press, 1998
31. Herold C. Game Theory: Tracking and Elusive Film Game Online [Электронный ресурс] // 2001. The New York Times. URL: <http://www.nytimes.com/2001/05/03/technology/03GAME.html> (дата обращения: 20.05.2016)
32. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives [Электронный ресурс] // Game Studies. 2001. Vol. 1. № 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (дата обращения: 20.05.2016)

33. Juul J. Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA; L.: The MIT Press, 2005
34. Juul J. What Pac-Man Really Looks Like [Электронный ресурс] // 2008. The Ludologist. URL: <http://jesperjuul.net/ludologist/what-pac-man-really-looks-like>. (дата обращения: 20.05.2016)
35. Kornblum J. The Intricate Plot Behind the "A.I." Web Mystery [Электронный ресурс] // 2001. USA Today. URL: <http://usatoday30.usatoday.com/life/enter/movies/2001-06-22-aiplot.html> (дата обращения: 20.05.2016)
36. Lantz F. Games Are Not Media [Электронный ресурс] // 2009. Game Design Advance (дата обращения: 20.05.2016)
37. Latour B. The Pasteurization of France. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1988
38. McGonigal J. "This Is Not a Game": Immersive Aesthetics and Collective Play // Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference / A. Miles (ed.). Melbourne: RMIT University, 2003
39. McGonigal J. A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play [Электронный ресурс] // DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2014. Vol. 2. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05097.11067.pdf> (дата обращения: 20.05.2016)
40. Pathologic Classic HD — ЧУМНОЙ ГОРОД [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QbgryJ3wDCQ> (дата обращения: 20.05.2016)
41. Pathologic Classic HD ► Старый Новый Мор ► ДАВАЙ ГЛЯНЕМ [Электронный ресурс] // 2015. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lggUzH4VUII> (дата обращения: 20.05.2016)
42. Record-Breaking Day on Twitch [Электронный ресурс] // 2013. URL: <https://blog.twitch.tv/record-breaking-day-on-twitch-62875014db25#.6cbp8peau> (дата обращения: 20.05.2016)
43. Tropes vs Women in Video Games [Электронный ресурс] // 2012-2015. Feminist Frequency. URL: <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/> (дата обращения: 20.05.2016)

44. Tsivian Y. *The Reception of the Moving Image // Early Cinema in Russia and its Cultural Reception*. Chicago: University of Chicago Press, 1998
45. Ward M. A.I. Is Alive on the Internet [Электронный ресурс] // 2001. BBC News. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1274487.stm> (дата обращения: 20.05.2016)

## **ПРИЛОЖЕНИЕ №1. ТРАНСКРИПТ ИНТЕРВЬЮ ("IPL")**

**Расскажи, пожалуйста, кто ты в Ice-Pick-Lodge, как пришла, профессиональная биография, как ты туда попала?**

Ой. Из многих сотрудников студии IPL, мою сферу деятельности описать сложнее, чем некоторых других, потому что у меня есть несколько, на самом деле, родов занятий и они даже не всегда напрямую пересекаются логически. Вообще исторически я закончила филфак СПбГУ, я лингвист, я работала во всякой разнообразной журналистике и собственно в какой-то момент в игровой журналистике, скорее на фрилансерских основаниях и что-то в какой-то момент меня впёрло писать про игры студии IPL самые разные статьи, что для журналов, что для себя. Так я в частности познакомилась с Николаем в Скайпе, а потом мы с ним просто как-то хорошо трепались, если честно на какие-то вольные общечеловеческие темы. А потом выходила Тук-тук-тук и внезапно выяснилось, что они забыли пресс-релиз написать, в смысле вообще, о том, что должен быть пресс-релиз к выходу игры, как-то никто не подумал, ну я сказала, что давайте я помогу и как переводчик помогу, потому что в студии тогда не было... то есть в студии есть некоторое количество людей, которые на достаточном профессиональном уровне владеют английским языком, но его не хватает на то, чтоб там литературные тексты переводить или писать публицистические материалы типа апдейтов, и я стала в первую очередь штатным переводчиком, таким, знаешь, ну на все руки, в смысле апдейт написать, письма иногда пишу деловые какие-то более важные, где там очень нужно выдержать этикет. И всё такое. Потом постепенно... моё влияние распространилось, потому что с человека, который просто переводит тексты, я стала человеком, который пишет всякие публичные тексты, типа тех же апдейтов на кикстартер, кикстартерного питча и так далее. А потом, когда мы занялись, засели уже непосредственно делать новый Мор, я вошла в дизайн-отдел, который состоит из трёх человек: собственно, Николая, который, скажем,

отвечает за видение на самом деле, распространённая ошибка – полагать Николая большим поклонником сценарного дела, потому что он, эээ, умеет это, но вообще-то не всегда любит, типа непосредственно писать диалоги и определять, сколько вопросов герой может задать в этом месте, а сколько – в том. Он больше отвечает за некое общее видение, сеттингостроение и глобальные какие-то высокоуровневые концепции. Есть собственно Иван Славцов, которого взяли примерно тогда же, когда и Ян пришёл в студию, то есть года два с половиной, да, уже почти три назад. Он именно гейм-дизайнер, который сочиняет системы. В студии IPL были проблемы с отсутствием гейм-дизайнера, на самом деле, и это вот человек, который не только циферки балансирует, но и вообще задумывается о... обо всём, что придумывает Николай в некоем более прикладном смысле, применительно к тому, как это будет переживать игрок и как игрок будет с этим взаимодействовать, в общем-то в этом и состоит гейм-дизайн, на самом деле. Я в этом отделе скорее со стороны нарративного дизайнера, то есть в некоем экстремуме моя работа – напридумывать квестов, которые вот Николай придумал красивую задумку какую-то, идею, Иван приложил её в механике, типа как мы можем взаимодействовать с какими-то сущностями в игре, а я вроде как нагенерила неких локальных частных ситуаций. На самом деле, разумеется, мы все... в смысле это не жёсткое разделение обязанностей, мы по большому счёту все вместе всё это сочиняем, просто, ну, у каждого понятно есть какая-то склонность к какой-то своей стороне процесса. И... не прекращая быть переводчиком и писать некоторое количество текстов по необходимости, сейчас я в первую очередь занимаюсь вот этим, таким вот прям гейм-дизайном.

**Сразу технический вопрос: как вы устраиваете коммуникацию? Это скайп?**

Со мной да. Ну, они все в офисе, у нас есть два удалённых сотрудника, я и ещё один наш... господин, который отвечает за 3D сторону арт-дирекшена, он

вообще в Лондоне живёт. Ну, собственно, это... он занимался тем же самым на старом Море и вот вернулся заниматься этим в ремейке. Но до того даже, как он вернулся в студию, два года я сидела в Питере и, да, общалась с господами по скайпу. Хочу заметить кстати, что никаких особых трудностей при этом не возникает.

**Вы собираетесь всегда втроём или у вас есть какие-то дуэты, обсуждения один на один?**

Нет, мы... Бывают обсуждения один-на-один, иногда скорее, знаешь, по техническим причинам. В смысле... В студии IRL не очень бюрократизируют. И, например, сейчас в Москве проходит ДевГам, может быть ты слышал, Иван вот сегодня отправился на ДевГам, но разумеется, несмотря на то, что рабочий день, никто не будет его останавливать, потому что это тоже важное занятие и вообще. Поэтому сегодня, например, мы с Николаем говорили вдвоём. Иногда... все другие варианты дуэтов тоже возможны. Иногда кто-то к нам вообще присоединяется ещё, когда мы обсуждаем совсем практические, вопросы, которые должны совсем пойти в технический отдел, недавно к нашим обсуждениям присоединился Айрат, который технический директор студии. Именно за тем, чтобы мы тут не напридумывали каких-то лесов, а потом пришли к нему, и сказал, что вообще это нельзя сделать нашими возможностями. А чтобы он сразу сидел и говорил: "Нет, это нельзя сделать, это нельзя сделать. А вот это можно!" Так что по-разному бывает.

**Затронем бюрократизацию, формальную сторону. У вас есть какое-то расписание звонков, как вы договариваетесь о таких встречах?**

У нас есть некое привычное расписание, мы обычно созваниваемся часов в двенадцать каждый день. Эээ... и сидим, ну вот видишь, сегодня, из-за того, что не было Ивана, ну плюс у Николая какие-то ещё дела, немножко мы с ним сокращённо поговорили, иногда мы там до 8 вечера сидим и так далее.

## **С 12 до 8?**

Ну бывает, да. В целом у нас у всех очень гибкий график. У меня ведь тоже кроме этого есть задача, там вот... написать кикстартерный апдейт. И допустим я узнаю, что сегодня Николай и Иван готовы беседовать с часу дня до пяти вечера, и я до и после этого занимаюсь своими апдейтами и чего-то ещё, а в середине выделяю время на основные обсуждения с ними. Вот... Но в целом у нас, знаешь... вообще говоря, это довольно спонтанно. Может быть так, что я сладенько сплю, не знаю... в девять часов утра, и вдруг мне звонит Иван, срочно всё бросай, у нас обсуждение. Может быть так, что я пришла в 12, но выяснилось, что там у них возникли какие-то, не знаю, беседы с моделлерами, и только в 3 они вернутся... То есть всё на самом деле координируется спонтанно и по ситуации, есть некая привычка, что где-то в 12 мы начинаем обсуждение, но иногда оно чуть-чуть меняется, ну, таковы особенности гибкого графика, нужно скорее уметь подстраиваться мгновенно, в смысле, быть в состоянии всё бросить и кинуться обсуждать прямо сейчас или наоборот быть морально готовым к тому, что может быть вот прямо сейчас не понадобится и нужно будет, там, чем-то заняться для подготовки к беседе, которая случится через два часа, к примеру.

**А вот тогда уже мы как бы отдаляемся от бюрократии в сторону того, что реально происходит. Если, например, с 12 до 8 часов вы поддерживаете связь по скайпу, условно говоря, как у вас организовываются эти беседы, есть ли повестка дня, онлайн-борды или что-то такое?**

Если что, я сейчас говорю чисто за наш дизайн-отдел, да, из третьих рук, в других отделах работа построена несколько иначе, потому что они в офисе работают. Именно у нас такая особенная атмосфера, потому что я в Питере. Это всё возможно во многом благодаря Ивану, которому я не устану петь дифирамбы. Видишь, Николай такой человек, который отвечает вообще за всё. Ну, ты наверное сам понимаешь, когда у тебя на личной повестке дня 20

вопросов, каждому из них ты можешь уделить 10 минут. Иван – тот человек, который обеспечивает адекватную коммуникацию нашего может быть немножко специфического дизайн-отдела с техническим отделом и так далее. Потому что он сам в достаточной степени технарь, чтобы хорошо говорить с ними... ну, Николай-то гуманитарий, я тоже в общем, программирование не знаю. А он способен говорить с ними на их языке и главное способен приходить к нам и сразу говорить "Ребята, вот этого они точно делать не будут, я даже не пойду спрашивать". Вот... Да. Что касается повестки дня, некоторое время назад мы стали практиковать некий метод брейнштормов, выглядит это обычно так (выглядело, сейчас он по большому счёту, в последнее некоторое время мы им как раз не пользовались, потому что вроде всё утвердили, но навреное вернёмся после очередной итерации сборки игры), выглядело это обычно так: значит приходит, как правило, Иван, хотя может и не только он, иногда и Николай, и я, но просто поскольку он главный геймдизайнер, логично что он руководит процессом геймдизайна. Он приходит обычно, да, с некой повесткой, которую, как правило сформулированы как набор вопросов. И... мы регулярно практиковали метод, когда озвучивается вопрос, мы коротко обсуждаем некую, некое глобальное наше видение этого вопроса. Ну там, например, какие взаимодействия должны быть доступны игроку в зачумлённом квартале. То есть понятный такой конкретный вопрос. Мы немножко обсуждаем это в общих чертах, то есть как эмоционально мы хотели бы, чтобы игрок себя там ощущал, как что, а потом мы вешаем трубку в скайпе. Ну и они вероятно расходятся, расходимся на примерно полчаса и каждый, например, составляет список, возможных взаимодействий, ну, если рассматривать пример, который я привела: я сажусь и пишу, окей, человек в заражённом квартале может... лутать контейнеры, может атаковать заражённых, может ещё то то и то то. Разумеется пытаюсь перечислить сперва очевидные, а потом какие-то неочевидные штуки. Потом мы снова все встречаемся, суммируем то, что мы насочиняли и вычёсываем лишние варианты, то есть это ну в общем классическая модель



брейншторма, которая как-то легла нам хорошо на душу. И.. .на мой взгляд изрядно продуктивно у нас получилось работать по этой модели.

### **От кого исходит инициатива?**

Вопрос сходит... Ну на самом деле вопрос сходит от того, кого волнует данная сфера, в смысле, когда мы обсуждаем, какая у нас механика боёвки, очевидно, что вопросы скорее всего будут исходить от Ивана, потому что он геймдизайнер, он потом пойдёт в технический отдел объяснить им, какая нам нужна боёвка. Когда мы обсуждаем например, какие-то более связанные с, ну, видишь, у меня-то сфера узкая, с сюжетом вопросы, наоборот, я прихожу и задаю тоже такую повестку дня. Списки вот эти, ответов, мы формируем втроём, вопрос задаёт тот, чью сферу, чьей сферой мы сейчас занимаемся.

### **Игра. Переиздание Мора. Как это получилось? Историческая справка, например?**

(Смеётся). В смысле, это, на самом деле важно, уточни свой вопрос, как получилось что?

### **Началась разработка переиздания Мора. Как вы сами это называете?**

Мы это называем "Мор 2", потому что слово ремейк (это ироническое), это не значит, что это сиквел. Понятно, суть в том, что это не совсем ремейк, он слишком не похож на старый Мор стал в процессе разработки. Когда говорят ремейк, ожидают чего-то не того. Насколько я понимаю, самый верный термин – это термин, который не очень используется в русскоязычном дискурсе, почему его и сложно транслитировать – это термин Reimagining. Как это случилось. Ну, если быть совсем честной, совсем-совсем честной, оно началось с... некой такой фрустрации, которую мне кажется поклонники-то Мора должны хорошо понимать, потому что все в студии разумеется очень любят старый Мор, именно поэтому так велика боль от взаимодействия с ним, потому что ну конечно же многие вещи там, ну, его делала неопытная студия, в которой не было ни

геймдизайнера, ни вообще людей, которые... я знаю, что Айрат, кажется, делал какие-то игры до... из третьих рук, то ли Айрат, то ли Пётр, они вместе занимались какими-то играми, но это было не очень много и не очень... куда-то далеко пошло. Вот... В общем неопытная студия села делать большую сложную игру. Ну разумеется в ней далеко не всё сработало так, как хотелось, стоит ли удивляться. И разумеется по этому поводу была некая фрустрация, желание переделать, сделать всё хорошо и заново, и чтоб было клёво и хорошо и так далее. И изначально импульс был именно таким. Но, собственно, когда мы сели её делать, стало понятно, что... с точки зрения смыслов, это на самом деле сложная задача, то есть, щас я скорее, я присутствовала при этом, я скорее свой субъективный взгляд на эти вещи транслирую: дело в том, что в одну реку смысловую войти дважды с одинаковым куражом, скажем так, вообще говоря, очень не просто. Ну потому что ты как бы один раз высказался, наболевшее ты выплеснул, ты выразил себя в цифровой форме и в обще-м то ты это уже сделал. И когда мы начали возвращаться, мне-то проще, я старый Мор не делала, мне ещё очень много чего есть сказать на эту тему. Но Николай-то старый Мор уже сделал, и для него это некое такое... фактически живое, ну, может быть тебе известно, что Николай вообще свято верует, что идеи производятся не людьми, и приходят в голову из ноосферы, и человек это только транслятор. И вот значит, ему в голову эта идея пришла, он её воплотил, она существует для него в некой объективно-платонической форме... и как с ней взаимодействовать – не совсем понятно. Просто ещё раз пересказать заново – ну это как-то глупо и в общем не очень хочется. Поэтому разумеется, когда мы стали именно на смысловом уровне взаимодействовать с... мором, стало понятно, что он трансформируется, мутирует, преображается и вообще, что тема высказывания хочет быть несколько другой, и может быть даже не очень чуть-чуть другой, и может быть даже сильно другой она хочет быть, то есть в общем-то, потому что персонажи все те же, потому что как раз новую мысль старыми средствами, в которых ты ограничен... исполнить проще, может быть,

даже , чем новую мысль новыми средствами. В смысле вот у тебя есть эти персонажи, и ты сейчас можешь типа деконструировать старый Мор и рассказать что-то совсем другое неожиданное и крутое. Ну разумеется всех это ужасно захватило, потом в какой-то момент вдруг выдохнули, опомнились и поняли, что фанаты нас линчуют и не простят. Ну и (смеётся) дело даже не в том, что мы там дурных комментариев боимся, а действительно нечестно по отношению к людям, которые пришли просто посмотреть на новый красивый графоний и так далее. Поэтому мы выпустили собственно классик-HD издание старого Мора, чтобы точно очертиться от него и дать понять, что есть старый Мор, и новый Мор будет отличаться от него. И это был даже такой органический, несколько эволюционный шаг, мне кажется, что в самом начале не все до конца отрефлексовали, сколько не-моровского было в наших мыслях о Море. И когда я говорю "не-моровского", я бесконечно иронизирую над Николаем, потому что он делает не новый Мор, а новый Тургор. Потому что местами некоторые... смысловые фреймы, скажем так, которыми он оперирует, скорее Турговские, чем Моровские. Мне это кажется безумно интересным, но... я прекрасно понимаю, что возможно не все этого ожидают и даже не все этого хотят, поэтому я вот сама была большим апологетом переиздания старого Мора, чтобы те, кому не понравится Турговские фреймы в их любимом Море, могли по крайней мере поиграть в старый без багов. Вот...

**Насколько сильны различия, насколько сильны переосмысления, если вам даже пришлось сделать переиздание, чтоб провести эту черту? Что же вы хотите сделать, собственно говоря?**

Да ты понимаешь, тут такое дело, что... они немножко ортогональны друг другу и сравнивать, в смысле, ну знаешь, в старом море значит у нас было противостояние степи, утопии и города смиренников. А в новом море у нас будет противостояние, не знаю, театра и вокзала. Так нельзя скорее сказать, потому что каких-то таких прямых корреляций не очень есть. Смысл наверное в

том, что старый Мор – это очень сингулярное произведение в том смысле, что оно всё со всем своим большим количеством персонажей, оно произрастает из очень одной центральной идеи, вот, про предопределённость, фатум и то, что ты должен его на самом деле отвергнуть, зайти в Многогранник, посмотреть на детей и... ну, понятно. И не играть по предложенным тебе правилам. В новом Море эта идея разрослась, но она, понимаешь, разрослась в несколько разные стороны. Есть, например, аспект, который безумно занимает всех, потому что он на самом деле интересный и увлекательный на некотором потребительском уровне, не говоря даже про более высокие смысловые пласты. Это идея того, что в старом Море, на самом деле, в чём была мысль старого Мора? В том, что утопии нет места на земле. Есть некий такой безликий и непререкаемый закон природы, который любую утопию и любое притязание ломает, сомнёт, и собственно в старом Море это выглядит как чума, которая разразилась в этом городе, который пытается дерзнуть и взлететь к небесам, да. В новом Море на самом деле некий сверх замысел вот этот состоит в том, что этот закон, который кажется нам непререкаемым, на самом деле, это тоже только одна из граней мироздания на самом деле и не такой уж он непререкаемый, как нам казалось. Николая сейчас безумно занимают всякие такие, знаешь, когнитивистские подходы и извороты, в смысле его очень волнуют размышления о том, как человек самосовершенствуется, не в каком-то аутотренинговом смысле, а в техническом – как человек нарабатывает новые навыки, как человек учится адаптироваться, как человек учится вообще. Может ли человек в процессе этого меняться не только количественно, но и качественно. И на самом деле Мор в известной степени новый – должен быть игрой про это. Про то, как ты, можешь ли ты научиться жить с законом, который говорит тебе, что такому как ты, жить нельзя. Можешь ли ты реально адаптироваться под него. Можешь ли ты адаптироваться под смерть. Можешь ли... или... нет? Можешь ли ты адаптироваться под Чуму? И можно ли адаптироваться под чуму, если это нечто предельно кошмарное, ужасное, смертоносное и не сущее только

страдания, вообще этично ли адаптироваться под неё? Это, наверное, я говорю про новый Мор, но про него проще рассказывать, как о самоценной штуке. Я скорее описала, как исторически поменялась центральная проблематика. Вот так она поменялась.

**Была идея о том, что утопии нет места, а есть идея...**

(Перебивает) А есть идея о том, что мы думаем, что утопии нет места, потому что мы маленькие, слабенькие, глупенькие и косноязычные.

**И как нам с этим жить? Это как бы субидея? Или?..**

Не-не-не, ты прав, идеи старого Мора вложены в новый Мор. То, что было непререкаемой истиной старого Мора – это одна из точек зрения нового Мора, но только одна из.

**Почему именно эта идея? Почему Мор именно про это? Почему не про другое?**

Я на самом деле тебе даже про оба Мора могу ответить, и про старый, и про новый. Это скорее моё субъективное мнение, хотя вроде как транслятором идей является Николай, но... Потому что и старый Мор, и новый Мор, они исследуют идеи, которые осмысленно исследовать в цифровом пространстве. В старом Море это было... как человек, который не участвовал в создании этой игры, я считаю, что там не везде это было доработано. Но идея старого Мора, она вообще из чего появилась: из того, что Николай, или не Николай, не важно кто, ледорубы задумались, как мы можем говорить о некоей свободе выбора в цифровом пространстве, где все твои варианты выбора за тебя сочинены разработчиками, это разработчик сказал, что налево пойдёшь – коня потеряешь, направо пойдёшь – голову сложишь. Ну разве ж это свобода выбора если ты выбираешь из заведомо заданных тебе вариантов? И отыграть рефлексию этой проблемы можно действительно, ну не только-только в цифровом пространстве, возможны ещё какие-то хэппенинги и так далее, но, в целом, из более

традиционных медиумов искусства, форматов, видеоигры хорошо располагают к рефлексии над этим вопросом. Поэтому логично сделать видеоигру, если тебя взволновала эта проблема. С новым Мором точно также: вопросы адаптивности, изучаемости и... знаешь, такого пинг-понга между средой и деятелем в этой среде, их очень естественно исследовать именно в цифровом пространстве, ну, а где ещё? То есть можно придумать, где ещё, но в общем и целом цифровое пространство очень хорошо к этому располагает, поэтому, если ты задумался, что надо сделать игру, её очень логично наполнить именно теми смыслами, которые уместны в игре, а не где-то ещё, они естественным образом друг к другу магнитятся.

**То есть эти идеи были выбраны, именно потому что они совершенно естественны для среды компьютерной игры?**

Именно так.

**Потому что они фундаментальные вещи? В чём ваш мотив?**

Я понимаю твой вопрос, я должна тебе честно ответить. Мне кажется, некоторые вопросы движут людьми именно потому что ими движут. Потому что Николаю пришёл в голову этот вопрос, он его мучает, и не спит Николай ночами, размышляя об этом. Почему он размышляет об этом – чёрт его знает. В такую фигуру сложились звёзды и такой формы облако пролетело над его головой. Тут в чём можно ошибиться -- в каком формате ты рефлекслируешь над этим вопросом, который может и случайно зашёл к тебе в голову. Я считаю, что формат как раз единственно верный. Если тебя заволновали такие вопросы, логично рефлексировать над ними в медиуме, который к ним располагает. Сама я не решусь назвать слово фундаментальный, но это вопросы, которые близки, наверное, к фундаментальным для компьютерных игр, потому что, на самом деле, осознаёт он это или нет, этими вопросами задаётся любой гейм-дизайнер, когда делает игру. Он может не делать саму эту рефлекссию примером игры, а

Мор делает. Но, скажем так, не переоценивай силу холодного рефлексивного расчёта в выборе тематики, потому что в какой-то мере это просто вдохновение, оно не всегда спрашивает.

**А игроки? Как они здесь, к этой идее прикладывается? Это то, чего хочет публика? Не хочет?**

На эту тему тебе возможно было бы интересно поговорить с Иваном, а не с Николаем, потому что он очень много рефлексит по поводу отношений игры с игроком, это логично, он геймдизайнер, он в большей степени именно этим и занимается, Николай там в большей степени рассказывает истории, Николай в большей степени просто продюсирует сеттинги и идеи, а вот то, как оно становится живым и динамичным во взаимодействии – это как раз сфера размышлений и ночных терзаний Ивана. Если отвечать тебе на уровне "примет народ или не примет народ", я должна с горечью некоторой тебе сказать, что никто не думает об этом. В смысле о размере нашей целевой аудитории, её платёжеспособности, мы даже в какой-то момент попытались, поняли ужасные депрессивные вещи и осознали, что окей, если нам придётся об этом где-то затирать инвесторов, мы как-то попробуем... короче, не думаем мы об этом. Я сама не очень люблю эту позу вольного художника, который гвоорит "ах мне плевать", тут скорее штука в том, что ну не очень продуктивно об этом думать, потому что, по крайней мере с нашими объёмами и темпы, если ты будешь пытаться отвечать на некие назревшие запросы, которые чувствуешь, я имею ввиду некие запросы геймеров, ты пока раскачаешься сделать игру в ответ на эти запросы, они-то уже и перестанут быть актуальными. Но при этом я знаю, что Николай всерьёз полагает, что вот эта вот тема адаптивности, обучаемости, тема некоего совершенствования, которую. Кстати, он осмысляет почти в трансгуманистском ключе, в смысле возрастание человека, вознесение человека над человеческим не обязательно в каком-то бытовом и практическом смысле, а в некоем более высоком. Он полагает, что, скажем так, он чувствует некий

глобальный запрос общества для того, чтобы рефлексировать на эту тему, говорить на эту тему и предлагать людям условные тренажёры для этого. Но я сейчас, пойми это слово правильно: не в прямом смысле. Не тренажёры, которые научат тебя тягать гантели и стать лучше, чем ты был. Но в известной степени и старый, и новый Мор, они всегда задумывались как игры, которые делают человека лучше, чем он был, хотя бы потому что они моделируют для него некий опыт, с которым он бы не столкнулся в реальной жизни и наталкивают его на некоторые схемы рефлексии, с которыми он бы не столкнулся, если бы не Мор. По крайней мере такова некоторая амбициозная задача. И в этом смысле Мор – это всегда попытка подарить людям некий инструмент, который поможет им сделать их лучше. Это самый честный ответ на вопрос взаимоотношений наших с игроком, в смысле зачем нам игрок: вот за этим. Чтобы подарить ему такую машинку, поработав... я не знаю, могу тебе потом наверное скинуть, Иван писал на гамасутру статью о том, что фан – это не круто. Чем больше я сижу в этой студии... Ладно, лирическое отступление. Главный метод дизайна от Николая Дыбовского, его главный, фирменный брендовый приём: приходит он и говорит. "Ой, Иван, Альфина, вы такую клёвую штуку придумали, давайте сядем и подумаем, как мы можем сделать её менее удобной для игрока". Студия Ice-Pick Lodge изрядно исходит из того, что душа обязана трудиться. Я конечно с нотой шутки говорю, что в эти игры надо работать, а не играть, ну разумеется это утрирование, и конечно в них можно играть и чисто для получения удовольствия тоже. Но в конечном итоге все важные для самих ледорубов смысловые пласты того, что оказывается в играх – они закрыты за дверью, которая заперта на замочек, который можно открыть только поработав над игрой. Поработав – я имею ввиду не погриндив 20 мобов, а поработав душевно и... господи, я чувствую себя ходячим мемом, но побывав-таки со-автором.



**Тогда сразу про поработать? На более прикладном уровне? С точки зрения сюжета? Как вот этот ваш приоритет на работу над игрой, как он вообще выражается в самом геймплее?**

Давай я тебе объясню на примере "Тук-тук-тука". В "ТТТ" можно... начнём с того, что эта игра объясняет тебе только самые базовые свои правила, и некие более продвинутые правила этой игры тебе никто не объясняет, и чтобы получить от этой игры удовольствие, ты тратишь свой когнитивный ресурс на то, чтобы понять, а что это там за глаз в комнате появился, а как это с ним нужно взаимодействовать, игра же не даёт тебе инструкций, как с ним взаимодействовать. Поэтому она вообще помещает тебя в такую атмосферу, где происходит... ты чувствуешь, как там очень много всего происходит, ты не очень понимаешь, что всё это значит, и я искреннее полагаю, чтобы получить в самделишном искреннее удовольствие от игры, я получила некоторое удовольствие игры, почему? Потому что надо потратить некоторый собственный душевный ресурс на то, чтобы влиться. На то, чтобы... положить руку на сердце, Вчитать где-то какие-то смысла. Я не знаю, были они там заложены или нет. Я знаю, что игра приглашала меня предложить свою интерпретацию, какие-то свои мысленные душевные силы задействовать на то, чтобы важными для меня смыслами наполнить то, что происходит в этом богатом, но непонятном интерактивном пространстве. Вот один из таких довольно прямолинейных примеров, как это может работать. Если сводить это к одной фразе: "У нас здесь открыто для интерпретаций, ты не получишь удовольствие, если не проинтерпретируешь". А интерпретировать – это в общем-то тоже душевный труд, как не крути. ТТТ – вся игра, состоявшая именно из этого. Если ты хочешь получить содержательное удовольствие, тебе нужно уже свой собственный душевный ресурс в это вкладывать. В Море... сейчас об этом пока рано говорить, потому что нового Мора ещё нету, конечно, но... я регулярно, мы регулярно в обсуждениях наталкиваемся на ситуации,

когда Николай, условно говоря, говорит: "Вот этот момент может быть очень острым для игрока". Мы с Иваном хором отвечаем: "А если игрок пройдёт мимо? А если он не догадается? А если он не попробует?" Николай же да, его очень волнует тема игры против правил. Он больше всего на самом деле хочет любого игрока привести к тому, чтобы он не слушался того, что игра говорит ему делать, а действовал сам. Ну вот в том же ТТТ, где тебе условный закадровый голос давал неправильные инструкции, это прям... наглядно видно, как это работает, там есть этот шёпот. У тебя всегда есть сомнения, нужно его слушаться или нет. Он правильные советы даёт, или нужно действовать вопреки. Этот приём Николаю прям очень дорог, он очень хочет его развивать, поэтому ему типа, ему очень часто хочется зашить какую-нибудь классный, острый, эмоциональный момент в платформере слева. Мы ему говорим: "Никто не идёт в платформере налево". Он говорит: "Ничего, тот один человек, который пойдёт, он поймёт, о чём эта игра". Вот опять же пример того, как он стремится к тому, чтобы какие-то штуки раскрывались только игроку, готовому экспериментировать, трудиться, тратить время, действовать не всегда рационально и так далее.

### **Вы как-то планируете или доносите саму эту мысль до игрока?**

На эту тему ломаются копыя. Я не знаю, как это будет в новом Море, потому что есть разные фракции, по крайней мере, я честно не знаю, что об этом думают все остальные сотрудники студии, все разное наверно. У нас в дизайн-отделе есть два вечных экстремума. Я сама склонна скорее к тому, что в тёмную комнату интереснее заходить, если тебе заранее сказали, что там есть чёрная кошка. Дальше ты будешь готов тратить силы и внимание на то, чтобы её найти, ты будешь готов вложить в это очень много душевного ресурса и когда ты её найдёшь, тебе будет очень здорово эмоционально и даже не в смысле типа кайфово, а ты может быть поймёшь что-то. Если тебе не сказали, что там чёрная кошка, ну ты зашёл и вышел, ты и не знал, что там её нужно пытаться искать. А

Николай, как ты наверное мог уже догадаться, он сторонник того, что ни в коем случае нельзя говорить игроку о чёрной кошке, потому что в чём тогда ценность её нахождения. Тогда считай тебе игра её заранее преподнесла, просто закрыла там какими-то пазлами, чтобы тебе было прикольно и весело, но в общем тебе игра сама всё дала. Он такой... геймдизайнер, который сторонник экспериментов в некоем пространстве. Я скорее сторонник, я и Иван, на самом деле, мы оба, наверное, сторонники более структурированного опыта. Кто из нас в итоге перетянет это одеяло я не знаю, я думаю, что в конечном счёте в Море будет найдена, я надеюсь, золотая середина между одним и другим, потому что иногда бывают задумки, я не знаю, я готова поставить своё имя в титрах этой игры, только если на эти задумки хоть как-то намекнут игроки, потому что иначе он это не поймёт. И вот в некоторых сферах Иван убедил Николая, что нужно объяснять игроку, что там происходит. В некоторых сферах наоборот Николай нас убеждает в том, что переобъяснение портит удовольствие. И что какие-то находки, какие-то моменты нужно оставлять ценным подарком для тех игроков, которые не побоятся искать, экспериментировать и так далее.

**А вы как-то по итогам первого Мора не пытались смотреть на аудиторию, которая уже есть?**

Разумеется делали мы это, особенно когда вышло переиздание, и некоторое количество стримеров заново проходили и так далее, особенно зарубежных, в России многие знают, что такое Мор, если даже сами не играли, а есть зарубежные стримеры, которые даже и не знают, и тоже попробовали, это был очень познавательный опыт для нас всех. Много каких-то локальных частных выводов о том, что людям понятно, что непонятно, что они пытаются, что не пытаются, мы все сделали (и я тоже). Николай вообще много сделал, потому что он раньше... не знаю, впечатление, что он раньше не очень много сталкивался с ситуацией, когда он видел, как люди играют в его игру, и это было

довольно свежим экспириенсом. Так что какое-то количество опыта мы из этого безусловно почерпнули. Для меня было открытием, что не каждый игрок будет тыкать во всех статистов на улице. Для меня это настолько естественный курс действий, что я опешила, узнав, что так оно не для всех. Разумеется это субъективно и мы проецируем свой опыт на других, но так или иначе. Кто-то другой опешил от чего-то другого.

**На каком этапе разработки вы сейчас находитесь? Что составляет главный пафос разработки?**

Я не знаю каким это правильным термином называется. Мы занимаемся непосредственно девелопментом, то есть ситуацией, когда у нас есть диздок, в котором есть проработанные механики, расписанные и так далее, которые... где-то прописаны очень конкретно, а где-то менее конкретно, потому что нужно прототипировать, смотреть и подгонять, и мы собственно прототипируем, смотрим и подгоняем, пытаемся собрать это воедино, потом снова смотрим и подгоняем и так далее. Некое итеративное прототипирование. Сейчас технический отдел попросил паузу, потому что им нужно время на доработку каких-то фундаментальных элементов движка, я не очень хорошо в этом разбираюсь. Со сценарием всё примерно также, в смысле у нас есть некоторые структуры, мы сейчас занимаемся подступанием к тому, чтобы сесть отфильтровывать, что из старого Мора остаётся дословно, что в пересказе, что вовсе уходит.

**По поводу ограничений. Я имею ввиду ограничения цифровой реальности. У тебя есть офигенная идея, а она в принципе сложно реализуема, хотелось так, а пришлось иначе, потому что, скажем, движок не потянет. Такие штуки, они вообще есть? Как они влияют? Как часто?**

Разумеется они есть. В первую очередь, на самом деле, скажем так, есть положительные такие штуки, а есть отрицательные. Отрицательные – это

проблема бедности инвентаря. У нас есть некий ограниченный бюджет, мы можем сделать некое ограниченное количество моделей и ограниченное количество анимаций к этим моделям. Очень хочется, чтобы моделей было в сто раз больше, анимаций – в тысячу раз больше, чтобы все умели делать всё. Но мы не можем каждому персонажу сделать уникальную модель (каждому статисту), и поэтому они будут повторяться. Это то печальное ограничение, которого если бы не было, было бы лучше. Есть ограничения жанрового-форматные. Николай – сторонник сдержанности в выразительных средствах, если говорить конкретно, он очень хочет, чтобы анимации и модели не были гипертрофированными. Он хочет на полутонах выражать эмоции. Ему арт-отдел, которому наверное следует верить, говорит: "Это так не работает в цифровой среде. Такие сигналы, как ты задумываешь, скорее всего не считываемы". И происходит тоже какое-то постоянное противостояние, когда из-за этого приходится искать вообще третий способ выразить эмоцию, потому что такая сдержанная репрезентация, о которой мечтает Николай, не считывается в видеоигре, некая гипертрофированная реакция не нравится Николаю, приходится придумать вообще альтернативный способ. Это наверное хорошо, потому что подстёгивает творческий подход и стремление не-дефолтно мыслить. Когда гигантского бюджета нет, приходится выкручиваться художественными приёмами. В этом смысле ограничения кажутся мне штукой плодотворной. Иногда затруднительно придумать, когда ты можешь придумать что угодно. Это заставляет мозги крутиться.

**Насчёт ограничений, получается: анимационная штука, бюджет, что-то ещё? Всё, что приходит в голову?**

В плане ограничений?

Да

Ну, смотри, есть некие ограничения, скажем так, условности формата, потому что мы не можем для каждой ситуации сделать кат-сцену, поэтому некоторые ситуации мы должны обыгрывать очень условно. В старом Море такого было очень много: когда стоит человек, ты подходишь к нему и понимаешь по тексту, что подразумевается, что он стоит, размахивает руками и кричит на всю площадь. Есть ограничение жанра, например, следующего толка: диалогам очень сложно придать некие реалистичные эмоции, напоминающие реальную жизнь, потому что в реальной жизни, когда ты ведёшь диалог с человеком, ты имеешь возможность заниматься чем-то ещё. У нас всё статично – ты стоишь и смотришь на статичную сцену и листаешь фразочки. То, что могло бы в полигонной ролевой игре очень динамичным, они стоят и разговаривают, но много чего происходит вокруг них, они видят много всего, руками делают что-то. В игре оно становится очень статичным. Аналогично – я может немного уйду от вопроса. Мы обсуждали психологический реализм. Нам может хочется, чтобы игра была психологически достоверной. Я задумалась о том, что компьютерные игры жанра вроде Мора, подразумевают большое количество рутины. Ты всегда выполняешь повторяющиеся действия. Многие компьютерные игры посвящены игре в рутину, и почему-то нам нравится играть в рутину, а в жизни мы рутину не любим, разница в том, что в игре тебя награждают за рутину. Я поняла, что если бы Мор отыгрывал реальный психологический реализм, то там, где тебе нужно оббежать три магазина и купить себе еды, было бы затемнение и тайм-скип. В реальной жизни человек бы переключал голову, и он бы не рефлексировал то, что происходит в каждом магазине. Я лично столкнулась с трудностью: изображая реализм фактологический, мы непременно уходим от реализма психологического. Не то, чтобы это непременно плохо, но это моя некая незавершённая мысль о разнице компьютерных игр и реальной жизни.

**То есть как бы есть некоторые жанровые традиции, ценности профессионального сообщества, из-за которых некоторые вещи не получается реализовать?**

Нет, тут знаешь, даже это скорее не про ценности, а про весы, потому что, если бы в Море незачем было бегать от магазинчика к магазинчику, там бы наверное просто этой механики не было, она нужна, чтобы тебе было тяжело, скучно, плохо, чтобы ты понимал, что выживание – это не интересно. Или наоборот, потому что в каждом магазине – новый набор товаров, и для тебя это жутко азартный процесс, жонглирование ресурсами и всего такого. Оно тоже нужно зачем-то. Тут скорее это момент того, что... иногда то, что ты делаешь с экспрессивными некоторыми целями уходит от психологического реализма, и тебе нужно этот момент отрефлексировать и самому дать себе вопрос, готов ли ты поступиться психологическим реализмом? Например, в этой ситуации, мы готовы, потому что, ставя игрока в эту неестественную с точки зрения реальной жизни ситуацию, мы заставляем его прожить некий реальный опыт, который он бы в реальной жизни не прожил, и это тоже имеет какую-то ценность.

**Насчёт ограничений что-то ещё приходит в голову?**

Тут знаешь, видишь, какая штука, из многих разработчиков, студия IRL не боится нарушить ограничения, когда их видишь. Ты же читал обсуждение отсутствия прыжков в новом Море? Это очень близко к ограничениям, потому что Николай сказал: "Люди не прыгают. Да, все этого ожидают, но люди не прыгают, и никто не будет прыгать". Ситуация про конвенции: когда мы рефлекслируем, что конвенция не имеет под собой почвы, то давайте попробуем от неё отказаться. Я бы сказала, что мы говорим о выделении игры, как некоего отдельного... актора, главное ограничение, которое навскидку мне пришло на ум: это собственно сам тот факт, что ты говоришь с игроком не напрямую в диалоге, а через игру. Что это значит? Это значит, что ты желаешь что-то сказать, ты должен обобщить своё высказывание, в смысле ты вот, ну смотри,

объясню на примере. Ты хочешь показать ,что убивать детей – это плохо. Ты должен в игре создать сценарий для игрока, который и так не стал бы убивать детей, и не окажется в ситуации, когда он убил ребёнка, к нему пришли дружинники и побили его за это. Надо как-то иначе ему эту мысль донести. А есть игрок, который убьёт ребёнка, его побьют дружинники, он убьёт дружинников, потом убьёт следующего ребёнка и так далее. Нужно как-то с ним взаимодействовать. И при этом, знаешь, ко второму типу могут относиться очень разные игроки. Может это стример, которому просто нравится фан и он хочет много разных взаимодействий, чтобы всё летало и взрывалось, может быть это несообразительный или может скажем игрок, который запутался и не понимает, что игра от него не хочет, может он хотел бы играть по правилам, но он не врубается, что здесь нельзя убивать детей. А третий вообще случайно это сделал. А тебе нужно создать некоторое ограниченное количество сценариев взаимодействия с безграничным множеством разных людей. И... ты всегда свою мысль и свой посыл немного обобщаешь, чтобы это сделать. Ты его не под каждого конкретного человека моделируешь, а под некие обобщённые классы людей, и то же самое происходит у игрока, когда он взаимодействует с игрой, потому что игра никогда не может дать ему полноценный фидбек. Кстати, про ограничения, мы регулярно в своих обсуждениях придумаем какую-нибудь хорошую нелинейную систему, а потом кто-нибудь приходит и мрачным тоном задаёт вопрос: а откуда игра знает, что игрок что-то понял? И на этом месте мы начинаем потеть и сочинять, откуда игра знает. Всегда конечная система оказывается чуть проще, чем то, что ты задумал, потому что игра не может дать полноценный детализированный фидбек и получить его. Одинаково раздражает ситуация, когда игра из твоих действий сделала внезапный вывод, в смысле ты вообще ничего такого не думал, а тебе говорят: "Да, как метко вы догадались, что это Вася убил Колю!" В той же мере тебя бесит, когда ты уже понял, что Вася убил Колю, но все ходят с мрачными лицами и спрашивают: "Кто же убил Колю?" А у тебя даже нет варианта ответа, кто же убил Колю. Среди всего этого



очень сложно балансировать. Игрок не даёт полный фидбек игре содержимого своей игроки и у него есть ограниченный набор воздействий с игрой. Всего комплекса своих переживаний он не может транслировать в игру. И игра не может понять, что он понял, а что ещё нет. И мы заранее думаем о том, что эти сбои будут. Фидбек всегда неполноценен.