

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПРОЛОГ</b>	<b>9</b>
<b>Игры: игровой процесс, создание, исследование игр</b>	<b>9</b>
Игровой процесс	12
Создание игр и геймдизайн	16
Исследования и размышления об играх	23
Благодарность	28
<b>I ИГРЫ</b>	<b>31</b>
Введение	31
Обзор	32
<b>1 Что есть игра? Систематические подходы против исторических</b>	<b>33</b>
Попытки систематических определений	33
Крах систематических определений	35
Историческое определение: иная природа цифровых игр	37
<b>2 Игры в современности</b>	<b>40</b>
Краткая медиаистория	40
Игры	40
Первичная, вторичная и третичная медиальность	43
Футбол: Путь игры сквозь медиальности	46
Четвертичная медиальность: От зрителя к игроку	50
<b>3 Процедурный поворот (с 1950-х годов)</b>	<b>56</b>
Четырехкратное происхождение цифровых игр	56
Цифровые технологии	58
Искусственный интеллект	59
Моделирование полета	60
Виртуализация аналоговых игр	61
Использование цифровых технологий при создании игр	63
Процедурность	64

<b>4 Гиперэпический поворот (с 1970 гг.)</b>	<b>66</b>
От мейнфреймов и аркад до консолей и ПК	67
Инновационный жанр текстовых приключений	68
Эволюция аудиовизуального повествования	70
Гиперэпика	73
<b>5 Гиперреалистический поворот (с 1990-х годов)</b>	<b>78</b>
Цифровая технология	78
От модели романа к модели фильма	80
Гиперреализм	82
Аутентичность и оперативность	84
Инновационный жанр шутера от первого лица	86
<b>6 Две степени инаковости цифровых игр</b>	<b>90</b>
Эволюция игр в аудиовизуальное медиа	91
Цифровые игры в сравнении с аналоговыми играми и линейными аудиовизуальными системами	92
Определяющая среда цифровой культуры	94
<b>7 Взгляд вперед: гипериммерсивный поворот?</b>	<b>96</b>
Эволюция цифровых игр	96
Жизнеподобная активность в играх	99
Утопия голографических приставок	101
Превращение реальной жизни в игровую среду	103
Потенциал гипериммерсивного поворота	106
<b>Отступление: Игра // Фильм</b>	<b>110</b>
Введение	110
Обзор	112
<b>1 Игра и фильм</b>	<b>114</b>
Конкуренция	114
Коллаборация	116
Конвергенция	119
<b>2 Аудиовизуальная конкуренция</b>	<b>124</b>
История медиа	124
Теория медиа	127

<b>3</b>	<b>Формы аудиовизуального повествования</b>	<b>131</b>
	Повествование в пространстве и времени	131
	Доиндустриальная аудиовизуальная система: Театр	132
	Индустриальные аудиовизуальные системы: кино и телевидение	134
	Цифровые аудиовизуальные системы: Игры	135
	Комплементарность	138
	Выводы: четыре «К»	140
<b>II</b>	<b>ГЕЙМДИЗАЙН</b>	<b>141</b>
	Введение	141
	Обзор	144
<b>1</b>	<b>Аналоговый дизайн</b>	<b>145</b>
	Эволюция промышленной практики дизайна	146
	Эволюция промышленного дизайнерского мышления	148
<b>2</b>	<b>Цифровой дизайн</b>	<b>151</b>
	Цифровизация практических методов дизайна	152
	Цифровизация дизайнерского мышления	154
<b>3</b>	<b>Краткая история геймдизайна</b>	<b>160</b>
	Первые 40 лет	160
	Настоящее и будущее	162
<b>4</b>	<b>Области геймдизайна</b>	<b>164</b>
	Роль геймдизайнера	164
	Триада, тетрада и функция повествования	165
<b>5</b>	<b>Практические методы геймдизайна</b>	<b>169</b>
	Процесс разработки игр	169
	Принцип миростроительства	172
<b>III</b>	<b>ИССЛЕДОВАНИЕ ИГР</b>	<b>176</b>
	Введение	176
	Обзор	179
<b>1</b>	<b>От теории аналоговых игр к теориям цифровых игр</b>	<b>180</b>
	Доиндустриальные теории игр и процесса игры	180
	Индустриальные теории игр и процесса игры	184

<b>2 Раскол науки о гейминге</b>	<b>189</b>
Седиментативные подходы:	
Теории игрового дизайна	189
Экзептационные подходы 1:	
Социологические теории	192
Экзептационные подходы 2:	
Теории гуманитарных наук	195
<b>3 Желаемое: Преодоление расколов</b>	<b>198</b>
Стремление к синтезу	198
Адаптивные подходы	202
<b>4 Перспективы исследования 1: Цифровые игры</b>	<b>206</b>
Механика	206
История	207
Эстетика	208
Технология	210
Трансмедиа	211
<b>5 Перспективы исследования 2: Серьезные игры</b>	<b>213</b>
Механика, История, Эстетика, Технология, Трансмедиа	213
Геймификация	216
Оппозиция индустриализму	217
<b>ЭПИЛОГ</b>	<b>220</b>
<b>Академизация и эстетическое производство</b>	<b>220</b>
Образование по геймингу в Германии	221
Структура базового образования	226
Последствия академизации	230
<b>Список литературы</b>	<b>233</b>

# Пролог

## Игры: игровой процесс, создание, исследование игр

---

В начале XXI века мы наблюдаем, являясь и свидетелями, и главными участниками, эстетическое развитие и культурный подъем цифровых игр. Теперь цифровые игры в качестве центральной аудиовизуальной формы выражения и повествования формируют как наше самовосприятие, так и восприятие окружающего мира. Раньше это делали театр, кино и телевидение. Параллельно с этим развитием и в прямой взаимосвязи с цифровыми играми, появились два новых практических подхода и области исследования:

- Во-первых, появились новые практические подходы в области разработки программного обеспечения. Они имеют отношение к понятию «Медиа-дизайн», и «Геймдизайн», они основываются как на профессиональных навыках в области искусства, так и на индивидуальных технологиях. Так же, как игры отличаются от фильмов своей драматургией и средствами репрезентации, стремясь к нелинейности и итеративным переживаниям, так и геймдизайн отличается от аналоговых традиционных методов кинопроизводства тенденциями к итеративности и нелинейности.
- Во-вторых, формируется новая академическая дисциплина: аналитическо-критическая интерпретация цифровых игр. Точно так же, как мы анализируем литературоведение, киноискусство, или дизайнерское искусство, мы можем анализировать игры – этим и занимается наука о гейминге<sup>1</sup>.
- Следовательно, цель этой книги – создать частично историческое, частично теоретическое введение в три аспекта цифровых игр: 1) в происхождение и историю новых среднестатистических цифровых игр, 2) в инновационные процессы их

---

<sup>1</sup> Прим. переводчика: англ. *Game studies*. Несмотря на популярность в русскоязычной литературе данного англоязычного термина, мы используем в книге термин «наука о культуре игр».

производства, 3) и в новую дисциплину их научного исследования. В основе этого исследования лежат следующие вопросы:

- Как появились цифровые игры и как они стали центральной аудиовизуальной формой выразительности и повествования в цифровой культуре?
- Как развивались практические подходы их технико-художественного производства и каковы текущие методы геймдизайна?
- Как происходит академический анализ социальных последствий и культурного значения форм цифровых игр?
- В каком положении находится наука о гейминге сегодня и в каком направлении она развивается?

В трех разделах я расскажу об этапах медиа-исторического развития аналоговых и цифровых игр (I Игры), об истории и художественных практиках их производства в контексте аналогового и цифрового дизайна (II Геймдизайн), а также о наиболее важных подходах и исследовательских вопросах их анализа, исходя из разных ракурсов теории геймдизайна, социальных и гуманитарных наук (III Исследования игр). Особое внимание будет уделено взаимосвязи между геймдизайном и наукой о гейминге в художественно-академическом образовании и научных исследованиях.

Во-первых, два термина, которые фигурируют в названии книги, требуют уточнения: это термины «игра» и «геймдизайн». Исследователи гейминга часто спорят по поводу того, какой термин наилучшим образом описывает их предмет научного исследования. Некоторые из них отдают предпочтение понятию *компьютерной игры*, или *видеоигры*, или *цифровой игры*. *Компьютерные игры* – это те игры, в которые можно играть на ПК, но не на консолях, планшетах или смартфонах. *Видеоигры* – это те игры, в которых используются движущиеся изображения, включая и доцифровые игры, такие как *Tennis for two* (1958) или *аналоговые аркадные игры* 1960-х и 1970-х годов. Соответствующие идеи можно найти, например, у Йеспера Йуула и Тристана Донована<sup>2</sup>. Оба автора, хотя и по разным причинам, остановились на термине *видеои-*

<sup>2</sup>Йуул Йеспер: «Полуреальность: видеоигры между реальными правилами и вымышленными мирами», Кембридж, Массачусетс: издательство Массачусетского технологического института (Kindle edition) 2005, стр. 26 и Донован Тристан: «Воспроизведение: История видеоигр», Льюис, Восточный Сассекс: издательство Yellow Swallow (Kindle edition) 2010, стр. 11.

гры. Однако для того, чтобы сделать акцент на *играх*, основанных на цифровой технологии, в этой книге я в основном буду говорить о *цифровых играх* и буду использовать понятие *игры* в качестве синонима, которое относится к одной и той же концепции. Старые формы игр я буду называть *аналоговыми играми*<sup>3</sup>.

Термин «геймдизайн» также является неопределенным. Основной причиной этого является отсутствие упорядоченности в области различных задач, связанных с производством цифровых игр. До сих пор не существует четкого разделения труда в игровом производстве, которое есть в театре, кино или телевидении. Поэтому термин «геймдизайн» часто используется для обозначения двух разных вещей: либо для обозначения всего процесса разработки игры, либо для обозначения конкретной части работы в этом производственном процессе наряду с обозначением игровых искусств или игровой информатики<sup>4</sup>.

Термин «геймдизайн», фигурирующий в названии этой книги, используется в синекодическом смысле: эта книга о цифровых играх, об их производстве и анализе. Центральным аспектом процесса производства является, конечно же, геймдизайн во втором, более узком смысле, который станет центральной темой в главе (I Геймдизайн).

<sup>3</sup>Прим. переводчика: Социальные и технологические изменения влияют на семантические изменения. Использование слова «компьютер» демонстрирует это. Согласно Оксфордскому английскому словарю, компьютер был впервые использован в 1613 году в качестве обозначения людей, которые делали расчеты или вычисления. В 1869 году слово компьютер впервые было использовано для обозначения искусственных калькуляторов (там же, см. также OED). Однако в повседневной жизни компьютер продолжал обозначать «человека, который решал уравнения; только около 1945 года это слово было использовано по отношению к машине». (Паул Церуззи, Паул Е. История современных вычислений, Кембридж, Массачусетс: издательство Массачусетского технологического института 1998, стр. 1). С этого момента компьютером стали называть аналоговые вычислительные машины. Если бы вы захотели поговорить про одни из немногих цифровых компьютеров, вам бы пришлось явно подчеркнуть это и определить предмет разговора. Однако в течение десятилетия, это отношение изменилось: к концу 1950-х годов компьютер стал обозначать цифровой компьютер. Если бы вы захотели поговорить об аналоговых компьютерах, вам бы также пришлось явно подчеркнуть это. Рост культурной значимости цифровых игр, похоже, приводит к аналогичным изменениям: слово «игра» стало обозначать цифровую игру. Если мы захотим поговорить об аналоговых играх, нам также придется явно подчеркнуть это.

<sup>4</sup>Сравнение определений «геймдизайн» и «геймдизайнер» можно найти ниже.