

УДК 79:004

Видеоигра как искусство

Великий В. А., студент гр. ПИ- 181, III курс

Федоров С. О., студент гр. ПИ-181, III курс

Научный руководитель: Евсеева М.А., к.и.н., доцент
Кузбасский государственный технический университет
имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

С самого раннего возраста мы все играем и играем осознанно: выставляем правила, надеваем маску игрока, освобождаем свободное пространство для игры. Игру нельзя обосновать ни биологией, ни логикой, ни этикой. Без желания игра не начнётся, ей присущ элемент соперничества, при котором игроки настроены серьёзно друг против друга, но серьёзность пытается исключить игру, а игра, наоборот, приглашает её.

Но всё же – а что такое сама игра? Йозеф Хейзинга – ректор Лейденского университета и один из создателей культурологии, предлагает следующее определение: «Мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознаётся как настоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами». В таком случае даже первоначальные проявления общественной деятельности пронизаны игрой. Тот же язык, посредством которого человек именуется окружающее его пространство, набор звуковых абстракций, речевые образы для осмысления мира, есть игра слов. Или обратимся к мифу, повествованию, передающему представления людей о мире, здесь изобретательный дух человека играет на грани шуточного и серьёзного. В конце концов, возьмём, к примеру, культ. Раннее общество совершало освящения, жертвоприношения, мистерии для благополучия мира в виде, в прямом смысле, чистой игры [1].

Из вышесказанного можно сделать вывод – игра пронизывает каждую часть мировой культуры. Эту мысль подтверждает сама история. В начале XVII столетия на свет появился великий мировой театр. В блистательной череде имён от Шекспира до Расина драма господствовала в поэтическом искусстве века. А каждый из поэтов сравнивал мир с подмостками, где всякому приходится играть свою роль.

В настоящее время благодаря развитию электронных вычислительных систем возник совершенно новый способ игры – видеоигра. Видеоигры – это

игры, которые базируются на взаимодействии человека с устройством посредством визуального интерфейса, например монитором компьютера, телевизором, телефоном. Компьютерные игры обладают всеми основными свойствами игры: следование правилам, абстрактное свободное пространство для игры, элемент состязательности, проявление желания, лёгкое приобретение серьёзности и несерьёзности процесса, получение удовольствия, эстетизм, напряжение.

По словам американского кинокритика и телеведущего Роджера Эберта: – «Ещё никто не смог создать игру, удостоившуюся сравнения с произведениями великих писателей и кинематографистов. Видеоигры никогда не смогут стать искусством» [2]. Действительно ли это так? Целью работы является рассмотрение данного вопроса и попытку опровергнуть указанное выше мнение. Для достижения этой цели мы рассмотрели видеоигры с разных сторон и попытались определить, какой именно фактор является главенствующим в плане выделения компьютерных игр в отдельный жанр искусства.

Говоря об искусстве в целом, можно сказать, что «...Искусство выполняет многообразные функции; эмоционально-психологическую (доставляет удовольствие, развлекает, эмоционально насыщает; внушает чувства и мысли) ...» [3].

У каждого из видов искусств есть свой способ познания. У литературы – чтение, у музыки – прослушивание, у изобразительного искусства – просмотр и т.д. Но у видеоигры есть не только свой способ – играть, но её можно познавать и всеми остальными ранее упомянутыми способами. Да, игровой процесс – сердце компьютерных игр, но у игрока может не быть времени, терпения, желания или возможности проходить игру. Однако, видеоигру можно любить и за другие её достоинства – история, визуальный стиль, графика, музыка, анимация, озвучивание. И у человека не играющего может быть свой уникальный опыт от просмотра игры со стороны. Это особенно стало видно при приходе социальных сетей. Создавались ли они специально для игр («Twitch»), или сами компьютерные игры заняли большую нишу в их пространстве («Youtube»).

История видеоигр начинается в 1947 году, когда Томас Т. Голдсмит-младший и Эстл Рэй Манн – двое сотрудников производителя телевизионного оборудования DuMont Laboratories, создали первое устройство, предназначенное для видеоигр – «Развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки». Игровой процесс был весьма прост – игрок должен был назначить траекторию полёта снаряда для поражения цели. Но устройство не пошло в массовое производство, а охват широкой аудитории начался только в начале 1970-х гг. с распространением аркадных автоматов, консолей (домашних игровых систем), персональных компьютеров. Из игр того периода можно выделить, например «The Oregon Trail» – образовательную игру о жизни американских пионеров, в которой группа

переселенцев пытается добраться до города Орегон, а игрок должен распоряжаться ресурсами и принимать выбор в случайных событиях.

Первые многочисленные попытки рассказа истории с помощью активного участия игрока начались в 1980-х годах с приходом третьего поколения игровых систем. В аркадных залах можно было увидеть «Dragon's Lair» – интерактивный мультфильм, где посредством нажатия в нужный момент кнопок игрок управлял рыцарем Дирком, спасающим принцессу. Но, несмотря на красочность показанной истории, самого игрового процесса было чрезвычайно мало, что подмечали рецензенты. Владельцы консоли «NES (Nintendo Entertainment System)» впервые увидели «Ninja Gaiden», видеоигру с небольшими сюжетными анимированными вставками между уровнями. А, примерно, в это же время вышла первая часть «Final Fantasy» – эта ролевая игра хоть и не имела роликов, но написанная история и проработка мира была сравнима с содержанием небольшой книги, при этом игровой процесс не уходил на второй план. ПК-игроки могли насладиться текстовыми квестами впервые появившимися именно на этой платформе, одним из ярких представителей можно назвать «Fahrenheit 451», основанный на романе Рэя Дугласа Брэдбери. Хоть в игре и была бедная визуальная часть, но формат восприятия истории оказывал сильное погружение в процесс, так как играющему нужно внимательно следить за развитием событий, чтобы его последующая введённая команда имела смысл. Отдельно стоит упомянуть «Тетрис». В противовес прошлым примерам эта игра захватила миллионы людей своей простотой, её до сих пор портируют на всё более новые платформы, а также устраивают турниры.

С развитием вычислительных систем видеоиграм открылись возможности для реализации музыкального сопровождения, графической составляющей, реалистичности игрового процесса, новых форм управления и т.д. Так, вышедшая на аркадных автоматах, гоночная игра «Daytona USA» поразила игроков невероятной 3D графикой, звуковыми эффектами, физикой управления машиной. Впоследствии автосимуляторы переберутся из игровых залов в домашнюю атмосферу, где со временем впечатлят даже настоящих автогонщиков, которые будут использовать их как тренажёры. Стоит упомянуть седьмую часть «Final Fantasy». Композитор Нобуо Уэмацу создал саундтрек, который после выхода игры исполнялся на многочисленных концертах, а ведь это не единственная видеоигра, удостоившаяся такой чести. Также серии игр «Devil May Cry» и «Bayonetta» подтолкнули многих игроков записывать видео игрового процесса, с эстетизмом которых могут соперничать разве что сцены из фильмов о боевых искусствах, а способ управления игрой с помощью «Wiimote», представленной компанией «Nintendo» для консоли «Nintendo Wii», вызвал интерес у старшего поколения, которое до этого вообще не играло в видеоигры.

Есть множество компьютерных игр и способов взаимодействия с ними. Фактор, который позволяет стать видеоиграм частью искусства – это многогранность и интерактивность. Многогранность позволяет

компьютерной игре быть чем угодно: – образовательной программой, книгой, кино, игрой в самой её изначальной сути или совмещать всё перечисленное. Интерактивность же – то, что не может позволить себе любое другое искусство. Нельзя переделать картину, музыку, фильм, книгу и т.д., иначе это уже будет другое произведение.

При этом само создание игр можно отнести к искусству. По словам режиссёра Кристофера Нолана, создание видеоигр – более долгий и трудоёмкий процесс, чем съёмки кино. В подтверждение этим словам можно привести процесс создания игр серии «Yakuza». Генеральный директор серии Тошихиро Нагоши хотел в своих играх рассказать о Японии, её проблемах, и для наибольшего соответствия реальности разработчики старались наиболее точно воссоздать в игре реальный квартал токийского района, регулярно посещая его заведения. Истории, через которые игрок проходит в игре, основаны на реальных рассказах и историях.

Советский писатель Юрий Васильевич Бондарев даёт следующее определению понятию «искусство»: – «Искусство – всегда метафора действительности». Видеоигры позволяют их создателям передать своё видение действительности или недалёкого настоящего. Среди них можно выделить геймдизайнера Хидео Кодзиму. Одно из самых ранних предсказаний разработчика было ещё в 1990 году, когда вышла «Metal Gear 2. Solid Snake». В мире игры натуральный бензин почти закончился, но с помощью генетической модификации микроводорослей Ботриококк Брауна создаётся искусственный заменитель, благодаря которому работают все транспортные средства и механизмы. В настоящей жизни мы увидим топливо из водорослей только в 2012 году.

В 2001 году, «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty» предсказала множество событий нашего мира, среди них: террористические акты 11 сентября 2001 года (показанные в игре события пришлось вырезать из финальной версии во время разработки); проверки наличия ядерного оружия; появление онлайн эхо-камер, фальшивых новостей; возрождение неистовой политической корректности; слухи о влиянии России на выборы в США 2016 года; создание дронов; манипулирование информацией правительствами. При этом даже новейшие видеоигры Кодзимы и его студии разработчиков содержат немало предположений, которые сбылись совсем недавно. Так в 2019 году компьютерная игра «Death Stranding» повествует о следующих событиях: мир охвачен внезапно начавшейся болезнью, которую трудно вылечить; быстро нарастающая паранойя среди населения; люди перестают выходить на улицу, полагаются на службы доставки. Несложно догадаться с каким реальным случаем, а именно пандемия COVID-19, коррелируют данные происшествия [4]. Но метафору действительности можно передать не только с помощью предсказаний, иногда сами происходящие в мире события могут влиять на разработчиков. Так Кацура Хасино, креативный директор «P-Studio», полностью поменял концепт пятой части серии «Persona» из-за произошедшего землетрясения в Японии 2011 года. «Поскольку серия

«Persona» – это современная драма с участием подростков или, скорее, общества, то когда возникло чувство, что мировоззрение жителей Японии изменилось, у нас не осталось другого выбора, кроме как изменить концепцию проекта. С того самого момента у нас не было намерения летать вокруг света, и вместо этого мы начали смотреть в сторону духа авантюризма человеческого разума. «Не оставайся таким, какой ты есть, попробуй что-нибудь другое». Итак, соединив идею внутренней революции с темой игры, родилась новая идея» – Кацура Хосино, интервью «4Gamer». Сюжет «Persona 5» даёт огромный социальный комментарий на происходящие события. Отображенные проблемы касаются всего мира, а именно: нарушение гражданских привилегий правительственными органами; ложные обвинения в совершённом преступлении от людей с большой властью; подростковый суицид из-за давления общества; проблемы отношений в семье; кража и выдача чужих работ за свои; шантаж невинного человека с угрозой полного уничтожения его жизни и жизни его близких, а также угроза быть похищенным, накачанным наркотиками, изнасилованным и проданным в проституцию; принудительный брак ради политической и экономической выгоды; предательство со стороны тех, кому доверял; справедливость самосуда; и главное – отсутствие веры в учителей, родителей, полицию и других взрослых у молодого поколения. Кацура Хосино, в интервью сайту «Usgamer» сказал: – «Когда в Японии происходит политический скандал, люди сходят с ума в социальных сетях. Я видел данные, свидетельствующие о том, что подобные твиты и посты создаются лишь незначительным меньшинством, но, учитывая, сколько людей их просматривает, их влияние на общество нельзя игнорировать. Переживая историю «Persona 5», игрок «наказывает плохих взрослых» от лица «Фантомных воров». Однако по мере развития сюжета персонажи и, надеюсь, игрок с ними начинают задаваться вопросом: «Кто мы такие, чтобы наказывать этих людей?», «Что именно толкает взрослых к тёмным желанием?» Мы хотели оставить моральный аспект открытым для интерпретации игроками, не давая чётких ответов».

Итак, уже исходя из нескольких примеров из игровой индустрии, можно сделать небольшой вывод: у разработчиков видеоигр действительно есть своё представление реальности, которое затрагивает существующие проблемы, либо же конфликты будущего периода, что укладывается в концепцию искусства.

При создании видеоигры разработчикам нужно учитывать не только аспект игры, как выход из обыденной жизни в преходящую сферу деятельности с её собственным стремлением, но и обращать внимание на искусство, как способ духовной самореализации человека посредством чувственно-выразительных средств. Для реализации этой концепции создатели используют уже сформировавшиеся виды искусства, раскрывая их с новой стороны.

Видеоигровая музыка – один из самых сильнейших инструментов воздействия на восприятие игрока. Это особенно сильно

продемонстрировала, например, серия «Sonic The Hedgehog». Даже в самой первой игре, в последней битве с Доктором Роботником, музыка подчёркивала героизм синего ежа и опасность доктора для всего мира. С развитием технологий в серии появились и вокальные композиции, которые уже могли рассказать гораздо больше: историю игры; стороны конфликта; характер персонажей; главную мораль. Можно привести в пример «Sonic Adventure 2» и её заглавную тему – «Live And Learn» (исполнена группой «Crush 40»), где даже само название завуалировано, объясняет мотивацию главных героев: пока Соник живёт (Live), руководствуясь собственными чувствами, Шэдоу узнаёт (Learn), зачем он был создан для человечества. Также можно вспомнить серию «Kingdom Hearts», где все заглавные темы номерных частей принадлежат певице Хикару Утаде, но самое удивительное не то, что песни отражают пройденное в игре приключение, а то, что если проиграть любую из мелодий задом-наперёд, то уже будет рассказана история с другой стороны! Вдобавок хочется отметить работы композитора Дайки Касё, он буквально вдохнул «жизнь» в серию гоночных автосимуляторов «Gran Turismo». Итак, музыка является важной частью видеоигр, которая может усилить впечатление от проигранного произведения.

Желание рассказать не только интересную историю, но и «красиво» её подать терзало многих разработчиков ещё с ранних времён видеоигр. Одним из представителей, достигшего на сегодняшний день пика кинематографичности в компьютерных играх, можно назвать «Marvel's Человек-паук». Студия «Insomniac Games» провела невероятную операторскую работу при создании катсцен, внутриигровых видео, которые ещё при этом плавно перетекают в игровой процесс, новички могут даже и не понять, что управление персонажем им уже передали. При этом игровая камера также пытается подобрать самые красивые ракурсы в битвах, при этом стараясь не дезориентировать игрока при управлении Человеком-пауком. Итак, видеоигры заимствуют элемент кинематографичности у кино для большего погружения игрока.

Зрелищность и синтез литературы, музыки, хореографии, вокала, изобразительного искусства – характеристики присущие театру, но их опять же перенимают и видеоигры. Ярким примером является «Devil May Cry 3» с её способом подачи истории. Если смотреть только катсцены игры, то это будет, мягко говоря, странно: куча зрелищных движений, откровенно малое количество диалогов и скудное объяснение игрового мира. И поэтому, чтобы понять эту простую историю, игроку приходится обращать внимание и обдумывать детали: игрового процесса, саундтрека, окружения, катсцен. Только поиграв за Данте, главного героя, можно лучше осознать его характер. Только увидев в одной из катсцен Вергилия, главного антагониста, можно осмыслить опасность его как оппонента в игре. Только вслушиваясь, в играющую на миссиях музыку можно понять эмоциональный стержень момента. Итак: видеоигры могут поставить игрока на место актёра в

театральном игровом представлении, при этом сохранив его статус как зрителя, а это уже часть искусства.

Таким образом, видеоигры могут быть увлекательными: смотрите ли вы их или играете в них, так как, несмотря ни на что, человек получает либо свой собственный опыт, либо становится частью приключения кого-то другого. Всё это означает, что рассматривать видеоигру только как игру в вопросе выделения её в отдельный вид искусства недопустимо. Ведь, как говорилось ранее, видеоигры могут быть чем угодно - образовательной программой, книгой, кино или совмещением перечисленного. И эта многогранность в сочетании с интерактивностью и является фактором, позволяющим сказать, что компьютерные игры - искусство. Каждый может передать свои мысли и чувства через видеоигру, а интерактивность позволяет вывести этот процесс на совершенно новый уровень.

Список литературы:

1. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга – «АзбукаАттикус», 1938 — (Азбука-Классика. Non-Fiction) –ISBN 978-5-389-16525-0 – Текст : непосредственный
2. Eber R. Video games can never be art – Текст : электронный // rogerebert.com. 2010. – URL: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> (дата обращения: 07.03.2021)
3. Краткий философский словарь / Алексеев А. П. (ред); Москва : Проспект, 1999. – 396 с. – ISBN 5-8369-0046-9 – Текст : непосредственный
4. Morgan M. Every Time Hideo Kojima Predicted The Future – Текст : электронный // looper.com. 2020. – URL: <https://www.looper.com/197648/every-time-hideo-kojima-predicted-the-future/> (дата обращения: 07.03.2021)