

УДК 316.32:7

ВИДЕОИГРЫ КАК ИСКУССТВО**А. Д. РЫМАШЕВСКИЙ***(Представлено: канд. ист. наук, доц. О. Г. КОРДЮКЕВИЧ)*

В статье рассмотрен феномен видеоигр в современном обществе. Видеоигровая индустрия была изучена в контексте искусства с различных точек зрения. На конкретном примере показано, что видеоигры могут рассматриваться как один из видов искусства. Был сделан вывод о позиции видеоигр в современной культурной среде.

На сегодняшний день видеоигры становятся неотъемлемой частью нашей жизни. Для кого-то это хобби, способ развлечения и социализации, а может быть и работа. О том, что игры уже давно перестали быть нишевым видом деятельности свидетельствуют и результаты недавних исследований. Так, в 2018 г. аналитическое агентство, занимающееся маркетинговыми исследованиями в области компьютерных игр, киберспорта и мобильных приложений «NewZoo» подсчитало количество активных геймеров в 28-ми странах, и по их результатам выяснилось, что сейчас в мире насчитывается не менее 2,3 миллиарда игроков. При чем более 1,1 миллиарда так или иначе тратит средства на видеоигры. Что примечательно, доходы рынка игровых приложений также выросли на 13,3% и составили сумму около 137,9 миллиарда долларов, что является очень крупной суммой даже по меркам таких устоявшихся индустрий как кинематограф [5].

Однако при крайне высокой прибыльности индустрии видеоигр, вопрос о том, являются ли игры искусством или всё же объектом деятельности экономических субъектов, остаётся весьма острым и дискуссионным и требует детального рассмотрения.

Начать анализ стоит с самого понятия «искусство» и что под ним понимается. Если обратиться к толковому словарю советского лингвиста и лексикографа С. И. Ожегова, то мы выясним, что искусство трактуется как творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах или же, как умение, мастерство, знание дела [2, с. 615]. Примерно такое же определение дает и Большой толковый словарь русского языка, только при этом добавляя, что искусство может пониматься как отрасль творческой художественной деятельности [3, с. 400].

Если соотносить видеоигры с данными определениями, то станет понятно, что они являются искусством, так как по аналогии с фильмами представляют собой творческое отражение действительности режиссеров и сценаристов, а также художников, дизайнеров и других специалистов, причастных к созданию игры.

Но если взглянуть на это с другой стороны, то искусство не ставит перед собой цель извлечь прибыль, в то время как многие игровые проекты для доступа к ним требуют немалых финансовых затрат, а их созданием занимаются крупнейшие в мире корпорации с годовыми прибылями в несколько миллиардов долларов. Если мы обратим свой взгляд на создание игр с точки зрения технологий, то можем прийти к выводу, что создание игровых продуктов является крайне дорогим и длительным процессом, который требует не только творческой инициативы и энтузиазма, но и огромных денежных средств, а также наличия передовых технологий и многочисленного штата сотрудников.

Немаловажным аргументом в защиту видеоигр как искусства также являются и формы развития и функционирования игровой индустрии, которая по аналогии с кинематографом и литературой является крупной площадкой для дискуссий и обмена мнениями касательно того или иного продукта. В сфере видеоигр также присутствуют критики, рецензенты и журналисты, которые оценивают произведения с точки зрения художественной и технологической составляющей. Видеоигры в такой же степени, как и книги или кино, могут отражать позицию автора, какую-либо идею, мысль, передавать чувства и эмоции, но разница состоит в способах подачи объекта и его изображения. Привычные нам виды искусства, такие как рисование, валяние, кинематограф, литература используют холст, бумагу, действия реальных людей или подручные средства, в то время как видеоигры используют программный код и являются отражением той эпохи, в которую они возникли. В контексте времени игровая индустрия является одной из самых молодых и перспективных. Первая игра на компьютере появились еще в 40-е гг. XX вв. и представляла собой возможность переменного переключения лампочек, а сегодня эта гигантская индустрия, которая при наличии определённых технологических средств может даже эмулировать реальность.

При постановке таких вопросов стоит внимательно изучить мнения экспертов, которые значительно разнятся и к прийти к однозначному ответу о том, являются ли видеоигры искусством или нет. Сделать это крайне сложно.

Если обратиться к словам одного из известнейших в XX в. американского кинокритика Роджера Эберта, то можно будет выяснить, что он не считал игры искусством, полагая, что концепт, когда игрок может самостоятельно принимать какие-либо решения противоречит уже привычным видам искусства, где мы только можем наблюдать за уже сформированным сюжетом или позицией. При этом Эберт добавил, что книги и фильмы лучше видеоигр, т.к. в его время нету ни одной игры, которая могла бы сравниться с произведениями выдающихся классиков литературы или кинематографа на подобие А. Куросавы, В. Набокова, В. Гюго или же Ч. Диккенсона. Но Роджер Эберт допускал, что он может быть не прав, подкрепляя свою позицию тем, что он почти не играет в игры. В одном из своих блогов в интернете, общаясь с пользователями, он сообщил, что его цитата, посвящённая видеоиграм, относится только к сегодняшнему дню и в будущем они могут стать искусством, хотя пока он считает это аксиомой и прочно в это верит [1].

Тут стоит подчеркнуть, что позиция Эберта по играм пусть и является взвешенной и вполне логичной, но всё-таки субъективной, и даже сам критик это понимал, заявляя, что при оценивании художественных произведений у него есть свои правила и стандарты, которых он придерживается. Для игр – это одни, для фильмов – другие и каждый сам вправе решать, какой инструментарий ему для анализа использовать. Также Эберт не учёл, что интерактивность по своей сути и является главной особенностью видеоигр, позволяя игроку самому сформировать сюжет, определить ход его развития, характер персонажей под стать ему самому, их взаимоотношения и мотивацию. Интерактивность позволяет создать своеобразное отражение эмоционального состояния и внутренних чувств игрока, она позволяет ему гораздо глубже погрузиться в тот или иной образ, задуманный автором игры.

Для конкретного примера хорошо подойдет эксклюзивная игра для обладателей приставок Playstation 3 – «The Last Of Us», разработанная американской студией Naughty Dog и выпущенная в 2013 г. Игра получила преимущественно положительные отзывы, а также несколько раз удостоилась звания «Игра года» по версии многих издательств и академий. Так, например, одна из крупнейших некоммерческих организаций «The British Academy of Film and Television Arts (BAFTA)», а также многие другие, включая «Academy of Interactive Arts & Sciences», «Game Developer Choice Awards», «National Academy of Video Game Trade Reviewers», «SXSW Gaming Awards», «Game Informer» объявили игру лучшей в 2013 году [4].

Не остались в стороне и оценки покупателей и обычных пользователей, которые редко опускались ниже 9 баллов, а средняя оценка пользователей по данным одного из крупнейших сайтов, собирающих отзывы и рецензии Metacritic, составила 9.1, что говорит о безусловном успехе игры [6].

Такие высокие оценки связаны по большей части с художественной составляющей игры, глубоко проработанным миром и непередаваемой атмосферой постапокалипсиса, которую авторы раскрывают на протяжении всей игры. Ещё одним немаловажным аспектом «The Last Of Us» является её лишь частичная интерактивность, что вызывает вполне понятные ассоциации с кинематографом, что как раз и отмечают рецензенты, заметив очевидные сходства с уже ставшими культовыми картинами «Я – Легенда», «Мировая война Z», «Рассвет мертвецов», которые также раскрывают тематику пост-апокалипсиса. Здесь стоит вернуться к словам Роджера Эберта о том, что происходящее в художественных произведениях должно контролироваться автором. Повествование в «The Last Of Us» носит исключительно линейный характер и не предполагает никакого изменения. Характеры персонажей в произведении раскрыты полностью и на протяжении всего хронометража игрок своими глазами будет наблюдать становление и развитие главных героев как личностей с последующим их преобразованием в людей, которые испытали на себе все ужасы и опасности постапокалиптического мира, наполненного не только заражёнными вирусом людьми, утратившими остатки разума в последствии инфицирования, но и бандами мародеров, сражающимися между собой за последние ресурсы, а также с результатом падения правительственных и государственных структур.

Огромное количество времени и сил ушло у разработчиков и на создание окружения и проработку деталей постапокалиптической Америки. По словам самих разработчиков, каждый дом и каждая локация в мире «The Last of Us» имеет свою историю и уникальные особенности, которые игрок может изучить при детальном прохождении. То же самое повторяют и критики утверждая, что события игры воссозданы крайне реалистично, а окружение игры достоверно отображает картину постапокалиптического мира – начиная от растительности и заканчивая видом серых мрачных городов. Правдивость происходящего подкрепляется и сбором предметов, которые должны прийти на помощь игроку в разгадке тайны о том, что же случилось на той или иной локации. Это могут быть диктофоны, записки и письма [7].

Положительные отзывы об игре касались не только персонажей, окружения, тщательно проработанных деталей, но и целей, которые перед собой ставит произведение. В «The Last of Us» раскрываются привычные для человека ценности: дружба, семья, честность, а также проблема моральных выборов в условиях разрушенной человеческой цивилизации и взаимоотношений между поколениями.

Резюмируя всё вышесказанное, можно сделать вывод, что процесс создания видеоигр и сами видеоигры могут пониматься как искусство: они воспринимаются и оцениваются таким же образом, как и фильмы; они являются отражением художественной действительности и требуют высокого уровня знаний и умений в обращении с новейшими цифровыми технологиями. Видеоигры придают переосмысление уже сложившимся формам искусства, и включают в себя элементы кинематографа, изобразительного искусства, литературы, музыки и т.д. Видеоигры являются отражением той эпохи, в которой находится человек, служат демонстрацией технологических достижений человечества и как, например, кинематограф в своё время, находятся в самом начале пути своего развития.

ЛИТЕРАТУРА

1. Видеоигры никогда не станут искусством. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://aushestov.ru>. – Дата доступа: 01.05.2020.
2. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов. – М. : Оникс, 2011. – 2314 с.
3. Кузнецов, С. Большой толковый словарь русского языка / С. Кузнецов. – СПб. : Норинт, 1998. – 1534 с.
4. List of Game of the Year. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Game_of_the_Year_awards. – Дата доступа: 07.04.2020.
5. Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>. – Дата доступа: 16.04.2020.
6. The Last Of Us Remastered for PlayStation 4 Reviews. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-remastered>. – Дата доступа: 16.04.2020.
7. The Last Of Us – IGN [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ign.com/articles/2013/06/05/the-last-of-us-review>. – Дата доступа: 05.05.2020.