Александр С. Ветушинский
МГУ им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия

Исследование игровых пространств: встреча гейм-дизайна и архитектуры

Рецензия на книгу: Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser

doi: 10.22394/2074-0492-2017-1-258-275

Введение

С момента выхода рецензируемого сборника прошло 10 лет. Несмотря на это, Space. Time. Play (далее — *STP*) до сих пор остается наиболее значимой работой, написанной на стыке исследований видеоигр, урбанистики и теории архитектуры. В этом смысле каждый, кто сегодня возьмется за изучение видеоигровых пространств как в чисто формальном, так и в содержательном ключе, будет вынужден с этой книгой работать. Учитывая же, что на русском языке каких бы то ни было глубоких исследований по теме практически нет[2], поднятые в книге вопросы едва ли могут рассматриваться как привычные для русскоязычных читателей.

Ветушинский Александр Сергеевич — младший научный сотрудник кафедры онтологии и теории познания философского факультета МГУ, сотрудник Московского центра исследований видеоигр. Научные интересы: история и теория видеоигр, история и теория материализма, современная спекулятивная философия. E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com
Alexander Vetushinskiy — junior research fellow, Faculty of Philosophy, Lomonosov State University, member of Moscow Game Center. Research Interests: history and theory of video games, history and theory of materialism, contemporary speculative philosophy. E-mail: a.vetushinskiy@gmail.com
Текст подготовлен в рамках поддержанного РФ ФИ научного проекта №16-33-01069.
В качестве примеров таких исследований можно назвать разве что инициированное нами и продолжающееся по настоящее время исследование по визуальным генеалогиям видеоигр (опубликованы лишь предваритель-

Таким образом, рецензия ставит перед собой двоякую задачу: с одной стороны, ввести в контекст исследований видеоигровые пространства в целом, с другой — дать оценку работе авторов рассматриваемой книги. К слову, их более 170 человек. Причем это не только исследователи видеоигр и цифровой культуры, но также геймдизайнеры, художники, урбанисты, теоретики архитектуры и архитекторы. Среди прочих здесь Лев Манович, Ян Богост, Ник Монфорт, Йеспер Юл, Эспен Арсет, Джейн Макгонигал и Генри Дженкинс. Уже один этот перечень вынуждает присмотреться к *STP* самым пристальным образом.

Пространство, архитектура, урбанизм

Как утверждают редакторы-составители (двое из них — архитекторы, третий — геймдизайнер), задача, которая стояла перед ними, заключалась в попытке дать ответ на два принципиальных вопроса: зачем архитекторам видеоигры, а геймдизайнерам — архитектура? Общая идея базируется на том, что если архитектура — это работа по организации пространства, то геймдизайнеры также в некотором смысле архитекторы. Причем не только когда создают внутриигровые площадки или здания, но и когда просто продумывают устройство локаций или уровней (даже если уровень, согласно истории, разворачивается, например, в лесном массиве). То же и с архитекторами: если они хотят, чтобы определенным образом организованное пространство было комфортным и доступным в плане навигации и восприятия для тех, кто его будет затем обживать, они должны заранее включить этих предполагаемых субъектов в качестве основы для своего проекта, так как именно от их особенностей все и будет выстраиваться.

Об этом постоянно помнит геймдизайнер. И действительно, игровое пространство задается особенностями игровых объектов. Если персонаж такого-то роста, его прыжок позволяет ему достичь такой-то высоты, а нагибаясь, он складывается ровно вдвое, то все объекты игрового мира будут строиться относительно именно этих параметров. Например, в мире, где персонажи высоко прыгают (тем более могут отскакивать от воздуха, совершая двойной прыжок), мосты вообще оказываются не нужны. Таким образом, архитектура и геймдизайн действительно имеют точки схождения, а раз

ные результаты [Ветушинский, 2016]), а также пока еще не опубликованное исследование, посвященное истории камеры от первого лица, которое провел сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (СПбГУ) Андрей Муждаба.

так, то почему бы не посмотреть на них в связке, а не в отрыве друг от друга?

Редакторы принципиально не ставили перед собой задачи ответить на все вопросы, которые будут поставлены в книге. Они прямо указали, что их работа посвящена вопросам, а не ответам на них. Встреча геймдизайна, архитектуры и урбанистики — это задача, а не описание того, что уже произошло. В любом случае в той мере, в какой видеоигры — это синоним видеоигровых пространств, они связаны с архитектурой, а архитектура не только может быть рассмотрена как игра[1], но также создает пространство, которое и само может стать (и становится) площадкой для разного рода игр. Именно такую роль сегодня все чаще играет город. Ведь это не только определенный тип освоения пространства, не только особое пространство, но и пространство, в котором может быть реализовано (и реализуется) множество современных игр (как по ту, так и по эту сторону экрана).

Чтобы понять замысел создателей книги, достаточно кратко остановиться на смысловых и тематических блоках, из которых она состоит. Таких блоков пять.

Первый посвящен связи и отношению видеоигр и архитектуры в целом. Именно здесь затрагивается история видеоигровых пространств, разбираются особенности видеоигровой физики, рассматривается эволюция и развитие игровых контроллеров, а также то, как игровое пространство задается при помощи звука. Эти классические темы связаны с пространством в видеоиграх, с которых, как правило, и начинаются исследования видеоигровых пространств.

Второй блок посвящен цифровым (а также оцифрованным) городам. Здесь поднимаются вопросы, касающиеся технологий погружения в видеоигровые миры, анализируется специфика создания миров в многопользовательских играх, рассматривается особенность нарративных пространств в видеоиграх в их связи с парками аттракционов[2], а также подробно разбирается серия игр *SimCity*, без которой невозможно представить разговор о городах в видеоиграх.

Третий блок посвящен уже нашему, реальному пространству, которое само становится площадкой для новых игр. В первую очередь речь идет о так называемых первазивных и иммерсивных играх, то есть играх, которые сами реализуются по эту сторону экрана, в реальности делая бессмысленным противопоставление реального

1 Речь ведь не про «слепую» организацию пространства, по наитию, но про организацию в соответствии с некоторым набором принципов и правил.

2 Чьи технологии и приемы действительно легли в основу способа рассказывания историй через окружение (так называемый *environmental storytelling*).

и виртуального [Салин, 2015]. Общая идея здесь заключается в том, что вообще любое (а не только какое-то особое) пространство может быть рассмотрено как пространство игры. Ведь дело не в том, как расположены окружающие объекты, но в том, как человек их воспринимает и какое отношение относительно них выстраивает. Именно поэтому в этом блоке затрагивается потенциал технологий дополненной реальности. Смысл не в том, чтобы уйти из реального мира в иные виртуальные миры, а в том, чтобы преобразить тот самый мир, в котором мы живем.

Четвертый блок посвящен программному обеспечению (в том числе игровому), которым уже пользуются архитекторы или же которым, по мнению авторов, им бы стоило начать пользоваться, чтобы лучше понимать, на что действительно способна архитектура. Иными словами, речь идет об игровых приемах и интерфейсах, которые могут оказаться полезными архитекторам в их профессиональной деятельности.

Наконец, пятый блок посвящен будущему игровых (и не только) пространств. Видеоигры, занимая особое место в современной культуре, не могут не начать влиять на то, как люди воспринимают самих себя, друг друга и мир, в котором живут. Видеоигры уже трансформируют наши повседневные практики. Так, в этом разделе специально рассматривается современный способ ведения войны, все больше напоминающий компьютерные игры, анализируются видеоигровые способы картографирования и роль карт в видеоиграх. Специально отмечается, что видеоигры вполне могут взять на себя роль критики в отношении современного порядка, что, правда, не означает, что эти попытки обязательно увенчаются успехом[1].

Таким образом, *STP* предлагает читателям следующим образом картографировать возможные исследовательские траектории. Во-первых, пространство в видеоиграх следует изучать в качестве самостоятельного исследовательского объекта (это то пространство, которое производится самой игрой, как по ту сторону экрана, так и по эту). Во-вторых, следует изучать, как в видеоиграх оказываются репрезентированы самые разные реальные пространства (например, города). В-третьих, как видеоигры и практики, с ними связанные, изменяют и трансформируют реальные пространства, изначально не созданные для видеоигр[2]. В-четвертых, нельзя игнорировать то программное обеспечение, при помощи которого се-

1 Здесь авторы обращают внимание на «Монополию», которая изначально создавалась не для того, чтобы сыграть в монополиста, а для того, чтобы показать, насколько монополия — зло.

2 В отличие от первой возможности здесь речь идет именно о реальности, преображенной игрой, а не о пространстве игры, пускай и разворачиваю-

годня создаются как виртуальные, так и реальные пространства. Наконец, в-пятых, всегда следует думать, чем это все может закончиться, то есть на что еще способны видеоигры и какими могут быть окружающие нас пространства, если видеоигры, урбанистика и архитектура начнут работать сообща.

Резюмируя, следует в очередной раз отметить всеохватность и мультиформатность *STP*. Сами тексты, представленные в книге, различны по формату — это не только исследовательские и публицистические статьи, интервью, но также рецензии. Причем не только на знаковые, но и на фильмы и литературные произведения («Нейромант», «13-й этаж», «Экзистенция», «Шоу Трумена» и другие).

Почему пространство?

В случае видеоигр пространство играет куда более существенную роль, нежели время. Даже магический круг, о котором говорил еще Хейзинга [2011], свидетельствовал именно об этом: игра разворачивается «где-то», «внутри круга», а то, что снаружи, для игры уже несущественно. И хотя у любой игры есть начало и конец (во времени), даже они подчинены пространству: игра начинается с вхождения в круг и заканчивается выходом из него. При этом пространство игры — это не просто физическое пространство, в котором она разворачивается (комната, природный ландшафт, городская среда). Игра преображает физическое пространство. И хотя для стороннего наблюдателя ничего не меняется, для тех, кто внутри, это уже другое пространство — пространство, преображенное правилами и условностями игры.

Именно поэтому, говоря об игре (в смысле *game*), невозможно не говорить о пространстве. Более того, игра — это и есть игровое пространство, то есть пространство, заданное игровыми объектами в их отношении друг к другу, что в свою очередь регламентируется правилами. В этом смысле правила игры задают отношения между объектами, а отношения между объектами задают игровое пространство. Поэтому нет и не может быть пространства игры вообще. Пространство игры — это всегда какое-то конкретное игровое пространство (или, что то же самое, пространство какой-то конкретной игры).

Для примера возьмем культовую игру *Pong* (1972) (рис. 1).

щейся в реальности; иными словами, первая возможность еще верит в магический круг, третья — уже нет

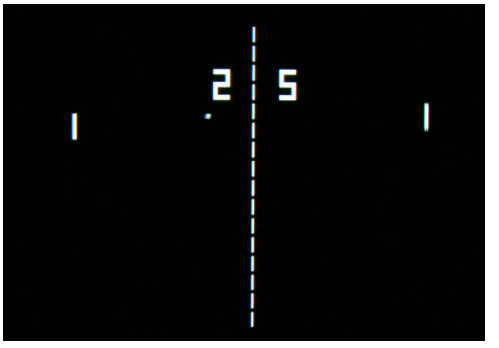


Рис. 1. Pong (Atari, 1972)

Это соревновательная игра, в которой одновременно участвуют два человека. Игровое поле показано сверху, один игрок находится справа от экрана, второй — слева (рис. 2).

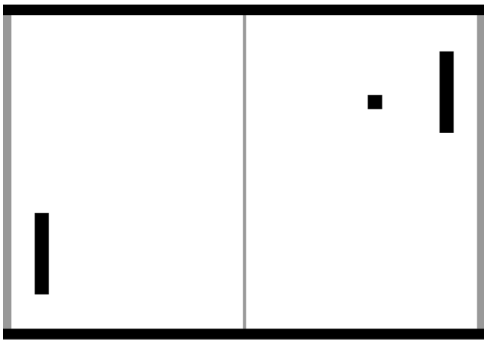


Рис. 2. Игровое поле игры Pong. Pong game space

Пространство между ними визуально разделено на две равные части пунктирной линией (внутриигровой аналог теннисной сетки). И хотя часто можно слышать, что игроки в *Pong* управляют ракетками, на деле это не так. Название *Pong* (отсылающее к настольному теннису) не случайно: ведь геймер как бы управляет «телом игрока» в настольный теннис, а не его ракеткой. Так, прямоугольник, которым управляет игрок, может двигаться только вниз-вверх по прямой линии, как и тело игрока в настольный теннис, условно говоря, перемещается по линии относительно стола. Кроме того, в игре оказалась реализована и другая принципиальная для настольного тенниса особенность — шарик отскакивает от игровой поверхности, в случае с Pong — от стен вверху и внизу (на рис. 2 они отмечены черным цветом).

Pong не предлагает новой версии настольного тенниса (со стенами по правую и левую стороны от игроков), он трансформирует по-

верхность стола так, что он обретает материальность лишь в определенных точках (что и позволило автору игры Элу Алкорну создать ощущение глубины в условиях двумерной плоскости). Таким образом, пространство *Pong* ограничивается твердой поверхностью сверху и снизу, а также пустотой слева и справа (в обоих случаях это границы игрового пространства, просто за какие-то границы — сверху и снизу — выйти просто невозможно, а за какие-то — справа и слева — без проблем; правда, это рассматривается как проигрыш). Само же игровое пространство задается расстоянием между двумя прямоугольными объектами, двигающимися параллельно друг другу. Оно становится в подлинном смысле игровым только за счет шарика, способного в отличие от управляемых игроками «теннисистов» (прямоугольников) это игровое пространство пересекать.

Пример с *Pong* показателен, так как эта видеоигра в свое время воспринималась как игра «по умолчанию», то есть была своего рода синонимом видеоигры как таковой. Буквально за год клоны *Pong*, основанные на ее механике, заполонили не только американский рынок, но и проникли в Европу и Японию [Донован, 2014]. Учитывая, как развивался геймдизайн в дальнейшем, не будет преувеличением сказать, что *Pong* (как и, видимо, сам настольный теннис) — это своего рода нулевая степень соревновательной игры. Остальные игры могут быть выведены из нее путем усложнения игровой механики. Чтобы превратить настольный теннис в футбол, достаточно изменить размер «пустоты», через которую шарик может выйти за пределы игрового пространства, тем самым воспроизведя футбольные ворота (рис. 3).

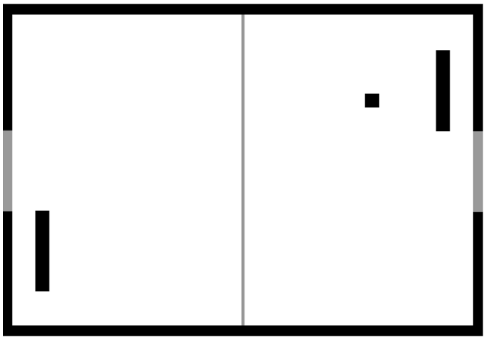


Рис. 3. Футбольная игра на механике Pong.
Soccer based on Pong mechanics

Чтобы сделать хоккей, нужно перенести сами ворота так, чтобы шайба могла отскакивать от границ игрового поля не только сверху/снизу, но и за воротами, как в настоящем хоккее (рис. 4).

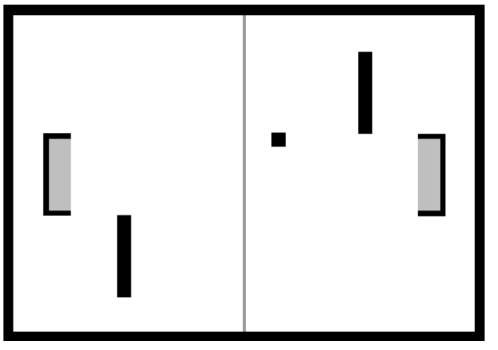


Рис. 4. Хоккейная игра на механике Pong.
Hockey based on Pong mechanics

Достаточно просто поменять один элемент или иначе выстроить отношения между элементами, и мы получим новую игру.

Итак, видеоигры задаются пространством и сами его задают. Время же, хотя и присутствует в любой видеоигре, присутствует в ней, как правило, на стороне *play*, а не *game* (что и делает его, условно говоря, вторичным). Время задается как то, что присуще субъекту (игроку), а не объекту (миру игры) самому по себе. Время игры — это время игрока, а не параметр игрового мира[1]. И хотя это и не означает, что время не играет принципиальной роли в изучении видеоигр[2], тем не менее важно понимать, что если игра (в смысле *game*) может быть рассмотрена и задана через пространство, то игра (в смысле *play*) может быть рассмотрена в качестве практик опространствления, то есть практик изучения и освоения игрового пространства.

Ультракороткая история внутриигрового пространства

Главными предшественниками современных видеоигр можно считать настольные игры. Компьютерные игры начинаются с проекта по алгоритмизации шахмат. Первая домашняя игровая консоль Magnavox Odyssey (1972) еще находится на стыке между старыми аналоговыми и новыми цифровыми играми (в комплекте с приставкой шли фишки, карты, а также полупрозрачные наклейки на телевизор, являющиеся своего рода аналоговой заменой цифровой графики). Аркадные автоматы генетически восходят к более

1 Исключения, конечно, есть, но они крайне редки. Самым интересным среди них является игра *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000).

2 Время играет особую роль везде, где речь идет об опыте игрока.

ранним игровым автоматам, таким как кикер, аэрохоккей, а также пинбол, который и сам генетически восходит к игре под названием багатель, одной из разновидностей бильярда. Даже нарративные особенности видеоигр также имеют свой исток в настольных играх. Для этого достаточно обратить внимание на устройство нарратива в *The Game of Life* (1860), *Game of the Telegraph Boy* (1888) или *«Монополии»* (1935).

Наиболее фундаментальное изменение, связанное с появлением видеоигр, естественным образом отсылает к послевоенному прорыву в технологиях, главным образом компьютерных и телевизионных. У игр появился новый посредник. И если раньше игра разворачивалась на столе, за которым сидели игроки, собственноручно перекладывая игровые объекты, то теперь игра стала разворачиваться при помощи новой техники. В руках появлялся контроллер, а гудящее игровое устройство позволяло проецировать игровые события на экран телевизора. И если раньше игроки представляли игру «в голове», то теперь саму функцию представления начал брать на себя телевизор (а затем и монитор).

Нет ничего удивительного в том, что пространство первых игр, как правило, было идентично пространству экрана. В первых играх не было мира, был только экран, и границы телевизора были одновременно границами игрового пространства (см. *Pong*). Однако кроме игр с четко заданными границами были и игры, лишенные границ. Например, в *Asteroids* (1979) или *Pac-Man* (1980) игрок мог пройти границу экрана и выйти с противоположной стороны. В этом плане хотя пространство игры и совпадало с пространством телеэкрана, сам экран превращался в своего рода абстракцию, подобную географическому атласу, изображающему шарообразную планету в плоской проекции.

Следующая важная веха в развитии видеоигрового пространства — появление видеоигровых миров. Принято считать, что это произошло в 1979 г., когда вышла игра *Adventure* (1979) для Atari 2600. Это первая игра, где при выходе за границы экрана открывался новый игровой экран. Тождество игрового пространства и телеэкрана отменялось, и пространство игры радикально увеличилось. То, что видит игрок на экране, стало лишь частью мира игры, доступного для исследования. Важно отметить, что сама *Adventure* (как и многие другие консольные игры того периода) была адаптацией уже существующей игры. Но если обычно на консоли портировали аркадные хиты, то *Adventure* родилась как порт компьютерной текстовой игры с одноименным названием. Любопытно, что идея новых экранов родилась у Уоррена Робинетта (создателя игры) как попытка воспроизвести ситуацию неизвестности, в которой оказывается игрок, переходя из одной «текстовой» комнаты в другую. Отсюда —

идея множества изолированных экранов, когда сам по себе экран не дает практически никакой информации относительно того, что ждет игрока на других экранах. Это обстоятельство значимо в том числе потому, что позволяет увидеть — даже нарратив в видеоиграх задается через пространство. Играть в текстовые игры означает пробираться сквозь текст, выстраивая оптимальные маршруты и траектории[1].

Появление игровых миров, независимых от границ экрана, открыло целую серию новых пространственных возможностей. Это и горизонтальные игры по типу *Pitfall!* (1982), и вертикальные по типу *Haunted Mansion* (1981), ну и, конечно, игры, позволяющие вслед за самой *Adventure* двигаться во всех четырех направлениях, например, *The Legend of Zelda* (1986) или *Metal Gear* (1987). Дальнейшее развитие игрового пространства связано с реализацией становления, движения и глубины. Персонаж уже не должен был идти от одного экрана к другому, но само игровое пространство начинало двигаться вместе с ним. Именно этим знаменита игра *Super Mario Bros.* (1986). Кроме того, имитация движения позволила создавать иллюзию трехмерного пространства, как в гоночном симуляторе от первого лица *Night Driver* (1976). Однако с целью достижения эффекта движущихся объемных тел инженеры и разработчики обращались к технологии векторной графики, которая на тот момент казалась особенно перспективной. В частности, *Lunar Lander* (1979), *Battezone* (1980) и *Tempest* (1981), которым удавалось имитировать трехмерные миры, используя лишь линии и точки. Наследие векторной графики можно видеть и в *Elite* (1984), одной из первых игр с полноценным открытым миром.

Однако по мере совершенствования технических возможностей игровых систем более востребованной оказалась пиксельная имитация объемных изображений[2], как это было в *Q*bert* (1982). Так начинается новая страница в истории видеоигровых пространств, связанная с появлением игр с изометрическим построением изображения, как, например, *Zaxxon* (1982), *Populous* (1989) или *SimCity 2000* (1993). Это своего рода объемное изображение, полностью созданное в 2D. Плоский игровой мир представал уже не как видимый сбоку или сверху, но как объемный мир, наблюдаемый с идеальной

1 Это утверждение остается верным и сегодня. Те же «симуляторы ходьбы», несмотря на красочную графику и камеру от первого лица, представляют собой скорее путешествие по блокам текста.

2 Это было связано в том числе с тем, что векторная графика не позволяла спрятать линии, которые игрок не должен был бы видеть. То есть игрок смотрел на объект спереди, но видел также те линии, которые видел бы, если смотрел на него сзади.

(в математическом смысле) точки обзора. Поэтому неудивительно, что один из основных жанров для такого типа пространств — «симулятор бога».

Главный же прорыв с точки зрения развития игровых пространств совершен вместе с открытием полноценного 3D. Это произошло вместе с выходом игры *Quake* (1996), хотя такие игры, как *Myst* (1993) или *DOOM* (1993), тоже шли в этом направлении. Появление полноценного 3D привело к переосмыслению управления игровым миром и персонажем. В играх от первого лица уже недостаточно было управлять только персонажем (его телом), который мог идти вперед, назад, влево или вправо. Вместе с управлением персонажем игрок теперь должен был отдельно контролировать еще и его глаза (на компьютере это делалось при помощи мыши, а на консолях — при помощи дополнительного стика, впервые представленного на геймпаде Nintendo 64, а затем популяризированного в технологии Dual Shock от Sony). В случае же игр от третьего лица ситуация оказывалась еще интереснее, так как теперь игрок должен был управлять не только телом персонажа, но и отдельно камерой, которая как бы снимала все происходящее. В первом полноценном платформере в 3D *Super Mario 64* (1996) камера вообще вводится как отдельный персонаж: игрок, с одной стороны, управляет Марио, а с другой — персонажем по имени Лакиту, который летает на облачке и, держа в руках камеру, снимает все, что происходит с героем.

Прорыв, который совершается в 3D-играх, крайне важен: играть в видеоигры теперь означает играть не только за персонажа, но и за пространство, которое открывается ему. В первых играх, где пространство игры совпадало с пространством телеэкрана, вся динамика фокусировалась на персонаже. На смену им пришли игры, где персонаж и пространство могли двигаться одновременно: персонаж движется в какую-то сторону и все, что его окружает, движется вместе с ним. Однако во всех двумерных играх базовым остается взгляд стороннего наблюдателя сверху, сбоку, с идеальной точки обзора. Иными словами, мы видим игровой мир не так, как персонажи, его населяющие. Для нас их мир остается своего рода картой, схемой, абстрактной моделью, но не самим миром, который можно было бы обживать и изучать, будучи внутри, а не снаружи него. И только трехмерные игры совершили этот переход, позволяя нам посмотреть на мир глазами его обитателей.

Поэтому нет ничего удивительного, что, говоря о видеоиграх в их связи с архитектурой и урбанистикой, говорят, как правило, именно о трехмерных играх. И хотя городские симуляторы типа *SimCity* (1989) возникли еще в 2D, это были игры, рассказывающие о том, как работает город, а не о том, как он воспринимается «изнутри». Конечно, образовательный потенциал *SimCity* бессмысленно

ставить под вопрос[1], однако возможность самому оказаться в Восторге или Лос-Сантосе (города из игр *BioShock* (2007) и *GTA V* (2013) соответственно) и самостоятельно, в своем темпе изучать каждый их закоулок, оказывается поистине прорывной. И действительно, если речь идет об архитектурном проекте, то зрителю, как правило, предлагают взглянуть на этот проект «на бумаге» (в срезе и с учетом всех основных ракурсов), иногда создают специальный уменьшенный макет.

В какой-то степени это делает зрителя «богом»: он занимает идеальную точку обзора и вместе с тем оказывается исключен из мира, по отношению к которому он всегда находится «слишком» вовне. Это ограничение схожим образом было преодолено вместе с изобретением кинематографа. Он не только показал возможные города и здания в динамике, но также преодолел ограничения масштаба. Кино способно показать город не только таким, каким его видит бог, но и таким, каким его видит обычный житель, не говоря уже о том, что иногда он позволяет взглянуть на город совсем уж нечеловеческими «глазами» (город для насекомых или чудовищ, а также город как сеть канализаций или сеть сплетенных проводов). При этом главное, что делает возможным кино, — это перемещение и переключение между различными планами и точками зрений.

Можно начать с высоты птичьего полета, а затем настолько приблизить то или иное здание, что станет видно, что происходит внутри. Однако, несмотря на все достижения, зритель здесь все еще пассивен. Это не он проходит этот маршрут, он только смотрит на то, что было пройдено до него и, возможно, ради него. Видеоигры идут еще дальше. Они позволяют самому стать камерой внутри игрового мира. В этом смысле видеоигры дают новые возможности для архитекторов и урбанистов. Причем не только потому, что там можно много чего создать (в том числе такого, что порывает со всяким здравым смыслом и не нуждается ни в каком воплощении по эту сторону экрана). Можно многое выяснить о человеке, его восприятии пространства, формировании ментальных карт, практиках обживания и присвоения новых территорий, а также какие именно и почему пространственные решения находят позитивный (а также негативный) отклик у человека.

1 Игру часто использовали в образовательных целях, а преподаватель социологии из Принстонского университета Пол Старр как-то заявил, что *SimCity* дает куда более точное представление о городском планировании, нежели любая книга, посвященная этой теме.

Теория видеоигровых пространств Майкла Нитше

До сих пор мы говорили исключительно о внутриигровых пространствах. Однако пространства видеоигр и пространства *в* видеоиграх — это не синонимы. Как описывать пространство таких игр, как *Guitar Hero* (2005), или игр, вышедших на консоли Nintendo Wii? Какое пространство там будет внутриигровым, учитывая, что тело игрока само является частью игрового пространства, более того, сама игра разворачивается не только по ту сторону экрана, как это бывает обычно, но и по эту сторону от него? Конечно, можно заявить, что такие игры (наряду с геолокационными играми или играми в альтернативной реальности, так называемыми ARG) как раз и ломают «четвертую стену», уничтожая границу между внутриигровым и внеигровым, но дело в другом: игрок и его пространство всегда являются (и всегда являлись) частью пространства видеоигр. В книге «Видеоигровые пространства» [Nitsche, 2008] Майкл Нитше (один из авторов *STP*) выделил пять способов разговора о видеоигровых пространствах.

Во-первых, это пространство видеоигр, как оно задается гейм-дизайнером (Нитше назвал его пространством правил). Это как раз такой способ говорить о видеоигровом пространстве, который был продемонстрирован нами на примере *Pong*. Это разговор об игровых элементах и правилах, регламентирующих отношения между игровыми элементами. Это чисто формальный способ понимания игровых пространств, в рамках которого все вариации «Тетриса» (1984) становятся одной игрой, как и примерно одной и той же игрой являются современные игры типа *GTA,* например, *Sleeping Dogs* (2012) или *Mafia III* (2016).

Во-вторых, это пространство, как оно показано на экране (Нитше назвал его медиированным пространством). И действительно, тот же *Pong* можно реализовать массой различных способов: в черно-белом или цветном, в 2D или 3D, при помощи фиксированной или подвижной камеры и т. д. Такое пространство — это пространство репрезентаций. Принципиальна здесь связь видеоигр с другими визуальными медиа, по крайней мере живописью и кино.

В-третьих, это воображаемое пространство (или вымышленное, как его назвал Нитше). Пространство видеоигры, созданное гейм-дизайнером и показанное определенным образом при помощи конкретных графических приемов и средств, получает дополнительное измерение в «голове» игрока. Геймер достраивает игровое пространство, строит ментальные карты, оживляет его в своем воображении. И действительно, то же конечное игровое пространство в идеале должно выглядеть или казаться бесконечным, а линейный

коридорный шутер должен выглядеть, как если бы это был вовсе не коридор, а открытая площадка с массой возможных траекторий (пускай, лишь кажущихся).

В-четвертых, это пространство самого игрока (по Нитше, пространство игры). Это место, где игра разворачивается. Это может быть комната, городская среда, специальная арена для киберспортивных состязаний, зал игровых автоматов или компьютерный клуб. В зависимости от того, идет ли речь об игровом автомате, домашней консоли или портативном устройстве, сам тип игрового опыта (как, впрочем, и сами игры) будет различным. Игровой автомат предлагает игры, которые в принципе не могут быть длинными. Это может быть ограничение по времени (как в первых аркадных играх, когда игровая сессия длилась всего 60 с), а может быть ограничение по сложности (игра настолько сложна, что продвинуться хоть сколько-нибудь вперед всего за один жетон практически невозможно).

В любом случае игровой процесс должен быть интенсивным и емким, он не может позволить себе раскачиваться (в конце концов другие геймеры ждут свою очередь). К тому же каждый игровой автомат — это отдельная игровая машина, поэтому тип взаимодействия с игрой заранее вписан в сам корпус игрового устройства. Управление всегда подогнано под особенности той или иной конкретной игры, кнопок ровно столько, сколько нужно в игровом процессе. В случае же домашнего гейминга все принципиально иначе [Montfort, Bogost, 2009]. И дело не только в универсальных контроллерах (универсальность которых складывалась методом проб и ошибок более 10 лет), но и в пространстве, которое производят вокруг себя домашние игровые устройства.

Так, если игровые автоматы в плане пространственных практик наследовали более ранним — аналоговым — игровым автоматам (типа кикера или пинбола), то домашний гейминг возникал практически с нуля. Поскольку в 1970-е годы телевизор еще не стоял в каждой комнате, но занимал место, как правило, в гостиной, то у создателей первых домашних консолей не было иного выбора, кроме как позиционировать их в качестве развлечения для всей семьи. И действительно, так как консоль требует подключения к телевизору, изначально учитывалось, что видеоигры будут на виду у всех членов семьи. Именно поэтому в рекламе и изображались счастливые семьи, где все, а не только дети, совместно радуются новому приобретению. Учитывая же размер гостиных в США, понятно, почему провода к консолям были такими длинными. Это должно было обеспечить мобильность игрового устройства, которое должно было подстраиваться под телевизор и то место, которое он уже занимал в гостиной.

Совсем иная ситуация сложилась с японской консолью Famicom от Nintendo [Altice, 2015]. В 1980-е годы, когда создавалась консоль, значительное распространение получили домашние компьютеры. Однако компьютер — это такая вещь, которая подминала под себя другие вещи. Там, где компьютер, должен быть стол, там, где стол, должен быть стул. Но для небольших пространств типичных японских квартир такое нагромождение воспринималось как расточительство. Поэтому дизайнеры Nintendo попытались противопоставить пространству компьютера пространство своей консоли. Консоль была очень маленькой и компактной (особенно в сравнении с американскими консолями), внешне напоминала игрушку. По замыслу создателей, во время игры она должна была стоять на полу, где должен был сидеть геймер. При этом длина провода джойстика, подключенного к консоли, была всего полметра. Это не просчет дизайнеров, именно так задавалось пространство между глазами игрока и телевизором.

Наконец, в-пятых, это пространство игроков (социальное пространство, по Нитше). Ведь их статус, авторитет, возраст, гендер, внутриигровой уровень, стаж или накопленный опыт также начинают по-своему размечать игровое пространство (как внутри, если речь идет, к примеру, о многопользовательских играх, так и снаружи, если речь идет о тех же залах игровых автоматов). Ведь несмотря на то что пространство — это всегда пространство возможностей, на деле оказывается, что возможно далеко не все и не для всех в одинаковой степени[1] (о схожих вещах говорил Бурдье [2005]).

Таким образом, говоря о пространстве видеоигр, всегда нужно отдавать себе отчет в том, о каком именно пространстве идет речь. Пространство видеоигр может изучаться на разных уровнях, и ни один из которых не является фундаментальным. Главное —

1 Наиболее показательна история про так называемый фарминг, в который нередко вовлечены безработные стран третьего мира. За небольшую плату и практически без отдыха они играют в многопользовательские игры с целью прокачки персонажей и поиска ценных предметов для их дальнейшей продажи за реальные деньги (которые, как несложно догадаться, идут вовсе не фармерам). Сообщества геймеров по всему миру ведут ожесточенную борьбу с фармерами. С их точки зрения фармеры нарушают игровой баланс, захватывая территории и рассматривая игровые локации исключительно как ресурс. Геймеры (условно говоря, «коренные» игроки) воспринимают фармеров как мигрантов, которые портят устоявшийся привычный мир. Борьба с «мигрантами» ведется соответствующим способом: их ищут, на них жалуются, их банят. Иными словами, их стараются депортировать либо на свой сервер, либо вовсе в реальный мир (откуда в поисках заработка фармеры и были вынуждены уйти) [Dyer-Whiteford, de Peyter, 2009].

каждый из них открывает свои собственные исследовательские перспективы.

Книга Майкла Нитше до сих пор остается самым глубоким исследованием, посвященным видеоигровым пространствам. Однако несмотря на то что она вышла спустя год после выхода *STP*, сегодня именно она может рассматриваться как введение в *STP*, нежели наоборот. Как указывал Нитше, его книга посвящена подробному изучению пространства только в трехмерных видеоиграх. Об остальном в ней говорилось вскользь. В *STP* мы видим же совсем другой масштаб рассмотрения, открывающий принципиально иные исследовательские перспективы.

Заключение: продолжение следует

STP — это в первую очередь приглашение к новым исследованиям, и именно в таком качестве ее следует воспринимать. Редакторы также придерживались именно такого мнения. Так, спустя три года после выхода *STP*, Стеффен Вальц, один из редакторов книги, выпустил собственное исследование, посвященное игровой («людической») архитектуре [Walz, 2010]. В ней он подчеркивает, что *STP* — это одновременно и теоретический, и эмпирический фундамент, на основе которого построена его книга. Более того, Вальц идет дальше: он не только подробно разбирает отношения видеоигр и архитектуры, но и отдельно — в виде коротких эссе — анализирует целый спектр различных игровых мест, уже не связанных с видеоиграми (Вальц называет их *playces*). Это, к примеру, человеческое тело, стол, игровая доска, телевизор, стадион, улица, детская площадка, парк развлечений, казино, театр и многое другое.

Некоторые из идей, получивших развитие в книге 2010 г., Вальц — пускай и совсем мимоходом — затрагивал еще в *STP* (им написаны две рецензии на игры, а также предисловие в соавторстве). Таким образом, число исследований, которые могут родиться благодаря догадкам, прозрениям и интуициям авторов, принявших участие в сборнике, может значительно вырасти. Главное — научиться смотреть на эту тему, учитывая весь набор возможных исследовательских траекторий.

Библиография

Бурдье П. (2005) *Социология социального пространств*, М.: Алетейя.

Ветушинский А. (2016) *Генеалогия взгляда: случай спортивных видеоигр.* Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. В.В. Савчук (ред.), СПб.: Фонд развития конфликтологии: 300-314.

Донован Т. (2014) *Играй! История видеоигр*, М.: Белое яблоко.

Салин А. (2015) К *критике проекта геймификации*. Логос, 1 (103): 100-129.

Хейзинга Й. (2011) *Homo ludens. Человек играющий*, СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха.

Altice N. (2015) I Am Error. The Nintendo Family Computer. *Entertainment System Platform*, Cambridge; London: The MIT Press.

Dyer-Whiteford N., de Peyter G. (2009) *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games,* Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Montfort N., Bogost I. (2009) *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge; London: The MIT Press.

Nitsche M. (2008) *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge; London: The MIT Press.

Walz S.P. (2010) *Toward a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*, Pittsburgh: ETC Press.

References

Altice N. (2015) I Am Error. The Nintendo Family Computer. *Entertainment System Platform*, Cambridge; London: The MIT Press.

Bourdieu P. (2005) *Sociologiya social'nogo prostranstva [Sociology of the Social Space],* M.: Aletejya.

Donovan T. (2014) *Igraj! Istoriya videoigr [Replay. The History of Video Games]*, M.: Beloe yabloko.

Dyer-Whiteford N., de Peyter G. (2009) *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Salin A. (2015) K kritike proekta gejmifikacii [A Contribution to the Critique of the Gamification Project]. *Logos*, 1 (103): 100-129.

Hejzinga J. (2011) *Homo ludens. Chelovek igrayushchij [Homo Ludens, A Study of the Play Element in Culture, SPb.*: Izd-vo Ivana Limbaha.

Montfort N., Bogost I. (2009) *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge; London: The MIT Press.

Nitsche M. (2008) *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, London: The MIT Press.

Vetushinskiy A. (2016) Genealogiya vzglyada: sluchaj sportivnyh videoigr [Genealogy of the View: The Case of Sports Video Games]. *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovaniya komp'yuternyh igr.* V.V. Savchuk (ed.) SPb.: Fond razvitiya konfliktologii: 300-314.

Walz S.P. (2010) *Toward a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*, Pittsburgh: ETC Press.

Play and Games. Pittsburgh: ETC Press.

Рекомендация для цитирования/For citations:

Ветушинский А.С. (2017) Исследование игровых пространств: встреча гейм-дизайна и архитектуры. *Рецензия на книгу:* Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser. *Социология власти*, 29 (1): 258-275.

Vetushinskiy A.S. (2017). Game Space Studies: Design meets Architecture. *Review:* Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser. *Sociology of power*, 29 (1): 258-275.