

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н.П. Копцева

« ___ » _____ 2018 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 «Культурология»

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НА
МАТЕРИАЛЕ СРАВНЕНИЯ ИНДИ-ИГР С КОММЕРЧЕСКИМИ
ИГРОВЫМИ ПРОЕКТАМИ

Руководител _____ вед. науч. сотр. д-р культурологии С.В Лурье

Соруководитель _____ канд. филос. наук К.В. Резникова

Выпускник _____ К.О. Чунькина

Красноярск 2018

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Особенности развития современной игровой индустрии на материале сравнения Инди-игр с коммерческими игровыми проектами».

Нормоконтролер

А.Е. Худоногова

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Особенности развития современной игровой индустрии на материале сравнения Инди-игр с коммерческими игровыми проектами» содержит 84 страницы текстового документа и 70 использованных источников.

Цель исследования состоит в выявлении и изучении основных особенностей и тенденций в развитии современной игровой индустрии.

Данная цель предполагает следующие исследовательские задачи:

1. Рассмотреть историческое развитие видеоигр с момента их зарождения до наших дней.
2. Выявить основные методологические принципы изучения видеоигр.
3. Рассмотреть возникновение и выявить определения значений терминов «AAA» и «Инди» в рамках игровой индустрии.
4. Провести сравнительный анализ и выявить на его основе особенности развития современной игровой индустрии.

В результате проведенного исследования было рассмотрено историческое развитие видеоигр, выявлены основные методологические принципы их изучения, а также был проведен сравнительный анализ, на основании которого были выявлены основные особенности и тенденции в развитии современной игровой индустрии.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Становление и развитие феномена видеоигр, особенности его изучения в гуманитарной науке.....	11
1.1 Становление феномена видеоигр.....	11
1.1.1 Историческое развитие игровой индустрии	11
1.1.2 Раскрытие понятия «Игра»	14
1.1.3 Раскрытие понятия «Видеоигра»	16
1.2 Методология изучения видеоигр	21
2 Исследование тенденций развития двух крупнейших направлений в игровой индустрии «AAA» и «Инди»	32
2.1 Классификация видеоигр и раскрытие понятий «AAA» и «Инди» в игровой индустрии	32
2.1.1 Способы классификации видеоигр.....	32
2.1.2 Раскрытие понятия «AAA» в игровой индустрии.....	35
2.1.3 Раскрытие понятия «Инди» в игровой индустрии.....	37
2.2 Сравнительный анализ «Инди-игр» и «AAA» проектов	43
Заключение	72
Список использованных источников	79

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

Важность исследования избранной темы заключена как в ее слабой изученности, так и в колоссальных темпах развития объекта изучения. Необходимость рассмотрения видеоигр обусловлена так же и тем, что они не только могут отражать моральные и интеллектуальные ценности культуры, но и вносить определенный вклад в их улучшение и развитие.

Сегодня игровая индустрия, это не просто индустрия развлечений – это огромный механизм, влияющий на мировую экономику, образование и культуру; широкий инструментарий, который активно используют ученые, педагоги, психологи и даже политики. В ряде стран игры официально признаются частью искусства и даже выступают в качестве киберспортивных дисциплин. Видеоигры – неотъемлемая часть жизни современного человека и самое успешное медиа, превзошедшее даже кинематограф. GTA V от студии Rockstar Games, будучи выпущенной еще 2013 году, до сих пор удерживает топы продаж, являясь самым продаваемым медиа продуктом на сегодняшний день¹.

Темпы роста и распространения данного явления не позволяют игнорировать его изучение в рамках культуры, так как видеоигры – неотъемлемая часть культуры массовой. Они создают и способствуют распространению массовой коммуникации между людьми по всему миру не хуже, чем социальные сети. На сегодняшний день игроки, это не отдельная небольшая субкультура, это массовое явление. По данным ФОМ на 2017 год на территории России каждый третий гражданин играет в видеоигры, и это, несмотря на то, что Россия вступила в эпоху видеоигр намного позже ряда других крупных и развитых стран².

¹ Факты рынка видеоигр за 2017 год [Электронный ресурс] // App2Top.ru. – Режим доступа: <http://app2top.ru/industry/6-faktov-o-ry-nke-videoigr-za-god-ot-superdata-114463.html>

² Игры демиургов [Электронный ресурс] // RG.ru. – Режим доступа: <https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdij-tretij-rossiianin-igraet-v-kompiuternye-igry.html>

Изучение этого массового феномена позволит анализировать как его влияние на человека, общество, сознание, так и будущие возможности, с помощью которых мы можем посредством виртуальных миров влиять на реальный мир. С этой позиции являются значимыми и непосредственные изучения виртуальных миров. То, как они устроены и почему они устроены именно так. Особенности их развития, эволюции и зависимость взаимовлияния конструирования игрового мира, повествования и персонажей на «формат», в котором представлена та или иная видеоигра.

Степень изученности

Изучением видеоигр занимается научная область, зародившаяся в Европе, которая носит название Game Studies. Официальным годом основания научной области считается 2001-й, а среди отцов-основателей можно выделить таких исследователей, как Эспен Арсет, Гонсало Фраска и Йеспер Юл. Одним из первых заговорил о видеоиграх и их изучении именно Эспен Арсет в своей книге «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature»³. Примечательным является тот факт, что Арсен говорит в своем труде о видеоиграх как об интерактивной литературе – кибертексте, чтение которого требует от игрока дополнительных действий помимо простого прочтения. Данная монография хоть и не является целиком посвященной изучению видеоигр, но является значимой, так как именно от неё на первых порах отталкивались исследователи видеоигр.

Важно упомянуть Гонсало Фраска и его статью «Людологи тоже любят истории: заметки о споре, которого не было»⁴, содержание которой примечательно в первую очередь разрешением основного мифа Game Studies – спора людологов с нарратологами. Главной целью статьи является перечисление недоразумений, ошибок и предрассудков вокруг «спора людологов с нарратологами». Его работа позволяет четко обозначить:

³ Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997.

⁴ Фраско Г. Людологи тоже любят истории: заметки о споре, которого не было [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/>

людологи не отвергают нарратив и не стремятся изгнать его из видеоигр; обвинения людологов в радикализме в рамках спора является необоснованным и складывается из недопонимания.

Размышления Фраско продолжает еще один видный деятель Game Studies – Йеспер Юл. В своей статье «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах»⁵ он довольно подробно описывает проблему того, можно ли сопоставлять видеоигры с текстом. В конечном счете заключая, что видеоигры действительно могут иметь сходства с нарративами, но в точно таком же соотношении могут этих сходств и не иметь.

Весомый вклад в изучение видеоигр внес Ян Богост, который в своей книге «Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames»⁶ синтезировал людологический и нарратологический подходы, придя к процедурной риторике, суть которой заключается в том, что через опыт игры мы можем получать какие-то сообщения, заложенные в самих игровых процедурах. Он также выделил пять основных уровней познания в видеоиграх (допуская расширение списка) в своей статье «Видеоигры – это бардак»⁷: уровень восприятия; интерфейс; уровень функции; код; уровень платформы.

Неотъемлемой частью исследований видеоигр является геймификация – внедрение видеоигр в повседневную жизнь. Здесь стоит отметить работы Джейн Макгонигал, например, монографию «Reality is broken: why games make us better and how they can change the world»⁸, в которой ведется речь о возможности усовершенствования различных социальных практик посредством видеоигр. Макгонигал преподносит геймификацию в виде взгляда на реальный мир как на игру, который может приносить пользу и позволяет увидеть в мире новые возможности для взаимодействия человека с ним.

⁵ Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. – 2015. – №1. – С. 61-78.

⁶ Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

⁷ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

⁸ McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. NY. Penguin press, 2011.

Подробный обзор исторического развития видеоигр представляет Т. Донован в своей книге «Играй! История видеоигр»⁹. В книге помимо исторического, творческого становления видеоигр рассказывается об истоках зарождения и эволюции основных игровых жанров, а также об активном влиянии видеоигр на популярную культуру.

В отечественном научном сообществе Game Studies является еще крайне молодой областью, больше известной как «Философия видеоигр». И здесь можно выделить таких современных исследователей, как, например, А. Ветушинский. В своей статье «To Play Game Studies Press the START Button»¹⁰ он подробно описывает историю становления дисциплины и её переход в состояние научной области с обширным междисциплинарным подходом к изучению своего объекта.

Егор Соколов в статье «Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх?»¹¹ описывает проблематику отношения к видеоиграм в современном обществе, поднимая тему низкого положения видеоигр в иерархии медиа и их негативного восприятия. А также подчеркивает необходимость переосмысления однобокого взгляда на игры, так как они уже далеко не то же самое, что и десять лет назад.

Антон Деникин в статье «В защиту видеоигр»¹² описывает проблематику отечественного изучения видеоигр и проблему недостаточной изученности феномена в российской гуманитарной науке. Подчеркивая, что в России исследования видеоигр пока единичны и периодически сталкиваются с рядом сложностей и проблемных зон, которые уже преодолены на западе. В частности, это касается применения избранных методов, используемых для изучения.

Помимо изучения видеоигр как явления, стоит отметить изучение видеоигр как искусства. Первые шаги на этом поприще в российском

⁹ Donovan, T., Garriott, R. Replay: The history of video games. –Lewes : Yellow Ant, 2010. – С. 57.

¹⁰ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

¹¹ Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // Логос. – 2015. – №1. – С. 157-179.

¹² Деникин А. А. В Защиту видеоигр //Обсерватория культуры. – 2014. – №3. – С. 53-59.

искусствоведении совершил Липков А.И. В своей книге «Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России»¹³ автор предпринимает попытку осмыслить историю и перспективы развития видеоигр как новой формы искусства. В исследовании также предлагается авторская типологическая классификация существующих на момент написания книги игр, а также рассматривается их место в жизни людей и общества.

Проблема

Недостаточная изученность феномена, особенно в российском научном сообществе, несмотря на массовость и широкое распространение феномена и его неоспоримое влияние на культуру.

Объект исследования

Видеоигры двух направлений (коммерческое «AAA» и Инди), получившие статус «игра года» с 2010-го по 2017-й.

Предмет исследования

Особенности развития современной игровой индустрии на материале сравнения инди-игр с коммерческими игровыми проектами.

Цель исследования

Изучить основные особенности и тенденции в развитии современной игровой индустрии.

Задачи

1. Рассмотреть историческое развитие видеоигр с момента их зарождения до наших дней.
2. Выявить основные методологические принципы изучения видеоигр.
3. Рассмотреть возникновение и выявить определения значений терминов «AAA» и «Инди» в рамках игровой индустрии.
4. Провести сравнительный анализ и выявить на его основе особенности развития современной игровой индустрии.

¹³ Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. – Москва: ЛКИ, 2008. – 190 с.

Гипотеза исследования

Заключается в попытке выявления основных особенностей в развитии такого явления, как видеоигры. Сравнительный анализ двух крупных современных игровых направлений, согласно гипотезе, позволит выявить основные тенденции в развитии игровой индустрии на основе конкретного временного периода, выявить проблематику и предположительно спрогнозировать её дальнейшее развитие.

Методы

Анализ, синтез, обобщение, классификация, дедукция и индукция, сравнение, метод контент-анализа, вероятностно-статистический метод, изучение теоретической базы по исследованию видеоигр и направлений «AAA» и «Инди» в игровой индустрии для последующего выявления закономерностей и тенденций.

Научная новизна бакалаврской работы

В российской научной практике не встречаются исследования тенденций развития игровой индустрии на примере сравнения и сопоставления конкретных отобранных игр и конкретного временного периода (с 2010 по 2017 гг.).

Практическая значимость бакалаврской работы

Результаты исследования могут быть задействованы в составлении научных и публицистических статей, выступлениях на научных конференциях, а также для составления критических и аналитических работ и прогнозирования в рамках исследования видеоигр.

Структура бакалаврской работы

Бакалаврская работа включает в себя введение, две главы, заключение и список литературы, включающий в себя 70 источников.

1 СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ФЕНОМЕНА ВИДЕОИГР, ОСОБЕННОСТИ ЕГО ИЗУЧЕНИЯ В ГУМАНИТАРНОЙ НАУКЕ

1.1. Становление феномена видеоигр

В данной главе рассматривается историческое развитие такого медиа, как «Видеоигры», а также становление игровой индустрии – её основные взлеты, падения и состояние на текущий момент. Подробно рассматривается термин «видеоигра», его происхождение, основные трактовки и методологические принципы изучения данного медиа. Может, перенести этот абзац до 1.1 как подводку к тексту главы вообще?

1.1.1 Историческое развитие игровой индустрии

История развития такого феномена, как видеоигры насчитывает около полувека и берет свое начало в создании симуляторов, таких как Tennis for Two (1958) — симулятора тенниса, разработанного Уильямом Хигинботамом, сотрудником Брукхейвенской национальной лаборатории на базе осциллографа.

Первые своего рода игровые программы изначально предназначались вовсе не для игровых целей. Одна из таких первых простых игр – «ОХО» (имитирующая «крестики-нолики») А. С. Дугласа, разрабатывалась для компьютера ЭВМ EDSAC в качестве иллюстрации к кандидатской диссертации. А претендующая на звание первой компьютерной игры программа Spacewar! (1962) представляющая из себя стрелялку для двоих в открытом космосе, была написана Стивом Расселом и еще двумя студентами Массачусетского технологического института для мини-компьютера PDP-1¹⁴.

Дальнейшее развитие технологий и появление в 1970-х годах аркадных игровых автоматов на рынке фактически способствовали превращению игр из дополняющих программ в коммерческий продукт, доступный для широкого пользования. Конец 1970-х – начало 1980-х годов считается золотым веком

¹⁴ Wolf, Mark J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. — London: Greenwood Press, 2008. – С 25.

аркадных игр, именно в этот период залы игровых автоматов пользовались невероятной популярностью, а такие известные игры как «Pac-Man» и «Donkey Kong» навсегда вошли в историю поп-культуры и считаются классикой среди видеоигр. Подобный бум в свою очередь дал мощный толчок производству домашних консолей, таких как Atari 2600 (1977), и игр для них, часто являющихся портами игр с аркадных автоматов.

Однако уже в 1983 году игровую индустрию настиг кризис, едва не уничтоживший ее в начале своего становления. В первую очередь это было связано с перенасыщением рынка посредственным однотипным продуктом, что в итоге привело к банкротству множества американских компаний в частности и выше названную Atari.

Несмотря на плачевную ситуацию, на рынке смогла удержаться японская компания Nintendo, которая и в настоящее время является одним из гигантов игровой индустрии; кризис сумел поспособствовать развитию рынка персональных компьютеров и в эту эпоху возникли многие культовые серии игр, существующие по сей день, такие как Mario, Final Fantasy и The Legend of Zelda.

С 1990-х годов игровая индустрия развивалась особенно интенсивно благодаря широкому распространению персональных компьютеров. В этот период игровая графика начала свой переход от двухмерной к трехмерной, начали выделяться первые жанры со своими особенностями, такие как шутеры от первого лица – Doom (1993) или стратегии в реальном времени – Warcraft (1994), популярные и развивающиеся до сих пор.

В первые два десятилетия XXI века вновь обрели популярность консоли, среди которых современные гиганты индустрии – Playstation от компании Sony и Xbox от компании Microsoft. А с появлением интернета, мобильных телефонов и социальных сетей игры вошли в жизнь большей части людей.

Продолжалось развитие и совершенствование использования трехмерной графики, максимально приближающей отдельные игры к фильмам

как визуально, так и по наполнению, что привело к появлению можно сказать отдельного жанра в играх – интерактивному кинематографу.

Большую популярность приобрели системы цифровой дистрибуции, такие как платформа Steam, открывающие поле деятельности для независимых разработчиков и возможность получения финансовой поддержки за свои игровые проекты, которые сейчас отмечаются термином «Инди» (англ. Indie game, от англ. Independent — «независимый»). Инди-игры вроде Angry Birds и Minecraft стали не только успешными продуктами на рынке видеоигр, но и получили статус культурных маркеров. Angry Birds прежде всего за счет своего мерчандайзинга и влияния на массовую культуру, а Minecraft, вошедшая в книгу рекордов Гиннеса, стала «форменной демонстрацией презрения к сложившимся правилам игрового дизайна»¹⁵, символизируя творческую свободу, а также пробудила ответную реакцию молодых независимых программистов на массовый игровой продукт вроде блокбастера Call of Duty.

Расцвели массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры, среди которых доминирующие позиции заняла и все еще удерживает World of Warcraft (2004), а также игры для мобильных устройств, в большинстве своем основанные на модели free-to-play, что позволяет игрокам бесплатно скачать и установить игру на свое устройство, но предусматривает внутриигровые микротранзакции за счет реальной валюты для ускоренного и более комфортного прохождения.

Сегодня видеоигры – это многомиллионная индустрия, которая стала даже больше, чем киноиндустрия. В ней часто задействуются те же актеры, сюжетные линии и спецэффекты, что и в фильмах, нередко происходит и наоборот, когда современные блокбастеры ориентируются на игры, заимствуя сюжеты и экшен-составляющую. Видеоигры представляют серьезную

¹⁵ Санагурский Д.Ю. видеоигры как сюжет культурологического исследования // Культурологический журнал. – 2015. – №1. – С. 12.

конкуренцию любимым медиа и явлениям, рядом с которыми смогли найти себе применение¹⁶.

За полвека видеоигры прошли путь от забав программистов в университетских лабораториях до массового феномена, оказывающего серьезное влияние на рынок, культуру и рождающего новые формы коммуникации и восприятия. Из развлекательного средства видеоигры стали медиумом с колоссальным влиянием и потенциалом, который продолжает развиваться с каждым годом, оставаясь при этом толком до сих пор не изученным.

Однако такой чисто исторический анализ приводит скорее к хронологическому документированию в большей степени с позиции именно технологического развития, чем к пониманию того, чем же являются видеоигры как самоцельный феномен.

Несмотря на это, важность технологий не стоит опускать, так как машина, консоль или компьютер, это непосредственный участник видеоигры, как и носители, на которых она размещена, без этих элементов нельзя осуществить ключевое свойство видеоигры – сыграть в нее. Человек никогда не играет в одиночестве, он всегда играет с кем-то и этот кто-то как минимум – игровая платформа. Примечательно и то, что именно благодаря появлению игр широкое распространение получили персональные компьютеры, которые изначально использовались в военных целях.

1.1.2 Раскрытие понятия «Игра»

Рассматривая феномен видеоигр нельзя обойтись без междисциплинарного понимания, что же такое игра в принципе.

Определения «игры» в общем и целом различны, однако существуют некоторые базовые элементы, наличие которых можно было бы ожидать в той или иной степени фактически в любой игре, – это конфликт (противостояние противнику или обстоятельствам), правила (определяющие, что можно и чего

¹⁶ Donovan T., Garriott R. Replay: The history of video games. – Lewes: Yellow Ant, 2010. – С. 35.

нельзя делать и когда), использование некоторых способностей игрока (таких как умения, стратегия или удача) и какой-то ценный результат (например, выигрыш или проигрыш, или достижение наивысшего балла или самого быстрого времени завершения задания)¹⁷. Все это обычно тем или иным образом присутствует и в видеоиграх, хотя и в различной степени.

В рамках современной культуры видеоигры можно обозначить как феномен сложный и многогранный, имеющий историко-культурное, эстетическое, коммуникативное, философское, прагматическое и этическое измерения.

Д.В. Галкин в вопросах определения видеоигры предлагает обратиться к двум предпосылкам, первая из которых: видеоигры непосредственно являются частью мира игр вообще, появление которых ознаменовало важный этап в истории игрового мира. Вторая предпосылка заключается в рассмотрении видеоигр как гибрида художественных и технологических объектов, называя видеоигры техно-художественными гибридами, в которых технологическая основа не только инструмент создания художественного продукта, но включена в его художественные содержания и эстетические свойства¹⁸.

По его мнению, важное значение имеет философская проблематика, так как она предоставляет возможность систематически анализировать само понятие «игра». Основополагающая составляющая игры, как механизма, созидающего культуру, была отмечена еще Платоном в его «Законах». На игре базируется все социальное бытие, игра – одно из исконно человеческих занятий, обладающая универсальной способностью вовлекать человека в мир сакрального¹⁹.

¹⁷ Wolf, Mark J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. — London: Greenwood Press, 2008. — С 51.

¹⁸ Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 54-71.

¹⁹ Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 54-71.

Систематическую разработку понятия игры можно найти в работе Й. Хейзенга «Homo Ludens»²⁰. В его определении выделяется ряд принципиальных моментов: игра есть противоположность серьезному, игра есть свободная деятельность, имеющая определенную структуру, состязательная активность, универсальный механизм, создающий культуру. Из нее вытекает искусство, политика, этика, право и др.

Наиболее интенсивное изучение игры получают в сферах социологии, психологии и педагогики. Примером такого исследования может послужить книга Э. Берна «Игры, в которые играют люди, Люди, которые играют в игры»²¹ где игры и игровые роли рассматриваются в контексте межличностных взаимоотношений между людьми.

В концепции медиагенезиса М. Маклюэна игра – один из важнейших этапов. Она трактуется как расширение границ человека в социальном измерении. Игры всегда есть отражение общества в данный период, меняется культура, меняются и игры. Именно благодаря игровому элементу новые технологии социализируются и приобретают культурное значение²².

Рассмотрение комплексного понятия «игра» дает возможность его трансляции на феномен видеоигр, что уже не позволяет остановиться на уровне рассмотрения видеоигр как исключительно развлекательного и досугового феномена. Игра есть также универсальный механизм познания, творчества, взаимодействия, освоения мира, переживания и самовыражения²³.

1.1.3 Раскрытие понятия «Видеоигра»

Видеоигры – крайне богатое явление, которое невозможно свести к чему-то одному. Видеоигры – это несомненно новые медиа, но в тоже время не все новые медиа – это видеоигры. Это и текст, функционирующий особым образом, это и программный код и интерактивное кино, и даже новая форма

²⁰ Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий. – СПб: Азбука-классика, 2007. – 312 с.

²¹ Берна Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М: Эксмо, 2014. – 150 с.

²² McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man. — London: MIT Press, 2001.

²³ Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 54-71.

искусства. Все эти «определения» верны, но каждое из них в отдельности и все они в совокупности – недостаточны. Видеоигры — это всегда что-то еще, это объект, который больше самого себя и его границы с ним самим не совпадают. На этом настаивает Ян Богост в своем докладе 2009 года «Видеоигры это бардак»²⁴.

Теоретики области научных исследований Game Studies (в СНГ пространстве больше известной как «философия видеоигр») рассматривают видеоигры с позиции феномена, который вероятнее всего невозможно и более того не нужно пытаться измерить, подогнать под конкретную теоретическую базу и докопаться до какого-то ядра в поисках истины. Видеоигры – это феномен, который все еще развивается и развивается очень активно, настолько, что в ближайшем будущем не представляется возможным предположить, остановит ли он свое развитие в принципе. Видеоигры оказываются не просто чем-то, на что может быть направлено внимание исследователя, но тем, что достойно такого внимания само по себе²⁵.

Один из таких исследователей – Крис Бейтмен – прямо говорит о том, что споры, какое же определение видеоигр будет наиболее убедительным, перестали быть продуктивными, и пришло время перестать задаваться вопросом «что такое игра?», так как никакое специальное определение не сможет правильно включить в себя всё, что считается играми. Вместо этого он предлагает обратить внимание на более глубокий вопрос – «что такое *выдающаяся* игра?»²⁶: «Важно понимать, что это переключение фокуса не поможет нам прийти к соглашению — есть очень разные мнения о том, что делает игру выдающейся, и они ничуть не менее несовместимы, как разные определения игры. Тем не менее, переключившись на обсуждение эстетики игры, мы с большей вероятностью обнаружим что-то интересное и с меньшей вероятностью увязнем в деталях.... Мы многое выиграем, если перестанем

²⁴ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

²⁵ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

²⁶ Бейтман К. За пределами определений игры [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/beyond-definitions/>

спорить о неразрешимом вопросе определения игры и начнем спорить о неразрешимом вопросе качеств выдающейся игры»²⁷.

Уже упомянутый выше Ян Богост акцентирует внимание на том, что каждый элемент игры может претендовать на важность и значимость. Что провоцирует вопрос: «какие элементы будут значимы?». Подобная смена курса побуждает задавать специфичные вопросы о конкретных ситуациях, что также позволяет не заикливаться на моменте «что есть игра?». В подкрепление своих суждений он приводит «разбор» широко известной игры E.T. (1982) от Atari: «E.T. — это 8 килобайт, состоящих из 6502 кодов операций, которые вы можете увидеть на шестнадцатиричном дампе ПЗУ (постоянное запоминающее устройство – память); E.T. является исходным кодом, последовательностью, понятных человеку обозначений для машинных кодов, операций, которые запускают игру; E.T. — это картридж из пластика, украшенный наклейкой; E.T. — это потребительский товар, розничный продукт, упакованный вместе с распечатанной инструкцией в коробку; E.T. — это опыт, который игроки могут испытать как в одиночку, так и вместе, например, собравшись с семьей у телевизора; E.T. — это единица интеллектуальной собственности; E.T. — это символ, отражающий положение дел во время кризиса 1983 года. В этом смысле «E.T.» — это не просто вымышленный инопланетянин, но знак полного провала, худшей игры всех времен»²⁸. Богост подчеркивает, что все эти «единицы» игры существуют одновременно и в тоже время независимо друг от друга. Среди них нет единственной «реальной» E.T.

К подобному выводу пришел еще один исследователь – Йеспер Юул, столкнувшись с исходным кодом Pac-Man'a: «И это то, что Pac-Man собой действительно представляет?»²⁹ Да, в каком-то смысле, но одновременно и нет. Ведь Pac-Man действительно представляет собой код, но вещи вроде Pac-

²⁷ Бейтман К. За пределами определений игры [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/beyond-definitions/>

²⁸ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

²⁹ Juul J. What Pac-Man Really Looks Like [Электронный ресурс] // The Ludologist. – Режим доступа: <http://jesperjuul.net/ludologist/what-pac-man-really-looks-like>.

Man'a этим далеко не исчерпываются, точно такая же ситуация наблюдается и с Е. Т. как отмечает Богост³⁰. В конечном итоге исследователь приходит к весьма интересному заключению, говоря о том, что «видеоигры — это бардак, бардак, который больше не нужно пытаться убрать, если вообще это было когда-то возможно»³¹. Понимая под бардаком и разбросанное множество вещей и хаос, и террор, нечто такое, что нас отталкивает и даже раздражает, но тем не менее это то, с чем мы должны работать.

К сожалению, невзирая на большой вклад в изучение и положительно направленные исследовательские доводы, акцентирующие внимание на важности видеоигр как явления, в сознании масс они до сих пор находятся на нижней ступени «иерархии развлечений», не представляя из себя серьезного феномена.

Им отказывают в праве относиться к искусству, несмотря на «авторские игры», некоммерческие проекты и манифесты некоторых энтузиастов (в России таковым является Николай Дыбовский, руководитель студии Ice-Pick Lodge, выпустившей «Мор. Утопия» 2005 и «Тургор» 2008). Их неохотно признают и частью спорта — хотя существуют профессиональные игроки, регулярные соревнования мирового масштаба, киберспортивные училища в Китае и Корее, а также игры, разрабатываемые специально в качестве киберспортивных дисциплин, как, например, Star Craft 2 (2010), Dota 2 (2013), Overwatch (2016). Если со спортом связывается представление о развитии тела, воли к победе, командного духа, то с игрой, напротив — о физической деградации, психической неуравновешенности, потере социальных и коммуникативных навыков³². До сих пор видеоигры в глазах простого обывателя — это в первую очередь аддикция, насилие и жестокость, пустая трата времени и всего лишь банальное развлечение для детей, не скрывающее под собой ничего значимого.

³⁰ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

³¹ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

³² Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // Логос. – 2015. – №1. – С. 157-179.

Все эти стереотипы живы, даже несмотря на многочисленные научные исследования, опровергающие их. К таким исследованиям, использующим непосредственно экспериментальный метод, можно отнести, например, работу Дафны Бавельер³³, которая показывает, что даже шутер-блокбастер вроде Call of Duty может приносить пользу в развитии реакции и внимания. В своей работе она опровергает на основе лабораторных данных наиболее распространённые суждения, такие как: если много сидеть перед монитором-испортится зрение, видеоигры приводят к рассеянности и невнимательности. Подобные исследования и эксперименты подводят к тому, что общественность рассматривает видеоигры лишь с одного, крайне узкого, угла, игнорируя и отбрасывая в сторону всю их многогранность и сложность как культурного феномена.

В заключение можно сделать вывод о том, что видеоигры, являющиеся по итогу сложным и богатым явлением, несомненно заслуживают внимания, причем внимания комплексного, всестороннего, «междисциплинарного», ведь как уже отмечалось «видеоигры, это всегда что-то еще»³⁴. Помимо прочего, не стоит упускать, что это огромная и бурно развивающаяся индустрия, оказывающая существенное влияние на современную культуру, будучи самым успешным и прибыльным современным медиа на данный момент времени. За развитием игровой индустрии не смог угнаться даже кинематограф, не говоря уже о литературе. Этот факт дает понять, что изучать современную культуру, игнорируя при этом видеоигры не представляется возможным, как и не представляется возможным в современных реалиях продолжать однобоко рассматривать видеоигры лишь как аркадное развлечение. Они представляют весомый интерес для ученых совершенно разных областей. Их изучение и анализ способны открыть еще множество граней этого феномена, что позволит не только демонстрировать видеоигры с разных сторон как для

³³ Бавельер Д. Как видеоигры влияют на мозг [Электронный ресурс] // TED. – Режим доступа: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=ru

³⁴ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

научного сообщества, так и для широкой общественности, но и лучше понимать процессы и развитие современной культуры.

1.2 Методология изучения видеоигр

Впервые изучение видеоигр было затронуто еще в 1980-х годах американскими философами в рамках «media studies» наряду с изучением компьютеров как новых медиа. Однако такой подход оказался контрпродуктивен, так как был ориентирован на сходства компьютера с другими медиа, а не на понимание видеоигр и потому не получил дальнейшего развития.

Об играх как об отдельном явлении начали говорить в Европе в конце 90-х. В 1999 году в Дании появился научный образовательный центр — Center for Computer Games Research, а сотрудники Копенгагенского университета информационных технологий, по сути сформировали новую академическую дисциплину — Game Studies, которая в странах СНГ больше известна как «философия видеоигр». Официально годом основания Game Studies считается 2001 год, тогда же в свет вышел и первый номер академического международного интернет-журнала с одноименным названием³⁵.

Стоит отметить, что уже на начальных этапах своего появления молодая дисциплина столкнулась с двумя глобальными проблемами, касающимися объекта и метода, которые очень сильно повлияли на её дальнейшее становление и развитие: что такое видеоигры? И как их изучать?

Проблематика первого вопроса была проанализирована в исследованиях, рассмотренных ранее, и в конечном итоге был сделан вывод о том, что видеоигры, это крайне многогранный и сложный объект, объект, который больше самого себя и который сложно свести к чему-то одному в виду его постоянного и стремительного развития, а, следовательно, для исследователя не рационально пытаться докопаться до какой-то конкретной

³⁵ Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр [Электронный ресурс] // Lenta.ru. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>

глобальной истины в рамках изучения данного вопроса. Похожий сценарий развития коснулся и методологию изучения видеоигр.

Первыми на пути выстраивания исследовательской теории вокруг видеоигр выступили нарратологи, или же нарративисты. Их концепция заключалась в рассмотрении культурных объектов и видеоигр в том числе в качестве нарратива, текста. Однако стоит понимать, что это не тот же текст, что мы наблюдаем в книгах или «читаем», просматривая кино, Эспен Арсет назвал видеоигры кибертекстом, текстом, чтение которого требует от игрока дополнительных усилий и действий по его составлению³⁶.

Против данного подхода выступили исследователи, назвавшие себя людологами (от лат. *ludus*—игра). Людологи, опровергая нарратологический подход, делали акцент на том, что в видеоиграх действительно присутствуют определенные нарративные измерения, но рассматривать видеоигры исключительно с позиции текста – значит терять то, что делает видеоигру игрой в принципе. «Заявлять, что между играми и нарративом нет никакой разницы, – значит игнорировать сущностные качества обеих категорий»³⁷.

Нарратологи упускали важный и весомый аспект – в видеоигры прежде всего играют и нельзя игнорировать «игровость» игры при её рассмотрении. Примером, противоречащим нарративному подходу, может послужить широко известная игра советского разработчика Алексея Пажитнова – Тетрис (1984). Можно строить множество теорий о метафоричности этой игры и её глубоком смысле, но все это будет вторичным по отношению к самой игре, в которой нарративы как таковые отсутствуют в принципе³⁸. Тетрис представляет собой в первую очередь геймплей, именно он делает игру узнаваемой и является причиной, почему в него вообще играют, не зависимо от оформления, в которое его можно включить и сопутствующего нарратива.

³⁶ Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997.

³⁷ Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997.

³⁸ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // *Логос*. – 2015. – №1. – С. 41-60.

Несмотря на безоговорочную победу людологов в противостоянии с нарратологами, первые никогда не придерживались радикализма в отношении нарративов, вопреки общественному мнению. Более того, весь этот спор и противостояние, не что иное, как миф, причем миф общепринятый.

При ближайшем рассмотрении выясняется, что нарратологов, с которыми собственно людологи спорили по поводу видеоигр, никогда не существовало как отдельных исследователей в рамках Game Studies. Правда кроется в том, что нарратолог для людолога, это его внутренний враг и смысл в том, чтобы переспорить нарратолога в самом себе.

Связано это с тем, что первые исследователи видеоигр, имея литературоведческое образование, использовали для изучения нового культурного объекта уже знакомый и хорошо известный им инструментарий, который, однако, довольно быстро потерял свою актуальность при более детальном рассмотрении видеоигр.

В конечном итоге целью людологов было «не заменить нарратологический подход, но дополнить его»³⁹. Гонсало Фраска, будучи людологом, подчеркивал, что если нарратология не расценивается в качестве главного инструмента для анализа видеоигр, то это вовсе не прихоть людологов, а лишь результат их собственной исследовательской деятельности с использованием нарратологической методологии, который не принес значимых успехов. «Да, признаюсь: в юности я был нарративистом»⁴⁰.

Йеспер Юл, собственно еще один людолог и один из ведущих исследователей видеоигр, проблему того, можно ли сопоставлять видеоигры с текстом, довольно подробно описывает в своей статье «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах»⁴¹. Суть заключается в том,

³⁹ Фраско Г. Людологи тоже любят истории: заметки о споре, которого не было [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/>

⁴⁰ Фраско Г. Людологи тоже любят истории: заметки о споре, которого не было [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/>

⁴¹ Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. – 2015. – №1. – С. 61-78.

что видеоигры действительно могут иметь сходства с нарративами, но в точно таком же соотношении могут этих сходств и не иметь.

Сперва Юл рассматривает перечень аргументов в пользу нарративного характера видеоигр:

1. Нарративы используются везде и все можно представить, как нарратив.

Аргумент предлагает определенный холистский взгляд на мир. Его проблема в том, что это аргумент, как говорит Юл, априори, то есть нарративы могут быть фундаментальными для человеческого мышления, но это не означает, что все нужно подписывать под нарративы. И тот факт, что нечто может быть представлено как нарратив, не значит, что оно является нарративом.

2. В большинстве игр есть текстовые введения и предыстории.

Большинство игр действительно имеют историю, написанную на упаковке, в инструкции, для погружения игрока в контекст и/или для создания идеальной истории, которую он должен реализовать, пройдя игру. Юл приводит в пример Space Invaders, где предлагается та самая идеальная история, которую игрок должен воплотить. Дана ситуация, при которой земля подверглась инопланетной атаке и игрок, отбившись от захватчиков, должен вернуть все на круги своя. Однако, сам геймплей устроен так, что выигрыш невозможен и, следовательно, нельзя завершить задуманную изначально историю. Многие современные игры вроде таких как Half-Life (1998) все же позволяют завершить игру: путем перепрохождения возможно реализовать идеальную, изначально задуманную, последовательность событий, которую игрок может в последствии пересказать, но это относится далеко не ко всем играм даже в рамках одного жанра.

3. У игр есть некоторые общие черты с нарративами

Многие игры имеют квестовую структуру, и в большинстве из них есть протагонист. Такие сходства указывают на то, что цифровой сторителлинг и интерактивные нарративы может ждать многообещающее будущее и что

игры и нарративы все же не очень далеко ушли друг от друга по мнению таких исследователей как Джанет Мюррей⁴².

Вышеперечисленные утверждения позволяют предположить, что игры и нарративы не являются чем-то диаметрально противоположным и даже могут некоторым образом работать вместе: нарратив может использоваться для того, чтобы объяснить игроку, что делать, или какое его ждет вознаграждение в конце игры. Игры могут предлагать игроку нарративы, с помощью которых можно рассказать, как проходила игровая сессия. Это подводит к выводу, что резкая позиция, утверждающая, что игры и нарративы совершенно никак не связаны, не выдерживает критики.

Но вместе с этим исследователь также обращает внимание и на аргументы против:

1. Игры и истории не переводятся друг в друга в том же смысле, что книги и фильмы. К примеру игры, основанные на фильмах, обычно представляют собой несколько избранных сцен, а при переходе от игры к фильму демонстрируется, скорее, отдельное прохождение, сыгранное определенными персонажами с определенным исходом. И тот и другой случай открывают простор для импровизации, но целостность исходного материала не сохраняется практически никогда, чего нельзя сказать о переходе книги в фильм или фильма в книгу.

2. Всегда имеется конфликт между «сейчас» интерактива и «прошлым» или «предшествующим» нарратива. Невозможно иметь нарратив и интерактивность одновременно; не существует также и последовательно интерактивных историй.

3. Отношения между читателем и историей; игроком и игрой совершенно различны — игрок является одновременно эмпирическим субъектом вне игры и в то же время принимает на себя роль внутри игры. При этом, для того, чтобы играть, не обязательно должен существовать

⁴² Murray, J. Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. N.Y.: Free Press, 1997.

протагонист или вообще какой-то персонаж, с которым игрок мог бы себя ассоциировать.

Йеспер Юл особенно подчеркивает, что опыт, который мы получаем, пройдя игру, не может быть тождественен опыту, который мы получаем, знакомясь с текстом, даже если и игру, и текст будет связывать один нарратив⁴³.

Ознакомление с работами людологов дает четкое представление об отсутствии явного радикализма в отношении нарртологического подхода, буквально всеми исследователями делается акцент на то, что игры должны изучаться в рамках существующих дисциплин и областей знания, таких как, например, media studies, социология, нарратология и т.д. Но игры слишком важны, чтобы целиком отдать их изучение этим дисциплинам, в этом людологами выражается так называемый страх «колонизации», когда старший медиа, будь то кино, литература или искусство имеет все шансы поглотить видеоигры, превратив их по сути в суб-медиа из самостоятельного объекта, который заслуживает изучения сам по себе⁴⁴.

В этом моменте кроется следующий миф, так называемый миф о редукции, основанный на утверждении, что ни одна дисциплина кроме Game Studies не способна подходить к изучению видеоигр, не впадая при этом в редукционизм.

Однако критикуемый людологами редукционизм «можно усмотреть лишь в том случае, если читать работы теоретиков литературы или новых медиа как посвященные исключительно теории видеоигр»⁴⁵, так как изначально никто из теоретиков и не пытался выдать средство за цель. Еще более важным моментом является то, что и сама людология в конечном итоге оказалась не менее редукционистским подходом, рассматривая видеоигры как

⁴³ Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. – 2015. – №1. – С. 61-78.

⁴⁴ Aarseth, E., 2001. Computer Game Studies, Year One. Game Studies. [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: www.gamestudies.org/0101/editorial.html

⁴⁵ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

частный случай игр вообще, слишком пристально акцентируя своё внимание на игровом процессе⁴⁶.

Исследователями-людологами была предпринята попытка выстроить базовые характеристики/свойства любой видеоигры в принципе:

1. Вариативность событий (от влияния игрока на сюжет, до возможности выиграть или проиграть)
2. Ценностная разрозненность возможностей на позитивные и негативные (конкретно выигрыш или проигрыш)
3. Логика роста (растущая динамика уровней, развитие героя и т.д)

Учитывая то, что под эти критерии попадало крайне существенное количество созданных на тот момент видеоигр, людологи всерьез полагали, что обоснованно подошли к ответу на вопрос, что делает видеоигру видеоигрой⁴⁷.

Теория была опровергнута собственно разработчиками видеоигр, поначалу этому послужили экспериментальные проекты и самих людологов, несколько позже веяние подхватили и сторонние разработчики, для которых подобные рамки послужили своего рода провокацией.

Так в 2011 году зародился проект независимых разработчиков – «Not Games», плоды которого в современное время больше известны как инди-игры. Это были «не игры» именно по той логике, которой руководствовались исследователи, это игры, в которые нельзя выиграть или проиграть, это игры, в которых ничего не меняется в процессе геймплея, это игры, которые могут быть просто бесцельными, но созерцательными и при всем при этом они остаются видеоиграми. Примерами таких не-игр могут послужить Dear Esther (2012) или Proteus (2013).

Таким образом исследователи в очередной раз столкнулись с непродуктивностью попыток навязать какие-то абсолютистские теории о том, чем же являются видеоигры и как их лучше изучать. «Даже если теоретик

⁴⁶ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

⁴⁷ Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness [Электронный ресурс] // jesperjuul. – Режим доступа: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

действительно сможет построить всеобъемлющую теорию видеоигр, всегда есть разработчик, который сможет поставить эту теорию под вопрос»⁴⁸.

Можно сказать, финальную точку в этом вопросе поставил Ян Богост, предложив пять аспектов изучения компьютерного творчества:

1. Рецепция и операция (или восприятие).

Данный аспект связан с опытом игрока и позволяет рассматривать игры с позиции эстетики, психологии, влияния медиа эффектов.

2. Интерфейс

То, что видит игрок. Включает в себя взаимодействия между компьютером и человеком; подразумевает искусствоведческий, визуальный и кинематографический подходы к изучению игр.

3. Форма и функция

То, чего игрок не видит, но что позволяет реализовывать игровые правила и поведение программы. Включает в себя различные подходы по изучению программных операций. Именно в этом аспекте одновременно применимы людология и нарратология.

4. Код

Игра, как программа, то, как она программируется и понимается самими программистами. К этому аспекту относятся исследования программного обеспечения и эстетики кода, а также программная инженерия и другие области информатики, позволяющие понять, как работает и конструируется код.

5. Платформа

Богост называет этот аспект уровнем инженерии вычислительных систем и компьютерной архитектуры.

Все эти уровни непосредственно взаимосвязаны между собой и являются равнозначными, где ни один из них не является значимее другого. Ян Богос особенно обращает внимание на то, что количество аспектов не является фиксированным и может изменяться, что делает его систему весьма

⁴⁸ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. Т.25. вып. 103. С. 41-58.

гибкой и универсальной. Такой подход можно назвать нередукционистским и гласит он о важности и нужности изучения игр на разных уровнях, разными методами⁴⁹.

Можно сказать, что именно на данном подходе базируется Game Studies, которая существует сейчас, перейдя от состояния научной дисциплины в состояние научной области, открывшей двери каждому, кто ставит вопрос о видеоиграх, вне зависимости от институциональной принадлежности. В итоге перед нами предстает не просто один из множества подходов к сложному и неоднозначному объекту – видеоигре, но широкая область со стремлением изучать видеоигры во всем многообразии и с учетом различных исследовательских перспектив. Единственный же своего рода методологический принцип может звучать следующим образом: то, что создает или открывает исследователь в ходе изучения видеоигр, не должно возводиться в абсолют и навязываться другим теоретикам, как истинно верное.

Стоит упомянуть так же и тот важный момент, что Game Studies, это всегда сплав теории и практики, в котором последняя может быть теоретичной, а первая – практичной. Теоретики не только осмысливают реальность, но и создают ее. Наиболее очевидный тому пример – геймификация⁵⁰.

Геймификацией можно назвать процесс проникновения видеоигр и их отдельных процедур и практик во всевозможные сферы жизни — от повседневности до науки и бизнеса.

Пожалуй, наиболее ярким примером геймификации в бизнесе является игра Ingress, разработанная Google. Её сценарий был довольно прост, но увлекателен и заключался он в необходимости закрывать некие порталы, которыми являлись какие-либо реально существующие места: фонтаны, скульптуры, здания; и для того, чтобы портал посчитался закрытым, а игроку

⁴⁹ Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>

⁵⁰ Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.

засчитали очки, необходимо было сделать фотографию объекта и отправить ее в Google. Хитрость заключалась в том, что таким образом, играя, люди на самом деле собирали фотографии для Google карт и причем делали это совершенно бесплатно.

Другой пример, уже из области науки – игра-головоломка Foldit. На первый взгляд обычная игра на самом деле заключалась в сворачивании соединений белка, хотя игрок мог и не заострять на этом свое внимание, просто решая головоломку. Результат такого внедрения оказался ошеломляющим, за 10 дней игроки Foldit сумели оптимизировать структуру одного из белков обезьяньего вируса, с которой ученые не могли разобраться в течение 15 лет. Таким образом игроки оказали науке неоценимую помощь, причем даже те, кто к биологии вообще не имел никакого отношения. И что самое примечательное – игроки удостоились статуса авторства в научных публикациях по данному вопросу⁵¹.

Подобные примеры демонстрируют, как можно модернизировать реальность посредством видеоигр в лучшую сторону, что еще раз подчеркивает их значимость и важность их изучения, это несомненно служит толчком в расширении и развитии Game Studies, не смотря на, само собой, присутствующую критику в адрес подобных внедрений видеоигр в пространство нашей реальности.

Можно подытожить: Game Studies, будучи еще совсем молодой областью, смогла за весьма короткое время пережить значительные метаморфозы внутри себя и претерпеть преобразование из узконаправленной дисциплины в широкую научную область, которая не перестает стремительно развиваться, по сути, не отставая от своего объекта исследований – видеоигр.

Да, это более не дисциплина и она не имеет конкретной методологии, но это позволяет ей быть крайне гибкой и охватывать весьма большое пространство для изучения своего объекта в рамках различных направлений,

⁵¹ McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. NY. Penguin press, 2011.

будь то нарратология, психология, культурология, искусствоведение, программирование и т.д. Отсутствие рамок позволяет исследователям все чаще узнавать о видеоиграх что-то новое и самое главное, позволяет извлекать из этого практическую выгоду, которая может как-то позитивно влиять на нашу реальность. Несомненно, исследования видеоигр подвергаются критике, в частности течение геймификации, но это лишь способствует её и без того бурному развитию.

Как итог можно вполне смело сказать о том, что «исследования видеоигр — это многопользовательская игра с открытым миром и огромным арсеналом инструментов, в которую можно играть вечно, так как невозможно пройти до конца. Видеоигры всякий раз вынуждают нас сделать еще один шаг»⁵².

⁵² Ветушинский, ATo Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 58.

2 ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕНДЕНЦИЙ РАЗВИТИЯ ДВУХ КРУПНЕЙШИХ НАПРАВЛЕНИЙ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ «AAA» И «ИНДИ»

2.1 Классификация видеоигр и раскрытие понятий «AAA» и «Инди» в игровой индустрии

В данной главе представляются особенности видеоигровой классификации, рассматриваются подробности таких игровых направлений, как «AAA» и «Инди». А также проводится сравнительный анализ для выявления особенностей и тенденции в развитии игровой индустрии. Тоже – может, повыше?

2.1.1 Способы классификации видеоигр

Стремительное развитие современной игровой индустрии охватывает все большие масштабы медиа-пространства и включает в себя множество течений и видов так называемого геймдева (game development – разработка видеоигр для различных устройств). Для систематизации всего многообразия видеоигр существует множество различных способов, среди которых, например, классификация, предложенная Кирилеевым Александром, описанная в его статье «Классификация компьютерных игр»⁵³:

- Классификация по платформе (ПК, консоль, игровой автомат и т.д.)
- По графическому изображению игры – расположению игровой камеры (вид от 1-го лица, от 3-го лица, двухмерный вид сбоку/сверху, трехмерный вид сбоку/сверху)
- По технологии графического изображения (отсутствие графики (текстовые игры, псевдографика), двухмерная графика (векторная, растровая), трехмерная графика, объемное изображение (стерео-очки), дополненная реальность (мобильные устройства с видеокамерой), виртуальная реальность (шлем виртуальной реальности)).

⁵³ Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2

- По жанрам (экшен, шутер, рпг, стратегия и т.д.)
- По сеттингу – месту и времени, где происходит игровое действие (реальный мир, альтернативная вселенная, наше время, средневековье и т.д.)
- По цели игры (прохождение сюжета, соревнование, улучшение игровых навыков, обучение, творческая реализация)
- По бюджету разработки (игры-блокбастеры AAA-класса, средне бюджетные игры, малобюджетные инди проекты, любительские игры)
- По издательскому формату (оригинальная игра, игра как часть серии – сиквел/приквел/ремейк, дополнения к игре)
- По типу распространения (игры на физическом носителе, цифровая копия, через аркадные автоматы, флэш игры в браузере)
- По количеству игроков (одиночная, многопользовательская, совместная игра через одно устройство) и т.д.⁵⁴.

Стоит отметить, что за неимением официальной, общепризнанной классификации или способа разделения, все имеющиеся, в том числе и вышеописанная структура, носят условный характер. В первую очередь процедура систематизации осложняется динамичным развитием изучаемого медиа. Ввиду своего постоянного изменения в совокупности с техническим прогрессом, игровая индустрия периодически обогащается за счет создания новых устройств и нововведений разработчиков, что приводит к новообразованию классификаций. Не стоит упускать из виду и тот факт, что одна и та же игра может подходить под несколько классификаций одновременно, а какие-то игры в принципе сложно подогнать под классификацию и в ту или иную нишу их можно отнести лишь с некоторыми оговорками.

Однако некоторые из перечисленных классификаций в какой-то степени все же можно назвать общепринятыми, так как они являются популярными и находят непосредственный отклик и признание внутри игрового сообщества.

⁵⁴ Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2

Наиболее распространенное, после жанрового, разделение видеоигр в массовой среде, особенно в среде игроков, происходит посредством выделенной выше классификации «по бюджету разработки». Популярность такого способа разграничения связана в первую очередь с возможностью для игрока сформировать представление о том, что ему стоит ожидать от той или иной игры, и в какой степени эти ожидания могут себя оправдать.

Маркировка «AAA» или же «Инди» по умолчанию создает об игре определенное предварительное представление у игрока, так как видеоигры в этих ячейках успели сформировать вокруг себя определенный образ игровых и визуальных приемов, которые задействуются разработчиками в своих проектах наиболее часто. К примеру, если рассмотреть этот момент с позиции визуального оформления, в случае с проектом «AAA» игрок наиболее вероятно будет ожидать высокое качество изображения и степень детализации, зачастую кинематографичность и реалистичность компьютерной графики. В случае же с «Инди»-проектом представления игрока о визуальной составляющей в большей степени будут противоположные предыдущим. От проекта такого формата будут ожидать скорее всего пиксельной, авторской или же 3D графики среднего и любительского уровня, а также гораздо более сниженной детализации.

Однако стоит учитывать, что маркер «AAA блокбастер» на деле не является абсолютным гарантом качества в той же степени, как и маркер «Инди» не говорит о заведомо плохом качестве игры во всех возможных смыслах, так как вышеизложенная точка зрения скорее является стереотипной, нежели отражающей современную действительность.

Для того, чтобы иметь возможность как-то отслеживать и анализировать развитие игровой индустрии необходимо понимать, что же представляют из себя «AAA» и «Инди» проекты в рамках современного игростроя, так как эти две категории имеют наиболее сильное влияние на развитие и движение индустрии в целом и игр в частности.

2.1.2 Раскрытие понятия «AAA» в игровой индустрии

Термин «AAA» (triple-A, «трипл-эй») – неформальный термин, используемый для обозначения класса высокобюджетных видеоигр. В рамках индустрии применяется для обозначения игр, предназначенных для массовой аудитории. Среди гигантов игровой индустрии, выпускающих трипл-эй проекты, можно выделить такие компании, как Nintendo, Sony, Electronic Arts, Ubisoft, Blizzard, Square Enix, Microsoft, Valve и др.

Как правило, игры данного класса требуют огромных затрат не только на разработку, но и на маркетинговую компанию и рекламу, приуроченную к выходу игры. Создание видеоигр класса трипл-эй зачастую сопряжено с экономическими рисками, так как важную роль для издателя и разработчиков имеет окупаемость игры, которая очень сильно зависит от количества проданных копий.

Игра с маркировкой «AAA» по умолчанию считается высококачественной в связи с огромными вложенными в нее средствами, такие игры часто попадают в ряд бестселлеров года и занимают призовые места на всемирных игровых выставках. Аналогичное понятие существует и в пределах киноиндустрии – блокбастер⁵⁵.

Впервые термин начал использоваться в 1990-х годах некоторыми американскими разработчиками. Так как официальной всеобщей классификации игр не существовало, было необходимо создать некое обозначение, которое служило бы гарантом качества выпускаемой игры, позволяющее отличать хороший продукт от посредственного. Изначально компании использовали выражение исключительно между собой, однако оно прижилось и по прошествии многих лет нашло общественное признание⁵⁶.

Стоит отметить, что AAA не является аббревиатурой, происхождение термина отсылает к академической аттестации США, где «А» является наивысшей отметкой. Вероятно, утраивание «А» – своего рода жест,

⁵⁵ Steinberg S. The definitive guide: Videogame marketing and PR. — USA: iUniverse, Inc, 2007. – С. 29.

⁵⁶ Rusel D. High Score!: The Illustrated History of Electronic Games — USA: McGraw-Hill Osborne Media, 2002.

призванный демонстрировать наивысшее качество продукта и затраченные на него многомиллионные бюджеты. Однако каких-то четко установленных цифр бюджета разработки или продаж опять же не существует в виду неформальности классификации.

В настоящее время для описания игр AAA класса, использующих определенную, дополнительную бизнес-модель, появился термин «AAA+». Данная модель строится на продаже игрокам дополнительных игровых функций помимо самой игры. Это могут быть премиум аккаунты, DLC (дополнительный игровой контент), сюжетные дополнения, внутри игровые покупки (зачастую сугубо косметические, для изменения внешнего вида героя или игровых предметов). В отличие от термина AAA, AAA+ наиболее часто используется именно как маркер, демонстрирующий дополнительные потенциальные финансовые вложения со стороны игрока, и намного реже как показатель еще более высокого качества игры, которое превосходило бы AAA⁵⁷. Именно поэтому широкого распространения термин AAA+ не имеет.

Большие экономические риски и колоссальные финансовые затраты на производство требуют как минимум окупаемости проекта. Чаще всего именно это служит причиной тотального контроля со стороны руководства компании над разработкой игры, что фактически исключает какую-либо творческую деятельность со стороны непосредственно разработчиков.

Среди компаний-«диктаторов» в игровом сообществе чаще всего показывает себя EA (Electronic Arts), особенно сильно демонстрируя свое неприкрытое желание получить как можно больше прибыли с игроков в последние годы, что складывает крайне негативное мнение о компании и её играх. Последние вышедшие игры Electronic Arts заточены в первую очередь под маркетинговую структуру в ущерб геймдизайну вообще и геймплею в частности. Скандал вокруг микротранзакций в Battlefront 2⁵⁸, влияющих на

⁵⁷ The state of games: state of AAA [Электронный ресурс] // Polygon. – Режим доступа: <https://www.polygon.com/2012/10/1/3439738/the-state-of-games-state-of-aaa>

⁵⁸ Скандал вокруг Star Wars Battlefront II [Электронный ресурс] // FUTURIST. – Режим доступа: <https://futurist.ru/articles/1266-skandal-vokrug-star-wars-battlefront-ii-v-8-aktah>

игровой баланс, в очередной раз серьезно ударил по репутации EA и показал несостоятельность маркера «AAA» в рамках современности, как абсолютного гаранта качества видеоигр.

Подавляющее большинство современных трипл-эй проектов, за исключением некоторых видеоигр, речь о которых более подробно пойдет в следующем параграфе, делают упор на проверенные годами механики и популярные франшизы с широкой фанатской базой, а также ориентируются в первую очередь на прогнозы маркетологов, а не на потенциально инновационные идеи разработчиков. Такой застой среди крупнобюджетных проектов к 2017 году привел к засилью игр-конвейеров, которые по факту, копируют друг друга и сами себя, не привнося в индустрию ничего нового, ни в плане нарратива, ни в плане игрового опыта.

2.1.3 Раскрытие понятия «Инди» в игровой индустрии

С другой же стороны игростроя с начала 2000-х базируется сообщество новаторов и экспериментаторов, не обделенное талантливыми людьми, неограниченными в творческой свободе – сообщество независимых разработчиков, которое наиболее известно в игровой среде, как «Инди».

Термин «Инди» происходит от английского independent – независимый. Как и в случае с «AAA», термин является неформальным и не имеет общепринятого определения, что же такое инди-игра. Наиболее часто под инди-играми подразумевают малобюджетные игры, разработанные отдельными лицами или небольшими командами, независимыми от издателя. Большинство изначально независимых игр, но позже получивших издателя, также относится к этой категории⁵⁹. Как правило такие разработчики создают игры на энтузиазме, ведомые воплощением какой-либо идеи или желанием самореализации. Сбор бюджета для разработки зачастую проводится на сайтах по типу Kickstarter, действующих по схеме краудфандинга, где проект

⁵⁹ Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/indie_text.html

поддерживают непосредственно заинтересовавшиеся игроки⁶⁰. Инди-игры так же можно охарактеризовать, как направление в творчестве и культуре, основу которого составляют именно независимость и творческая свобода.

Наиболее масштабное распространение данного явления в индустрии приходится на 2010-2011 годы и уходит своими корнями в объединение «not games», уже упомянутое ранее в предыдущих параграфах.

В основном популярность и развитие течения связаны с появлением платформ цифровой дистрибуции, таких как Steam от компании Valve, позволяющих молодым разработчикам распространять свои игры – найти тем самым отклик у аудитории и окупить затраты на производство игры, так как Steam и подобные ему сервисы по сути являются площадками для продажи видеоигр.

Немаловажную роль сыграло и появление обширного, а главное доступного инструментария, благодаря распространению таких бесплатных движков, как Unreal Engine и Unity, что в последствии позволило существенно повысить качество выпускаемых инди и уменьшить финансовые и временные затраты на их разработку⁶¹.

Создание инди проектов – зачастую дело «для души» и разработчики, выпуская игру в свет, прекрасно осознают, что это игра не для массового потребителя. Однако история предоставляет случаи, когда инди-игры производили настоящий фурор в игровом сообществе, выходя далеко за его пределы, а количество проданных копий переваливало за десятки миллионов, фактически выстраивая эти инди-игры в один ряд с трипл-эй проектами.

Среди таких игр Braid (2008), Super Meat Boy (2010), Flappy Bird (2013), Minecraft (2011). Последняя и вовсе вошла в книгу рекордов Гиннеса по количеству проданных копий⁶², в конечном итоге, по суммарной прибыли, уступая только Тетрису.

⁶⁰ Игра с нулевым бюджетом: как ее разработать, как продать и зачем это нужно [Электронный ресурс] // Хакер. – Режим доступа: <https://xaker.ru/2014/10/22/indie-game-develop/>

⁶¹ Indie-игры. Факты, домыслы, стереотипы [Электронный ресурс] // Gamer. – Режим доступа: <http://www.gamer.ru/everything/indie-igry-fakty-domysly-steriotipy>

⁶² Самая продаваемая инди-игра [Электронный ресурс] // 3DNews. – Режим доступа: <https://3dnews.ru/908105>

Так как устоявшихся критериев инди-игры по сути своей не имеют, что изрядно усложняет их внутреннюю классификацию, единственное, что можно выделить, это условный ряд отличительных черт, характерных если не для всех инди, то для многих из них.

Среди таких черт:

- Отсутствие финансовой поддержки со стороны издателя – бюджет на разработку как правило собирается посредством краудфандинга или же игра создается на личные средства самих разработчиков. В частности, именно поэтому инди-игры характеризуются как малобюджетные. Однако бывает и так, что более крупная компания, может взять инди-студию под свое крыло и профинансировать заинтересовавший их проект, но нередко такая «опека» сопровождается ограничениями по срокам или вмешательством в процесс разработки.
- Идеинная независимость и свобода творческой реализации – в отсутствии издательского контроля разработчикам предоставляется полная творческая свобода в реализации своих идей, сюжетов и игровых механик. В определенной степени новаторские идеи инди-разработчиков продвигают игровую индустрию и приносят в неё разнообразие игрового опыта.
- Возможность идти на риски и экспериментировать – будучи полностью свободными в творческом плане, инди-разработчики наиболее часто воплощают идеи и игровые механики, которые крупный издатель вполне может посчитать рискованными или даже потенциально провальными.
- Средняя или заниженная рыночная стоимость – средняя стоимость инди-игр на платформе Steam составляет около 10\$, в то время как стоимость трипл-эйт проектов составляет минимум 60\$. Отчасти это связано с тем, что многие независимые разработчики для создания своих игр не руководствуются первостепенным достижением коммерческих целей, предпочтение отдается возможности самореализации и созданию «игры мечты».
- Своеобразное графическое исполнение – наиболее часто в независимых играх встречается авторская или 8-битная графика, нередко используются

возможности движков в плане создания полноценного 3D. Однако ввиду отсутствия у большинства разработчиков художественных навыков им часто приходится прибегать к помощи сторонних художников, либо же создавать графическое оформление в рамках своих возможностей. Довольно малочисленны случаи фотореалистичной графики в рядах инди-игр, но существуют и такие проекты.

Несмотря на весь свой творческий потенциал, уже через пару лет инди-течение столкнулось с серьезной проблемой засилья на платформах дистрибуции трэш-игр (от английского trash – мусор) под видом авторского геймдева. Действительно достойные внимания независимые проекты утопали в огромном количестве «мусорных видеоигр», которых с каждым годом становилось только больше.

Подобный наплыв некачественного продукта в цифровые магазины под маркировкой «Инди» довольно сильно повлиял на репутацию течения в игровом сообществе, где игры с такой маркировкой стали воспринимать весьма негативно и пренебрежительно, так как до качественных проектов игроки просто не добирались. И если в 2012-2014 годах инди-течение воспринималось как революционное, то к 2016 году ему уже пророчили скорую смерть, как самобытному направлению⁶³.

По большей части такая ситуация связана со Steam, а конкретно с появлением раздела Steam Greenlight в 2012 году. Являясь самым популярным сервисом цифровой дистрибуции на персональных компьютерах, именно он наиболее эффективно привлекал независимых разработчиков как площадка для продвижения своих игр, так как подавляющая часть инди-творцов базировалась именно на PC платформе.

Изначально Steam Greenlight создавался как дополнительный сервис для помощи инди-разработчикам в реализации выпуска своих игр. За участие в Greenlight разработчик должен был внести однократный взнос в размере 100\$

⁶³ О смерти индустрии любительской разработки [Электронный ресурс] // VC.RU. – Режим доступа: <https://vc.ru/11012-galyonkin-indie>

после чего ему открывался доступ к порталу, в котором он мог разместить всю актуальную информацию о грядущей игре (скриншоты, трейлеры, видео и т. д.). По завершению процедуры игра попадала в раздел и выставлялась на голосование посетителей Steam, чтобы выразить интерес к проекту. После сбора определенного количества голосов, игра получала «зеленый свет» и попадала на цифровые прилавки.

Однако механика, звучащая привлекательно для творчества независимых разработчиков, на деле обернулась против них. Довольно упрощенный процесс попадания в Steam посредством Greenlight привлек множество мошенников и недобросовестных разработчиков в погоне за легкой прибылью.

Голоса на некачественный продукт легко накручивались бот-программами, а мошенники, воруя чужой контент, продавали под видом привлекательного инди-проекта откровенный «мусор». Ситуация несколько ухудшилась и с выходом Steam на «мультиплатформу», теперь проблема «засорённости» касалась не только персональных компьютеров, но задевала и консоли.

Против инди-течения обернулся и их инструментарий. Развитие бесплатных игровых движков, с одной стороны, помогало независимым разработчикам улучшать качество своих проектов и уменьшать время на разработку, с другой же стороны, создание видеоигр упростилось настолько, что любительскую игру мог создать даже человек абсолютно непричастный к программированию.

В феврале 2017 года Steam заявили о закрытии раздела Greenlight и о его замене на Steam Direct⁶⁴. Процедура попадания в магазин Steam изрядно усложнилась, что позволило несколько снизить постоянный приток «мусорных видеоигр» на цифровые прилавки.

⁶⁴ Steam Greenlight и Steam Direct: что нужно знать инди-разработчикам [Электронный ресурс] // habr. – Режим доступа: <https://habr.com/post/332848/>

Стартовый взнос разработчика перестал быть разовым – на сегодняшний день взнос осуществляется за каждую выпускаемую игру и варьируется по ценовой категории для разных проектов. Сами же проекты должны представляться на суд Valve фактически в готовом виде, более недостаточно предоставить только контент по игре, необходимо предоставить саму игру. А процедура проверки ужесточилась составлением и проверкой соответствующей документации. Сами игроки более не могут повлиять на решение относительно выхода игры, но вместе с этим перестали работать и способы накрутки.

Ситуация с «падением» независимого геймдева постепенно начала сглаживаться. 2017 год, помимо изменений правил выхода в Steam, оказался годом, богатым на качественные инди-проекты, что также немало поспособствовало восстановлению репутации течения в сообществе. Cuphead, Night in the Woods, Rime и множество других стоящих проектов. А также анонс выхода Lost Soul Aside от корейского разработчика Ян Бинга, который в одиночку за 2 года создал техническую демо-версию полноценного AAA-проекта, которыми занимаются тысячи сотрудников, а с помощью компании Sony уже в 2018 году сможет реализовать свой проект на консолях.

Еще один экспериментальный инди проект 2017 года, не уступающий трипл-эй играм – Hellblade: Senua's Sacrifice, игра с глубочайшим раскрытием проблем психически нездоровых людей и крайне эмоциональным игровым опытом. По заявлениям самих разработчиков игра представляет собой AAA-инди. «Игры стали настолько большими...они должны продаваться столь крупными тиражами, что во все проекты пихают одни и те же элементы, так как каждая игра должна включать в себя буквально все на свете»; «суть создания независимого проекта в том, что мы можем напрямую завязать отношения с людьми, которые играют в наши игры, без посредников. Связь с игроками важна, поэтому мы даем им игру по справедливой цене, хорошего размера и высокого качества, которая предлагает нечто иное» – рассказывают

в интервью разработчики из Ninja Theory⁶⁵. В определенном смысле выход подобных проектов, если и не перевернул индустрию, то значительно всколыхнул её. Течение «Инди» же смогло преодолеть свой кризис и продолжить развитие дальше, выйдя на новый уровень.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что ни инди, ни трипл-эй проекты так и не обзавелись за время своего существования ни четкой классификацией, ни четко сформулированным определением, что, однако не умоляет их масштабы и влияние этих «течений» или «маркировок» внутри игровой индустрии. Являясь, можно сказать, двумя противоположными сторонами одного медиа, они «управляют» развитием индустрии, трендами, нововведениями и находят повсеместное выражение в массовой культуре, охватывая колоссальную аудиторию.

Хотя стоит отметить, что несмотря на свою важность для индустрии, на данный момент, оба направления переживают своего рода «кризис» и если инди-течению удастся выправлять ситуацию в позитивную сторону в последние два года, то крупнобюджетным играм вероятно еще только предстоит отыскать решение возникшей проблемы повсеместного копирования и застоя.

Подробное изучение данных терминов и создание комплексного представления об представленных группах видеоигр было необходимо для того, чтобы иметь возможность провести исследование в рамках следующего, заключительного параграфа и проанализировать основные особенности и тенденции в развитии современной игровой индустрии.

2.2 Сравнительный анализ «Инди-игр» и «AAA» проектов

Основная задача в рамках построения исследования – отследить особенности развития игровой индустрии на текущий период времени, для чего были выбраны два крупных «направления» игровой индустрии, это

⁶⁵ Hellblade: Senua's Sacrifice. Индустриальный переворот? [Электронный ресурс] // YouTube. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=H7ahQcR4KVA>

«Инди» течение и «AAA» проекты. Более подробно специфика избранных «направлений» рассматривалась в предыдущем параграфе.

Метод сравнения, помимо прочих, был задействован как основной в виду наличия двух разнородных течений, различия и взаимодействия которых смогут поспособствовать выведению некоторых выводов в рамках проводимого исследования. Именно сравнительный метод, оформленный в качестве представленной таблицы 1 был выбран как наиболее подходящий для того, чтобы выявить явные различия и точки соприкосновения двух отличающихся друг от друга направлений современной игровой индустрии.

Для выявления протекания развития и формирования особенностей был выбран конкретный временной промежуток с 2010 по 2017 гг. по причине того, что наибольшую популярность и развитие одно из направлений сравнения – «Инди», получило именно с 2010 года. Выбор же 2017 года, как замыкающего, был обусловлен форматом отбора игр-репрезентантов.

Выявление объектов изучения, их оценочных критериев и составление классификаций при работе с игровой индустрией сопряжено весомой долей субъективизма ввиду отсутствия явной и официальной теоретической базы по этим моментам как в России, так и за рубежом.

В связи с этим, для снижения доли субъективизма в рамках исследования отбор игр-репрезентантов производился путем использования информации международной ежегодной церемонии награждения The Game Awards (приемник Spike Video Game Awards). Церемония отмечает основные достижения в индустрии видеоигр, отбор же игр-победителей и номинантов проводится экспертным жюри, состоящим из именитых гейм-дизайнеров, сделавших большой вклад в развитие индустрии. Можно также выдвинуть предположение, что помимо членов жюри, на выбор в определяющей степени влияет мнение массовой аудитории игроков. Церемония проводится в декабре каждого года, именно поэтому замыкающий год, выбранный для исследования 2017 – церемонии 2018 года еще только предстоит произойти.

Для проведения сравнительного анализа было отобрано 16 игр-репрезентантов: 8 игр класса «AAA» и 8 игр в направлении «Инди», каждая из которых стала призером в номинации «Игра года» или «Инди-игра года».

Критерии сравнения, использованные в таблице 1, являются авторскими, основанными на изученном в ходе написания ВКР материале, ввиду отсутствия конкретных официально сформулированных, утвержденных и научно обоснованных критериев сравнения видеоигр.

Среди авторских критериев, использованных в представленной таблице 1, выделены следующие:

- Платформа (подразумевает конкретное устройство (компьютер, приставку, телефон) или перечень устройств, посредством которых игра воспроизводится)
- Жанр (включает в себя конкретный жанр, к которому относится видеоигра, или же перечень жанров, частью которых является видеоигра)
- Структура уровней (критерий оценивает вариативность действий игрока в пространстве мира видеоигры, его открытость и вариативность построения игрового маршрута в процессе прохождения)
- Способы повествования (критерий отмечает основные ведущие методы и средства повествования, которые использует игра в целях донести до игрока основной сюжет, идею, задумку, рассказать что-то о мире видеоигры и о её персонажах)
- Графика (критерий отмечает графическое исполнение видеоигры и его особенности, отличающие графику одной игры от графики другой игры, либо же показывает графическую схожесть некоторых игр)
- Издательский формат (критерий подразумевает самоцельность видеоигры как произведения – оригинальный ли это проект или же часть какой-то конкретной серии – сиквел, приквел или ремейк)

Цель выделения данных критериев заключается в том, чтобы иметь возможность рассмотреть срез развития игр в индустрии за семь лет и

выделить определенные тенденции, особенности и возможные закономерности такого развития.

Прежде чем приступить к непосредственному анализу полученных в ходе создания сравнительной таблицы 1 данных, имеет смысл более подробно ознакомиться с играми-репрезентантами, так как в рамках таблицы игры рассматриваются в «сжатом» варианте.

Red Dead Redemption – приключенческий боевик в стиле вестерна, разработанный и изданный американской компанией Rockstar Games в 2010 году, представлен на рисунке 1. Является частью серии «Red Dead». Игра относится к категории трипл-эй проектов и получила множество положительных отзывов в игровом сообществе и прессе. Несмотря на определенные риски, связанные с непопулярным и мало востребованным сеттингом (местом и временем действия) игры, Red Dead Redemption окрестили лучшей игрой в стилистике вестерна.



Рисунок 1 – Скриншот из игры Red Dead Redemption

Игра имеет открытый мир, но с точки зрения механики является «типовой» и фактически не привносит каких-то геймплейных нововведений.

Объективно, от другой популярной серии студии – GTA, Red Dead Redemption отличается только сеттингом. Повествование основного действия, за исключением выполнения дополнительных заданий, никак не влияющих на сюжет, ведется линейно и проецируется посредством заскритованных (фиксированных разработчиками) диалогов и кат-сцен (роликов).

Limbo – независимая инди-игра, разработанная датской студией Playdead в 2010 году в жанре пазл-платформер с элементами выживания, представлена на рисунке 2. Сеттинг игры представляется неопределенным, мир игры является монохромным и его скорее можно описать как мрачный и минималистичный. В игре полностью отсутствует какой-либо текст и диалоги, а познание мира происходит «наощупь», так как никаких подсказок о том, как игрок должен себя вести и какая у персонажа цель, игра не дает.



Рисунок 2 – Скриншот из игры Limbo

Основная геймплейная механика игры – решение головоломок посредством «проб и смертей» так как за любое неверное решение игрока «наказывают», демонстрируя довольно жестокую смерть главного героя. Повествование сюжета и идеи игры происходит линейно, посредством

визуальных образов и акустического сопровождения. А интерпретация сюжета и концовки, по замыслу разработчиков, должна восприниматься каждым игроком индивидуально.

The Elder Scrolls V: Skyrim – ролевой боевик трипл-эй класса, разработанный американской студией Bethesda в 2011 году, представлен на рисунке 3. Пятая часть популярной серии The Elder Scrolls. Действия игры разворачиваются в фэнтезийном сеттинге на просторах открытого мира. Подобно другим играм с открытым миром, игроку предоставляется возможность свободно путешествовать, выполнять дополнительные задания и развивать своего персонажа. Несмотря на отзывчивость игрового мира на действия самого игрока, повествование основного сюжета развивается линейно и никак не зависит от игровых действий, проецируя повествование по большому счету через диалоги и ролики. Отчасти линейность и скудность основной сюжетной линии объясняется её вторичностью, уступая разнообразному геймплею в открытом мире.



Рисунок 3 – Скриншот из игры The Elder Scrolls V: Skyrim

Minecraft – инди-игра, ставшая в своем роде культовой, была разработана шведским программистом Маркусом Перссоном и увидела свет в 2011 году, представлена на рисунке 4. Minecraft представляет собой игру жанра песочница с элементами выживания в открытом процедурно генерируемом мире. Основная особенность игры в отсутствии конкретных игровых задач – в мире игры пользователи сами решают, чем им заниматься, поэтому можно говорить об отсутствии какого-либо сюжета и освоения мира посредством геймплея. Игра предоставляет игроку весьма внушительное количество разнообразных игровых механик и в полной мере представляет собой своего рода «творческую площадку», что довольно быстро подметили педагоги, используя пространство игры в обучающем русле.



Рисунок 4 – Скриншот из игры Minecraft

The Walking Dead: The Game – эпизодическое point-and-click приключение в сеттинге зомби-апокалипсиса, оформленное в виде графической интерактивной новеллы в стилистике комиксов Роберта Киркмана, игра представлена на рисунке 5. Игра разработана независимой американской студией Telltale Games, которую, однако, не относят к инди-

студиям, в 2012 году. Часть серии The Walking Dead. Сама по себе игра является линейной, однако за счет интерактивности диалогов имеет разветвленный сюжет, приводящий к различным последствиям и концовкам в зависимости от выборов игрока. Повествование в игре проецируется посредством как диалогов и роликов, так и взаимодействием с окружающим миром, которое имеет свои ограничения, не позволяет игроку взаимодействовать с предметами «не имеющими смысла» и выходить за рамки локации. Особенность интерактивных выборов по ходу игры заключается в таймере, который буквально провоцирует игрока на принятие быстрого, необдуманного и эмоционального решения.



Рисунок 5 – Скриншот из игры The Walking Dead: The Game

Journey – инди игра, разработанная американской студией Thatgamecompany в 2012 году, представлена на рисунке 6. Игра представляет собой созерцательное 3D приключение, основным средством повествования которого являются визуальные образы, локации и звуковое сопровождение. Сеттинг мира Journey сложно конкретизировать, так как он представляет собой авторскую визуализацию разрушенной цивилизации неких

антропоморфных существ. В игре полностью отсутствуют текстовые описания и диалоги, а единственным средством коммуникации с окружающим миром является звук, который издает персонаж. Игра имеет ярко выраженный линейный характер, однако предоставляет игроку возможность ограниченно исследовать локации по ходу прохождения и находить «секреты». Как и в случае с Limbo, трактовка сюжетной линии и концовки, по задумке разработчиков, имеет индивидуальный характер. Стоит так же отметить, что Journey является первой инди-игрой в перечне, претендовавшей на звание игры года, конкурируя с трипл-эй гигантами.



Рисунок 6 – Скриншот из игры Journey

Grand Theft Auto V – приключенческий боевик от уже упомянутой ранее студии Rockstar Games, выпущенный в 2013 году, представлен на рисунке 7. Часть одной из популярнейших игровых серий – GTA. Отличительной особенностью игры в серии стало наличие одновременно трех главных героев, между которыми игрок может переключаться по ходу прохождения. Действие игры разворачивается в вымышленном городе Лос-Сантосе, прототипе реального Лос-Анджелеса, который представляет собой внушительный

открытый мир. Пространство игры предоставляет игрокам множество занятий и разнообразие миссий. Нововведением в серии является отзывчивость мира на действия игрока, однако механика не является уникальной. Повествование основной сюжетной линии, как и в случае с RDR ведется линейно, не зависит от действий игрока и проецируется посредством заскритованных диалогов и роликов.



Рисунок 7 – Скриншот из игры Grand Theft Auto V

Gone Home – инди-игра в жанре квест, разработанная независимой американской студией Fullbright Company в 2013 году, представлена на рисунке 8. По факту игра представляет собой интерактивную 3D историю с элементами квеста. Активную повествовательную роль помимо мыслей главной героини и текстовых элементов в виде записок, выполняет окружение и предметы в доме – основном месте действия, с которыми игрок может активно взаимодействовать. Внимательное изучение игрового пространства напрямую сказывается на целостности восприятия сюжета, который является основным стержнем в игре.



Рисунок 8 – Скриншот из игры Gone Home

Dragon Age: Inquisition – ролевой трипл-эй проект, разработанный канадской студией BioWare в 2014. Третья часть популярной игровой серии Dragon Age в сеттинге фэнтези, игра представлена на рисунке 9.



Рисунок 9 – Скриншот из игры Dragon Age: Inquisition

Игровой мир Dragon Age: Inquisition имеет открытую структуру, однако его наполнение на порядок уступает мирам, рассмотренных выше игр. Чувствуется пустота игрового пространства, а также однообразие побочных заданий. Особенностью серии является управление группой персонажей, между которыми игрок может налаживать различного вида связи и взаимоотношения, частично отражающиеся на игровом процессе. Так как игра относится к жанру RPG, основополагающую часть повествования составляет нелинейное выстраивание сюжетной линии посредством интерактивности диалогов, выборов, как отыгрывать свою роль и кат-сцен – выбор игрока и его ответы напрямую влияют на происходящие в игре события и имеют свои последствия.

Shovel Knight – инди-игра в жанре платформер, разработанная американской независимой студией Yacht Club Games в 2014 году, представлена на рисунке 10. Игра представляет из себя 8-ми битный 2D платформер в сеттинге фэнтезийного средневековья, выступая наследников игр 8-ми битной эры от Nintendo.



Рисунок 10 – Скриншот из игры Shovel Knight

Shovel Knight, как и многие инди-проекты обладает линейной структурой мира, позволяющей передвигаться игроку только в рамках уровня. Основные элементы геймплея – зачистка уровней от противников, битва с боссами и поиск сокровищ. История подается в игре как бы в формате рассказа, так как все сюжетные диалоги являются заскриптованными.

The Witcher 3: Wild Hunt – ролевой трипл-эй проект, разработанный польской студией CD Projekt RED в 2015 году, представлен на рисунке 11. Третья игра в серии The Witcher, основанная на романах польского писателя Анджея Сапковского. Действия игры разворачиваются в сеттинге средневекового фэнтези, а мир игры имеет открытую структуру. Игра отличается детальной проработанностью как мира, геймплея, так и сюжетной составляющей, которая имеет множество разветвлений и последствий даже в рамках побочных заданий. Что характерно для ролевых проектов история в мире Ведьмака подается нелинейно посредством интерактивных диалогов, выбирая которые игрок отыгрывает определенную роль, и кат-сцен. Игра получила множество положительных отзывов и на текущий момент представляет из себя эталон жанра RPG.



Рисунок 11 – Скриншот из игры The Witcher 3: Wild Hunt

Rocket League – динамичная спортивная 3D инди-аркада от американской независимой студии Psyonix, выпущенная в 2015 году, представлена на рисунке 12. По факту игра является перезапуском более ранней версии, которая носила название SARPBC. Игру отличает своеобразное сочетание гонок и футбола, а также задорная динамика происходящего. Игра имеет линейную структуру – ставит перед игроком определенную цель для прохождения уровня – выиграть матч, сам же мир игры устроен в виде ряда карт-уровней. Как таковой сюжетной линии в игре нет, поэтому единственным «повествовательным средством» о мире игры выступает геймплей.



Рисунок 12 – Скриншот из игры Rocket League

Overwatch – трипл-эй шутер в сеттинге будущего, разработанный американской компанией Blizzard в 2016 году, представлен на рисунке 13. Оригинальный проект и первая игра из перечня, которая является многопользовательской. Игра содержит множество разноплановых режимов от противостояния, до сопровождения. Overwatch имеет линейную структуру – ставит перед игроком определенную цель для прохождения уровня –

выиграть. Основной нарратив игры подается посредством дополнительного контента в виде сюжетных комиксов и видеороликов, в самой же игре сюжетная компания отсутствует, а отношения между разными героями преподносятся посредством закриптованных реплик.



Рисунок 13 – Скриншот из игры Overwatch

Inside – инди-проект с элементами головоломки от уже упомянутой ранее студии Playdead, разработанный в 2016 году, представлен на рисунке 14. Идеальный наследник Limbo, однако сложно сказать связаны ли эти игры напрямую сюжетно, так как разработчики не дают никаких комментариев. Inside также перенимает от Limbo ряд игровых механик и основной способ повествования – в игре полностью отсутствуют диалоги и какие-либо пояснения, познавать мир игры можно только «наощупь», сюжет же, как и в предыдущей игре студии подается посредством визуальных образов и интерпретируется каждым игроком индивидуально. К особенностям Inside можно отнести наличие еще более запутанного и странного нарратива, а также наличие секретной концовки. Стоит так же отметить, что это вторая инди-игра

в перечне, претендовавшая на звание «игры года» наравне с трипл-эй проектами.

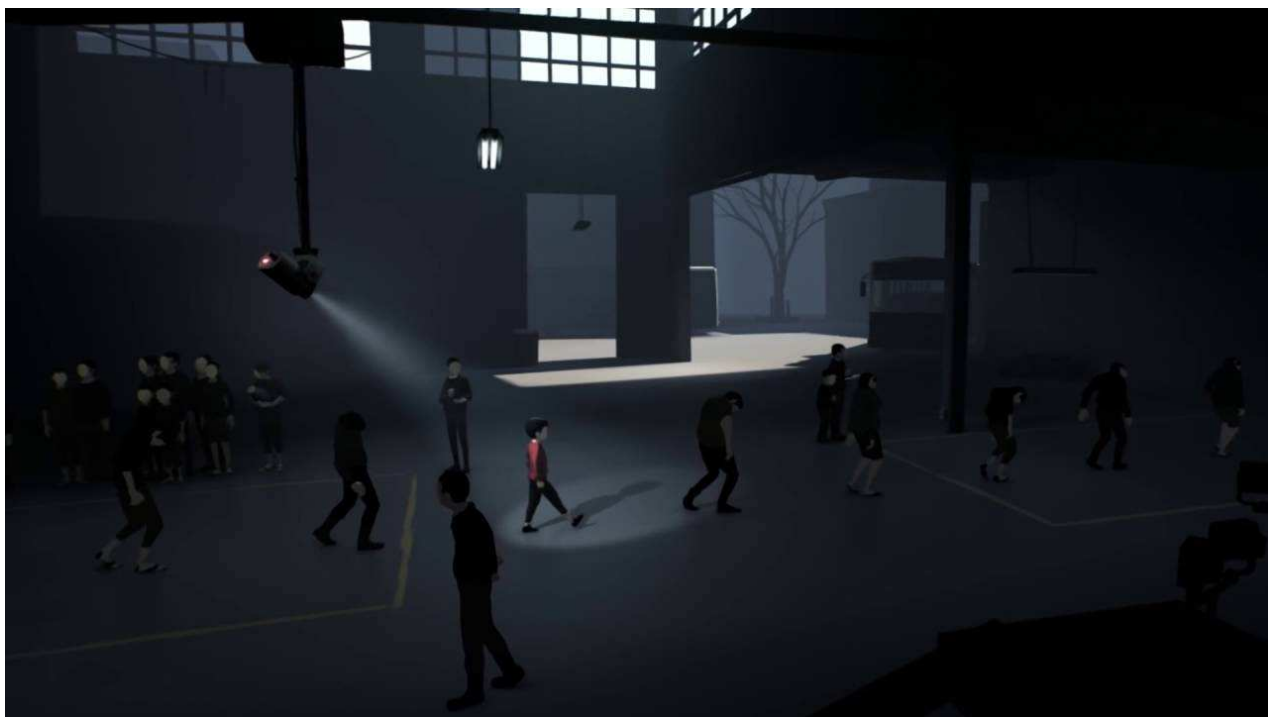


Рисунок 14 – Скриншот из игры Inside

The Legend of Zelda: Breath of the Wild – приключенческий трипл-эй «боевик» в сказочном фэнтезийном сеттинге, разработанный японской компанией Nintendo в 2017 году, представлен на рисунке 15. Игра является 19 частью, в одной из старейших, серии The Legend of Zelda. В отличие от других игр серии, Breath of the Wild имеет богато заполненный открытый мир, который отличает от множества других открытых миров «реалистичная структура»: в пустыне персонажу становится жарко, в горах холодно, а если бегать в грозу с металлическими предметами – в них обязательно ударит молния, подобные элементы побуждают игрока подстраиваться и экспериментировать с игровым процессом.

Отличительной чертой мира также является разнообразие игровых элементов, включающих в себя исследование, прокачку героя, создание предметов, решение головоломок, а также обширное взаимодействие героя с элементами мира. Структура же основного повествования линейная и не

подразумевает вариативности, влияющей на основную историю, которая подается уже известными предусмотренными диалогами и роликами, помимо этого значимую повествовательную роль играет музыкальное оформление, которое может, например, предупреждать игрока об опасности. Сюжетная линия является своего рода дополнением нежели основой, а игровые механики больше склоняют игру в сторону интерактивной песочницы.



Рисунок 15 – Скриншот из игры The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Suphead – инди игра в жанре gun and gun платформера, оформленная в стилистике анимации 1930-х годов, разработанная канадской студией StudioMDHR Entertainment в 2017 году, представлена на рисунке 16. Основная механика игры заключается в постоянных боях с боссами и представляет из себя частично линейную последовательность уровней.

Игру можно назвать частично линейной, так как не обязательно проходить все уровни в определенном порядке, однако некоторые локации являются закрытыми и доступ к ним дается лишь после прохождения предшествующих уровней. Повествованию отдается второстепенная роль и оно так же носит линейный характер, и подается посредством «рассказа» на

слайдах, оформленных под книгу. Среди множества других инди-игр, Cuphead несомненно выделяется визуальным стилем, а также сложностью противников и разнообразием сражений с ними.



Рисунок 16 – Скриншот из игры Cuphead

Развернутое представление отобранных видеоигр позволит лучше понять механизмы работы выявленных особенностей в каждой конкретной игре, так как одна и та же механика, встречающаяся в разных проектах, может быть задействована разработчиками разными способами. Понимание этого позволяет наиболее полно воспринимать данные таблицы 1 и последующие результаты проводимого исследования.

В ходе составления ключевой таблицы 1 в каждом из предложенных критериев был выведен ряд позиций-характеристик относительно каждой конкретной игры. Итоговый подсчет, оформленный в таблицу 2, дал возможность выявить количество совпадений по конкретным позициям в рамках разделения игр на «AAA» и «Инди» соответственно.

Таблица 1 – Сравнительный анализ «AAA» и «Инди» игр за 2010-2017 гг.

Игра	Год награждения	Критерии сравнения					
		Жанр	Структура уровней	Платформа	Способы повествования	Графика	Издательский формат
Red Dead Redemption	2010	Action/Adventure (приключенческий боевик)	Открытый мир	PlayStation 3 Xbox 360	Линейный сторитейлинг: Заскриптованные диалоги и кат-сцены	Реалистичное 3D	Часть серии Red Dead
The Elder Scrolls V: Skyrim	2011	Action RPG (ролевой боевик)	Открытый мир	Мультиплатформа	Линейный сторитейлинг основной истории: Заскриптованные диалоги и кат-сцены	Реалистичное 3D	Часть серии TES
The Walking Dead: The Game	2012	Графическое point-and-click приключение	Линейная структура	Мультиплатформа	Нелинейный сторитейлинг: интерактивность диалогов и кат-сцен	3D в стилистике комиксов Чарли Адлерда	Часть серии The Walking Dead
Grand Theft Auto V	2013	Action/Adventure (приключенческий боевик)	Открытый мир	PlayStation 3 Xbox 360 PlayStation 4 Xbox One PC	Линейный сторитейлинг: Заскриптованные диалоги и кат-сцены	Реалистичное 3D	Часть серии GTA

Продолжение таблицы 1

Dragon Age: Inquisition	2014	RPG (ролевая игра)	Открытый мир	PlayStation 3 Xbox 360 PlayStation 4 Xbox One PC	Нелинейный сторитейлинг: интерактивность диалогов и кат-сцен	Реалистичное 3D	Часть серии Dragon Age
The Witcher 3: Wild Hunt	2015	Action RPG (ролевой боевик)	Открытый мир	PlayStation 4 Xbox One PC	Нелинейный сторитейлинг: интерактивность диалогов и кат-сцен	Реалистичное 3D	Часть серии The Witcher
Overwatch	2016	Кооперативный шутер от первого лица	Линейная структура	PlayStation 4 Xbox One PC	Дополнительный контент (комиксы, видео)	3D в стилистике комиксов	Оригинальная игра
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	Action/Adventure (приключенческий боевик)	Открытый мир	Wii U Switch	Линейный сторитейлинг: Заскриптованные диалоги и кат-сцены	3D в стилистике японской анимации	19-й релиз в серии The Legend of Zelda
Limbo	2010	Пазл-платформер с элементами survival horror	Линейная структура	Мульти-платформа	Аудио-визуальный метод	2D сайд-скроллер в авторской стилистике	Оригинальная игра
Minecraft	2011	Песочница с элементами выживания	Процедурно генерируемый открытый мир	Мульти-платформа	Посредством геймплея	Изометрическое 3D	Оригинальная игра

Окончание таблицы 1

Journey	2012	Adventure (приключение)	Линейная структура	PlayStation 3 PlayStation 4	Аудиовизуальный метод	3D в авторской стилистике	Оригинальная игра
Gone Home	2013	Квест	Линейная структура	PlayStation 4 Xbox One PC	Посредством окружения	3D с уклоном в реализм	Оригинальная игра
Shovel Knight	2014	Action платформер	Линейная структура	Мульти- платформа	Метод "рассказчика"	8-ми битный 2D сайд- скроллер	Оригинальная игра
Rocket League	2015	Гоночная аркада с элементами симулятора спорта	Линейная структура	PlayStation 4 Xbox One Nintendo Switch PC	Посредством геймплея	3D в авторской стилистике	Перезапуск SARPBC
Inside	2016	Пазл- платформер	Линейная структура	Мульти- платформа	Аудио- визуальный метод	3D сайд- скроллер в авторской стилистике	Идейный наследник Limbo
Cuphead	2017	Run-and-gun платформер	Линейная структура	PC XboxOne	Метод "рассказчика"	2D в стилистике анимации Макса Флейшера	Оригинальная игра

В играх «AAA» направления в рамках критерия «жанр» были выявлены следующие позиции: Action/Adventure (приключенческий боевик); Action RPG (ролевой боевик); RPG (ролевая игра); Кооперативный Shooter (стрелок) от первого лица; Графическое point-and-click (укажи-и-щелкни) приключение. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: к жанру Action/Adventure принадлежат 3 из 8 игр; к Action RPG принадлежат 2 из 8 игр; к RPG, Shooter и point-and-click жанру относится 1 из 8 игр.

В рамках критерия «Структура уровней» были выявлены следующие позиции: открытый мир и линейная структура уровней. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: открытым миром обладают 6 из 8 игр; линейную структуру имеют 2 из 8 игр.

В рамках критерия «Платформа» были выявлены следующие позиции: распространение только через консоли (PlayStation, Xbox, WiiU, Switch); распространение через PC (персональный компьютер) и консоли; мультиплатформенное распространение. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: распространение только через консоли имеют 2 из 8 игр; распространение через консоли и PC имеют 4 из 8 игр; мультиплатформенное распространение имеют 2 из 8 игр.

В рамках критерия «Способы повествования» были выявлены следующие позиции: линейное повествование (использование зашифрованных диалогов и роликов); нелинейное повествование (интерактивность диалогов и роликов); повествование через дополнительный контент (видеоролики, комиксы, книги). Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: линейное повествование имеют 4 из 8 игр; нелинейное повествование имеют 3 из 8 игр; повествованием через дополнительный контент обладает 1 игра из 8.

В рамках критерия «Графика» были выявлены следующие позиции: реалистичное 3D (графика наиболее или максимально приближенная к фотореализму); стилистическое 3D (графика обладающая какой-либо стилистикой – анимационной, комиксной). Подсчет данных таблицы 1,

оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: реалистичной 3D графикой обладают 5 из 8 игр; стилистической 3D графикой обладают 3 из 8 игр.

В рамках критерия «Издательский формат» были выявлены следующие позиции: часть серии (принадлежность игры к определенной игровой серии); оригинальная игра (игра не принадлежит ни к одной из известных серий и является самодостаточной). Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: частью какой-либо игровой серии являются 7 из 8 игр; оригинальной является только 1 игра из 8.

В играх же «Инди» направления, в рамках критерия «жанр» были выявлены следующие позиции: пазл-платформер с элементами survival horror (ужасы-выживание); песочница с элементами выживания; Adventure (приключение); квест; Action (динамичный) платформер; гоночная аркада с элементами симулятора спорта; пазл-платформер; Run-and-gun (стреляй на бегу) платформер. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2, в рамках данного критерия было решено не проводить, так как ни один из представленных жанров-позиций не повторяется.

В рамках критерия «Структура уровней» были выявлены следующие позиции: процедурно генерируемый открытый мир; линейная структура уровней. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: открытым миром обладает только 1 игра из 8; линейную же структуру имеют 7 из 8 игр.

В рамках критерия «Платформа» были выявлены следующие позиции: распространение только через консоли (PlayStation, Xbox); распространение через PC (персональный компьютер) и консоли; мультиплатформенное распространение. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: распространение только через консоли имеет всего 1 игра из 8; распространение через консоли и PC имеют 3 из 8 игр; мультиплатформенное распространение имеют 4 из 8 игр.

Таблица 2 – Статистический подсчет позиций «AAA» и «Инди» игр по критериям

Критерии	Жанр		Структура уровней		Платформа		Способы повествования		Графика		Издательский формат			
	Позиции «AAA»	Action-Adventure	3/8	Открытый мир	6/8	Консоль	2/8	Линейный	4/8	P3D ¹	5/8	Часть серии	7/8	
Action – RPG		2/8	Консоль/ПК			4/8	Нелинейный	3/8	C3D ²	3/8	Оригинальная игра	1/8		
RPG		1/8	Мульти-платформа			2/8							Доп. контент	1/8
Shooter		1/8	Линейная структура	2/8										
point-and-click		1/8												
Позиции «Инди»	Нет совпадений		Открытый мир	1/8	Консоль	1/8	Аудио-визуальный	3/8	C2D ³	3/8	Часть серии	2/8		
					Консоль/ПК	3/8			C3D ²	3/8				
			Линейная структура	7/8			Мульти-платформа	4/8	«Рассказчик»	2/8	И3D ⁴	1/8	Оригинальная игра	6/8
									Окружение	1/8				
1 – Реалистичное 3D 2 – Стилистическое 3D 3 – Стилистическое 2D 4 – Изометрическое 3D														

В рамках критерия «Способы повествования» были выявлены следующие позиции: аудиовизуальное повествование; повествование посредством геймплея (игры в видеоигру); повествование через окружение (осмотр предметов и взаимодействие с ними); повествование в стиле «рассказчика» (игрок непосредственно читает историю, а не смотрит её, как фильм). Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: аудиовизуальное повествование имеют 3 из 8 игр; повествование посредством геймплея имеют 2 из 8 игр; повествованием через окружение обладает 1 игра из 8; повествование методом «рассказчика» используют 2 игры из 8.

В рамках критерия «Графика» были выявлены следующие позиции: реалистичное 3D; стилистическое 3D; изометрическое 3D; стилистическое 2D. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: 3D графикой с уклоном в реализм обладает 1 игра из 8; стилистической 3D графикой обладают 3 из 8 игр; стилистической 2D графикой обладают 3 из 8 игр; изометрической 3D графикой обладает 1 игра из 8.

В рамках критерия «Издательский формат» были выявлены следующие позиции: часть серии (в данном направлении к этой позиции были отнесены идейные наследники и перезапуски); оригинальная игра. Подсчет данных таблицы 1, оформленный в таблице 2 позволил выявить, что: частью какой-либо игровой серии являются 2 из 8 игр; оригинальными играми являются 6 из 8 представленных.

Аналитический подсчет сжатых данных из таблицы 2 позволил составить сравнительную таблицу 3, на основе которой можно сделать ряд выводов, касательно выбранных с 2010 по 2017 год «AAA» и «Инди» проектов.

- Жанровое разнообразие инди-игр предстает как более богатое и вариативное на протяжении выбранного временного промежутка, в то время как AAA игры придерживаются конкретных популярных жанров, за некоторыми исключениями.

- Как и в инди-играх, так и в трипл-эй проектах встречается как линейная структура мира, так и открытая. Однако проекты AAA класса очевидно придерживаются в большей степени именно открытой модели мира, которая позволяет множественно увеличить часы на прохождение. В то же время как инди-игры – наоборот, что, вероятно обуславливается отсутствием необходимости в открытых мирах.
- И инди-игры, и трипл-эй проекты располагаются на множестве платформ, однако можно сделать вывод о том, что мультиплатформенность в случае с инди проектами встречается на порядок чаще, что делает независимые игры более доступными для аудитории.
- Каждая видеоигра несомненно имеет свои способы повествования, однако стоит отметить, что трипл-эй проекты придерживаются по большому счету проверенных схем, которые гарантируемо привлекут игрока и не дадут сюжету и основной идее остаться непонятыми. В случае же с инди-играми вновь наблюдается разнообразие и экспериментирование с различными методами. Несомненно, основная суть многих инди-игр заключается именно в повествовании, где геймплей является дополнением, что, однако не останавливает разработчиков перед усложнением подачи нарратива.
- Графическая составляющая направлений AAA и инди также имеет свои тенденции и особенности. В то время, как трипл-эй проекты в подавляющем большинстве стремятся к фотореалистичности изображения, инди-игры позволяют себе экспериментировать с разнообразием графической обертки, используя как устаревшую (например, 8-ми битную), так и авторскую стилистику изображения.
- Еще одной важной особенностью является степень приверженности к игровой серии. В случае с трипл-эй играми четко прослеживается тенденция серийности – практически каждая отобранная AAA игра – часть известной и популярной серии, которая уже имеет свою определенную наработанную фанатскую базу, что крайне способствует узнаваемости и продажам игры. В случае же с инди-играми крайне высок процент оригинальности и

самоцельности игр, которые могут предстать в виде полностью сформировавшегося законченного произведения.

Таблица 3 – Итоги сравнения «AAA» и «Инди» игр по критериям

Критерий	Общее	Различное
Жанр	—	Жанры «AAA» и «инди» игр не совпадают
Структура уровней	Как и в «инди», так и в «AAA» встречается открытая и линейная структура мира	В «инди» преобладает линейная структура, в «AAA» – открытая
Платформа	Имеются совпадения по платформам	В «инди» чаще, чем в «AAA» встречается мультиплатформенность – они являются более доступны потребителю
Способы повествования	—	Способы повествования «AAA» и «инди» игр не совпадают
Графика	Присутствуют некоторые общие черты. И «инди» и «AAA» игры задействуют стилистическое и реалистичное 3D	Игры «AAA» намного чаще задействуют реалистичную 3D графику, «Инди» же обладают более богатым графическим разнообразием, в том числе и задействованием 2D графики
Издательский формат	Как и в «инди», так и в «AAA» встречаются игры – части серии	Игры «AAA» наиболее часто являются частью какой-либо игровой серии. «Инди» же напротив чаще используют оригинальную игровую концепцию

В заключение можно выдвинуть ряд гипотез и предположений о текущих и дальнейших перспективах, и направлениях развития игровой индустрии на основе изученного в ходе написания ВКР материала.

- Развитие нового направления в игровой индустрии – AAA Инди. На сегодняшний день уже имеются прецеденты создания трипл-эй инди, которые показали себя не только как самобытный, но и как успешный продукт. Самый яркий пример 2017 года – уже упомянутая ранее, конкретно в параграфе 2.1.3, игра Hellblade: Senua's Sacrifice от разработчиков из Ninja Theory. Не исключено, что студии средней руки возьмут вектор именно на это направление, так как оно уже вероятно не будет являться ни AAA, ни

инди, но будет чем-то средним между ними. Данная веха также может выступать и как некая ступень эволюции конкретно инди-игр, так как в рамках современной индустрии по качеству многие экземпляры уже не уступают трипл-эй проектам.

- Продолжение застоя. К сожалению основная масса современных трипл-эй проектов хоть и берут за основу лучшие игры направления (часть которых была задействована в исследовании), но не привносят в игровую индустрию ничего нового. В этом моменте ярко прослеживается проблема застоя, так как большинство крупных компаний не настроены на развитие качества с целью превзойти «лучшие игры» в направлении, но настроены на повсеместное копирование успешных механик с целью получения выгоды. Подобная ситуация складывалась и в инди направлении и была более подробно описана в параграфе 2.1.3, однако на сегодняшний день курс инди-игр четко смещается в позитивную сторону развития.
- Массовый переход к играм-сервисам. На сегодняшний день существует ряд неприятных для игрового сообщества прецедентов, когда в трипл-эй проекты, которые должны выступать как полноценный качественный продукт стали внедрять различные системы микротранзакций. Помимо немалых затрат на покупку копии видеоигры, игрокам отдельно предлагается покупка наполняющего контента, который должен быть включен в игру изначально, но специально был изъят для отдельной продажи. Это же касается и внутриигровых покупок за реальные деньги, которые влияют на баланс и на прохождение, по факту вынуждая игрока к дополнительным покупкам. Однако, нельзя с точностью сказать получит ли эта ситуация именно массовое развитие, так как такая система на сегодняшний момент подвергается активному осуждению и критике со стороны игроков.
- Вероятность нового кризиса в игровой индустрии, повтор 1983 года. Предыдущие два пункта довольно серьезно намекают на возможный будущий кризис индустрии, который вряд ли её погубит, но имеет все

шансы нанести ей значительный урон. Можно также предположить, что кризис мог случиться и раньше, так как застой в AAA направлении прогрессирует уже много лет, однако этому помешала инди-революция. Повальная активность независимых разработчиков и их экспериментальных проектов вероятно в определенной степени способствовали «разбавлению» однотипных игр на рынке и позволили индустрии развиваться дальше.

Стоит подчеркнуть, что описанные выше ситуации по большому счету являются предполагаемыми, так как мы имеем дело с очень неустойчивым и бурным медиа. Положение дел в индустрии может принять как подобный оборот, так и совершенно противоположный буквально в течении нескольких последующих лет. Однако проведение подобных, более глубоких исследований может оказать в некоторой степени позитивный эффект, так как позволяет обобщенно выявить тенденции, особенности и проблемы в развитии игровой индустрии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основной целью данной выпускной квалификационной работы являлось выявление и изучение особенностей и тенденций развития современной игровой индустрии. Выбор цели был обусловлен как высокой актуальностью проведения подобных исследований ввиду их малого количества в российской научной среде, так и сопряжён с важностью непосредственно самого феномена видеоигр для культуры.

Исследование, проведенное в рамках представленной бакалаврской работы, можно представить как попытку составить статистику определенных особенностей и тенденций в течение конкретного временного периода, которые имеют место в современных реалиях индустрии видеоигр и оказывают на её развитие определенное влияние. Проведение более глубокого исследования было затруднено ввиду отсутствия научной теоретической базы касательно выявления видеоигровой классификации и критериев сравнения разных направлений видеоигр внутри индустрии. Однако это не помешало успешному выполнению поставленных задач в рамках текущей бакалаврской работы

В ходе работы над ВКР были выполнены следующие задачи:

1. Рассмотрено историческое развитие видеоигр с момента их зарождения до наших дней.
2. Выявлены основные методологические принципы изучения видеоигр.
3. Рассмотрено возникновение и выявлены определения значений терминов «AAA» и «Инди» в рамках игровой индустрии.
4. Проведен сравнительный анализ и выявлены на его основе особенности развития современной игровой индустрии.

Перечисленные задачи выполнялись в рамках работы, поделенной на две основные части. Первая часть ВКР «Становление и развитие феномена видеоигр, особенности его изучения в гуманитарной сфере» содержит в себе два параграфа и соответствует выполнению двух первых поставленных задач.

В параграфе «Становление феномена видеоигр» рассматривается возникновение видеоигр как медиа и их историческое развитие как в технологическом, так и в культурном плане.

Итогом параграфа стало обоснование сложности и неоднозначности феномена видеоигр, которые заслуживают комплексного изучения. Помимо прочего видеоигры – это огромная и быстро развивающаяся индустрия, оказывающая существенное влияние на современную культуру, будучи самым успешным и прибыльным современным медиа. Такого развития не имеет даже современный кинематограф, не говоря уже о современной литературе.

Этот факт дает понять, что изучение современной культуры, при игнорировании видеоигр, не представляется возможным, как и не представляется возможным продолжение рассмотрения видеоигр лишь как аркадного развлечения. Видеоигры представляют весомый интерес для ученых совершенно разных областей. Их изучение и анализ способны открыть еще множество граней этого феномена, что позволит не только демонстрировать видеоигры с разных сторон как для научного сообщества, так и для широкой общественности, но и улучшить понимание процессов развития современной культуры.

Следующий параграф «Методология изучения видеоигр» дает подробное хронологическое представление о возникновении и развитии научной области Game studies, отвечающей на текущий момент за изучение видеоигр, а также за формирование её основного методологического принципа. В ходе параграфа был сделан вывод о несостоятельности применения отдельно взятых методов для комплексного изучения видеоигр.

Единственный подход, который, по мнению ученых, может являться верным в рамках изучения видеоигр – междисциплинарный. В связи с чем к изучению представленного феномена необходимо привлекать ученых из разных научных областей и применять различные методы для изучения отдельных аспектов. Ошибочными будут попытки вписать феномен видеоигр в конкретную, отдельно взятую теоретическую базу, так как такой подход

будет в корне неверным и с высокой долей вероятности будет опровергнут разработчиками видеоигр.

Game Studies, будучи еще совсем молодой областью, смогла пережить значительные метаморфозы и преобразование из узконаправленной дисциплины в широкую научную область. Game Studies не имеет конкретной методологии, что позволяет ей быть крайне гибкой и охватывающей большое пространство для изучения своего объекта в рамках различных направлений, будь то нарратология, психология, культурология, искусствоведение, программирование и т.д. Отсутствие рамок позволяет исследователям периодически узнавать о видеоиграх что-то новое и самое главное, позволяет извлекать из этого практическую выгоду, которая может позитивно влиять на нашу реальность. Несомненно, исследования видеоигр подвергаются критике, но это лишь способствует развитию Game Studies.

Заключительная часть ВКР «Исследование тенденций развития двух крупнейших направлений в игровой индустрии «AAA» и «Инди»» также содержит в себе два параграфа, отвечающих за решение двух финальных задач. В третьем параграфе «Классификация видеоигр и раскрытие понятий «AAA» и «Инди» в игровой индустрии» был проведен подробный разбор понятий «AAA» и «Инди» проектов в рамках игровой индустрии, а также выявлена их проблематика и изучена информация касательно современной классификации видеоигр. Параграф раскрывает содержание обозначенных выше видеоигровых направлений в индустрии.

В параграфе было подытожено, что ни «Инди», ни «AAA» проекты так и не обзавелись за время своего существования ни четкой классификацией, ни четко сформулированным определением, что, не уменьшает масштабы и влияние этих «течений» или «маркировок» внутри игровой индустрии. Являясь, можно сказать, двумя противоположными сторонами одного медиа, они «управляют» развитием индустрии, трендами, нововведениями и находят повсеместное выражение в массовой культуре, охватывая колоссальную аудиторию. Несмотря на свою важность для индустрии, на данный момент,

оба направления переживают своего рода «кризис» и если «Инди» направлению удастся выправлять ситуацию в позитивную сторону, в течение двух последних лет, то крупнобюджетным играм, вероятно, еще только предстоит отыскать решение возникшей проблемы повсеместного копирования и застоя.

В финальном параграфе «Сравнительный анализ «Инди-игр» и «AAA» проектов» был проведен собственно сравнительный анализ и выявлены основные особенности и тенденции в современной игровой индустрии. В качестве репрезентантов, выступающих основой сравнительного анализа, было отобрано 16 игр, а конкретно – 8 игр направления «AAA» и 8 игр направления «Инди». Среди отобранных игр такие «AAA» проекты, как: Red Dead Redemption, The Elder Scrolls V: Skyrim, The Walking Dead: The Game, Grand Theft Auto V, Dragon Age: Inquisition, The Witcher 3: Wild Hunt, Overwatch, The Legend of Zelda: Breath of the Wild. И «Инди» проекты: Limbo, Minecraft, Journey, Gone Home, Shovel Knight, Rocket League, Inside, Cuphead.

Отбор игр в первую очередь был обусловлен наличием такого статуса, как «Игра года» или «Инди-игра года», а также временными рамками с 2010 по 2017 гг. включительно. Было проведено непосредственное ознакомление с каждой из отобранных игр и выявлены особенности в соответствии с составленными авторскими критериями сравнения, ввиду отсутствия официальных, а конкретно: жанр, структура уровней, платформа, способы повествования, графика, издательский формат. Все полученные данные были занесены в таблицу посредством которой производился сравнительный анализ.

Проведение сравнительного анализа между играми «AAA» и «Инди» позволило выявить следующие тенденции и особенности:

- Жанровое разнообразие инди-игр предстает как более богатое и вариативное, игры же класса AAA в большинстве придерживаются конкретных популярных жанров.

- Как и в инди-играх, так и в трипл-эй проектах встречается как линейная структура мира, так и открытая. Однако проекты AAA класса придерживаются в большей степени именно открытой модели мира. В то же время инди-игры – наоборот, что, вероятно обуславливается отсутствием необходимости в открытых мирах.
- И инди-игры и трипл-эй проекты располагаются на множестве платформ, однако мультиплатформенность в случае с инди проектами встречается на порядок чаще, что делает независимые игры более доступными для аудитории.
- Трипл-эй проекты придерживаются по большому счету проверенных схем повествования, которые гарантируемо привлекут игрока и не дадут сюжету и основной идее остаться непонятыми. В случае же с инди-играми наблюдается разнообразие и экспериментирование с различными методами. Несмотря на то, что основная суть многих инди-игр заключается в повествовании, а геймплей является дополнением, разработчики не упускают возможность усложнения подачи нарратива.
- Трипл-эй проекты в подавляющем большинстве стремятся к фотореалистичности изображения, инди-игры же позволяют себе экспериментировать с разнообразием графической обертки, используя как устаревшую (например, 8-ми битную), так и авторскую стилистику изображения.
- В случае с трипл-эй играми четко прослеживается тенденция серийности – практически каждая отобранная AAA игра – часть известной и популярной серии, которая уже имеет свою определенную наработанную фанатскую базу. В случае же с инди-играми крайне высок процент оригинальности и самоцельности игр, которые могут предстать в виде полностью сформировавшегося законченного произведения.

В качестве итогового заключения был выдвинут ряд гипотез и предположений о текущих и дальнейших перспективах, и направлениях развития игровой индустрии. Среди них:

- Развитие нового направления в игровой индустрии – «AAA Инди»;

На сегодняшний день уже имеются прецеденты создания трипл-эй инди, которые показали себя не только как самобытный, но и как успешный продукт. Самый яркий пример 2017 года – упомянутая в параграфе 2.1.3, игра Hellblade: Senua's Sacrifice от разработчиков Ninja Theory.

- Продолжение застоя в индустрии;

Основная масса современных трипл-эй проектов не привносят в игровую индустрию ничего нового. Большинство крупных компаний не настроены на развитие качества с целью превзойти «лучшие игры» в направлении, но настроены на повсеместное копирование успешных механик с целью получения выгоды.

- Массовый переход к играм-сервисам;

На сегодняшний день имеется ряд прецедентов, когда в трипл-эй проекты стали внедрять различные системы микротранзакций. Помимо затрат на покупку копии видеоигры, отдельно предлагается покупка наполняющего контента, который должен быть включен в игру изначально, но был изъят для отдельной продажи. Это же касается и внутриигровых покупок за реальную валюту, которые влияют на игровой баланс и прохождение, по факту вынуждая игрока к дополнительным покупкам. Однако, нельзя сказать получит ли эта ситуация массовое развитие, так как такая система на сегодняшний момент подвергается активному осуждению и критике со стороны игрового сообщества.

- Вероятность нового кризиса в игровой индустрии, повтор 1983 г.

Преыдущие два пункта намекают на возможный будущий кризис индустрии, который может нанести ей значительный урон. Можно предположить, что кризис должен был случиться раньше, так как застой в AAA направлении прогрессирует уже много лет, однако этому помешала инди-революция. Повальная активность независимых разработчиков и их экспериментальных проектов вероятно способствовали «разбавлению» однотипных игр на рынке и позволили индустрии развиваться дальше.

Стоит подчеркнуть, что описанные в параграфе предполагаемые ситуации являются вероятностными, так как нельзя говорить о каком-то конкретизированном сценарии развития индустрии ввиду того, что видеоигры являются крайне неустойчивым и бурно развивающимся медиа. Положение дел в индустрии может в корне измениться в течение нескольких лет и направить вектор развития как в сторону одного из предполагаемых сценариев, так и пойти в совершенно другом направлении. Утверждать что-то в рамках данного феномена было бы ошибочным.

Однако проведение подобных, более глубоких, исследований может произвести позитивный эффект, так как позволяет выявить тенденции, особенности и проблемы в развитии игровой индустрии, а также спрогнозировать приблизительный сценарий дальнейшего развития, что может оказаться полезным для научного сообщества.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Архипов В. Правила игры как нормативная система, или что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // Логос. – 2015. – №1. – С. 214-225.
2. Бавельер Д. Как видеоигры влияют на мозг [Электронный ресурс] // TED. – Режим доступа: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=ru
3. Бейтман К. За пределами определений игры [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/beyond-definitions/>
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М: Эксмо, 2014. – 150 с.
5. Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>
6. Быков Е. Геймификация научных исследований // Логос. – 2015. – №1. – С. 180-213.
7. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. – 2015. – №1. – С. 41-60.
8. Войскунский А.Е. К психологии компьютерной игры // Журнал Высшей школы экономики. – 2015. – №1. – С. 13-28.
9. Гаврилов В. В. Специфика нелинейного сюжетопостроения в компьютерно-игровом пространстве // Грамота. – 2017. – №8. – С. 67-69.
10. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 54-71.
11. Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр [Электронный ресурс] // Lenta.ru. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>
12. Деградация инди-игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/indie_fall.html

13. Деникин А. А. В Защиту видеоигр // Обсерватория культуры. – 2014. – №3. – С. 53-59.
14. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. – 2013. – №. 2. – С. 11.
15. Добычина Н. В. Компьютерные игры – театр активных действий // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2013. – №1. – С. 149-158.
16. Дыбовский Н. На пороге костяного дома [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005/>
17. Игра с нулевым бюджетом: как ее разработать, как продать и зачем это нужно [Электронный ресурс] // Хакер. – Режим доступа: <https://xakep.ru/2014/10/22/indie-game-develop/>
18. Игры демиургов [Электронный ресурс] // RG.ru. – Режим доступа: <https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyj-tretij-rossiiyanin-igraet-v-kompiuternye-igry.html>
19. Инди-игры. Факты, домыслы, стереотипы [Электронный ресурс] // Gamer. – Режим доступа: <http://www.gamer.ru/everything/indie-igry-fakty-domysly-stereotipy>
20. Инди игры — это как игры только инди [Электронный ресурс] // habr. – Режим доступа: <https://habr.com/post/230427/>
21. Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2
22. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс] // GamesIsArt. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/indie_text.html
23. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. – Москва: ЛКИ, 2008. – 190 с.
24. Луцай А. Повествование в играх. Проблемы погружения и геймдизайна [Электронный ресурс] // Дистопия. – Режим доступа: <http://dystopia.me/povestvovanie-v-igrah/>

- 25.МакГонигл Д. Настоящая маленькая игра: эффект Пиноккио в первазивных играх // Логос. – 2015. – №1. – С. 130-156.
- 26.О смерти индустрии любительской разработки [Электронный ресурс] // VC.RU. – Режим доступа: <https://vc.ru/11012-galyonkin-indie>
- 27.Проклятие сравнения: рассказ создателя инди-игры Rime [Электронный ресурс] // VC.RU. – Режим доступа: <https://vc.ru/24654-rime-destiny>
- 28.Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. – 2015. – №1. – С. 100-129.
- 29.Самая продаваемая инди-игра [Электронный ресурс] // 3DNews. – Режим доступа: <https://3dnews.ru/908105>
- 30.Самойлова Е. О. Проблема времени в виртуальном нарративе компьютерной игры // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2012. – №1. – С. 107-113.
- 31.Санагурский Д.Ю. видеоигры как сюжет культурологического исследования // Культурологический журнал. – 2015. – №1. – С. 12.
- 32.Секрет успешных инди-игр. Причины феномена [Электронный ресурс] // C:\Games. – Режим доступа: <http://disk-c-games.ru/sekret-uspeshnykh-indi-igr.html>
- 33.Серьезные истории: как менялось повествование в видеоиграх [Электронный ресурс] // CNet. – Режим доступа: <https://dtf.ru/flood/4057-sereznye-istorii-kak-menyalos-povestvovanie-v-videoigrah>
- 34.Скандал вокруг Star Wars Battlefront II [Электронный ресурс] // FUTURIST. – Режим доступа: <https://futurist.ru/articles/1266-skandal-vokrug-star-wars-battlefront-ii-v-8-aktah>
- 35.Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // Логос. – 2015. – №1. – С. 157-179.
- 36.Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестник Челябинского государственного университета. – 2015. – №5. – С. 343-350.

- 37.Топ 15 игровых компаний [Электронный ресурс] // Канобу. – Режим доступа: <https://news.rambler.ru/games/14194669-top-15-igrovyyh-kompaniy/?updated>
- 38.Уже не «инди-хлам»? Как независимые игры перестали быть посмешищем [Электронный ресурс] // PDA. – Режим доступа: <https://4pda.ru/2018/03/18/350257/>
- 39.Уэсп Э. Слишком связный мир: исследование игр и миф о «повествовательных» медиа [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/wesp-too-coherent/>
- 40.Факты рынка видеоигр за 2017 год [Электронный ресурс] // App2Top.ru. – Режим доступа: <http://app2top.ru/industry/6-faktov-o-ry-nke-videoigr-za-god-ot-superdata-114463.html>
- 41.Фраско Г. Людологи тоже любят истории: заметки о споре, которого не было [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/>
- 42.Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий. – СПб: Азбука-классика, 2007. – 312 с.
- 43.Чернов Р. П. Основы людологического познания. – Москва: Лигал Эксперт, 2007. – 25 с.
- 44.Что такое AAA в играх [Электронный ресурс] // Darkwren. – Режим доступа: <https://darkwren.ru/igry/chto-takoe-aaa-v-igrakh/>
- 45.Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. – 2015. – №1. – С. 61-78.
- 46.Aarseth E., 2001. Computer Game Studies, Year One. Game Studies. [Электронный ресурс] // GameStudies. – Режим доступа: www.gamestudies.org/0101/editorial.html
- 47.Aarseth E.Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- 48.Balkin J. The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds. — NY: New York University Press, 2006.

49. Biggs T. Games As Art – Another Perspective [Электронный ресурс] // IGN. – Режим доступа: <http://www.ign.com/articles/2012/12/31/opinion-games-as-art-another-perspective>
50. Bogost, I. How to do things with videogames. – U of Minnesota Press, 2011. –Т. 38.
51. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
52. Donovan, T., Garriott, R. Replay: The history of video games. –Lewes : Yellow Ant, 2010. – С. 57.
53. Dyer-Witheford N., De Peuter G. Games of empire: global capitalism and video games. — London: University of Minnesota Press, 2009.
54. Frasca, G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [Электронный ресурс] // Ludology. org. – Режим доступа: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
55. Hellblade: Senua’s Sacrifice. Индустриальный переворот? [Электронный ресурс] // YouTube. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=H7ahQcR4KVA>
56. Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. — London: MIT Press, 2006.
57. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness [Электронный ресурс] // jesperjuul. – Режим доступа: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
58. Juul J. What Pac-Man Really Looks Like [Электронный ресурс] // The Ludologist. – Режим доступа: <http://jesperjuul.net/ludologist/what-pac-man-really-looks-like>.
59. Lee T. Designing game narrative [Электронный ресурс] // HITBOXTEAM. – Режим доступа: <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>
60. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. NY. Penguin press, 2011.

61. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man. — London: MIT Press, 2001.
62. Murray, J. Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. N.Y.: Free Press, 1997.
63. Raessens J., Goldstein J. Handbook of Computer Game Studies. — London: MIT Press, 2005.
64. Rusel D. High Score!: The Illustrated History of Electronic Games — USA: McGraw-Hill Osborne Media, 2002.
65. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play — Game Design Fundamentals. — London: MIT Press, 2004.
66. Steam Greenlight и Steam Direct: что нужно знать инди-разработчикам [Электронный ресурс] // habr. — Режим доступа: <https://habr.com/post/332848/>
67. Steinberg S. The definitive guide: Videogame marketing and PR. — USA: iUniverse, Inc, 2007. — С. 29.
68. The state of games: state of AAA [Электронный ресурс] // Polygon. — Режим доступа: <https://www.polygon.com/2012/10/1/3439738/the-state-of-games-state-of-aaa>
69. Videogame Industry Rallies Around First “Game Awards” [Электронный ресурс] // Variety. — Режим доступа: <http://variety.com/2014/biz/news/videogame-industry-rallies-around-first-game-awards-exclusive-1201352339/>
70. Wolf, Mark J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. — London: Greenwood Press, 2008. — С 25.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

И.П. Копцева

2018 г.



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 «Культурология»

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
(НА МАТЕРИАЛЕ СРАВНЕНИЯ ИНДИ-ИГР С КОММЕРЧЕСКИМИ
ИГРОВЫМИ ПРОЕКТАМИ)

Руководитель И.П. Копцева д-р. филос. наук, проф. культурологии С.В. Лурье

Соруководитель К.В. Резникова канд. филос. наук, доц. К.В. Резникова

Выпускник К.О. Чунькина К.О. Чунькина

Красноярск 2018