

Видеоигры и проблема реализма
Ветушинский Александр Сергеевич

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: sanitys@mail.ru

Если обратиться к первым видеоиграм, можно обнаружить, что они эксплуатируют две основные темы - спорт и космос. Так, в 1958 году Уильям Хигинботам разрабатывает первую в истории спортивную видеоигру - *Tennis for Two*, а в 1962 году студенты из MIT создают *Spacewar!* - первую игру, действие которой разворачивается в космосе. В принципе, с развития именно этих двух траекторий и начинается игровая индустрия: в 1971 году Нолан Бушнелл и Тэд Дабни создают *Computer Space*, а в 1972 году - образованная ими *Atari* выпускает игру *Pong*. Исходя из этого можно вывести следующую формулу: *видеоигры = спорт + космос*. Правда, под *спортом* здесь следует понимать не столько сам спорт, сколько инкорпорированную в него соревновательность, т.е. возможность выиграть или проиграть, рассчитывая только на собственный навык и подготовку. Под *космосом* же имеется в виду некоторая возможность актуализировать невозможное, позволяющая геймеру, сидя за монитором, переместиться в другой мир, оказаться там, где иначе он бы не оказался. В этом смысле видеоигры связаны с опытом невозможного. И хотя этот опыт не является непосредственным, переживается он именно как свой - геймер не читает о чужих путешествиях в космосе и не смотрит пассивно на какие-то изображения, он в некотором смысле сам оказывается там, он сам одолевает врагов, победа, которая при его участии достигается, - это и его собственная победа.

Но опыт - это не только нечто, что является собственностью того, кто его переживает, это еще и определенный способ узнать что-то новое. И действительно, многое в нашей жизни мы узнаем именно благодаря собственному опыту, который нередко приобретаем методом проб и ошибок. Но вот в чем проблема: не все, что мы могли бы знать, мы можем узнать на собственном опыте. В том числе и потому, что некоторый опыт легко может привести к смерти. Вот это ограничение и преодолевают видеоигры. Благодаря им мы можем узнать много такого, чего иначе никогда бы не узнали, побывать там, где никогда бы не смогли побывать, сделать то, на что никогда бы не решились.

Это хорошо понимали создатели *Spacewar!*. Игра заключалась в следующем: два игрока, каждый из которых управляет своей ракетой, должны взорвать ракету соперника, попав в нее снарядом. В принципе, *Spacewar!* идейно и технически не отличалась бы от той же *Tennis for Two*, если бы не одна принципиальная деталь: в игре попытались реализовать гравитационное поле. В центр игровой локации была помещена звезда, влияющая на траекторию полета снарядов. То есть создатели игры попытались передать не только опыт участия, дав возможность игроку своими действиями влиять на исход, но и *опыт самого космоса*.

Здесь, конечно, следует добавить, что в 70-е гг. видеоигры вообще казались современникам крайне реалистичными. Буквально несколько абстрактных объектов могли настоящему напугать, заставить поверить, что происходящее на экране происходит как бы на самом деле. Парадигмальным примером в данном случае является абстрактная черно-белая игра *Death Race*, вышедшая в 1976 году. И несмотря на то, что игрок в ней должен был давить зомби (о чем свидетельствовали иллюстрации на корпусе автомата), игра вызвала серьезный общественный резонанс и была обвинена в том, что приучает молодых людей давить реальных пешеходов. Объяснение, которое здесь можно предло-

жить, заключается в том, что в самой игре «зомби» были изображены просто как белые абстрактные фигурки со статичными головой, руками и ногами, что, в свою очередь, не позволяло игрокам различить людей от не-людей.

Такое отношение к видеоиграм, некоторая поспешная склонность им верить были связаны в том числе с тем, что в 70-е гг. видеоигры только начали сближаться с кино и концептуально все еще оставались связаны с литературой. Эта связь проявляется, к примеру, в том, что геймеры должны были постоянно воображать, дополняя и достраивая видимое на экране. Наглядно это можно увидеть в несовпадении между тем, как выглядели сами видеоигры и что было изображено на обложках к ним. То есть геймер управлял несколькими абстрактными геометрическими объектами, но воображал при этом полноценный красочный мир. Он как бы смотрел на одно, но видел совсем другое. От видеоигр ждали большего, предполагая, что это большее они когда-нибудь реализуют.

Разработчики не могли с этим не считаться. В качестве одного из решений технических ограничений того времени можно рассмотреть полупрозрачные цветные «наклейки» на телевизор, идущие в комплекте с самой первой в истории видеоигр игровой консоли *Magnavox Odyssey*. К каждой игре этой консоли прилагалось собственное изображение, которое можно было прикрепить к телевизору. Так, игра про настольный теннис позволяла игрокам видеть не просто белые абстрактные объекты на черном фоне, но зеленый теннисный корт. Но вот в чем дело: стратегия, которую применили создатели консоли, в корне отличалась от того, что было сделано в *Spacewar!*. В данном случае реальность оказалась равна ее изображению. То есть реально не то, что мы переживаем или можем пережить, но лишь то, что мы видим.

Именно с этим, на наш взгляд, и связана особая популярность видеоигр о космосе в 70-80-е гг. Ведь для создания эффекта реальности в таких играх не нужны никакие дополнительные средства. И действительно, космос в 70-е - это просто черный экран (о чем свидетельствуют фантастические фильмы того времени, например, *Чужой* Ридли Скота). В случае космоса черный экран и белый корабль - это уже реализм. И чем дальше развивались видеоигры, тем все более значимым становилось именно их визуальное измерение (именно поэтому прогресс в видеоиграх стал связываться преимущественно с улучшением графики). Если усилить тезис, то можно сказать, что для эффекта реальности сегодня достаточно показать нужную картинку. В случае с космосом сегодня этой нужной картинкой уже не является черный экран, но космос, каким его изображают на обработанных в фотошопе снимках телескопа Хаббл.

Для того, чтобы убедиться в доминировании визуального измерения, достаточно проделать следующий мысленный эксперимент: можно взять какую-нибудь игру о космосе, например, *Dead Space* и представить, что все, что там происходит, происходит не в космосе, а, например, в глубинах океана. Изменится ли хоть что-нибудь в геймплее? Ответ очевиден. Космос - это лишь изображение космоса, а не передача некоторого опыта, связанного с ним. Но если возвращаться к опыту, то выясняется, что реалистичной может оказаться игра, являющаяся совершенно нереалистичной в визуальном плане. Так, невесомость в наиболее достойном виде оказалась реализована в *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*, а гравитационное поле - в *Angry Birds: Star Wars* (возвращение все той же идеи из *Spacewar!* спустя ровно 50 лет). То есть мультяшная *Angry Birds*, по сути, оказывается куда более реалистичной, нежели большинство видеоигр о космосе. Это - серьезное основание иначе относиться к возможностям видеоигр в плане их отношения с реальностью, что, как мы считаем, может помочь вскрыть и в достаточной мере проанализировать новые возможности в области геймдизайна.

