



What Stuff Games are Made of?

Vladislav V. Kirichenko

HSE University, Saint Petersburg, Russia. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9209-0554>

Received: 22 April 2024 | Revised: 17 June 2024 | Accepted: 1 July 2024

Abstract

This article is a review of Pippin Barr's book *The Stuff Games Are Made Of* (2023), which explores various elements of game worlds. Over the course of ten chapters, including introduction and conclusion, the author of the monograph examines samples with stable basic concepts of computer games and their production. Being a game designer and a theorist, Pippin Barr reflects on many 'medianized' aspects of computer games, such as goals and rules, calculations and algorithms, graphics and interface, time and space, cinematography prism, cruelty and violence, and monetarization.

Keywords

Computer Games Studies; Game Theory; Ludology; Interface; Game Time; Game Space; Game Graphics; Algorithms



This work is licensed under a [Creative Commons "Attribution" 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Из чего сделаны компьютерные игры?

Кириченко Владислав Владимирович

НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург. Санкт-Петербург, Россия. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9209-0554>

Рукопись получена: 22 апреля 2024 | Пересмотрена: 17 июня 2024 | Принята: 1 июля 2024

Аннотация

Настоящая статья представляет собой рецензию на книгу Пиппина Барра «Материал, из которого сделаны игры» (2023), посвященную различным элементам игровых миров. На протяжении десяти глав, включая введение и заключение, автор монографии разбирается с самыми базовыми понятиями компьютерных игр и их производства. Будучи геймдизайнером и теоретиком, Пиппин Барр размышляет о множестве медиально уникальных аспектов компьютерных игр, таких как соотношение целей и правил, вычисления и алгоритмы, графика и интерфейс, время и пространство, кинематографизм, жестокость и насилие, денежные аспекты.

Ключевые слова

исследования компьютерных игр; игровая теория; игрология; интерфейс; игровое время; игровое пространство; игровая графика; алгоритмы



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons "Attribution"](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) («Атрибуция») 4.0 Всемирная



Компьютерные игры уже давно стали неотъемлемой частью культурного кода. Их разнообразие с каждым годом лишь увеличивается, что вызывает потребность гуманитарного и дизайнерского осмысления. Исследования компьютерных игр, возникнув в 90-х гг., позволили узнать много нового о компьютерно-игровом производстве, устройстве компьютерных игр, а также об особенностях игрока, геймера, и игрового опыта в целом. Однако у исследователей иногда возникают сомнения о том, что используемые терминология, методология и / или исследовательская оптика действительно являются удовлетворительными для анализа компьютерных игры или игрока. В связи с этим некоторые ученые утверждают, что «компьютерные игры – это бардак» (это одна из самых известных работ игрового теоретика Яна Богоста) (Bogost, 2009) или же «компьютерные игры – это очень разные вещи» (знаменитый тезис основателя научного журнала gamestudies.org Эспена Орсета) (Aarseth & Möring, 2020). Многообразие компьютерных игр требует некоторого пересмотра классических оптик исследования с их, казалось бы, очевидной терминологией. Так, например, вышеупомянутый Орсет несколько лет своей жизни посвятил поиску адекватной замены понятию «жанра» в исследованиях игр (Aarseth, Smedstad, Sunnanå, 2003), чтобы уйти с дороги традиции и перестать наследовать терминам литературоведения.

Пересмотр некоторой уже существующей терминологии часто связан с проблемным положением общей теории компьютерных игр, которое ясно прослеживается по существующим т. н. «фреймворкам», предлагающим определенный устойчивый взгляд на дизайн / производство и анализ компьютерных игр. В качестве примера среди наиболее известных можно обозначить MDA- и SSM-фреймворки, которые разительно отличаются друг от друга. Так, MDA (mechanics, design, aesthetics) предлагает фокусироваться на изучении в играх механик, дизайна и эстетики, то есть, как предполагается, именно того, что является центральным в анализе или создании игры, от чего нужно отталкиваться. В то же время SSM (system, story, mental model) предлагает обратить внимание на систему, историю и ментальную модель. Не нужно играть в игры, чтобы понять, что это два принципиально разных фреймворка, которые очевидно ведут к непохожим результатам как изучения, так и создания игры. Более того, они, скорее, изначально созданы для отличающихся по тем или иным аспектам игр, которые уже существуют или еще нет.

В контексте вышесказанного я хотел бы обратиться к недавно вышедшей монографии Пиппина Барра, которая называется «Материал, из которого сделаны игры»¹ (2023). Пиппин Барр – игровой дизайнер, критик и теоретик, работающий доцентом кафедры дизайна и вычислительных искусств Университета Конкордия в Монреале. Он защитил докторскую диссертацию по видеоигровым ценностям (полное название: “Video Game Values. Play

1 Перевод на русский, безусловно, не до конца передает оригинал, поскольку проблемное слово «stuff» не всегда имеет подходящий аналог, можно было бы также перевести как «штуки», «вещество», «материя» и пр. Сам Барр отмечает, что имеет в виду «материал» в первую очередь (Barr, 2023, p. 12).



as Human-Computer Interaction”²) в 2008 г. в университете Виктории в Веллингтоне. Его игры охватывают все возможные сферы: от инструкций по безопасности в самолетах до современного искусства, а его разностороннее сотрудничество включает в себя как перформативную художницу Марину Абрамович, так и Международную федерацию по правам человека (FIDH). Он получил степень бакалавра компьютерных наук в Веллингтонском университете Виктории в Новой Зеландии и преподавал игровой дизайн в таких учебных заведениях, как университет информационных технологий Копенгагена и Мальтийский университет. Пиппин Барр разбирается в Flixel (ActionScript), JavaScript/HTML/CSS, Phaser.js, HaxeFlixel, Unity, GameMaker, Twine и Inform 7.

Как любой игровой теоретик и геймдизайнер, Пиппин Барр имеет свой личный сайт, где выкладывает новую информацию о себе и своих проектах (pipinbarr.com). На сайте можно найти ссылки на его многочисленные игровые проекты, которые в повседневном геймерском сознании скорее воспринимаются как поделки или миниигры (pipinbarr.com/games). Все игры Барра можно скачать бесплатно, он не преследует коммерческих целей в своем игровом производстве, но размышляет об играх с помощью самого геймдизайна, как, например, делает тот же Паоло Педерчини, геймдизайнер и основатель сайта проекта “molleindustria”. Свою первую книгу про компьютерные игры Барр написал в 2010 г., она называлась «Как играть в видеоигры». В этой работе исследуется мир видеоигр с точки зрения творческого игрока и ставится вопрос, что делает их такими интересными, помимо самых очевидных факторов, таких как вовлеченность, погружение и т.д. Каждая глава представляет собой глубокое изучение определенной идеи: жанр, системы управления, аватары и многое другое.

Спустя 13 лет Барр публикует книгу «Материал, из которого сделаны игры» в издательстве The MIT Press в серии под названием “Playful Thinking” («Игровое мышление»), которая была написана в 2013 г. Ее редакторами являются именитые исследователи компьютерных игр: Йеспер Юл, Джофри Лонг, Уильям Урикьо, Миа Консальво. Сами редакторы отмечают: «Playful Thinking – это серия коротких, читабельных и аргументированных книг, в которых есть доля игривости и азарта, присущих играм, о которых они рассказывают. Каждая книга серии достаточно мала, чтобы поместиться в рюкзаке или кармане пальто, и сочетает в себе глубину и удобочитаемость для любого читателя, который хочет играть более вдумчиво или думать более игриво. Сюда входят, помимо прочего, учёные, создатели игр и любопытные игроки» (Barr, 2023, p. 8). Первой книгой, выпущенной в серии, была работа Юла, посвященная проблеме проигрыша и страдания в игровом процессе – “The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games”. Теперь же я обращаюсь к самой книге Пиппина Барра и тому, как она устроена.

2 Можно скачать тут: <https://pipinbarr.com/about/me/>



С точки зрения академического исследования, эта работа, как и прочие тексты серии “Playful Thinking”, может удивить; она вовсе не пытается сдерживаться в рамках привычной формы и режима научного текста, и в большей степени представляет собой развернутое эссе, поданное в виде объемного высказывания и размышления над разными сюжетами. Автор телеграм-канала “Garage.Digital” верно описывал содержание книги :

«Для одних игра — это окно в другой мир, для других — фабрика удовольствия; журналисты много пишут о геймлейных нововведениях и о том, как улучшается игровая графика. Но книга Барра — о веществе видеоигр в более широком смысле. Что увидит игрок, если на минуту замрет и перестанет следовать императиву постоянного действия? Или — могут ли игры играть в самих себя, и так ли уж им нужны игроки?» (Garage.Digital).

В книге десять глав, включая введение и заключение. Структура каждой из глав примерно идентична: репрезентируется какой-то ключевой элемент / понятие (например, интерфейс), даются общие размышления автора, некий игровой и рефлексивный проект дизайнера по теме, личные наблюдения, некий основной итог (микрозаклучение — “coda” в терминах Барра), а также рекомендации для дальнейшего чтения / просмотра / игриания. Наиболее важным отличием данной работы во всей серии “Playful Thinking” заключается в особенном подходе Барра, который связан с явлением «игра как исследование» (Game as Research) — в каждой главе его работы есть его собственная игра для осмысления того или иного материала (stuff). Другой особенностью работы Барра можно назвать личный, почти интимный, аспект письма, который пронизывает всю книгу, почти каждая глава сопровождается личными воспоминаниями, в духе: «я помню, как шел по коридору засмотрелся на экран одного из студентов...» или «я помню, как я летел на самолете домой, когда...» и т. п.

Первая глава (она же введение) начинается с мыслительного эксперимента, с помощью которого Барр показывает свой способ размышления об играх, широко представленный на протяжении всей книги. Он предлагает:

«Представьте себе игру, состоящую исключительно из очков (score). Вы играете в игру на самом табло (scoreboard), нажимая кнопку “плюс” рядом со своим счетом, чтобы каждый раз увеличивать его на одно очко. Вы можете опустить других игроков в рейтинге, нажав кнопку “минус” рядом с их записью. Это просто список имен и оценок, претендующих на звание самого лучшего игрока. Очки стали основой игры. Что ж, я сделал эту игру еще в 2014 году. Меня интересовала идея игры буквально об очках, а не о других достижениях, такие как сбор монет, забивание голов или стрельба в головы. Я назвал свою игру Leaderboarder (Barr, 2014), разместил ее как веб-сайт, рассказал о ней своим скудным подписчикам в Твиттере и начал играть, нажимая кнопку «плюс» так быстро, как только мог» (р. 10).

С одной стороны, эта история явно резонирует с повседневным геймерским опытом, потому что это такая весьма необычная игра, а с другой стороны, сама механика, на которой базируется данный проект, существует в рамках



буквально отдельного жанра инкрементальных игр — кликера, основная идея которого заключается в бесконечном накликивании или его автоматизации, а также множественные достижения на пути самообогащения тем или иным видом очков.

Говоря о заглавии книги, Барр отмечает, что выбрал такое нестандартное название для своей работы, потому что ему просто нравится как оно звучит, хотя на самом деле дальше подчеркивает, что опирался на текст антрополога Дэниела Миллера, который написал исследование, озаглавив его одним труднопереводимым словом “Stuff” (Miller, 2010). Геймдизайнер утверждает, что в своей работе Миллер исследовал то, как мы изобретаем привычки, традиции и практики, то есть как мы порождаем новые идеи и выстраиваем новые отношения и способы делания разных вещей. Несмотря на то, что существует продолжительная традиция исследования медиа, идущая от Маршалла Маклюэна к Льву Мановичу и прочим гуманитариям, игры, будучи уникальной формой медиа, должны быть рассмотрены внутри своей экосистемы.

Барр сообщает, что и в пристальном исследовании *stuff* игр он далеко не первый, и приводит множество значительных работ, которые появлялись в конце 2000-х. Опираясь на подход Доналда Шёна (Schön, 1992), Барр говорит, что его подход к созданию игр можно назвать «разговором с материалами» (*conversation with materials*), поэтому он использует слова *stuff* и *material* как синонимы. В работе Шёна под *stuff* чаще всего понимались элементы игровой архитектуры, но под ним также легко можно было бы подразумевать языки программирования, 3D-модели, игровые механики и пр. Этот «разговор с материалами» существует не сам по себе, но возникает как эффект того, что Шён именуется «размышлением в действии» (*reflection-in-action*):

«Обычно размышление о познании в действии сопровождается размышлением о *stuff* под рукой. Существует какой-то загадочный, тревожный или интересный феномен, с которым человек пытается справиться. Пытаясь разобраться в этом, он также размышляет о пониманиях, которые были скрыты в его действиях, пониманиях, которые он выявляет, критикует, реструктурирует и воплощает в дальнейших действиях» (Schön, 1983, p. 50).

Таким образом, Пиппин Барр со своим подходом «игра как исследование» (*game as research*) становится «мыслящим практиком»¹ (Schön, 1983).

Вторая глава посвящена игровым правилам и тем изменениям, которые могут возникать изнутри самой игры. Речь идет о том, как можно изменить саму игру, сильно, заметно или слегка изменив ее правила. Барр приводит пример *Pong* (1972), из которой можно создать буквально сотни других игр, модифицировав ее правила. Геймдизайнер отмечает, что *Pong* — великая в своей простоте игра, которую он выбрал, чтобы сделать из нее *Pongs* — серию разных *Pong*'ов с отличающимися правилами. В этой серии есть *Blind Pong*,

1 В связи с этим термином любопытно вспомнить, что бывают не только геймдизайнеры-теоретики, но и теоретики-игроки, которые придумывают обоснования мирам, налаживают игровую и сюжетную мотивировку через собственные интерпретации в гайдах или обзорах, создают Wiki по играм и пр.



в котором невидимы граница поля и мячик; Ghost Pong — где ракетками нельзя отбивать мячик; Trace Pong — игра запоминает все пути и траектории пройденные мячиком; Unfair Pong, в котором у одного игрока ракетка в половину экрана, а у другого — в один пиксель; и даже Viennese Pong, который просто открывается вопросом: «Находитесь ли вы Вене?» — в остальном это та же классическая версия Pong'a. Кода (вывод) этой главы звучит примерно следующим образом: весьма важно разбираться в том, как устроены игры на уровне правил даже в самых простых вариациях, поскольку это именно то, откуда начинаются игры; умение менять, ломать, настраивать под себя правила ведет к игровому разнообразию, причем это важно не только в контексте создания игр, но и критического игриания (critical play), несмотря на то, что после релиза игры становятся монолитными объектами (т. е. неизменяемыми, и то не полностью) — здесь Барр удачно вспоминает про знаменитую работу Мэри Флэнэган “Critical Play” (2009), посвященную разным практикам нестандартного игриания. В конце главы Барр предлагает всем заинтересовавшимся проблемой правил почитать текст Раймона Кено «Упражнения в стиле» (1947), “The Well-Played Game” (1978) Берни Диковена, посмотреть фильм “The Celebration” (1998) Томаса Винтерберга и поиграть в “Baba is You” (2019) Арви Тейкари.

В третьей главе, об игровых вычислениях, Барр задается нетривиальным вопросом: «Веселится ли компьютер?». Текст начинается с упоминания игры от Activision из 1985 г. — “Little Computer People”. Игра представляет собой некий кукольный домик, в котором игроку предстоит поучаствовать в заботе о «маленьком компьютерном человечке», а именно: можно принести ему еду, наполнить контейнер для воды, заставить позвонить телефон, иногда можно даже его «погладить»; при этом игра постоянно показывает одно из трех состояний персонажа: довольный, грустный, счастливый. На фоне этой игры у Барра возникает вопрос: «А действительно ли счастлив этот человечек?». Если уж мы олицетворяем технологии, различные машины или чат-боты, называя их даже человеческими именами, то можем ли мы задать себе вопрос о том, как они себя чувствуют? В контексте этих размышлений Барр решил создать сборник т. н. «игр с нулевым игроком» (zero-player games), который назвал — “Let’s Play: Ancient Greek Punishment: CPU Edition!” (2017). Как отмечает сам дизайнер:

«Я сделал Let’s Play: Ancient Gray Punishment: CPU Edition!, чтобы изучить идею видеоигры, которая не нуждается в игроках и не имеет никакой явной полезности для людей. “CPU” в названии напрямую относится к компьютеру, который выполняет основные инструкции в игре» (Barr, 2023, p. 30).

В этом сборнике можно поиграть за Прометея, прикованного к скале, чью печень клюет орел; за Тантала, который пытается съесть фрукт или попить воды, но у него не получается; за Сизифа, толкающего в гору тяжелый камень



лишь для того, чтобы увидеть, как он с нее скатится обратно вниз. Больше всего Барру нравится последний персонаж, и вот что он хочет предложить игроку:

«Вы здесь свидетель усилий компьютера. Каждый кадр анимации, показывающий, как Сизиф постоянно поднимается вверх, — это всего лишь поверхность океана вычислений: строки кода JavaScript, интерпретируемые браузером; сам базовый код браузера; электроны, проходящие через логические элементы процессорных микросхем; жар, порождаемый этой вечной задачей. Однако с человеческой точки зрения вы не можете не отреагировать эмоционально на явную решимость CPU Сизифа» (Barr, 2023, p. 30).

Далее Барр подробно рассказывает, что у мини-игры за Сизифа было несколько версий: 1) с участием игрока, в которой нужно было прикладывать усилия, чтобы тащить камень в гору; 2) где все совершал за вас компьютер, демонстрируя игроку функцию кода, которую он выполняет. В выводах этой главы утверждается, что игры главным образом сделаны из вычислений, неважно как и где вы запускаете игру — она всегда компутабельна, построена на логических и математических процессах. Чтобы их понимать, мы должны учиться их языку, потому что полезнее видеть процесс создания игры как сотрудничество с машиной, нежели использовать ее как инструмент. В дополнении к главе Барр предлагает почитать «Миф о Сизифе» (1942) Альбера Камю, “Alien Phenomenology” (2012) Яна Богоста, посмотреть “All Watched Over by Machines of Loving Grace” (2011) Адама Кертиса, поиграть в “Shenzhen I/O” (2016) от студии Zachtronics.

Четвертая глава работы Барра затрагивает вопросы графики, в частности, воды, в компьютерных играх. Текст начинается с удивления, насколько красивой (и реалистичной) может быть вода даже в самой обычной компьютерной игре. Так, Барр приводит как один из примеров своих наиболее ярких переживаний реализма воды одну из сцен из Red Dead Redemption 2 (2019). Здесь Барр проводит сравнение, утверждая, что игры в некотором роде музеи природного. Он отмечает, что люди обычно засматриваются, медитируют и созерцают в музеях, которые пересоздают нашу реальность, как, например, на выставке Доналда Джадда “100 untitled works in mill aluminum” (1982-1986) в Техасе. Вдохновившись этими случаями, Барр создает игру «v r 3» (2017), которая представляет собой музей воды, во многом подражающий концепции Джадда. В музее Барра вода находится в специальных резервуарах, которые классифицированы в зависимости от свойств той или иной воды (дизайнер пользовался инструментом Unity ProWater). Представленные инструментариумом Unity свойства воды включают: гладкость, отражение, преломление луча света, размер волны, скорость волны, размер текстуры, глубина отражения, разные виды искажения отражения, цвет. Кода этой главы заключается в том, что графика является наиболее символически важным элементом при нашем воспоминании о той или иной игре. Не бывает никакой идеальной воды в рамках геймдизайна, поскольку игры способны встраиваться в различные эстетические и стилистические регистры и формы, в рамках которых даже



самая простая вода без изысков может давать правильное погружение. Барр также рекомендует почитать эссе «Похвала тени» (1933) Дзюньитиро Танидзаки, исследование “Animating Unpredictable Effects” (2021) Джордана Гоуанлока, посмотреть “Stray Dogs” (2014) Тцая Мин-Ляна и сыграть в “Oikospiel, Book 1” (2017) Дэвида Кэнага.

В следующей главе проблематизируется идея пользовательского интерфейса. Барр вспоминает, что существуют специфические игры, которые практически полностью сами являются интерфейсом. Так, он приводит «мягкий» пример в виде серии “WarioWare” (2003-2021), в которой порой нужно совершать ужасно банальные действия вроде ловить палочку или нажимать кнопку лифта. Затем он упоминает Pokemon Go, использующую интерфейс Google Maps. Но более всего ему интересен кейс «[CELL]IVIZATION» (2019) за авторством s0lly. Эта игра представляет собой классическую стратегию “Civilization” (1991) Сиды Мейера, с одним нюансом — она играется в Microsoft Excel. Этот проект построен на том, что мы могли бы назвать «эффектом интерфейсного остранения», когда нечто очень знакомое находится в совершенно других условиях. В этом контексте Барр решил сделать свой проект “It is as if you were doing work” (2017). Эта игра предлагает «поработать» компьютерным администратором на Windows 95. Игра полностью дана в иллюзорном подобию реальной работы, каждое действие в ней приносит очки прогресса до следующей должности, причем игра откровенно высмеивает и критикует язык IT-индустрии и офисных работников (н-р: «Работайте так, как если бы вам не нужны были деньги» и пр.), а также в целом ставит вопрос о реализме труда в играх, опыт от которых часто воспринимается как веселое времяпрепровождение, поскольку мы никогда не играем в игры о нас самих. Любопытно, что Барр, создавая игру про чистый интерфейс, где вся игра — это и есть интерфейс, придумал гораздо более сложную игру. Основная идея в том, что интерфейсы нам всегда говорят что-то, причем порой гораздо больше, чем нужно геймдизайнеру, и эти рамки геймплея иногда сами способны становиться играми, как например в игре “A Normal Lost Phone” (2017). Барр советует почитать «Бредовую работу» (2019) Дэвида Грэбера, свою собственную диссертацию 2008 г., на которую я уже давал ссылку, посмотреть фильм Жака Тати “Playtime” (1967), поиграть в “Papers, Please” (2013) Лукаса Поупа.

Шестая глава барровского исследования построена вокруг вопроса о времени и начинается с личного рассказа о знакомстве со знаменитым перформансом Марины Абрамович «В присутствии художника» (2010), который он решил положить в основу одной из своих игр, она получила такое же название — “The Artist Is Present”. В каком-то смысле это, наверное, самая натуралистичная / документальная игра Барра, потому что он пытается буквально воспроизвести опыт похода на данный перформанс Абрамович в Музей современного искусства (MoMA). Но самое интересное заключалось в том, чтобы



повторить факт того, что люди сидели перед Абрамович разное количество времени. Вот что говорит Барр:

«Я узнал, что среднее время, проведенное одним посетителем, составляло примерно двадцать минут, но разница была огромной. Большинство людей провело мало времени перед Абрамович, но некоторые провели очень много. Чтобы имитировать это, игра выделяет случайное количество времени, в течение которого каждый посетитель, созданный компьютером, будет сидеть столько, сколько дает одна из указанных в коде возможностей <...> Другие виртуальные посетители игры могут сидеть с Абрамович две минуты или восемь часов. Эта непредсказуемость действует как переменный график вознаграждений для игрока, который обожают бихевиористы, создатели аркад и Facebook'a. Когда очередь движется вперед, происходит захватывающее действие, за которым следует ожидание следующего стимула» (Barr, 2023, p. 68).

Более того, Барр сделал так, чтобы вы не могли просто отойти от игры (быть AFK), потому что иначе вас выкинет из очереди — это стало тем, что называется практикой активного ожидания, которое может быть весьма продолжительным. Одна из игровых сессий самого автора была около пяти часов стояния в виртуальной очереди. Подшучивая в логике азартной любопытности, Барр не рассказывает, что произойдет, если вы дождетесь своей очереди и окажетесь перед Мариной Абрамович. Кода этой главы такова, что Барр безусловно сделал шуточную игру, которая легко может быть понята как бессмысленная трата времени. Несмотря на то, что почти вся история компьютерных игр нам показывает, что в играх время идет намного быстрее, чем в повседневной жизни, при этом мы не замечаем, как проводим часы в играх, хотя казалось, что зашли поиграть на несколько минут — как говорится: «В казино не бывает часов». Любопытно, что именно при разговоре о времени Барр упоминает работу В. Шкловского «Искусство как прием» (1917), задаваясь вопросом о том, насколько вообще возможно остранение времени в играх. В рекомендациях в этот раз: чтение «В ожидании Годо» (1952) Сэмюэля Беккета, «Against Flow» (2021) Брэкстона Содермана, просмотр «Sátántangó» Бела Тарра, игр «Airplane Mode» (2020) Barconym.

Седьмая глава отведена вопросу о влиянии кинематографа на компьютерные игры. В главе все начинается с рассказа о классическом кейсе ужасной игроизации, а именно о «E. T. the Extra-Terrestrial» (Atari 1982). Barr задается совершенно провокационным вопросом: «А что если эта E.T. является хорошей адаптацией фильма, но просто непопулярной видеоигрой?» (Barr, 2023, p. 74). Геймдизайнер согласен со многими моментами критики игры, но все-таки подчеркивает, что игра символически удачно передает именно инопланетный характер поведения главного героя-пришельца, который собирается вернуться домой, постоянно падая в какие-то ямы. Затем Барр идет еще дальше и предлагает сделать свою странную (символическую) версию нескольких культовых фильмов на основе игры про танчики «Combat» (Atari 1977). Так, он берет финальную сцена из фильма «Гражданин Кейн» (1941) и переделывает самого Чарльза Фостера Кейна в танчик, которые лежит на пред-



смертном одре. Барр пишет: «Часть того, что сделало процесс дизайна и разработки этой игры таким интересным для меня, вращалась вокруг идеи считываемости отсылки (legibility), трансфера и диалога между игрой и фильмом. Насколько я помню, Чарльз Фостер Кейн не крутится в своей постели, чтобы указать на свою смерть в фильме, но в танковой версии это происходит, потому что именно так работает “Combat” (Barr, 2023, p. 79). Кода данной главы является похвалой кино, которое во многом определило развитие компьютерно-игровой индустрии. У Барра нет никаких проблем с тем, что существуют разные экшн-игры или фильмы-боевики, однако он предлагает смотреть по-дизайнерски шире на все игровые аспекты жанра и его ограничения. Адаптация уже давно стала нормальной формой игрового дизайна; многие игры начинаются с вопроса о том, на что они хотят быть похожими, в том числе о том, что существует до игр или одновременно с ними. Однако Барр и здесь предлагает осознавать необходимость (ре)интерпретации, основываясь на работах Линды Хатчен и Джея Болтера и Ричарда Грузина, поскольку игры являются уникальным способом изучения экранного и ментального пространства. Автор рекомендует читать «Запечатленное время» (2005) Андрея Тарковского, «Хичкока» (1984) Франсуа Трюффо, смотреть “Adaptation” (2002) Спайка Джонза, играть в “Disco Elysium” (2019) ZA/UM.

Восьмая глава носит название «Жестокость: чем меньше, тем больше». Автор-телеграм канала “Hidden Subjects” так писал об этой главе книги Пиппина Барра:

«Как и в остальных частях книги, жестокость здесь – часть (одна из множества), через призму которой можно взглянуть на целое. Геймдизайнер рассуждает об обыденности насилия в видеоиграх, о том, как по мере развития технологий, индустрия вкладывается в детализацию формы (делает ставку на впечатляющие сцены насилия), инструментализируя жестокость как часть структуры геймплея и обрамляя происходящее героическим нарративом войны, борьбы и т. п. При этом любопытно, что реалистичность жестокости (или ее факт), часто определяющие коммерческий успех, одновременно являются красной тряпкой, если речь заходит о необходимости публичной презентации игры. Так, например, в 2014 году, при выборе видеоигр в коллекцию MoMA, в списке отобранных не оказалось популярной GTA» (Hidden Subjects).

В этой главе Барр рассказывает про несколько своих игр, но я останавливаюсь на центральной “A Series of Gunshots” (2015), которая изначально должна была несколько повторять “What We Did” (2015). Все начинается с того, что игрок оказывается в городском или загородном пространстве, в котором звучит белый шум, создающий ощущение покинутости и чрезмерной тишины. Как только игрок нажимает на любую клавишу, неподалеку в одном из окон раздается выстрел и возникает яркая белая вспышка, место выстрела определяется случайно; всего можно затриггерить лишь несколько таких выстрелов, и игра закончится. Данная игра не имеет определенного высказывания, но критик Дэвид Рудин (Barr, 2023, p. 96) отметил, что посредством своего минимализма проект создает возможность для проекции переживания игрока



об инцидентах применения оружия. Кода этого раздела заключается в том, что жестокость — это один из наиболее классических и успешных материалов компьютерно-игрового дизайна. Барр отмечает, что моральная паника по поводу игровых проектов и их соотнесенность с реальностью далека от понятного положения дел; даже большие институции могут быть не до конца уверены в своих выводах, при этом сами выводы порой не значат чего-то конкретного. Так или иначе, для Барра как геймдизайнера характерна определенная доля цинизма в отношении этого вопроса. Опираясь на работы Роже Кайуа, он пытается пояснить проблему концепта жестокости / насилия в играх. Он пишет:

«Рассмотрим идею наезда на пешехода в одной из игр Grand Theft Auto. С одной стороны, вы, вероятно, услышите, как игрок говорит, что игра явно хочет, чтобы он это сделал, потому что это изначально реализовано в правилах или потому, что без резких поворотов на дорогах игрок проиграет гонку (людус); а с другой стороны, вы также услышите, что игроку интересно, на что это будет похоже, когда он сможет сбить десять пешеходов одновременно, как кегли для боулинга (пайдиа). В конце концов, это всего лишь игра, верно?» (Barr, 2023, p. 98).

В рекомендациях в этот раз: «Молочник» (2019) Анны Бернс, “Killing is Harmless” (2013) Брендона Кио, “The Act of Killing” (2012) Джошуа Оппенгеймера, “Problem Attic” (2013) Лиз Райерсон.

В девятой главе монографии Барра речь идет о деньгах и стоимости игровых элементов. Как всегда рассказ отрывается личной историей, которая уже может стать анекдотом: однажды Пиппин Барр купил пустыню Сахару в Unity Asset Store, и она ему очень понравилась. Эта глава значительно отличается от предыдущих, потому что здесь используется уже упомянутая игра Барра «v r 3», но с другим названием — “v r \$4.99”, внутри которой дизайнер демонстрирует различные ассеты, купленные у разных художников-моделеров. Игра становится неким виртуальным пространством, демонстрационным музеем: разворачивается условная конфронтация похода в аквапарк, где с двух сторон стоят животные: одни сделаны в низкополигональной графике, другие — очень реалистичны. Далее упоминаются еще другие модели от разных авторов вроде паков моделей пришельцев-гуманоидов от Максима Бугримова, история про сложную модель чайки и т. д. Барр начинает с очень простого тезиса, и, по факту, им же и заканчивает: «Чтобы что-то было сделано, оно должно быть оплачено». И на примере работ Бугримова Барр рассуждает о том, что он буквально может заплатить за чужую художественную работу, чтобы что-то с ней делать в своей игре. Кода здесь следующая: Игра сделаны из денег, каждая их часть чего-то стоит: от покупки модели низкополигональной чайки до покупки кода, который бы заставил ее правильно (реалистично) летать. Барр убирает в сторону некоторые современные популярные темы в духе условно-бесплатных игр или лутбоксов, его интерес идет глубже к самой айтемизации пространства игр, то есть к такой форме дробления игры, когда каждый элемент может быть как-



либо экономически оценен. В дополнении он дает несколько любопытных рекомендаций: почитать “JR” (1975) Уильяма Гэддиса, “Games of Empire” (2009) Ника Дайер-Уизерфорда и Грега де Пётера, посмотреть “The Show About the Show” (2015) Кавеха Захеда, поиграть в “Slotomania” (2011) от Playtika.

В десятой главе своей работы, то есть в ее заключении, Барр рассказывает про свою игру о смысле жизни – “GuruQuest” (2011). Это игра о том, как поговорить с самой игрой. Игрок просыпается в небольшом домике в лесу, выходит наружу, идет к ближайшей пагоде, где сидит местный гуру. С помощью клавиатуры игрок может поговорить с этим гуру о чем угодно: от наиболее экзистенциальных тем до матчей по бейсболу. Барр отмечает, что скрипт, управляющий ответами гуру, является центральным материалом игры, как у Джозефа Вайзенбаума в его знаменитом чат-боте ELIZA (1966). Обсудив различные формы и попытки «разговора с игровым материалом», Пиппин Барр дает задание каждому, кто хотел бы повторить в той или иной степени его метод: 1) напишите детальное описание одного объекта в игре, в которую уже сыграли; 2) научите своего близкого человека какому-либо яркому правилу / приему / трюку из той или иной игры; 3) запишите летсплей или застримьте экскурсию по внутреннему пространству какой-либо игры, которую любите; 4) сделайте свою маленькую игру с помощью движка Адама Леду (Adam Ledoux), в котором уже есть все, чтобы это сделать.

В заключение рецензии я хотел бы сказать, что книга Пиппина Барра является одним из лучших пособий по вхождению в MDM (Method for Design Materialisation) – метод исследования игр с помощью их дизайна. Этот, безусловно, не самый академический вид исследования компьютерных игр предлагает весьма серьезную качественную эмпирическую работу со многими составляющими игры, чем он может быть полезен как практикам, так и теоретикам. Эта книга плотно обсуждалась на семинаре в Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) 14 марта 2024 г.: с докладами выступили Маргарита Скоморох, Владислав Кириченко, Александр Ленкевич.

Мой столь продолжительный и местами слишком подробный рассказ о книге преследовал конкретную цель – дать увидеть, каким образом происходит геймдизайн в авторефлексивной форме в главной роли с самим дизайнером, который что-то хочет сказать о материи, из которой состоят игры.

Список литературы | References

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-8.

<https://doi.org/10.1145/3402942.3402978>

Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*, 48-53.

<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/66>



- Barr, P. (n.d.). *Pippin Barr's site*. <https://pippinbarr.com/>
- Barr, P. (2008). *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction* [Doctoral Thesis, Open Access Te Herenga Waka-Victoria University of Wellington].
<https://doi.org/10.26686/wgtn.16934770.v1>
- Barr, P. (2023). *The Stuff Games Are Made Of*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/14495.001.0001>
- Bogost, I. (2009). *Videogames are a mess*. http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
- Games as Research* / MDM. (n.d.). <https://www.gamesasresearch.com/mdm>
- Garage Digital*. (2023). Telegram. <https://t.me/againstthedigital/82>
- Hidden Subjects*. (2024). Telegram. <https://t.me/hiddensubjects/165>
- Miller, D. (2010). *Stuff*. Polity Press.
- Pedercini, P. (n.d.). *Molleindustria Games*. <https://www.molleindustria.org/>
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Schon, D. A. (1992). Designing as reflective conversation with the materials of a design situation. *Research in Engineering Design*, 3(3), 131-147. <https://doi.org/10.1007/BF01580516>