

УДК 7.072.2:7.01:004.946

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРИЁМЫ ПОСТРОЕНИЯ ОТКРЫТОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ В ВИДЕОИГРАХ

**Маренич Наталья Андреевна**

аспирант

Харьковская государственная академия дизайна и искусств

Харьков (Украина)

author@apriori-journal.ru

**Аннотация.** В работе рассматривается феномен открытого произведения в применении к области видеоигр. Автор анализирует структуру построения нарратива на примере наиболее нелинейных видеоигр и разбирает некоторые из приёмов контроля игрового опыта в условиях максимальной открытости художественного произведения. Рассматривается роль «процедурной генерации», как одного из новейших приёмов в создании игровых миров. Продемонстрировано возможное влияние данного новаторского подхода на обогащение существующих выразительных средств и смещение текущих акцентов в геймдизайне.

**Ключевые слова:** видеоигра; открытость; форма; геймдизайн.

# ART TECHNIQUES FOR BUILDING OPEN-WORK IN VIDEO GAMES

**Marenich Natalia Andreevna**

post-graduate student  
Kharkiv State Academy of Design and Arts  
Kharkiv (Ukraine)

**Abstract.** The article examines the phenomenon of open work in the field of video games. The author analyzes the structure of the narrative construction of the example of the non-linear video games and examines some of the methods of control of the game experience in the context of maximum openness artwork. Examines the role of «procedural generation» as one of the newest techniques in the creation of game worlds. Demonstrated the possible impact of this innovative approach to enrich the existing means of expression and a shift of emphasis in the current game design.

**Key words:** video game; openness; shape; game design.

Вопрос «открытого произведения» и его поэтики является одним из наиболее интересных и важных при попытках создать целостную теорию и историю видеоигр, либо дать их характеристику. Диалектическая проблема «формы» и «открытости» является для данной формы искусства одной из центральных. В мечтах многих разработчиков идеальная игра – дающая максимальную свободу выбора и при этом позволяющая развивать эмоциональное состояние зрителей в соответствии со всеми тонкостями, заложенными автором. Иными словами – дилемма свободы и контроля, противоречие между случайностью, привносимой действиями участника и упорядочивающей волей творца. Можно ли заставить эти две, казалось бы, противоположные силы, работать вместе? Так или иначе, процесс по-

иска ответов и решений запущен уже давно и в последнее время даже приносит весьма жизнеспособные плоды.

Видеоигра включает крайне широкую градацию – от почти полной подконтрольности происходящего действия автору, до практически полной подконтрольности игроку и его творческой свободе. В первом случае игра во многом напоминает управляемое кино, частично перенимая его художественный язык, во втором, сохраняет авторский вклад исключительно на уровне физических законов виртуального мира и его визуального воплощения.

Жанры видеоигр классифицируются в соответствии с типом игрового процесса – геймплея, однако, специфика некоторых жанров есть прямо производной именно от уровня их открытости и широты игрового мира. Вполне возможно, что с повышением производительности компьютеров и совершенствованием игровых технологий, черты игр, где игроку предоставлена наибольшая свобода, будут проникать и в другие жанры, даже те, где подобные черты исторически отсутствовали. Данная тенденция заметна уже сегодня. Так, на протяжении 90-х годов XX в. игры с открытым миром практически являлись синонимом жанра RPG, однако с середины нулевых RPG элементы и открытый игровой мир проникают в шутер, а также всё крепче обосновываются в экшене и эдвенчере. К началу следующего десятилетия в двух последних жанрах они становятся фактически нормой. Эволюция ряда игровых серий, как, к примеру, «Assasins creed», «Witcher», «Deus Ex», «Gothic», демонстрирует тенденцию приращивания игрового мира, в попытке дать как можно большую свободу выбора и исследования для игрока. В определённом смысле открытый мир стал признаком статусности, атрибутом более качественного продукта, так как лишь крупные, успешные и опытные студии имеют достаточно ресурсов для создания столь больших игр.

Ещё в начале 60-х годов XX в. Умберто Эко даёт детальный анализ феномена «открытого произведения», анализ, не потерявший актуальности и для современных видеоигр. Автор отмечает также существова-

ние некоего предела, за которым форма, или «структура» произведения растворяется полностью, а вместе с ней невыразимым становится любое послание. Дестабилизация структуры и допущение элементов случайности может сопровождаться приращением информации лишь до определённого порога, за которым организация полностью замещается хаосом и любое сообщение превращается в «шум». Шум – состояние, в котором вычленение смыслов становится невозможным, то есть любое художественное произведение неизбежно находится в промежутке между абсолютной структурированностью и шумом.

Видеоигры способны почти вплотную подойти к грани неразличимого, балансируя между «шумом» и структурой. Приведём пример двух виртуальных миров, один из которых является симулятором жизни, а второй – игрой в полном смысле. «Second Life» – трёхмерный мир, созданный для виртуального общения в режиме онлайн и ориентированный на симуляцию реальной жизни. Это упрощённая и более яркая версия повседневности, куда могут быть перенесены те же социальные процессы и те же занятия, которые мы ежедневно наблюдаем вокруг. Взаимоотношения между участниками, регулируемые взаимным договором и обусловленные их поведением в реальной жизни, никак не диктуются разработчиками. «Second Life» – это своеобразный 3D чат, социальная сеть, место, где участники сами выбирают наиболее приемлемый для себе способ виртуального существования, однако это место не является игрой и не может быть названо произведением. Это довольно утилитарное пространство с определёнными свойствами, сконструированное для наиболее удобного объединения и выполнения самых разных социальных функций.

Другой пример – «Animal Crossing: New Leaf». Игра так же симулирует жизнь общины, правда уже не реальных людей, но вымышленных персонажей. Это необычно добрый и светлый мир с жителями-животными, за поселением которых приглядывает и ухаживает игрок. Как и в «Second Life», здесь можно выбрать облик своего персонажа,

изменять убранство своего дома и даже понемногу трансформировать город. Игра тоже протекает в реальном времени, события происходят независимо от игрока, их можно легко пропустить, не заметить, либо просто проигнорировать. Однако стиль общения, манера поведения жителей, облик города – всё обусловлено общим настроением игры, через которое преломляется индивидуальный стиль поведения игрока. Таким образом, если в «Second Life» поведение игроков подчинялось обычному течению жизни, а мир был достаточно стерилен, чтобы отыгрывать роль виртуального пространства для встреч, не навязывая паттерны поведения, то в «Animal Crossing» присутствует куда больше чужой воли, создающей, организующей, подталкивающей, определяющей течение жизни и события в ней.

Конечно, «Animal Crossing» не является онлайн игрой, хотя предполагает общение игроков с другими игроками и посещение созданных кем-то миров. Здесь невозможно одновременное присутствие сотен и тысяч участников, как в «Second Life». Уровень беспорядка, обеспечиваемый пребыванием в игре тысяч человек, – это серьёзный вызов для геймдизайнеров, требующий оригинальных решений во избежание конфликтов и поддержания игры, настолько же насыщенной событиями и осмысленной, как камерный, персональный мир «Animal Crossing».

Такие сложные многопользовательские игры, как «World of Warcraft» или «EVE Online», являются примерами организации сложных социальных систем, развитие которых происходит по тщательно выработанным правилам, позволяющим поддерживать столь массивную систему событий и взаимодействий в относительном порядке и даже заставляя их работать друг на друга. Именно баланс правил, характер мира и его законы придают общению тот особенный оттенок, присущий лишь данной конкретной игре.

Однако, присутствие тысяч участников – лишь один из вызовов, с которыми имеет дело разработчик, создающий открытое произведение. Им может быть и абсолютно полный контроль участника над миром иг-

ры, скупость и условность игровых правил, что так же накладывает риски превратить поведение игрока в невыразительный «шум». «Animal Crossing» является примером лишь частичной свободы, тогда как в «Minecraft» ограничивают и формируют поведение игрока лишь физические законы виртуального мира. «Майнкрафт» представляет собой бескрайнее пространство с разнообразными природными зонами, населяющими их животными, уникальными ресурсами, поселениями и их обитателями. Игрок, выступая в роли шахтёра, способен пробраться в глубины земли, при желании сравнять горы, высушить реки, зарастить пустыни лесами, то есть властен полностью менять облик мира, и всё это без малейших ограничений, поставленных задач и сюжетных перипетий. Что делать с имеющимися возможностями решает исключительно игрок. Казалось бы, подобное опустение среди методов контроля неизбежно должно привести к тому, что игра станет тем самым «шумом», так как любые способы формирования опыта здесь отданы на усмотрение игрока. Однако, даже «пустая», но искусно созданная скорлупа мира, способна определять чуть ли не все нюансы поведения играющего.

Видеоигру в значительной мере можно сравнивать с архитектурой, ибо существует немало общего между принципами построения игровых миров геймдизайнером и тем, какие приёмы для формирования пространства использует архитектор. Подобно Афинскому Акрополю, игра является детально спланированным пространством, имеющим начало-вход, конец-выход, возможны и несколько выходов концовок. Между этими двумя точками присутствует более или менее разветвлённая система комнат и помещений, которые могут группироваться в соответствии с самыми разнообразными принципами, от анфилады, до практически беспорядочного расположения помещений. Порой комнаты столь многочисленны, а порядок их столь непредсказуем, что маршрут от точки входа до точки выхода становится неочевидным, или даже утрачивает притягательность, так как интерес рассеивается между посещением уникальных комнат. «Minecraft» в таком сравнении можно представить

как абсолютно монолитное пространство, свободное от стен, перегородок и вообще всякого деления на комнаты.

Важно отметить, эквивалентом стен в игре стоит считать не только физическое деление пространства, но и логическое, так как в качестве стен могут выступать самые разные элементы, как например: деление на главы, квесты и всевозможные задания, притягивающие взгляд точки, просто события, резко меняющие динамику поведения игрока. Иначе говоря, вещи, обладающие целеполагающей, вычленяющей и направляющей функцией, активно определяя внутриигровую динамику.

«Minecraft» интересен прежде всего отсутствием типичных для видеоигр прямых методов контроля. Целеполагание здесь всецело зависит от фантазии игрока, а также, частично, обуславливается биологическими ритмами игрового мира. Так, необходимость искать пропитание, защиту, убежище от незваных ночных гостей – первые и основные, хотя не обязательные цели, подсказанные самой игрой. Очевидно, подобные цели ставил перед собой и первобытный человек, по мере накопления ресурсов переходящий от простого выживания к развитию культуры. В игре выживание так же является скорее проходным, начальным этапом, создающим нижний барьер примитивных задач и необходимых для них решений, в процессе которых автоматически происходит изучение мира и возможностей манипуляции с объектами. Поэтому следующим, вытекающим из предыдущего этапом, становится более широкое исследование мира и испытание своих возможностей. Именно на последнем сконцентрировано внимание разработчиков и именно в данный сегмент опыта вложен наиболее разнообразный инструментарий, делая изменение окружающего мира увлекательным и почти неограниченным. Собственно, изменение, перестройка мира – это идейное ядро «Minecraft», тот тип опыта, на котором концентрируется игра, для которого должны работать все механики и дизайн мира.

Именно на данном этапе в концепцию игры достаточно органично вплетается её визуальное исполнение, дополняя и обыгрывая идею

строительства собственного мира. Вся визуальная стилистика Майнкрафта построена на эстетике кубов. Куб – как минимальная единица изображения, минимальная единица пространства и минимальная единица меры. Мир Майнкрафта математически точен, типизирован и создан из простейших геометрических фигур, мышление которыми должно временно вытеснить типичное повседневное мышление игрока. Игрок попадает в мир, где создание какого-либо объекта связано с конвертацией замысла, в том числе и идеи круглых форм, в конструкцию из кубов и прямых линий. Данная концепция накладывает ряд ограничений на привычные художественные решения, призывая игрока быть более изобретательным в создании изящных форм и стимулируя переформатирование привычных очертаний в кубоидные. Если Пабло Пикассо и Поль Сезанн построили своё творчество вокруг вычленения конструктивных форм предметов, то Майнкрафт кладёт примитивные конструкции и строгую логику линий в основу гармонии, пропорций и физических законов своего мира. Квадратные животные, птицы, жители, даже вызывающее в начале лёгкий диссонанс разделение текучих и сыпучих тел, как вода, лава, песок, на естественно делимые кубы, создаёт неповторимое очарование игрового мира, порождая уникальное мироощущение и своеобразное мифотворчество.

Каждая игра является экосистемой и социальной системой, базирующейся на неповторимом соотношении правил игровой вселенной, положенных в её основание. Поэтому каждая игра порождает уникальный тип общения, поведения игроков, юмор, ценности. Видеоигры – искусство где возможно бесконечное варьирование всех составляющих системы, подобно началу жизни в разных уголках планеты, с немного иным составом грунта, циклом дня и ночи, флорой и фауной, порождая уникальные взаимоотношения в культуре местных жителей.

Мир Майнкрафта построен скорее по правилам достатка, нежели нужды, выживание и обеспечение минимальных потребностей – легко-выполнимая задача, что обуславливает и внутриигровые ценности, где



организация ради строительства, проявление вкуса и изобретательность создают основную мотивацию и цели участников, их моральные правила и кооперацию. Игра становится линзой для взгляда и на наш, реальный мир, представления о котором преломляются через столкновение с необычным в мире игры, обогащая взгляд на возможности и смыслы объективной реальности.

Отметим, что видеоигра не испытывает потребности в сюжете для того, чтобы состояться как произведение – «Minecraft» и «Animal Crossing» не имеют сюжета, однако опыт, который получает игрок, при этом чётко структурирован и определён. Как и архитектура, игры действуют на зрителя всей совокупностью своих форм, погружая гостя внутрь продуманного и определённым образом организованного пространства. Только в случае с игрой данным пространством будет не архитектурное сооружение или городской комплекс, но весь игровой мир.

Попытки влияния на игрока преимущественно через сюжет, диалоги и путём чёткого выстраивания ограничений есть лишь одним из простейших решений в геймдизайне. При этом, скорее всего, полный расцвет видеоигр как искусства возможен лишь после прохождения фазы концентрации на подлинно игровых средствах выразительности, которые сегодня испытывают конкуренцию со стороны художественного языка кино. «Майнкрафт» в данном смысле является откровением, первопроходцем, сметая казавшиеся до этого привычными и обязательными правила геймдизайна и показывая возможность успешного влияния на игрока лишь через структуру игровой вселенной, методами непрямого авторского контроля.

Майнкрафт отказывается как от яркой визуальной составляющей, так и от сюжета, демонстрируя самостоятельность геймплея. При этом игра обладает такими качествами как реиграбельность, иными словами, возможность многократного вторичного прохождения, низким порогом вхождения в игру и высоким уровнем погружения игрока. Всё это достигается весьма ограниченным набором средств, что говорит об изящно-

сти решений, так как относительно небольшое количество элементов приводит к появлению многочисленных комбинаций и наборов действий. «Майнкрафт» делает шаг в направлении, игнорируемом довольно большим количеством игр – разработки собственно игровых способов выразительности. Не стоит удивляться, что за более нежели шестидесятилетнюю историю, видеоигры до сих пор находятся на стадии поиска. В конечном счёте, поиск выразительности в живописи так же не осуществлялся в короткие сроки. Известные сегодня выразительные возможности цвета, линии, фактуры, пятна, перспективы – это результаты процесса длинной в столетия, обусловленного параллельным историческим развитием и достижениями технической цивилизации. Расширение возможностей глаза с помощью оптики и техники дало проникнуть в понимание формы глубже и в результате получить более полный контроль над её изображением.

В случае с игрой мы приходим к необходимости овладения не только определённой техникой или воспроизведением изображения, но комплексного понимания деятельности целых систем и результатов их влияния на игрока, ставя непростую задачу и множество вопросов перед художником-геймдизайнером. Игровые миры, создаваемые сегодня, есть лишь первыми попытками обуздать заложенный в игре потенциал влияния на игрока. Пока что большая часть историй в видеоиграх воплощается с опорой на опыт кино, порой театра, чему доказательством даже трёхактовая структура, обуславливающая развитие событий в видеоиграх.

Линейность, характерная для других искусств, не обязательно должна быть отторгнута, она может занять своё место в видеоиграх, что уже произошло при выделении такого жанра, как «интерактивное кино». Однако очевидно, что последующие, самые ценные находки, лежат именно в исследовании нелинейности и открытии куда более тонких способов внесения порядка, нежели традиционная иерархичность нарратива, особенно проявляющаяся в монтаже с его чёткой последовательностью фрагментов.

Расчленение и собирание мира, «фаза анатомического театра», приходит к своему концу, на её место вступает создание живых систем, действующих в реальном времени и достаточно устойчивых, чтобы выдержать тут удар случайного, двусмысленного, поливалентного, который способно обрушить на неё присутствие живого участника. Систематизировать хаос, сделав его орудием для наиболее полного и наиболее правдивого выражения мыслей и чувств автора.

Технологии и дизайнерские решения, набирающие популярность и входящие во всё более широкое использование в последние годы, ещё раз показывают, что создание игр в значительной мере не вопрос формы. Создание форм преимущественно исчерпало себя к началу XX ст., после чего постмодернизм озвучил программу, согласно которой возможно лишь комбинирование уже созданного, коллажность, аппликативность, гибридизация форм. Однако, время создания форм сменяется временем построения коммуникаций. Из истории нам известно, что изобретения, расширявшие способность культуры к коммуникации, производили качественный скачок как в развитии общества, так и технологии, ускоряя все внутренние процессы обмена информацией внутри культуры. Таким образом, не поиск новых форм актуален сегодня, в начале XXI века, но поиск новых способов связи, коммуникации, за счёт которой будет возможен новый качественный скачок.

«Minecraft», а также игры вроде «Spelunky», «The Binding of Isaac» и многие другие, интересны и тем, что созданы на основе процедурной генерации. Их миры не собраны вручную, камешек за камешком, но сгенерированы по специально разработанному алгоритму, что позволяет чрезвычайно расширить размер внутриигрового пространства, сохраняя достаточно высокое качество локаций и их детализации. Кроме того, при желании игрок может начать всё заново, и алгоритм создаст для него новый мир по образу и подобию предыдущего, однако абсолютно уникальный.

Основа процедурно генерируемых миров – это своеобразный «рецепт» того, как должен выглядеть и что должен представлять мир, по-

добно генетическому коду человека, определяющему приблизительные общие черты любого человеческого существа. В то же время индивидуальные особенности внешности могут варьироваться от человека к человеку, однако подобная вариация не способна на базовые изменения основ организма. Цитируя слова одного из игровых журналистов, Клер Хоскинг: «Процедурная генерация (или дизайн) – это закладывание последовательности сотворения вещи. Шеф-повар, пекущий торт использует ручной дизайн. Тогда как повар, создающий рецепт торта, для того, чтобы его могли испечь другие, занимается процедурным дизайном, он разрабатывает процедуру выпечки тортов» [1].

Идея процедурных миров напоминает платоновские размышления о существовании мира идей – эйдосов и мира вещей. Так, в диалоге «Тимей» Платон рассуждает: «...есть тождественная идея, нерожденная и негибнущая, ничего не воспринимающая в себя откуда бы то ни было, и сама ни во что не входящая, незримая и никак иначе не ощущаемая, но отданная на попечение мысли. Во-вторых, есть нечто подобное этой идее и носящее то же имя – осязаемое, рождённое, вечно движущееся, возникающее в некоем месте и вновь из него исчезающее, и оно воспринимается посредством мнения, соединенного с ощущением» [2]. В роли эйдоса для процедурного мира выступает алгоритм генерации – общая идея устройства мира, согласно которой зарождаются уникальные формы. Вместо того чтобы создавать одно дерево, рыбу, камень и вручную размещать их, художник закладывает общие принципы того, что должно представлять каждое существо или вещь и то, как они адаптируются к контексту, как должны взаимодействовать с окружением и игроком.

Естественно, может возникнуть мнение, что в сравнении с ручным дизайном в процессуальной генерации нет места искусству. Однако, создание качественного «рецепта» является не менее лёгкой задачей, нежели создание объекта вручную, а порой требует и куда большего комплекса знаний, более глубокого чувства гармонии и согласованности элементов проекта. Так, в играх вроде «Minecraft», «Spelunky», «FTL: Faster Than

Light», «The Binding of Isaac», «Proteus» и других, где использована процедурная генерация, всегда можно ощутить намерение автора, неизменно проступающее, несмотря на каждую новую генерацию игрового мира.

Повышение интереса к процедурной генерации в начале второго десятилетия XXI в. связано с несколькими факторами. Прежде всего, это совершенствование технического оборудования, так как в начале 2000-х процедурная генерация отбирала слишком значительную часть ресурса процессора, что сделало куда более выгодным сосредоточение усилий именно на ручном дизайне объектов и визуальных эффектах. Другой фактор – новый виток интереса к элементу исследования в составе геймплея и акценту на выразительность игрового мира.

Вместе с тем новую актуальность обретает понятие свободы действия, перемещения, свободы выбора игрока в виртуальном пространстве. Вполне возможно, что «процедурное поколение» окажет влияние на самые разнообразные концепции: от искусственного интеллекта – до физики, механики и даже звука. Естественно, данный подход не исключает использования ручного дизайна, если дело касается ключевых объектов, однако в целом позволяет создать вокруг игрока целый мир, создающийся и изменяющийся в режиме онлайн.

Некоторая консервация игровой индустрии, наметившаяся с середины нулевых, обусловлена фиксацией разработчиков на испытанных ранее методах и не прекращающейся погоней за достижением визуального совершенства игр. Сегодня можно сказать, что темп её понемногу убывает, уступая место новым тенденциям. Всё больше критики, отосланной в сторону отсутствия новаторства, и явная усталость игроков устаревшими подходами к геймплею подсказывает о необходимости перешагнуть некий новый рубеж. Интерес к игровому окружению как способу транслировать историю и возвращение в центр внимания технологии процедурной генерации, одни из многообещающих признаков возможного выхода игровой индустрии на новый этап развития и постановки нового круга задач.

**Вывод:** Концепция открытого произведения наиболее полно воплотилась в видеоиграх, форме искусства, остро ставящей проблему соотношения авторского контроля и свободы участника. Позволяя воспроизводить широкую градацию в пределах между сохранением структуры и слиянием элементов информационного послания в невыраженный шум, видеоигра позволяет создать динамичные, однако сохраняющие упорядоченность системы. Игры, использующие процедурную генерацию для создания виртуального пространства, позволяют по новому взглянуть на значение формы, изучая меру её зависимости от всеобщих принципов и законов построения системы. Таким образом, коммуникация и взаимодействие элементов игры могут иметь куда большее значение и выразительный потенциал, нежели традиционный подход, согласно которому выразительную силу несёт, прежде всего, зафиксированная в творческом акте художественная форма. Тем не менее, это не исключает и предыдущий взгляд, скорее объединяет и обогащает оба, создавая, возможно, новую взаимодополняющую модель на месте превалирующей ранее концепции линейного нарратива.

### Список использованных источников

1. Hosking C. Stop dwelling on graphics and embrace procedural generation [Электронный ресурс]. Polygon, 2013. URL:<http://www.polygon.com/2013/12/10/5192058/opinion-stop-dwelling-on-graphics-and-embrace-procedural-generation> (Дата обращения: 21.12.2013).
2. Платон. Сочинения в четырёх томах / под. общ. ред. А.Ф. Loseva, В.Ф. Asmusa. СПб.: Изд-во Олега Абышко, 2007. 752 с. Т. 3. Ч. 1.
3. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 240 с.
4. Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб.: Петрополис, 1999. 240 с.
5. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алтейя, 2000. 347 с.
6. Маньковская Н.Б. От модернизма к постпостмодернизму via постмодернизм // Коллаж. М., 1998.
7. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
8. Эко У. Открытое произведение. Форма и неопределённость в современной поэтике. СПб.: Академический проект, 2004. 384 с.
9. Schell J. The Art of Game Design. A Book of Lenses. Burlington: Elsevier Inc. 2008. 520 p.