

Счастье предателя:
*как говорят
о компьютерных
играх?*

Егор Соколов

Выпускник философского факультета, специалист по учебно-методической работе философского факультета МГУ им. М. В. Ломоносова.

Адрес: 119991, Москва, ГСП-1, Ломоносовский пр., 27, корп. 4.

E-mail: sokolovgeorg@gmail.com.

Ключевые слова: видеоигры; критический анализ дискурса; гротескные дискурсы; игровая индустрия; игровые сообщества; сексизм.

В статье рассматриваются способы говорить о компьютерных играх, общие места, тропы, категории, с помощью которых (дис)квалифицируются игры и игроки. Первая часть посвящена «гротескным дискурсам» и конструированию «детского». Журналисты, политики, священ-



Тезис «играя в компьютерные игры, молодежь уходит из реального мира, кажущегося сложным и фрустрирующим, пытаюсь (безуспешно) найти счастье (иллюзорное) в виртуальных мирах» стал общим местом по крайней мере к середине 90-х годов прошлого века. Сегодня вокруг компьютерных игр развернуты сложные дискурсивные комплексы. Моральные категории, с помощью которых (дис)квалифицируются игры, используются не только политиками или журналистами, но также «экспертами», прежде

ники и психологи говорят об опасности иллюзорных миров компьютерных игр, затягивающих и разрушающих детские души. Двойной жест защиты от опасностей, угрожающих детству и исходящих от него, постоянно воспроизводится в описаниях компьютерных игр, опирающихся на сенсационные истории, религиозную традицию или «научное исследование». Анализируется психологический дискурс (на материале 13 кандидатских диссертаций, посвященных «игровой аддикции»), сочетания моральных, политических и медицинских оснований патологизации и корректирующего воздействия. Во второй части статьи проблематизируются «внутренние» описания, «бихевиористский» и сексистский дискурсы мейнстримного геймдева. Стремление к максимальному увеличению числа покупателей приводит к упрощению игр. Разработчики описывают игровой процесс в терминах популярной психологии, а игрока (ссылаясь на эксперименты с крысами или обезьянами) как существо, избегающее всего незнакомого и неком-

фортного, чрезвычайно рассеянное и нуждающееся в положительном подкреплении. Отдельно рассматриваются сексистские установки разработчиков, приписывающих геймеркам интерес, недвусмысленно отсылающий к образу домохозяйки: им якобы нужны выполненные в розовой гамме, простые и короткие симуляторы материнства. Анализ флеш-игры для маленьких детей позволяет обнаружить ту же логику: разработчики навязывают девочкам одновременно прагматичное и неамбициозное — навыки наращивания телесного капитала, ведения хозяйства, ухода за детьми и животными должны быть усвоены пассивно, вне дискурса соревнований и достижений. В заключение описывается успех независимых проектов на Kickstarter, ставится вопрос о том, не обнаруживаем ли мы в трансформации сегмента индустрии (цифровая дистрибуция, краудфандинг, «ранний доступ» и т. д.), в игровых сообществах, все более претендующих на коллективное соавторство, будущее культурного производства?

всего психологами, объективирующими и медикализирующими игру серией внешних по отношению к ней жестов. С другой стороны, растущая индустрия компьютерных игр¹ производит «внутренние» штампы. Критическое рассмотрение этих дискурсов, общих мест, квалификаций и определений является предварительным условием перехода к нередукционистским описаниям.

1. Темпы роста высокие, в том числе в России. По данным исследования компании *Mail.ru Group*, «оборот российского игрового рынка в 2012 году продолжил расти и достиг 1,3 млрд долларов США. Игровой рынок занимает все более прочное место среди других рынков развлечений в России: за два года он продемонстрировал рост практически в 1,5 раза и по-прежнему обладает большим потенциалом развития» (Игровой рынок в России. С. 4. URL: <http://corp.mail.ru/media/files/igrovoy-gynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf>). Для сравнения: рынок кинопроката в том же 2012 году оценивался компанией «Невафильм» в 1,22 млрд долларов, рост за 2 года составил 20% (*Леонтьева К., Мудрова С., Кустанов В., Березин О.* Обзор российского кинорынка. Итоги 2013 года // ПрофиСинема.ру. 23.04.2014. URL: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=157808>).

Игра помещается на нижние ступени «иерархии развлечений». Ей не только отказывают в праве называться искусством (несмотря на «авторские игры», некоммерческие проекты и манифесты некоторых энтузиастов²), ее не признают даже и спортом — хотя существуют профессиональные игроки, регулярные соревнования, а также игры, разрабатываемые специально в качестве киберспортивных дисциплин, как, например, *Star Craft 2* (2010). Если со спортом связывается представление о развитии (тела, воли к победе, командного духа и т.д.), то с игрой, напротив, — о физической деградации, психической неуравновешенности (в СМИ регулярно появляются «страшилки» о подростках, переставших различать игру и реальность, убивших своих родителей, братьев, сестер или одноклассников), потере социальных и коммуникативных навыков.

Не только подготовка к киберсоревнованиям воспринимается как развлечение, а не труд — в отличие, скажем, от тренировок футболиста; компьютерная игра вообще квалифицируется как постыдное свидетельство инфантилизма и даже вредная привычка. Характерным подтверждением служит включение «игровой зависимости» в перечень бед, от которых готовы избавить народ колдуны и целительницы — наряду с алкоголизмом, наркоманией и супружеской неверностью. Это неудивительно, ведь геймер представляется типичным гиком, худым (или, напротив, слишком полным) подростком, заглушающим чувство собственной неполноценности виртуальными победами³. Игра выполняет для него прежде всего компенсаторную функцию, причем в логике пьяницы из «Маленького принца», пьющего, чтобы забыть о том, что он пьет. Играть — значит, однако, не просто прожигать жизнь. За этими представлениями обнаруживается структура, в которой компьютерные игры соотносятся с иной, более значительной позицией. С игрой связаны страхи, выраженные, в частности, в фильме «Матрица» (1999). Играть — значит выбрать си-

2. В России таковыми являются Николай Дыбовский, руководитель студии *Ice-Pick Lodge*, выпустившей «Мор. Утопия» (2005), или Петр Прохоренко (см.: Дыбовский Н. Игра вызывает игрока. Военный совет // Лучшие компьютерные игры. 2007. № 2 (63). URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=2231>; Прохоренко П. Авторский геймдизайн // dtf.ru. 11.01.2005. URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=3584>).
3. Известный мем «эльф 80-го уровня» (80-й уровень — на тот момент предел развития героя в онлайн-ролевой игре *World of Warcraft*), появившийся в результате перевода с английского диаграммы «Почему у меня нет девушки?», обозначает именно такого неудачника, у которого нет работы и личной жизни.

нюю таблетку, предпочесть виртуальное, иллюзорное, «неподлинное». Для протагониста и его союзников даже предательство Сайфера, одного из повстанцев, решившего сдать Матрицу своего командира в обмен на забвение и возможность «стать богатым и знаменитым, например киноактером» (агент Смит называет его «мистер Рейган»), страшно не как таковое. Узнав о нем, герои ужасаются прежде всего решению жить иллюзией — не столько переходу бывшего соратника на сторону врага, сколько на позиции субъективного идеализма. Этот выбор противоречит стремлению к «истинной» реальности, определяющему для западной философской традиции движению к идеям, ноуменам, «самим вещам», освобождению от «ложного сознания» или «коллективно-невроза». Перед нами не просто «забвение бытия», не ошибка, в результате которой субстанциализируется не-само-по-себе-сущее, а выбор небытия, дьявольское искушение.

Гротескные дискурсы: защита (от) детства

Искушение виртуальным — и в публицистических, и в «научных» текстах — описывается как желание совершать невозможное, нарушать запреты, воплощать мечты о силе, могуществе и постоянном успехе: начиная с обеспеченной пресловутой анонимностью возможности говорить что угодно и давать волю бессознательным импульсам, блокируемым в «реальности» механизмами защиты, и заканчивая «новой жизнью мистера Рейгана». Мне кажется, отличие компьютерных игр от других виртуальных «пространств»⁴ в том, что они мыслятся как «миры» или «вселенные», замкнутые и самодостаточные, в некотором смысле противопоставленные «реальному» миру. Если чаты, социальные сети, сайты знакомств систематически производят эффект своего рода «выпадания в реальность», то компьютерные игры оцениваются с точки зрения целостности, непротиворечивости, «атмосферности» и т.д. Для написания сценария

4. См. пример концептуализации «пространства» в психологическом дискурсе в: *Белинская Е. П., Жичкина А. Е.* Пространство, населенное Другими // Интернет. 1999. № 16. С. 76–81. URL: <http://gagin.ru/internet/16/28.html>. Расширенная версия опубликована под названием «Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты» в характерном сборнике: *Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII/Под ред. В.С.Собкина.* М.: Центр социологии образования РАО, 2000.

в крупные проекты приглашают писателей, а игры, в свою очередь, становятся основой книг и фильмов. Над созданием истории, письменности, продумыванием экономической и политической систем выдуманных миров работают сотни профессионалов. Условием счастья предателя Сайфера является забвение, но оно может быть гарантировано только совершенной замкнутостью Матрицы, невозможностью «выпасть» обратно.

Компьютерные игры не только не признаются искусством⁵ или спортом, но и квалифицируются в качестве социальной опасности. Они предстают в медиа инстанцией внушения, которому «молодежь» не способна сопротивляться. Они вызывают «опасные», слишком интенсивные эмоции⁶, они провоцируют

5. Понятно, что такое признание является в том числе результатом борьбы за статус и финансирование (подобную борьбу фотография вела в XIX веке, а кинематограф — в XX). И компьютерные игры уже одерживают в ней первые победы: в 2012 году в Нью-Йоркском музее современного искусства (МОМА) создана экспозиция из 14 видеоигр. Попавшие туда игры, такие как *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *The Sims* (2000) или *Portal* (2007), не являются «искусством» ни в смысле традиционной с эстетической точки зрения «авторской игры» (см.: Дыбовский Н. На пороге костяного дома // *GameStudies.ru*. 07.10.2012. URL: <http://gamestudies.ru/post/228>), ни в смысле «realtime-искусства» студии *Tale of Tales* (Манифест *realtime-искусства* // *GameStudies.ru*. 06.12.2012. URL: <http://gamestudies.ru/post/1087>), ни в смысле «интерактивных историй» от экспериментальной *Dear Esther* (2012) до таких крупных проектов, как *Beyond: Two Souls* (2013) или *The Last of Us* (2013). В МОМА игры проходят по ведомству архитектуры и прикладного дизайна: «Являются ли видеоигры искусством? Конечно, являются, но они также являются дизайном, и именно дизайнерский подход мы выбрали для первого захода в эту Вселенную. Эти игры выбраны как выдающиеся примеры интерактивного дизайна — область, которую МОМА уже широко исследовала и собирала... Поэтому наши критерии стремятся подчеркнуть не только визуальное качество и эстетическое впечатление от игры, но и многие другие аспекты: от элегантности кода до проектирования поведения игрока — все, что относится к интерактивному дизайну» (*Antonelli P. Video Games: 14 in the Collection, for Starters* // А МОМА/МОМА PS1 Blog. 29.11.12. URL: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters?utm_source=social&utm_medium=twitter&utm_campaign=blog%2Bpost%2B11-29-12). Интересно здесь и пренебрежение «внутренними» критериями («наш выбор не включает некоторые очень популярные видеоигры, которые, возможно, показались бы очевидными игровым историкам»), и ограниченность признания: уже «дизайн», еще не «литература».
6. Например, запись в популярном блоге «для родителей»: «Причины увлечения современных детей компьютерами вполне понятны. Из чего состоит их жизнь в усредненном варианте? Гуляют под присмотром (как минимум с сотовым телефоном) или вообще не гуляют. Общаются со сверст-

«опасные», невозможные с точки зрения «нормальной» педагогики символические действия⁷. Но, конечно, самые впечатляющие моральные паники связаны с насилием, будто бы выплескивающимся из виртуальных пространств в реальное⁸. Компьютерные игры описываются как наркотик: с одной стороны — патоген, вызывающий множество заболеваний (от потери аппетита, нарушения осанки и зрения до остановки сердца), почти неизбежно приводящий к психическим проблемам (росту агрессивности, апатии, депрессии и т. д.), социальной дезадаптации и профессиональному краху; с другой стороны — галлюциноген, обладающий абсолютной суггестивной силой, вызывающий образы столь же привлекательные, сколь и асоциальные.

Алармистская риторика звучит в том числе в религиозной аранжировке. На православных сайтах и форумах священник выступает в роли эксперта, знатока человеческих душ, педагога и моралиста:

Человек настолько поглощен иллюзорным миром игры, что тот становится для него идолом. Все силы своей души, всю свою любовь он направляет не на реальность, а, по сути, в пустоту. А когда любовь прилагают к пустоте — душа человеческая разрушается, в ней пустота и возникает. <...> Да, конечно, с нашей, христианской точки зрения такой человек поглощен страстью⁹.

никами только в детском саду, школе или спортивной секции. Общение с дворовыми мальчишками или девчонками — эпизодическое (не как в нашем детстве). А компьютерные игры захватывают. Эмоции, которые испытывает ребенок, выигрывая или проигрывая, например, в компьютерный футбол, такие же настоящие и яркие, как в реальности. А иногда даже и сильнее» (Волкова Г. Компьютерная зависимость: как распознать и что делать // Летидор. 23.05.2014. URL: http://letidor.ru/article/400_kompyuternaya_zavisimost_kak_raspoznat_i_chto_delat_24264/).

7. См.: Нельзя стрелять в русского солдата, в русского офицера, в русского человека! Ни в кого нельзя стрелять! // Официальный сайт депутата Государственной Думы В. С. Селезнева. 13.01.2010. URL: <http://www.seleznev-vs.ru/news/nelzya-strelyat-v-russkogo-soldata-v-russkogo-ofitsera-v-russkogo-cheloveka-ni-v-kogo-nelzya-strelyat/>.
8. См., напр.: Александр Минкин возмущен тем, что закон, позволяющий запретить жестокие компьютерные игры, отложен // Первый канал. 08.09.2011. URL: <http://www.tv.ru/news/social/184760/>; Сивкова А. Депутаты запретят видеоигру «русского Брейвика» // LifeNews.ru. 08.11.2012. URL: <http://lifenews.ru/news/105720/>; Кровавые игры майора Евсюкова // Вести.ру. 06.05.2009. URL: <http://www.vesti.ru/videos?vid=212707&a>.
9. Игрушки как ловушки // Фома. 2006. № 10 (42). URL: <http://foma.ru/igrushki-kak-lovushki.html>.

Или:

Люди с головой погружаются в виртуальное пространство, однако уход из реального мира не остается бесследным для психического здоровья человека. И чем безумнее и агрессивнее игра, тем ощутимее удары по психике. Далеко не все выдерживают такой сумасшедшей нагрузки и ломаются. Последствия подобной ломки ужасны¹⁰.

В некоторых случаях такие тексты предлагают двойное обоснование, своего рода синергию духовного и естественно-научного: священник и врач «говорят об одном и том же»¹¹. В других случаях альянсы оказываются менее ожидаемыми — сайт «Православие.ру», например, публикует «интервью с подполковником Дэвидом Гроссманом, бывшим рейнджером американской армии, автором книги „Не учите наших детей убивать“»¹². Но зачастую обращение к внешнему авторитету оказывается излишним, его заменяет накал религиозно-педагогических чувств. Из раздела «Вопросы священнику»:

- Мой сын увлекся компьютерными играми. Объясните, пожалуйста, почему православному человеку не следует этим заниматься? Ирина.
- Увлечение компьютерными играми опасно не только для православных. Особенно вредно оно для детей. <...> Колдун, маг, экстрасенс, гадатель, то есть оккультисты разных мастей,

10. *Новопашин А., прот.* Компьютерные игры//Радонеж.ру. 05.07.2010. URL: <http://radonezh.ru/analytics/kompyuternye-igry-46896.html>.

11. Или говорит священник-врач: «Заслуженный врач РФ, доктор медицинских наук, профессор, магистр богословия и священник Григорий Григорьев считает, что компьютерные игры злоупотребляют стимуляцией в человеческом мозге „зоны стресса“, предназначенной исключительно для спасения жизни в экстремальных ситуациях» (*Миловидов К.* Мозг не рассчитан на компьютерные игры//Нескучный сад. 29.04.2003. URL: <http://www.nsad.ru/articles/mozg-ne-rasschitan-na-kompyuternye-igry>). Примечательный комментарий к перепосту этой статьи на сайте «Православие.ру»: «А почему в статье ссылаются на Джейн Мак Гонигал — футуролога (ещё и доктора философии и гейм-дизайнера) из США, но берут только статистику из её исследований? <...> Дело в том, что если посмотреть на исследования той же Мак Гонигал по указанному источнику (*TED.com*) — можно увидеть как она в корне противоречит автору» (29.10.2013. URL: <http://www.pravoslavie.ru/smi/61172.htm>). Орфография сохранена).

12. *Гроссман Д., Стейнберг Дж.* Медиа-насилие: детям прививают страсть к убийству//Православие.ру. 18.06.2007. URL: <http://www.pravoslavie.ru/jurnal/783.htm>.

также входят в таинственный для нас мир — мир виртуальных реальностей. Этот оккультный мир для нас, живущих по законам материального мира, очень опасен. Мы не должны контактировать с ним по своей воле. И вообще, для православных христиан контакт с этим миром недопустим. В мире виртуальной реальности нет места Богу, но есть место дьяволу¹³.

И еще один, совсем недавний пример — растиражированная СМИ запись (24.07.2014) на странице скандально известного «православного активиста» Дмитрия Энтео:

Один мой друг, боевой офицер и православный христианин, попросил нас запретить онлайн-игру *Dota 2*, которая губит его пятнадцатилетнего сына. Ребенок целый месяц не появлялся в школе, говоря, что идет туда, а на самом деле отправляясь к друзьям днями напролет играть в эту игру. Десятки миллионов подростков вместо спасения своей души, вместо познания живого Бога да и просто участия в реальной жизни прожигают драгоценное время за эту иллюзорную реальность. <...> Как вы считаете, стоит ли что-то делать с этой игрой? Можно ли решить проблему с помощью государства? Нужно ли государству начать контролировать, в какие игры играют наши дети? Ведь давно известно, что лучший способ победить врага — воспитать его детей. Чему учат современные западные игры, я думаю, объяснять не надо. Я лишь обозначаю тут серьезную проблему, которую мы обычно не замечаем¹⁴.

В духе времени: только государственный запрет может спасти ребенка «боевого офицера и православного христианина» от тлетворного влияния коварных врагов.

Однако призывы задуматься, «какие опасности в нашей с вами реальности поджидают нас, когда наши дети с раннего возраста начинают жить в мире компьютерных игр»¹⁵, освящены также и авторитетом «психологической науки». Компьютерные игры стали легитимным предметом психологических и психопатологических исследований: «психологическим особенностям

13. Вопросы священнику // Православие.ру. 23.02.2005. URL: <http://www.pravoslavie.ru/answers/6561.htm>.

14. Энтео Д. Запись в сети «ВКонтакте». 24.07.2014. URL: http://vk.com/enteo?w=wall152509857_127954.

15. Асмолов А. Г. Синдром Вельда, или Поколение, ушедшее в виртуальный мир // Психология. Идеи на каждый день. 2008. № 6. С. 68–69. Автор статьи — профессор кафедры общей психологии МГУ.

играющих подростков», «игровой аддикции» и ее «психопрофилактике» посвящены 11 защищенных в 2003–2013 годах кандидатских диссертаций по психологии и 2 кандидатские диссертации по медицине (по психиатрии и клинической психологии). Для сравнения: о компьютерных играх написаны также 2 кандидатских по философии, 2 по искусствоведению, 1 по культурологии, 1 по филологии и 1 по экономике.

В основе дискурса игровой зависимости — принципиальная неразличимость исследовательской и социальной проблемы¹⁶. Например, из положений, выносимых на защиту:

Игровая зависимость... должна рассматриваться как чрезвычайная социально-кризисная ситуация, требующая специальных законодательных, профилактических и коррекционных программ, особенно в отношении лиц молодого возраста, детей и подростков¹⁷.

И авторам, и читателям этих работ выводы известны до и помимо всякой исследовательской работы: стремящиеся «убежать от реальности», «принять роль», «реализовать потребности, удовлетворение которых проблематично в реальной жизни», подростки становятся зависимыми от игры, что «приводит к разрушению социального поведения, межличностным и внутриличностным конфликтам, вовлечению человека в асоциальное и преступное поведение»¹⁸.

Эти тексты изобилуют оценочными суждениями, моральными категориями и обескураживающими генерализациями:

16. «Первая трудность, с которой сталкивается социолог, связана с тем, что он оказывается среди заранее заданных представлений о своем объекте исследования, которые ограничивают его восприятие, а следовательно, определение и постижение объекта. <...> Среди этих представлений те, что выступают в виде «социальных проблем», образуют, видимо, одно из самых труднопреодолимых препятствий. В самом деле, «социальные проблемы» встроены во все инструменты, используемые при формировании обыденного видения социального мира, которое обеспечивается организациями и законами, работающими на их разрешение, и категориями восприятия и мышления, которые им соответствуют» (*Ленуар Р.* Предмет социологии и социальная проблема // Начала практической социологии. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2001. С. 82–83).
17. *Рыбалтович Д. Г.* Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции. Дисс. ... канд. психол. наук. СПб., 2012. С. 7.
18. Это общие места, ссылаться на отдельные страницы здесь нет смысла.

...субъектам, не имеющим опыта игр за компьютером, чаще свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворенность реальным миром, способность находить в нем пути самореализации¹⁹.

«Эмпирическое исследование» сводится к анкетированию, результаты которого должны показать процент зависимых и степень зависимости (на основании вопросов о времени, проводимом за компьютером, и т. д.), а недостаток наукообразности компенсируется классификациями. Классификации игр — обязательный элемент, который, судя по всему, считается ценным сам по себе, вне зависимости от поставленных исследовательских задач. Причем смешение классификационных оснований (как правило, нерелексированных жанровых и геймплейных элементов) заставляет иногда вспоминать «китайскую энциклопедию» Борхеса²⁰.

Можно попытаться понять эти дискурсы как гротескные в том смысле, в котором употребляет этот термин Мишель Фуко²¹. Здесь, как и в цитируемых им психиатрических отчетах, мы обнаруживаем высказывания, обладающие научным статусом, но нарушающие правила образования научного дискурса, составленные из слов, «которыми изъясняются родители или пишутся моральные наставления в детских книжках»²². Нельзя ли в таком случае, следуя Фуко, мыслить этот способ патологизации как проблему власти?

Появление непрозрачных для контролирующего взгляда, не поддающихся педагогическому усилию виртуальных «пространств» вызывает серию дискредитирующих дискурсов. Новые стили коммуникации (новая лексика, пренебрежение орфографическими, пунктуационными и грамматическими правилами, осознание специфики речевой ситуации: «это интернет, детка...»²³ и т. д.), новая степень доступности и разнообразия

19. *Омельченко Н. В.* Личностные особенности играющих в компьютерные игры. Дисс. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. С. 13.

20. «Другая классификация, которая оказывается гораздо более полезной для психологов... 1) ролевые игры... 2) управленческие игры — стратегии и т. п. <...> 5) логические, азартные игры, головоломки. Отражают мыслительную деятельность, но не имитируют ее (?) <...> 7) другие игры, которые, несомненно, есть и имитируют разнообразные виды деятельности человека» (*Рыбалтович Д. Г.* Указ. соч. С. 43–44).

21. *Фуко М.* Ненормальные: курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974/1975 учебном году. СПб.: Наука, 2005. С. 32–35.

22. Там же. С. 55.

23. Известный мем. «Первая заповедь интернета». URL: http://lurkmore.ru/Заповеди_интернета.

информации (в том числе материалов, признаваемых экстремистскими или порнографическими), новые организационные возможности, новые виды коллективного действия и, наконец, новые формы досуга и эскапизма квалифицируются как опасность и становятся, соответственно, лингвистической, юридической, административной и психологической проблемами.

Проблематизация этих регионов связана с двойным жестом защиты детства/от детства. С одной стороны, детское конституируется как уязвимое и хрупкое, чрезвычайно подверженное разного рода пагубным влияниям²⁴, с другой — маркер «детское», «инфантильное» используется для дискредитации любой «странности», всего контр- и субкультурного в качестве несерьезного, недолговечного и несамостоятельного, нуждающегося в присмотре. Этот одновременно моральный и политический жест защиты от опасностей, угрожающих детству и исходящих от него, постоянно воспроизводится в описаниях компьютерных игр, психологических (тогда перед нами гротеск), журналистских (тогда мы читаем о смерти от истощения или кровавой расправе в школе) и даже религиозных.

«Детское» служит принципом гомогенизации эффектов различных дискурсов, общим основанием настаивать на вступлении в игру инстанций надзора и защиты. Причем проблематичность первого вызывает к необходимости второго: паноптизм социальных сетей или сайтов знакомств, пользователи которых мотивированы быть наблюдаемыми, противостоит, в том числе и как взрослое, детскому, замкнутости игровых сообществ с их непонятным непосвященному языком, с их кажущимся «ненормальным, бессмысленным и абсурдным» образом жизни.

Следующий отрывок дает любопытный пример нерerefлексивного совмещения общих мест в одном высказывании — это замечательный в своей «наивности» текст, в котором диагноз ставится исходя из некоторого здравого смысла, не нуждающегося в каком бы то ни было медицинском знании:

Человек, который подвергся этой зависимости, должен осознать, что его образ жизни ненормален, бессмыслен и абсурден. Он должен увидеть, что в жизни существует множество гораздо более привлекательных занятий, увлечение которыми помогает развивать себя и улучшать мир: спорт, образование, обще-

24. Стоило бы серьезно задуматься о том, что стоит за столь острой чувствительностью нашего времени к темам педофилии и детской порнографии.

ственная работа и др. Конечно, в этом ему необходима помощь постороннего по отношению к компьютерному миру лица — члена семьи, друга, авторитетного человека, педагога. Когда приходит осознание, появляется неистовое желание узнать: «А какой жизнь является на самом деле?» Хочется реальных переживаний и реальных ощущений. Даже если это будет опасность, то пусть она будет реальной, а не виртуальной. Это желание дает возможность человеку «выскочить» из виртуального мира и позволяет первое время «держаться на плаву»²⁵.

Интересна эта «наивность» тем, что позволяет посмотреть, как могут монтироваться разные порядки, как оказывается возможным осуществлять переходы: от диагноза к нормализующему суждению, от постулирования некоторого (этического?) долженствования к контролируемому и исправляющему воздействию, а от него, в свою очередь, — к своеобразной онтологии. Здесь, таким образом, все нити связываются в одну сеть, которой охотятся на компьютерные игры: патологизация игры как одновременно симптома и этиологического фактора фундирована онтологией, противопоставляющей «виртуальный» и «реальный» миры.

Предпочесть последний — значит выбрать сразу разумное, здоровое и должное. Патологизация — онтология — этика — нормализация. Эта ситуация выбора между двумя мирами возвращает нас к фигуре предателя. «Матрица» интересна, конечно, не борьбой Избранного со злом, а, скорее, этой тягой к реальному («даже если это опасность...»), к референциальному²⁶. Два мира враждебны, поскольку один из них обладает подлинным бытием, второй же может существовать, лишь обкрадывая первый и вместе с тем отрицая его, представляя себя в качестве тотальности. Не единое воспоминание не должно отсылать предателя к чему-то внешнему — Сайфер предстает здесь своего рода «идеальным геймером».

25. Косоруков А. Компьютерный игровой мир как зависимость // Первые работы. Альманах «Сублимат». Вып. «Пилат» / Под рук. А. Мешкова. Сергиев Посад: ООО «Все для Вас „Подмосковье“», 2010. С. 241.

26. Как известно, создатели фильма обязаны Жану Бодрийяру. В одном из эпизодов Нео достает компьютерный диск из книги «Симулякры и симуляция». Сам Бодрийяр, впрочем, считал, что был понят братьями Вачовски неправильно: «Можно сказать, что „Матрица“ — это фильм о Матрице, который могла бы снять сама Матрица» (Почему этот фильм восхищает философов. Бодрийяр расшифровывает «Матрицу» // Русский Журнал. 23.09.2013. URL: <http://old.russ.ru/culture/cinema/20030923.html>).

Отторжение, вызываемое компьютерными играми, концентрируется, сгущается в гротескных дискурсах, регионом схождения которых является детство. Но сказать, что компьютерные игры представляют собой педагогическую проблему, недостаточно — основанием патологизации игр служит онтология двух миров, исправляющее вмешательство обосновывается этически. Иначе говоря, игра — это предательство «реального» мира, отрицание его ценностей, а острота реакции, выделяющая ее среди других форм эскапизма, связана с притязанием на тотальность, с тем, что «реальности» противопоставляется другой мир (пусть даже отрицание это всегда частично, а притязание — не реализовано).

Бихевиоризм, сексизм и *Kickstarter*

«Золотой век» виртуальных миров пришелся на конец 1990-х — начало 2000-х годов, когда были созданы такие впечатляющие ролевые игры (*role-playing game, RPG*), как *Fallout* (1997), *Fallout 2* (1998), *Baldur's Gate* (1998), *Planescape: Torment* (1999), *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (2000), *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (2001), *Gothic* (2001), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) и многие другие. Эти игры, отличавшиеся нетривиальным сюжетом, высокой степенью свободы игрока, сложной, тщательно проработанной ролевой системой и огромным количеством диалогового текста²⁷, стали эталоном для фанатов. Они производили так называемый эффект «приостановки неверия» (*suspension of disbelief*), впечатление погружения в «живой» мир, с продуманной историей, социальной структурой, даже религиозными и философскими учениями. Игрок сталкивался в них с колоритными персонажами (*non-player character, NPC*), действующими в соответствии с собственными мотивами, и мог различным образом выстраивать с ними отношения. Особенности этих игр до сих пор обеспечивают высокую реиграбельность, на игровых форумах поклонники «олдскула» (*old school*) рассказывают, что проходили их многократно (при том, что одно прохождение может занимать десятки часов, а графика и некоторые особенности игровой механики сегодня воспринимаются как устаревшие).

Хотя эти игры были признаны «культовыми» и критиками, и игроками, коммерческий успех не всегда сопутствовал их раз-

27. *Planescape: Torment*, например, вдвое превосходит «Войну и мир» по объему текста (около 1 и 0,5 млн слов соответственно).

работчикам²⁸. Растущая капитализация геймдева (*game development*), превратившегося в бизнес с прибылями в сотни миллионов долларов²⁹, предопределила борьбу за новые аудитории. Технически увеличение числа игроков и изменение их состава было связано с широким распространением интернета, игровых консолей, а в последние годы — социальных сетей и мобильных устройств (смартфонов и планшетов). Исследование *Mail.Ru Group* показывает, что структура российского игрового рынка меняется с начала 2010-х:

Основной рост игрового рынка по-прежнему обеспечивается онлайн-сегментом. Его абсолютный объем вырос за два года в 2,4 раза, в то время как объем рынка оффлайн-игр сократился приблизительно на 12%³⁰.

Доля онлайн-сегмента, составлявшая в общем обороте рынка около 40%, выросла до 54% в 2011 году и до 64% — в 2012-м, причем рост происходит прежде всего за счет мобильных (с 5% рынка в 2010 году до 11% в 2012-м) и социальных игр (с 23% рынка в 2010 году до 41% в 2012-м)³¹. Характерно также изменение форм игрового дебюта:

Если старшее поколение (старше 45 лет) начинало играть в предустановленные игры, то для последующих поколений первыми становились уже однопользовательские оффлайн-игры. На данный момент наметилась и другая тенденция: подростки в возрасте 13–17 лет гораздо чаще других возрастных групп начинают свою игровую карьеру с клиентских онлайн-игр³².

Расширение рынка происходит, таким образом, прежде всего за счет играющих от случая к случаю «казуальщиков» (*casual*

28. Студия *Troika Games*, например, закрылась из-за финансовых проблем, выпустив *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (2001), *The Temple of Elemental Evil* (2003) и *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* (2004).

29. *Grand Theft Auto V* (2013), собравшая 800 млн долларов за первый день продаж и более 1 млрд за три дня, стала самым успешным медиапроектом в истории. Но уже и игры серии *Call of Duty — Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) и *Call of Duty: Black Ops II* (2012) — заработали миллиард быстрее «Аватара» (2009) (16 и 15 дней против 17 у фильма Джеймса Кэмерона).

30. Игровой рынок в России. С. 5.

31. Там же. С. 6.

32. Там же. С. 18.

gamers), не желающих вникать в тонкости игрового мира или разбираться со сложными механиками. Результаты телефонного опроса, проведенного фондом «Общественное мнение» в мае 2013 года, подтверждают этот тезис: наиболее популярными оказываются «казуальные игры, головоломки» (74% играющих) и «симуляторы» (42%), а наименее популярными — *RPG* (21%)³³.

Привлечение максимального числа покупателей становится основным тропом в дискурсе геймдизайнеров. Бизнес-логика провоцирует описания игрового процесса в терминах популярной психологии, а сами игры превращает в коктейль всевозможных банальностей. Вот что говорит, например, знаменитый создатель серии *Civilization* (1991, 1996, 2001, 2005, 2010) Сид Мейер:

Первые 15 минут любой игры должны быть неотразимыми. В них игроку должно быть сообщено, что он на правильном пути... Используйте уже имеющиеся у игрока знания... такие образы персонажей, которые игроки быстро распознают. В частности, в «Пиратах» плохим парням давались черные усы так, чтобы их легко было распознать³⁴.

Чем проще игра, тем выше требования к воздействию на игрока. «Если Вы не смогли удержать пользователя в течение первых 20–30 секунд, то он уйдет и больше никогда не возвратится»³⁵, — пишет разработчик флеш-игр для социальных сетей. В текстах, раскрывающих «секреты гейм-девелопмента», игрок описывается «бихевиористски»: как существо, избегающее незнакомого и некомфортного, чрезвычайно рассеянное (необходимо постоянно бороться за его внимание) и нуждающееся в положительном подкреплении³⁶. «Бихевиоризм» геймдизайнеров, обосновывающих свои идеи ссылками на эксперименты с обезьянами или

33. О компьютерных играх. Во что играют россияне? И как к этому относятся их родственники? // Фонд «Общественное мнение». 15.07.2013. URL: <http://fom.ru/obshchestvo/10991>. К сожалению, использование жанровой классификации не позволяет оценить доли игровых платформ и онлайн/оффлайн-игр.

34. GDC: Сид Мейер о психологии геймдизайна // e-mirror. 16.03.2010. URL: http://emirr.ru/emirr_news/103-16032010gdc-sid-mejer-o-psixologii-gejm-dizajna.html.

35. Социальные игры: мечты или реальность // Хабрахабр. 05.08.2011. URL: <http://habrahabr.ru/post/125517/>. Орфография сохранена.

36. См., напр., характерный текст: Секреты гейм-девелопмента: 47 игровых механик // InWebWeTrust.ru. 29.08.2010. URL: http://www.inwebwetrust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html.

крысами³⁷, приводит к упрощению игр. Стандартом становятся короткие игровые сессии, однообразные, «интуитивно понятные» механики и автоматическое выравнивание силы противников по уровню персонажа (*level scaling*). Игрок не должен быть фрустрирован неудачей.

Упрощение геймплея идет одновременно с тривиализацией сюжетов. Всевозможные фэнтезийные штампы, кочующие из сценария в сценарий, по-видимому, рассматриваются как соответствующие концепции «использования уже имеющихся знаний» и удовлетворяющие стабильный спрос. Сегодня о том, что эльфы изящны и остроухи, гномы бородаты и неотесанны, а воительницы носят бронированные лифчики, знает каждый, кто мог бы рассматриваться как потенциальный покупатель. Сосредоточивать маркетинговые стратегии на фанатах неразумно; проблема в том, что определяют эти стратегии не только картинку на коробке диска с игрой, но также и концепцию игрового мира, сценарий, ролевую систему и т. д.

Эта «инклюзивная» логика действует и на техническом уровне: мультиплатформенность большинства современных крупных проектов выгодна с коммерческой точки зрения (PC как игровая платформа популярнее консолей только в Восточной Европе), однако использование геймпада накладывает определенные ограничения на игровой процесс (прицеливание в шутерах, управление в тактических играх и т. д.).

Еще одна причина упрощений, несовместимых с «приостановкой неверия», — сексизм индустрии³⁸. Если в 2006 году доля иг-

37. См. симптоматичный пример разработчика, «иллюстрирующего свои соображения по созданию „цепляющих“ игр картинками с камерами Скиннера»: Поймать на крючок по науке. Психологическое обоснование того, почему игры вызывают зависимость // Лента.Ру. 11.08.2010. URL: <http://www.lenta.ru/columns/2010/08/11/games/>.

38. См. обзор сексистских штампов в видеоиграх в серии *Tropes vs Women in Video Games* — URL: http://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8FzjzE62esf9yP61. Чрезвычайно показательным, что автор серии канадская феминистка Анита Саркисян подверглась преследованиям даже до публикации первого ролика (*Damsel in Distress*): «...в адрес Аниты стали поступать угрозы от геймеров. Ее страницу в „Википедии“ заполнили порнографические изображения, ее почту и твиттер пытались взломать, а сайт *Feminist Frequency* подвергся многочисленным DDoS-атакам. Пользователь *Bendilin Spurr* даже выпустил игру, где блогера-феминистку можно бить по лицу. *Beat Up Anita Sarkeesian* была удалена на следующий же день» (*Иноземцев И.* Женщины против видеоигр // ВОС. 03.04.2013. URL: <http://w-o-s.ru/article/3285>).

роков-женщин составляла в России 18%³⁹, то уже в 2012-м она выросла до 54%⁴⁰, причем именно за счет новых сегментов:

У женщин и мужчин существуют определенные предпочтения относительно различных видов игр. Так, среди игроков в социальные игры женщины составляют более 60%, а, например, среди игроков в клиентские — 35%⁴¹.

Однако по преимуществу мужские сообщества разработчиков и геймеров⁴² приписывают геймершам интерес, недвусмысленно отсылающий к образу домохозяйки: им якобы нужны выполненные в розовой гамме простые и короткие симуляторы материнства⁴³. В лучшем случае что-то из серии *The Sims* (2000, 2004, 2009, 2014), в худшем — «Счастливый фермер» (2009). «Игры для

39. Российская игровая аудитория: исследование Gameland // dtf.ru. 17.01.2007. URL: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=43722>.

40. Этот рост соответствует мировым тенденциям. По данным (2013) *Entertainment Software Association*, «48% игроков — женщины. В действительности женщины старше 18 лет представляют значительно большую часть игровой популяции (36%), чем юноши 18 лет и младше (17%)» (Industry Facts//Entertainment Software Association. URL: <http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/>).

41. Игровой рынок в России. С. 13.

42. По статистике, опубликованной *International Game Developers Association*, процент женщин, занятых в разработке компьютерных игр, вырос с 11,5% в 2009 году до 22% — в 2014-м (Число женщин в игровой индустрии с 2009 года удвоилось // Wonderzine. 26.06.2014. URL: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/life/news/200255-game-industry-goes-female>). В крупных российских компаниях этот процент колебался в 2013 году между 20 и 35% (Женщины не хотят делать игры // Absolute Games. 29.01.2013. URL: <http://www.ag.ru/news/29-01-2013/21201>). Однако, хотя число женщин в индустрии достаточно велико, их появление на ключевых постах становится скандалом и вызывает бурную сексистскую реакцию геймерского сообщества. Такую реакцию вызвало в 2013 году назначение Джули Ларсон-Грин главой направления *Microsoft*, отвечающего за игровую приставку Xbox (см.: *Sampson T. Sexist Gamers Can't Stand That a Woman Now Heads Xbox // The Daily Dot*. 12.07.2013. URL: <http://www.dailydot.com/lifestyle/sexist-gamers-microsoft-xbox-julie-larson-green/>). Такая реакция сопровождает работу Рианы Пратчетт (дочери «того самого» Пратчетта), автора сценариев *Mirror's Edge* (2008), *Tomb Raider* (2013) и других игр — см., напр.: *Логвинов А. Оказывается, Риана Пратчетт и написала Thief // Anton Logvinov Blog*. 24.02.2014. URL: <http://alogvinov.com/2014/02/okazyivaetsya-riana-pratchett-i-napisala-thief/>.

43. См., напр., текст с сайта, посвященного игровому дизайну: Игры для женщин // GameDev.ru. 24.07.2011. URL: <http://www.gamedev.ru/gamedesign/terms/girlstyle>.

домохозяек» становятся синонимом «оказуализации», опрощения, дошедшего до крайних пределов⁴⁴.

Той же логикой руководствуются разработчики флеш-игр для маленьких детей. Они воспроизводят гендерные стереотипы на уровне сюжетов (и соответствующего графического и звукового оформления), предлагая мальчикам приключения⁴⁵, а девочкам — заботы о хозяйстве и красоте⁴⁶. Но, возможно, еще большее значение имеет геймплей (то есть то, как дети играют): в «играх для мальчиков» он гораздо более соревновательный, динамичный, требовательный к моторике и расчету; в «играх для девочек», простых, неторопливых, зачастую беспроектных, игровой процесс может сводиться к «слайд-шоу», переключению ярких картинок нажатием единственной кнопки. Разработчики, таким образом, навязывают девочкам одновременно прагматичную и неамбициозную установку — навыки наращивания телесного капитала, ведения хозяйства, ухода за детьми и животными должны быть усвоены пассивно, вне дискурса соревнований и достижений, «испытания себя и своего окружения на прочность, стремления доказать всему миру собственную состоятельность».

Коммерциализация геймдева, распространение *free-to-play* модели, микротранзакций и *DLC (downloadable content)*⁴⁷, стремле-

44. См., напр., использование этой номинации в обсуждении доклада на Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ-2012): Эволюция ММО // Живой журнал Руна Вульфсона. 05.06.2012. URL: <http://gamer.livejournal.com/569544.html>.

45. Описание категории «игры для мальчиков» на одном из сайтов с детскими играми: «Мальчишки — это будущие мужчины, и страсть к новым открытиям, испытаниям себя и своего окружения на прочность, стремление доказать всему миру собственную состоятельность заложены в них самой природой. <...> Тысячи мальчишек по всему миру увлеченно штурмуют средневековые крепости, гоняют на сумасшедших скоростях и дорогих машинах по виртуальным ночным городам, бродят по загадочным заброшенным уголкам, уничтожают мутантов в постапокалиптических развалинах и командуют армиями на полях ожесточенных сражений» (Игры для мальчиков // Мультишные игры. URL: <http://multigames.ru/igri-dlya-malchikov>).

46. «Отличное занятие — играть онлайн в игры, ведь девочки это так любят. Это самые миролюбивые и спокойные игры. Здесь никто не дерется и не обижает друг друга. К тому же девчачие игры могут научить многому. Наши игры для девочек от 4 до 16 лет дадут тебе возможность почувствовать себя знатоком моды, дизайнером, стилистом, кулинаром» (Игры для девочек // Игры на Куличках. URL: <http://children.kulichki.net/igry/4dev.htm>).

47. Влияние бизнес-моделей на игровой процесс могло бы стать предметом отдельного исследования. Я ограничусь здесь только одной за-

ние «мейнстримных» студий оказаться «в одной упряжке с Голливудом», делать «более зрелищные и динамичные» игры, рассчитанные на максимально широкую аудиторию (увиденную «бихевиористски» и сексистски), предопределили кризис виртуальных миров. Еще пару лет назад положение предателя Сайфера казалось все более отчаянным. Повод для сдержанного оптимизма появился в 2012 году, когда Тим Шафер, создатель великолепной *Grim Fandango* (1998), запустил на краудфандинговом сайте *Kickstarter* кампанию по сбору средств на создание «классической адвенчуры» (*adventure game*)⁴⁸. Он просил 400 тысяч долларов, но получил 3,3 млн от более чем 87 тысяч человек. Это было воспринято как новая страница в истории геймдизайна: оказалось, что существует довольно много людей⁴⁹, готовых поддержать проект, неинтересный крупным компаниям или издательствам.

Цифровая дистрибуция и краудфандинг дали возможность обойтись без инвесторов, навязывающих «рецепты успеха», и посредников. За Шафером последовали Брайан Фарго, Фергьюс Уркхарт и другие. Удачные кампании *Wasteland 2* (\$2 933 252), *Pillars of Eternity* (\$3 986 929), *Torment: Tides of Numenera* (\$4 188 927), объявивших себя наследниками «классических RPG», доказали жизнеспособность этой модели⁵⁰. На сегодняшний день вышла *Shadowrun Returns* (2013), собравшая на *Kickstarter* 1,8 млн долларов, и она действительно хороша. Может быть, предатель все-таки будет счастлив?

Миры компьютерных игр зажаты между нормализующей педагогикой и коммерциализацией, между гротескным дискурсом «игровой аддикции» и «бихевиористскими» описаниями игровых аудиторий. С одной стороны, они признаются опасными,

бавной иллюстрацией — обзором мобильной версии *Dungeon Keeper* (2014), ремейка культовой игры, выпущенной в 1997 году: Nerd³ 101 — *Dungeon Keeper (Mobile)*//YouTube. 30.01.2014. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=GpdoBweZFVA#t=272>.

48. URL: <https://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure>.

49. Любопытные данные о вкладчиках: Polson J. *Gamasutra's Kickstarter Survey: The Results*//Gamasutra. 31.08.2012. URL: http://gamasutra.com/view/feature/176839/gamasutras_kickstarter_survey_.php.

50. На создание серии *Tropes vs Women in Video Games* Анита Саркисян собрала на *Kickstarter* почти 160 тысяч долларов (просила всего 6 тысяч). Еще 33 тысячи собрал фильм *GTFO: A Film About Women in Gaming* (URL: <https://www.kickstarter.com/projects/shannonsun/gtfo>), который должен выйти в скором времени. Так что, возможно, *Kickstarter* — это шаг вперед и в решении проблемы сексизма индустрии.

с другой — нерентабельными. Виртуальные миры, оригинальные, «живые» и сложные, сохраняются благодаря самим геймерам, не только финансирующим производство, но и активно участвующим в нем, программируя, тестируя, консультируя и переводя. Не стоит ли присмотреться к игровым сообществам, все более претендующим на коллективное соавторство: может статься, мы видим в них будущее культурного производства?

A Traitor's Luck: Debates on Video Games?

Egor Sokolov. MA in Philosophy, Coordinator at the Faculty of Philosophy of the Lomonosov Moscow State University. Address: 27–4 Lomonosovsky prospekt, GSP1, 119991 Moscow, Russia. E-mail: sokolovgeorg@gmail.com.

Keywords: video games; critical discourse analysis; grotesque discourse; gaming industry; gaming communities; sexism.

The article analyzes the ways people talk about video games, e. g. common places, figures of speech and categories which are used to (dis)qualify the game and the players. Part one deals with “grotesque discourse” and the construction of “childhood.” Journalists, politicians, priests, and psychologists talk about the danger of the illusionary worlds of video games, that suck children’s souls in and destroy them. Discussions about video games, usually based on sensational stories, religious tradition, or “scientific research,” reproduce the double gesture of protection against the dangers threatening childhood and coming from it. Analyzing psychological discourse, as exemplified in 13 PhD theses on “gaming addiction,” we observe a combination of moral, political, and medical reasons for pathologization and corrective action. In the second part, the author problematizes the “internal” discourse of game

developers, which can be described as both behaviorist and sexist. In order to attract customers, game developers tend to oversimplify their games. They describe gameplay in terms of popular psychology, and consider the player (referring to experiments with rats or monkeys) as someone trying to avoid anything unfamiliar and uncomfortable, very scattered and in need of positive reinforcement. Sexist attitudes of game developers are also specifically addressed. Female players are often automatically treated as those who would like some pink, short, simple simulations of motherhood. Our analysis of flash games for young children detects the same logic: game developers impose on girls goals both pragmatic and unambitious — building up bodily capital, housekeeping, childcare, and animal care. And even these goals are to be learned passively, beyond the discourse of competition and achievement. In conclusion, we describe the success of independent projects on Kickstarter. We describe the transformations of certain segments of the gaming industry (digital distribution, crowdfunding, “early access,” etc.) and gaming community. The question we raise is whether or not these transformations are the future of cultural production.

References

Aleksandr Minkin vozmushchen tem, chto zakon, pozvoliaushchii zapretit' zhestokie komp'iuternye igry, otlozhen

[Aleksandr Minkin Resents Postponement of a Law Which Provides an Opportunity to Forbid Violent Com-

- puter Games]. *Channel One Russia*, September 8, 2011. Available at: <http://1tv.ru/news/social/184760>.
- Antonelli P. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. *A MoMA/MoMA PS1 Blog*, November 19, 2012. Available at: http://moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters?utm_source=social&utm_medium=twitter&utm_campaign=blog%2Bpost%2B11-29-12.
- Asmolov A. G. Sindrom Vel'da ili pokolenie, ushedshee v virtual'nyi mir [The Veldt Syndrome, or A Generation Which Has Gone into the Virtual World]. *Psikhologija. Idei na kazhdy den'* [Psychology. Ideas Per Day], 2008, no. 6.
- Belinskaia E. P., Zhichkina A. E. Prostranstvo, naselennoe Drugimi [Space Inhabited by Others]. *InterNet magazine*, 1999, no. 16, pp. 76–81. Available at: <http://gagin.ru/internet/16/28.html>.
- Chislo zhenshchin v igrovoi industrii s 2009 goda udvoilos' [Number of Women in Game Industry Doubled Since the Turn of 2009]. *Wonderzine*, June 26, 2014. Available at: <http://wonderzine.com/wonderzine/life/news/200255-game-industry-goes-female>.
- Dybovskii N. Igra vyzyvaet igroka. Voennyi sovet [Game Calls for a Player. Council of War]. *Luchshie komp'uternye igry* [Best Computer Games], 2007, no. 2 (63). Available at: <http://lki.ru/text.php?id=2231>.
- Dybovskii N. Na poroge kostianogo doma [At the Threshold of Bony House]. *GameStudies.ru*, October 7, 2012. Available at: <http://gamestudies.ru/post/228>.
- Enteo D. VKontakte post, July 24, 2014. Available at: http://vk.com/enteo?w=wall152509857_127954.
- Evolutsiia MMO [MMO Evolution]. *Rhun Wolfsson's LiveJournal*, June 5, 2012. Available at: <http://gamer.livejournal.com/569544.html>.
- Foucault M. *Nenormal'nye: Kurs lektsii, prochitannykh v Kollezhe de Frans v 1974–1975 uchebnom godu* [Les anomalies: cours au Collège de France, 1974–1975], Saint Petersburg, Nauka, 2005.
- GDC: Sid Meier o psikhologii geim dizaina [GDC: Sid Meier on Psychology of Game Design]. *e-mirror*, March 16, 2010. Available at: http://emirr.ru/emirr_news/103-16032010gdc-sid-meier-o-psixologii-geim dizaina.html.
- Grossman D., Steinberg G. Media-nasilie: detiam privivaiut strast' k ubiistvu [Media Violence: They Ingrain Children with Lust for Murder]. *Pravoslavie.ru*, June 18, 2007. Available at: <http://pravoslavie.ru/jurnal/783.htm>.
- Igrushki kak lovushki [Games as Traps]. *Foma*, 2006, no. 10 (42). Available at: <http://foma.ru/igrushki-kak-lovushki.html>.
- Igry dlia devochek [Games for Girls]. *Children.Kulichki.net*. Available at: <http://children.kulichki.net/igry/4dev.htm>.
- Igry dlia mal'chikov [Games for Boys]. *Mult-Games.ru*. Available at: <http://mult-games.ru/igri-dlya-malchikov>.
- Igry dlia zhenshchin [Games for Women]. *GameDev.ru*, July 24, 2011. Available at: <http://gamedev.ru/gamedesign/terms/girlstyle>.
- Industry Facts. *Entertainment Software Association*. Available at: <http://theesa.com/about-esa/industry-facts/>.
- Inozemtsev I. Zhenshchiny protiv videoigry [Women Against Videogames]. *VOS*, April 3, 2013. Available at: <http://w-o-s.ru/article/3285>.
- Kosorukov A. Komp'uternyi igrovoi mir kak zavisimost' [Computer Game World as an Addiction]. *Pervye raboty. Al'manakh "Sublimat". Vyp. "Pilat"* [First Works. Almanac "Sublimat". Iss. "Pilat"] (ed. A. Meshkov), Sergiev Posad, OOO Vse dlia Vas "Podmoskov'e", 2010.
- Krovavye igry maiora Evsiukova [Bloody Games of Major Evsiukov]. *Vesti.ru*,

- May 6, 2009. Available at: <http://vesti.ru/videos?vid=212707&a>.
- Lenoir R. Predmet sotsiologii i sotsial'naia problema [Objet sociologique et problème social]. In: Champagne P., Lenoir R., Merlié D., Pinto L. *Nachala prakticheskoi sotsiologii* [Initiation à la pratique sociologique], Moscow, Institut eksperimental'noi sotsiologii, Saint Petersburg, Aleteia, 2001.
- Leont'eva K., Mudrova S., Kustov V., Berezin O. Obzor rossiiskogo kinorynka. Itogi 2013 goda [Stocktaking of Russian Cinema Market. Annual Results of 2013]. *ProfiCinema.ru*, April 23, 2014. Available at: <http://proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=157808>.
- Logvinov A. Okazyvaetsia, Riana Pratchett i napisala Thief [Turns out that "Thief" Was Written by Rhianna Pratchett]. *Anton Logvinov Blog*, February 24, 2014. Available at: <http://alogvinov.com/2014/02/okazyvaetsya-riana-pratchett-i-napisala-thief/>.
- Manifest realtime-iskusstva [Realtime-Art Manifesto]. *GameStudies.ru*, December 6, 2012. Available at: <http://gamestudies.ru/post/1087>.
- Milovidov K. Mozg ne rasschitan na komp'iuternye igry [Brain Is Not Designed for Computer Games]. *Neskuchnyi sad*, April 29, 2003. Available at: <http://nsad.ru/articles/mozg-ne-rasschitan-na-kompyuternye-igry>.
- Nel'zia streliat' v russkogo soldata, v russkogo ofitsera, v russkogo cheloveka! Ni v kogo nel'zia streliat'! [It Is Prohibited to Shoot at a Russian Soldier, Russian Officer, Russian Man! It Is Prohibited to Shoot at Anybody!]. *Official website of V. S. Seleznev, deputy of State Duma*, January 13, 2010. Available at: <http://seleznev-vs.ru/news/nelzya-streljat-v-russkogo-soldata-v-russkogo-ofitsera-v-russkogo-cheloveka-ni-v-kogo-nelzya-streljat/>.
- Nerd³ 101 — Dungeon Keeper (Mobile) // YouTube, January 30, 2014. Available at: <http://youtube.com/watch?v=Gp-doBwezFVA#t=272>.
- Novopashin A. Komp'iuternye igry [Computer Games]. *Radonezh.ru*, July 5, 2010. Available at: <http://radonezh.ru/analytics/kompyuternye-igry-46896.html>.
- O komp'iuternykh igrakh. Vo chto igraiat rossiiane? I kak k etomu otnosiatsia ikh rodstvenniki? [About Computer Games. Which Games Russian People Play? And How Their Relatives React?]. *FOM*, July 15, 2013. Available at: <http://fom.ru/obshchestvo/10991>.
- Obrazovanie i informatsionnaia kul'tura. Sotsiologicheskie aspekty. Trudy po sotsiologii obrazovaniia. Tom V. Vypusk VII [Education and Information Culture. Sociological Aspects. Studies in Sociology of Education. Vol. 5. Iss. 7] (ed. V. S. Sobkin), Moscow, Tsentr sotsiologii obrazovaniia RAO, 2000.
- Omel'chenko N. V. *Lichnostnye osobennosti igraishchikh v komp'iuternye igry* [Personality Traits of People Who Play Computer Games], a thesis submitted in fulfillment of the requirements for a Candidate degree in Psychology, Krasnodar, 2011.
- Pervaaia zapoved' interneta [First Commandment of the Internet]. *Lurkmore*. Available at: http://lurkmore.ru/Zapovedi_interneta.
- Pochemu etot fil'm voskhishchaet filsofov. Bodriiar rasshifrovyyaet "Matritsu" [Why This Movie Delights Philosophers? Baudrillard Deciphers "The Matrix"]. *Russkii Zhurnal* [Russian Magazine], September 23, 2013. Available at: <http://old.russ.ru/culture/cinema/20030923.html>.
- Poimat' na kriuchok po nauke. Psikhologicheskoe obosnovanie togo, pochemu igry vyzvyvaiut zavisimost' [Hook on by Science. Psychological Explanation of the Fact That Games Cause Addiction]. *Lenta.ru*, August 11, 2010. Available at: <http://lenta.ru/columns/2010/08/11/games/>.
- Polson J. Gamasutra's Kickstarter Survey: The Results. *Gamasutra*, August

- 31, 2012. Available at: http://gamasutra.com/view/feature/176839/gamasutras_kickstarter_survey_.php.
- Prokhorenko P. Avtorskii geim dizain [Auteur Game Design]. *dtf.ru*, January 11, 2005. Available at: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=3584>.
- Rossiiskaia igrovaia auditoriia: issledovanie Gameland [Russian Game Audience: Research by "Gameland"]. *dtf.ru*, January 17, 2007. Available at: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=43722>.
- Rybal'tovich D. G. *Psikhologicheskie osobennosti pol'zovatelei onlain-igr s razlichnoi stepen'iu igrovoi addiktsii* [Psychological Traits of Online Games Users with Various Degrees of Game Addiction], a thesis submitted in fulfillment of the requirements for a Candidate degree in Psychology, Saint Petersburg, 2012.
- Sampson T. Sexist Gamers Can't Stand That a Woman Now Heads Xbox. *The Daily Dot*, July 12, 2013. Available at: <http://dailymdot.com/lifestyle/sexist-gamers-microsoft-xbox-julie-larson-green/>.
- Sekret'y geim-developmenta: 47 igrovykh mekhanik [Secrets of Game Development: 47 Game Mechanics]. *InWeb-WeTrust.ru*, August 29, 2010. Available at: http://inwebwetrust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html.
- Sivkova A. Deputaty zapretiat videoigru "russkogo Breivika" [Deputies Will Forbid Favourite Videogame of "Russian Breivik"]. *LifeNews.ru*, November 8, 2012. Available at: <http://lifenevs.ru/news/105720>.
- Sotsial'nye igry: mechty ili real'nost' [Social Games: Dreams or Reality]. *Habrahabr*, August 5, 2011. Available at: <http://habrahabr.ru/post/125517/>.
- Volkova G. Komp'iuternaia zavisimost': kak raspoznat' i chto delat' [Computer Dependency: How to Recognise It and What to Do with It]. *Letidor*, May 23, 2014. Available at: http://letidor.ru/article/400_kompyuternaya_zavisimost_kak_raspoznat_i_chno_delat_24264/.
- Voprosy sviashchenniku [Questions to a Priest]. *Pravoslavie.ru*, February 23, 2005. Available at: <http://pravoslavie.ru/answers/6561.htm>.
- Zhenshchiny ne khotiat delat' igry [Women Don't Want to Create Games]. *Absolute Games*, January 29, 2013. Available at: <http://ag.ru/news/29-01-2013/21201>.