ДЕНИКИН Антон Анатольевич / Anton DENIKIN

Россия, Москва.
Российский государственный гуманитарный университет.
Институт телевидения и радиовещания им. Литовчина.
Кандидат культурологии, доцент.

Russia, Moskow.
M. A. Litovchin Institute of TV and Broadcasting for the Humanities
PhD. Associate Professor.

oficial@list.ru

МОГУТ ЛИ ВИДЕОИГРЫ БЫТЬ ИСКУССТВОМ?*

В статье анализируется вопрос статуса видеоигр в современной культуре и искусстве. Делается вывод о том, что видеоигра может быть использована в творческих практиках художников. Но видеоигры шире искусства, превосходя его по скорости и доступности коммуникации, охвату аудитории, по своей выборочности и применимости. Видеоигра — удобная форма обучения, действия, проявления способностей человека, демонстрирующая пути к становлению новой парадигмы человеческой культуры XXI века.

Ключевые слова: *видеоигры, искусство, развлечение, китч, коммуникация, культура*

Video Games: is it Art?

The article analyzes the issue of the status of video games in modern culture and art and concludes that a video game can be used as art. However, video games are broader than art, surpassing it as regards the speed and availability of communications, audience coverage, their selectivity and applicability. Video games — a convenient form of training, action, manifestations of human capabilities, are fast becoming the new paradigm of human culture of the 21st century.

Key words: *video games, art, entertainment, kitsch, culture, communication*

Являются ли современные видеоигры[1] искусством? Этот риторический вопрос вот уже второе десятилетие занимает как западных и отечественных специалистов в области гуманитарного знания, так и широкую аудиторию любителей виртуальных развлечений.

Может ли искусство быть развлекательным, а развлечение художественным? Обычно искусство и развлечение рассматривают как разные формы человеческой деятельности, и то, что создано ради развлечения массовой публики, не часто становится предметом пристального внимания искусствоведов и художественных критиков. У развлечений иной «арсенал» выразительных средств, иной «язык», нежели у произведений изящных искусств. Тем не менее, в связи со сближением массовой и «высокой» культуры все сложнее проводить границы между искусством и не искусством, между работой и развлечением, между творчеством и обыденной деятельностью.

Одним из первых, кто радикально ответил на вопрос относительно «искусства» видеоигр, был Роджер Эберт (Roger Ebert) — американский кинокритик, в свое время получивший Пулитцеровскую премию за исследовательские работы в области кинематографа. В ноябре 2005 года в одном из интернет-блогов Эберт негативно отозвался о фильме «Дум» (по мотивам одноименной компьютерной игры) и заявил, что видеоигры не имеют отношения к искусству.

Как констатировал Эберт, видеоигры «по своей сути мизерабельны по сравнению с кино и литературой. Причиной тому сама структура видеоигры: игры требуют действий игроков, что противоположно функционированию коммуникации в серьезных фильмах или литературе, в которых главный — всегда автор. <... > Я готов поверить, что видеоигры могут быть красиво оформлены, до мелочей проработаны, привлекательны, интересны и внешне красивы. Но я уверен, что сама технология этого медиа препятствует преодолению видеоиграми уровня технического мастерства и достижения статуса искусства. На моей памяти еще никто в академической среде даже не пытался сравнивать видеоигры с творчеством великих драматургов, поэтов, кинематографистов и композиторов. То, что игра может иметь некоторую степень художественности, как визуальный опыт, я допускаю. Но большинство геймеров, увлекаю-

* Подготовлено при поддержке Программы стратегического развития РГГУ (Москва)

[1] Под словом «*видеоигра*» (от англ. *video game*) будем понимать программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре или само выступающее в качестве партнера. Термин «видеоигра» понимается расширенно, включая в себя как консольные, аркадные, портативные, так и компьютерные игры.

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

щихся видеоиграми, бесполезно теряют те драгоценные часы, которые имеются у нас, чтобы сделать себя более культурными, образованными и чуткими»[2].

Илл. 1. Компьютерная ролевая игра The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006) — одна из самых красивых и популярных ролевых видеоигр в мире.

Позиция Эберта вызвала массу гневных отзывов и протестов активных пользователей блогов, прежде всего любителей видеоигр.

В 2006 году Эберт принял участие в дискуссии, проходившей в рамках «Conference on World Affairs» (США) под названием «Эпические дебаты: являются ли видеоигры художественной формой?» Выступая, Эберт подтвердил свое мнение, что видеоигры не способны актуализировать ценностные смыслы человеческого существования, как это делают великие искусства. Он сослался на опыт чтения романа Ф. С. Фицджеральда «Великий Гэтсби», который противопоставил видеоигре, не способной передать всю глубину человеческих чувств и страстей.

В этом же году в интервью журналу «*US Official PlayStation 2 Magazine*» известный геймдизайнер, создатель культовой видеоигры «Metal Gear Solid» (1998) Хидэо Кодзима (Hideo Kojima) заявил, что поддерживает Эберта в мнении, что видеоигры — не искусство. Кодзима признавал, что игры могут включать результаты художественной работы, но подчеркивал, что видеоигры изначально обращены к массовому пользователю, являются частью поп-культуры, а, следовательно, не вписываются в сферу практик, обозначаемых как искусство.

«Искусство — это то, истоком чего является художник», — пояснял Кодзима. «Если 100 человек пройдут и не посмотрят, а один человек вдруг заметит и будет очарован произведением — это искусство. Но видеоигры создаются не для одного человека. Они разрабатываются для того, чтобы 100 и более человек одинаково наслаждались игровыми возможностями, заложенными разработчиками. Их работа — это сервис. Не искусство»[3].

После предъявления авторитетных мнений дискуссии об искусстве в видеоиграх в США на некоторое время прекратились.

Илл. 2. World of Warcraft (2004) — многопользовательская ролевая онлайн-игра согласно книге рекордов Гиннесса, является самой популярной ролевой компьютерной игрой в мире (более 15 млн активных игроков).

Но, казалось бы, притихшие споры возобновились, когда 27 июня 2007 года в рамках ежегодного саммита Hollywood and Games Summit (США), английский писатель и режиссер Клив Баркер (Clive Barker, режиссер к/ф «Восставший из ада», 1987) вернулся к вопросу, являются ли видеоигры формой художественного выражения.

Отвечая на мысль Эберта, что игры «не смогут преодолеть уровень технического мастерства и достичь статуса искусства», Баркер возражал: «Очевидно, что у Эберта предвзятое мнение относительно видеоигр, и, что важнее, какими они могут стать<…> Я думаю, главная ошибка Роджера Эберта в том, что он не признает искусством все, имеющее хотя бы незначительную изменяемость в повествовании<…> если нет полного авторского контроля над созданием произведения — это не искусство. Что совершенно неверно. <…> Художники должны учитывать фантазии игроков, не только свои. Давайте изобретем мир, в котором игрок обретает все, чтобы иметь возможность погружаться в разные эмоциональные состояния. Это и есть искусство<…> Я хочу сказать, что игра — это лучший способ осуществления того, что мы, как люди, должны делать все время, — преодолевать гнетущую повседневность нашей жизни и обретать себя в тех мирах, на которые мы способны самостоятельно влиять»[4].

После такого «демарша» в свой адрес Эберт молчать более не смог и выступил в своем блоге с критическими контрагументами против утверждений К. Баркера.

Эберт заявил, что видеоигры со своей «изменяемостью в повествовании» способны разрушить все, что столько веков создавалось как искусство. Язвительно он приводил в пример возможность создания новой версии «Ромео и Джульетты», но со счастливым финалом. Такое «произведение» по мнению Эберта делает мизерабельным художественный замысел и выразительность оригинального произведения. «Искусство призвано подвести зрителя к неизбежному выводу, а не к «шведскому столу» с его возможностью выбора разных вариантов. Даже если в следующем сюжете я увижу Ромео и Джульетту,

[2] Ebert R. Why did the chicken cross the genders? 27. 11. 2005 http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127

[3] Gibson E. Games aren't art, says Kojima. MGS creator gets philosophical. 24. 01. 2006. http://www. eurogamer. net/articles/news240106kojimaart

[4] Androvich M. Games are indeed art, says Barker. 27. 06. 2007 http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

бегающих по сцене голыми и ходящими на руках, углубит ли это смысл этого произведения?»

Эберт продолжал: «я вынужден признать, что игры не могут быть настоящим искусством, как я его понимаю. Я знаю, что представляет из себя подавляющее большинство игр: (1) нацеливание и стрельбу, с разными вариациями и сюжетными линиями, (2) поиск сокровищ или тайных загадок, как в игре «Myst» и (3) действия игрока влияют на результаты игры. Я думаю, что эти атрибуты не имеют ничего общего с искусством, они более похожи на спорт»[5].

В 2008 году вопрос, что же в видеоиграх является искусством, настолько заинтересовал американское арт-сообщество, что почти одновременно в печати стали появляться различные гипотезы относительно игр и их возможностей как художественной формы.

Журналист «Game Developer magazine» Мэтью Уэстланд (Matthew Wasteland) выдвинул идею, что система видеоигровых правил может рассматриваться как искусство. В статье «Мнение: скажи мне, что такое искусство, и я скажу тебе, что такое игры» он писал: «Мы имеем дело с тем, что я называю “система игровых правил как искусство”. Пример тому в простой и наглядной видеоигре Рода Хамбла (Rod Humble) «The Marriage», где два плавающих квадрата — один синий, один розовый, (символически мужское/женское начало) парят рядом, но вы должны передвигать их особыми способами, чтобы предотвратить окончание игры (то есть, «бракосочетание»). Приходится много упражняться в умении удерживать равновесие в постоянно изменяющихся условиях, что, как я понимаю, и есть авторская интерпретация того, как чувствуют себя люди, живущие совместно в браке (Wasteland, 2008). Хамбл утверждал, что сам по себе набор игровых правил может сообщать смыслы и получить статус искусства. В этом смысле «The Marriage» является произведением искусства о браке, «Шахматы» — это произведение искусства о конфликте и войне, «Монополия» может быть произведением искусства о капитализме, даже спорт, баскетбол, потенциально, могут быть произведением искусства, скажем, о ловкости и выносливости.

Впрочем, в блогосфере быстро нашлись противники игровой системы правил как искусства. Так профессор Аризонского Университета технологий Майкл Эйлерс (Michael Eilers) 28 сентября 2008 года писал: «Я часто спрашиваю своих студентов: «Является ли игра «Bioshock» искусством?» и, как правило, примерно 90% согласны с тем, что является. Затем я спрашиваю, это — искусство, когда вам тычут в лицо, чтобы продемонстрировать, что что-то неправильно? Тот факт, что в «Bioshock» вашего персонажа убивают снова и снова для того, чтобы вы, наконец, освоили все правила и закономерности игрового мира, наконец, начали использовать все ваши рефлексы и обходить случайные препятствия, чтобы не проигрывать, — все это значительное препятствие между искусством и арт-реципиентом. Если Эберт не смог обнаружить искусство в жесткой, ритмической симметрии игры «Space Invaders», он никогда не найдет его в играх, которые выглядят как произведения искусства, но по-прежнему требуют принудительной «интерпретации» игрового мира, которая обеспечивается системой наказаний и проигрышей»[6].

Илл. 3. Assassin’s Creed III (2012) — пятая по счету в серии компьютерная мультиплатформенная игра. По итогам третьего квартала 2012/2013 финансового года, игра Assassin's Creed 3 была продана количеством в 12 млн копий.

Страсти по искусству в видеоиграх с новой силой разгорелись в марте 2009 года после лекции молодой, энергичной Келли Сантьяго (Kellee Santiago) — соучредителя и президента независимой студии компьютерного дизайна «ThatGameCompany» (TGC, http://thatgamecompany. com). В рамках ежегодной конференции «Technology Entertainment Design» («Технологии, развлечения, дизайн») в Лонг-Бич (Калифорния, США) она представила доклад под названием «Хватит спорить: видеоигры — искусство, что далее?»

Она привела в пример три видеоигры: «Waco Resurrection», «Braid» и свою собственную — «Flower» в качестве примеров, позволяющих по ее мнению сделать вывод, что видеоигры — это уже искусство. «Искусство — это процесс продуманной организации элементов таким образом, чтобы они вызывали чувства и эмоции <…> В наши дни сформировалось новое поколение геймеров, ожидающих, что видеоигры смогут передавать высокий уровень удовольствия, экстатичности <…> катарсис»[7]. Саньтьяго призывала к ответственности современных разработчиков видеоигр, определяющих будущее игр как искусства.

Какой-то легкомысленный «доброжелатель» неосмотрительно порекомендовал Роджеру Эберту посмотреть запись лекции Саньтьяго.

Как и следовало ожидать, 16 апреля 2009 года Эберт обрушился критикой на лекцию Саньтьяго в своей сетевой статье под заголовком «Видеоигры никогда не будут искусством».

Причинами своего вывода Эберт объявил два неотъемлемых свойства всех игр — систему правил и интерактивность. «Одно из очевидных различий между искусством и играми то, что вы можете победить в игре. Игра основана на правилах, задачах, целях и результатах. Сантьяго может привести в пример необычные игры без целей или правил, но в этом случае игра

[5] Ebert R. Games vs. Art: Ebert vs. Barker. 21. 07. 2007 http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001

[6] Wasteland M. Opinion: Tell Me What Art Is, and I’ll Tell You What Games Are. 27. 09. 2008. http://www. gamesetwatch. com/2008/09/opinion_tell_me_what_art_is_an. php

[7] Santiago K. Stop the Debate: Video Games are Art, So What's Next? http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

Илл. 4. Grim Fandango (1998) — компьютерная игра в жанре графического квеста. Игра получила массу позитивных отзывов и завоевала множество наград, став лучшей приключенческой игрой 1998 года по версиям различных изданий.

перестает быть игрой и превращается в представление, рассказ, роман, танец, фильм. В этих формах вы не можете победить, можно только оценивать их». <…> «Сантьяго<…>говорит, что наиболее точное определение искусства она нашла в Википедии: «Искусство — это процесс продуманной организации элементов таким образом, чтобы они вызывали чувства и эмоции «. Это интригующее определение, хотя, как шахматист, я бы поспорил, ведь шахматы подходят под это определение. Но мы можем часами «играть» определениями и найдем исключения для каждого из них.

Все три игры, которые она (Сантьяго) выбирает в качестве примеров не вызывают у меня надежды, что видеоигра будет достойна моего внимания достаточно долго, чтобы обращаться к ней вновь и вновь. К сожалению, это жалкие примеры. Я повторяю: никто даже не пытался сравнивать видеоигры с творчеством великих драматургов, поэтов, кинематографистов и композиторов»[8].

То, что началось после этой статьи Эберта, побило все рекорды коллективных дискуссий на любые другие темы в американской блогосфере. Тысячи комментариев последовали незамедлительно, многие из них с категорическими протестами и опровержениями утверждений Эберта. Как сообщал владелец сервера, на котором был открыт блог Эберта, количество комментариев превысило отзывы на темы об Анне Карениной, Дэвиде Копперфильде и Братьях Карамазовых, когда-либо обсуждавшиеся в блоге. Из почти 5000 комментариев, только около 300 поддерживали позицию Эберта.

Эберта обвинили в непрофессионализме, непонимании того, что такое видеоигры и в нежелании обратить внимание на современные игры, которые уже далеко ушли в своем развитии от примитивных образчиков 1970-х годов.

Так основатель и редактор сетевых порталов «FastCompany.com» и «SmartPlanet» Дэн Носоуитз (Dan Nosowitz) писал: «Мне кажется, осведомленность Эберта о видеоиграх ограничивается приблизительно 1990 годами, «аркадной эрой». В то время главной задачей игр как раз было «набивание» очков опыта, победа над соперником, выигрыш любой ценой. <…> Игры же, которые действительно запоминаются, это те, которые требуют соучастия, не победы — ваша задача сложить историю, совсем как в литературе, а вовсе не выиграть. Мне кажется работы Тима Шафера (Tim Schafer), среди которых такие игры как «Grim Fandango» и «Psychonauts» можно считать произведениями искусства — они выходят за рамки развлечения. Ни одна из этих игр не создана для «победы»; они представляют персонажей и повествование, и наслаждение от изобразительного решения и настоящее удовольствие от управления персонажем в уникальных мирах, созданных талантом Шафера»[9].

В язвительной статье «Разнообразим подход: является ли видеоигра искусством? Время покажет» обозреватель издания «Wired» Лори Съеберг (Lore Sjöberg) отмечал, что статус искусство/не искусство относителен и понимание объектов материальной, культурной, социальной деятельности человека изменяется с ходом времени. «Если вы хотите увидеть, как видеоигры будут на полном серьезе рассматривать как подлинное искусство, все, что вам нужно сделать — это не умирать! Видеоигры как раз сейчас на пути к тому, чтобы быть признанными как искусство. Еще 75 лет и все видеоигры будут считаться искусством, даже те провокационные порно-игры для Atari 2600. Если же вы проживете еще 4000 лет, вы обнаружите, что не только видеоигры будут считаться искусством, но и видеоигровые аксессуары, контроллеры и те коробки и постеры с именами издателей видеоигр, которые вы можете увидеть сегодня на видеоигровых презентациях и шоу. И, да поможет вам Бог дожить <…> Видеоигры — искусство? Время покажет!»[10].

Наконец, 1 июля 2010 года в Сети выходит очередная статья Р. Эберта «Хорошо, ребята, поиграем по моим правилам». Эберт писал: «Я заявлял в качестве аксиомы, что видеоигры

[8] Ebert R. Video games can never be art. Chicago Sun-Times. 16. 04. 2010 http://blogs. suntimes. com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art. html

[9] Nosowitz D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert's «Video Games Are Not Art» 20. 04. 2010. http://www. fastcompany. com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant

[10] Sj berg L. Alt Text: Are Videogames Art? Time Will Tell. 04.23.10 http://www.wired.com/underwire/2010/04/alt-text-videogames-as-art/

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

никогда не будут искусством. Я все еще верю в это, но лучше бы я никогда так не говорил<…> Моя ошибка, в первую очередь в том, что я пытался убедительно аргументировать свою позицию, основываясь только на теоретических рассуждениях. <…> то, что видеоигры в принципе не могут быть искусством — это было глупое предположение, особенно если распространять его на весь неизведанный мир будущих игр <…> Вполне возможно, что игра может когда-нибудь стать великим искусством»[11].

Эберт публично признал ошибку в отношении видеоигр, но идея о том, что коммерческая составляющая игр препятствует их признанию в качестве высокого искусства, продолжала будоражить умы и вновь была поднята профессором Браяном Мориарти (Brian Moriarty), который в марте 2011 года устроил в Политехническом институте Сан-Франциско (США) лекцию под названием «Извинения за Роджера Эберта».

Мориарти выступил в защиту Роджера Эберта. Он подчеркнул, что видеоигры, по сути, не отличаются от традиционных бытовых игр и нет причин причислять их к искусству, так же как и шахматы, шашки и прятки. Для него, как и для Эберта, искусство — это изящное искусство, искусство Возвышенное, продолжающие традиции Романтизма. Но такое искусство крайне редкое в наше время. Мориарти признал, что в качестве искусства последнее время все чаще представляют поп-искусство, китч. И видеоигры как раз относятся к такому типу «низкого» искусства. Сам факт, что игрок может влиять на произведение, по мнению Мориарти, делает видеоигру противоположной определению «искусство», так как контроль пользователей приводит к невозможности автором выражать свои идеи и экспрессию посредством игровой формы.

«Видеоигры — это индустрия. Индустрия производит продукты. Видеоигры могут напоминать о многих искусствах, но это коммерческое искусство, своего рода китчевое искусство. Китч — не плохое искусство. Но оно коммерческое. Такое искусство создается для того, чтобы продаваться, быстро и в большом количестве. Индустрия видеоигр сегодня мощнее, чем кино! Но ей не надо быть великим искусством, чтобы быть таковой. Ей достаточно быть максимально развлекательной»[12].

Позиция Мориарти была жестко раскритикована известным художником Зач Гэджем (Zach Gage). В своих комментариях он писал: «Вы сколько угодно можете подчеркивать несводимость видеоигр к признанным шедеврам литературы, живописи или музыки — это ваше право, но это совершенно не ваша работа. Вы можете говорить об искусстве Возвышенного, но что такое Возвышенное, к несчастью, определяете не вы, а академики и музеи<… > Мориарти собирается обсуждать Возвышенное искусство, но основывается на своем личном понимании того, что такое Возвышенное. <… >Поэтому утверждение «Искусство призвано подвести зрителя к неизбежному выводу, а не к возможностям выбора разных вариантов» неверно, в том то и суть. Искусство призвано подвести зрителя к осознанию важных вопросов. Искусство — это открытый процесс. Если искусство подводило бы зрителя к неизбежному выводу, то достаточно было посмотреть на такое искусство один раз.

<… >Мориарти утверждает «Я знаю, что искусство создается художником». Никто и не собирается оспаривать этот факт. Игроки взаимодействуют в весьма определенном виртуальном мире, созданном и структурированным художником, если такое наименование можно применить в этом случае»[13].

В комментариях блоггеров к опубликованной на сайте лекции Мориарти появились такое замечание: «Тот факт, что вы и я можем испытывать схожие чувства, не означает, что все люди могут испытывать те же чувства. Вкус — это не мерило Возвышенного, всеобщей красоты. Вкус — это культурно–обусловленный механизм представления объектов в иерархии ценностей<…>. Искусство с большой буквы «И» — это ускользающая сущность. По сути, нет какого-то единого признака, который делает искусство Искусством. Все зависит от контекста, и это непрерывный процесс становления. Это как раз и было тем, что Дюшан хотел продемонстрировать своими редимейдами. <…> Я уверена, что я пережила моменты искусства (обозначим так за неимением лучшего термина), когда играла в некоторые видеоигры, и мне есть что вспомнить о тех моментах и теперь. Но это — очень личное. Ваш опыт может быть иным»[14].

Точку в вопросе поставила статья Мишеля Самина (Michael Samyn) «Почти искусство», вышедшая 1 февраля 2011 года. М. Самин писал: «Несмотря на свою актуальность, социальную значимость и эстетическое воздействие, видеоигры по-прежнему уступают кинематографу, литературе или музыке, потому что поверхностно мимикрируя под искусство, видеоигры лишены остроты, непримиримости, бессмысленны, бездуховны и механистичны. У видеоигр определенно есть потенциал, они просто не осознали себя как форма искусства. <… >Главная задача игр — доставлять удовольствие <… > Вместо того, чтобы раскрыть художественный потенциал видеоигр, мы скатились к производству игрушек»[15].

Новый виток интереса к проблеме искусства в видеоиграх наметился в США в начале 2012 года, когда куратор Крис Мелиссинос (Chris Melissinos) и Нью-Йоркский Музей современного искусства (MoMA) представили выставку «Искусство видеоигр», состоявшую из 14 классических игр, демонстрировавшихся как произведения современного искусства и дизайна.

В ноябре 2012 Джонатан Джонс (Jonathan Jones) — арт-критик издания «Guardian» написал отзыв о выставке видеоигр в музее MoMA. В статье под заголовком «Извините MoMA, но видеоигры — не искусство» он заявлял, что игры никогда не будут признаны как средство для самовыражения художника, так как интерактивность не позволяет доносить до зрителя авторское видение.

«Произведение искусства — это отражение жизни человека в акте творения», — утверждал Джонс. «Любое определение ис-

[11] Ebert R. Okay, kids, play on my lawn. 01. 07. 2010 http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html

[12] Moriarty B. An Apology for Roger Ebert. 2011. http://www. ludix. com/moriarty/apology. html

[13] Gage Z. 16.03.2011 http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php#comment-903909

[14] Caoili E. Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. 15.03.2011. http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php

[15] Samyn M. Almost Art. 01. 02. 2011. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

Илл. 5. Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005) — консольная игра в жанре 3D-шутера с элементами аркадного автосимулятора. Самая продаваемая игра для портативной игровой приставки Sony PlayStation Portable™.

Илл. 6. BioShock (2007)— культовый шутер от первого лицас элементами ролевых и survival horror-игр. Была названа «Игрой года» и удостоилась множества различных наград.

кусства, которое лишает искусство этого внутреннего акта творения, является бесполезным определением. <…> Искусство может быть создано кистью или выбрано в качестве редимейда, но это должен быть акт личной авторской фантазии. Миры, созданные электронными играми, больше похожи на детские площадки, где опыт определяется взаимодействием между игроком и программой. Игрок не может перенести свое видение жизни на игру, в то время как разработчик игры снимает с себя эту ответственность. Нет того, кто обладает приоритетом в играх, следовательно, нет художника и нет произведения искусства»[16].

Но Джон Маеда (John Maeda) — современный художник, президент Школы дизайна в Род Айленде (США) возразил Джонсу в статье опубликованной в издании «Wired». Маеда утверждал, что игры как раз и представляют собой акт творческого воображения художника, потому как «именно гейм-дизайнеры определяют те пути и способы, которые будут в дальнейшем исследовать игроки. <…>Как современный жанр, видеоигры занимают наш разум, приглашая нас в незабываемые путешествия, где мы можем управлять ходом событий, участвуя интерактивно, нежели пассивно интерпретируя», — писал Маеда. — «Поэтому создатели игры не лишаются ответственности за предоставление своего видения проблем; скорее они обеспечивают условия для пользователей, чтобы те могли конструировать свой собственный опыт или ставить ценностные вопросы, выполняя ту же функцию, что и искусство»[17].

Однако основной спор разгорелся между Джонатаном Джонсом и Кевином Халлом (Kevin Hall). В своем эссе «Извини Джонатан Джонс, видеоигры — абсолютно точно искусство» (30 ноября 2012) Кевин Халл писал: «Перефразируя Джонса, я скажу, что видеоигры — искусство. Они отражают особенности личного видения художника, выражающего свой жизненный опыт. Видеоигры — акт личной фантазии их создателей. <…. > Большая часть игр Шигеру Миямото, например «Mario» и «Zelda» были вдохновлены его воспоминаниями о красотах японской природы. <…> Так же Хидео Кодзима перенес свою любовь к национальному искусству в свои видеоигровые произведения. Харви Смит (Harvey Smith) — разработчик игры «Dishonored» передал в своем произведении чувства горечи утраты родителей в раннем возрасте и эмоции, которые он пережил, когда служил в Военно-воздушных силах США. Гейм-дизайнер Джонатан Блоу (Jonathan Blow) был вдохновлен играми в жанре приключения, которыми увлекался в детстве»[18].

Обсуждая одно из основных свойств видеоигр — интерактивность, английский обозреватель Кейт Стюарт (Keith Stuart) в своей статье «Искусство ли видеоигры: дебаты, которые следовало избежать» писал: «Можно и вовсе утверждать, что любое искусство — интерактивно; это заложено в самом акте интерпретации. Художник никогда не выступает арбитром смысла, художники и гейм-дизайнеры создают формы выражения, которые направлены на коммуникацию, а не на диктат»[19].

Очевидно, что проблема вовсе не в интерактивности видеоигр. Существует немало интерактивных форм современного искусства. Это и перформансы, и интерактивные инсталляции, акции художественной группы Флюксус, и концептуальные работы, и даже эксперименты дадаистов и футуристов в начале XX века.

Современное искусство состоит в контекстах, которые художник привносит в работу и в том багаже знаний, которые зритель может аккумулировать, чтобы иметь возможность интерпретировать произведения художника. Искусство — это коммуникация. Искусство ценно тем, что оно выступает в качестве «арбитра» своего времени, своего рода увеличительного стекла, открывающего особенности культурной, социальной, экономической, художественной жизни общества. Поэтому в среде искусствоведов и в институциальной художественной системе арт-видеоигры уже признаны искусством.

После всех дебатов пророческим выглядит утверждение, озвученное американским ученым, культурологом, профессором

[16] Jones J. Sorry MoMA, video games are not art. http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art

[17] Maeda J. Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art. 12.04.12 http://www.wired.com/opinion/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/

[18] Hall K. Sorry, Jonathan Jones, video games are absolutely art. 30.11.2012 http://www.dvice.com/archives/2012/11/sorry-jonathan.php

[19] Stuart K. Are video games art: the debate that shouldn't be. http://www.guardian. co. uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.

Илл. 7. Final Fantasy XIV» (2010) — японская ролевая многопользовательская онлайн-игра, четырнадцатая игра серии Final Fantasy.

Илл. 8. The Witcher 2 Assassins of Kings (2011) — компьютерная ролевая игра по мотивам серии романов «Ведьмак» известного польского писателя А. Сапковского.

Массачусетского технологического института, Анненбергской школы коммуникаций, Киношколы при Университете Южной Калифорнии Генри Дженкинсом (H. Jenkins): «Игры представляют собой новый необычный вид искусства, идеально подходящий для цифровой эпохи, как ранее СМИ соответствовали эре машин. Они открывают новые эстетические возможности и превращают экран компьютера в область экспериментов и инноваций, становящихся свободно доступными. И игры были с радостью приняты общественностью, чего не скажешь про некоторые артефакты современного цифрового искусства, не всегда вызывающие восторг зрителей»[20].

По словам Дэна Пинчбека (Dan Pinchbeck) — профессора компьютерных игр и творческих технологий в Portsmouth University, дизайнера экспериментальной компьютерной игры «Dear Esther»: «честно говоря, я не думаю, что это на самом деле столь важный вопрос. Я не думаю, что играм нужно стремиться к тому, чтобы быть как искусство — люди играли в игры задолго до того, как они начали создавать искусство. Более интересный вопрос, почему так важно для некоторых людей, что игры — это НЕ искусство? Почему они чувствуют какую-то угрозу в том, что игры станут искусством?»[21].

В своей статье «Что нам делать с видеоиграми» культуролог и медиа-теоретик Ян Богост (Ian Bogost) пишет: «Мое пожелание любителям видеоигр — просто игнорируйте дебаты «искусство это или не искусство?» <…>Довольно спорить про видеоигры, в любом случае искусство в современной культуре не имеет какого-то однозначного понимания»[22].

[20] Jenkins H. Games, the New Lively Art. 2005. http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html

[21] Jones J. Are video games art: the debate that shouldn't be. Guardian. 06. 12. 2012. http://www. guardian. co. uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art

[22] Bogost I. Persuasive Games: The Proceduralist Style. 21. 01. 2009. http://www. gamasutra. com/view/feature/3909/persuasive_games_the_. php

Нет однозначного ответа на вопрос, являются ли видеоигры искусством. Современная художественная практика не исключает из области своего внимания какие-либо объекты или формы деятельности. Что является искусством, а что не является, каждый раз заново определяется и переопределяется системой художественных институций.

Проблематично пытаться дать однозначное определение тому, что есть искусство сегодня. Достаточно зайти в любой музей современного искусства, чтобы понять насколько разным бывает искусство. Стоит задуматься насколько слово «искусство» вообще значимо: быть может, гораздо важнее обсуждать насколько произведение ценностно, многозначно, эмоционально, выразительно, провокационно, как оно меняет привычные способы мыслить, понимать людьми друг друга.

Являются ли видеоигры искусством? Риторический вопрос, на который, вероятно, можно дать утвердительный ответ. Как уникальный феномен, как объект современной культуры видеоигра может быть использована как искусство. То же можно сказать про камень, холст, бумагу, кино, книги и пр. Является ли книги или кинофильмы искусством? Конечно, являются! Это зависит от того, что это за книги, что за фильмы. Не средство определяет свою принадлежность к искусству, а люди, интерпретирующие это средство.

Искусство ли видеоигры? Сами видеоигры вероятно уже давно ушли далеко от этого. Они шире искусства, превосходя его по скорости и доступности коммуникации, охвату аудитории, по своей выборочности и применимости. Видеоигры — особая форма игры, самая удобная форма обучения, действия, проявления способностей человека. Возможности игры уводят нас столь далеко от искусства, что нет никаких причин пытаться превратить видеоигры в то, что само уже включено в них и работает на общую задачу — становление новой парадигмы человеческой культуры XXI века.

© Издательство «Эйдос», 2013. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2013. For Private Use Only.