

ВНУТРИГРОВОЕ ТВОРЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Сушкова Е.С.

МАОУ «Центр образования №13 имени Героя Советского Союза Н.А. Кузнецова»

cool.n-s2011@yandex.ru

Видеоигры, в сравнении с другими видами искусства, имеют короткую историю и ведут отсчёт от игровых автоматов сороковых годов прошлого века (Nimatron) и коммерчески успешного симулятора настольного тенниса «Pong», имевшего как форму аркадного игрового автомата, так и домашнюю версию. Со временем игры расширили количество доступных площадок от портативных устройств (в т.ч. мобильных телефонов) до персональных компьютеров, благодаря чему им удалось завоевать разноплановую аудиторию от дошкольников до пенсионеров.

Одни из игр имеют жёсткие условия/сюжет без соблюдения которых невозможно прохождение (казуальные игры – «три в ряд», пасьянс «косынка»), другие предлагают открытый мир и условно-свободное прохождение («The Elder Scrolls V: Skyrim», серия «Fallout»), что оставляет игроку пространство для собственной творческой деятельности.

Самым простым способом предоставить пользователю свободу творчества – встраивание в игру редактора уровней и карт, позволяющего убирать и добавлять объекты, заменять модели персонажей и с нуля создавать уникальные уровни («Stronghold crusader», «Hotline Miami 2: Wrong Number»).

Вышедшая зимой 2020 бессюжетная «Dreams» позволила игрокам создавать собственную игру внутри игры, начиная от моделирования персонажей и окружения до их анимирования, прописывания действий и работы со звуковым сопровождением. Кроме создания своих объектов пользователи имеют возможность делиться своими наработками с остальными игроками и использовать чужие материалы в своих целях.

Другой бессюжетной игрой является крайне популярный симулятор выживания «Minecraft», где пользователю в процедурно сгенерированном мире (случайная генерация, но с соблюдением выбранных критериев), выполненным из кубических элементов (блоков) приходится выживать. Несмотря на основную задачу – сбор ресурсов и выживание, в игре присутствует режим «творчество», в котором игрок может сосредоточиться на строительстве, не отвлекаясь на выживание. В 2019 году на всю страну стал известен четырнадцатилетний школьник, создавший в игровом пространстве копию Краснодара [1], в мае 2020 студенты ВШЭ «открыли» корпус на Покровке [2], в июне 2020 Большой драматический театр имени Г.А. Товстоногова показал пьесу «Вишнёвый сад» в кубических декорациях игры [3].

Другим сходным творческим инструментом является редактор персонажа, который может присутствовать в сюжетных и бессюжетных играх.

Он берёт своё начало в настольных играх жанра RPG (ролевая игра), где игрокам в определённом сеттинге (среда, в которой происходит действие игры) необходимо придумать собственного персонажа в рамках определённых способностей и навыков («Dungeons & Dragons», «Vampire: The Masquerade»).

Среди игр с редактором персонажа (кастомизацией) стоит отметить серию «The Sims», издаваемую с 2000 года. Она представляет собой симулятор жизни, из-за отсутствия сюжета рассчитанный на бесконечное прохождение. Игровые условия позволяют с нуля смоделировать своего персонажа, выбрав нужные пол, расу и многочисленные визуальные характеристики (цвет глаз, волос, вес и др.), также построить и обставить в соответствии с собственными предпочтениями его жилище, выбрать одежду на разные случаи жизни. В дополнении «Карьера» к третьей части игры появились профессии стилиста и архитектора, позволяющие делать ремонт в домах соседей и менять их стиль в одежде. Благодаря обширной фанатской базе игра имеет множественные модификации (от расширенного редактора внешности до снятия цензуры) и созданные другими пользователями модели – от оригинальных персонажей до копий актёров, киноперсонажей и их мест обитания.

Само прохождение игры с нелинейным сюжетом может считаться актом творческой деятельности, так как из-за многовариантных способов выполнения задач, игроки разными путями приходят игровому финалу, получая уникальный опыт.

Например, в игре «Deus Ex: Mankind Divided», главный герой, агент оперативной группы Интерпола, Адам Дженсен, может всю игру оставаться пацифистом, используя только нелетальное оружие (транквилизаторная винтовка, парализующий пистолет), может использовать летальное, либо комбинировать оба варианта. Большой вариативностью обладают задачи с попаданием в закрытые помещения:

1. Взлом с помощью хакерских навыков (требуется «прокачка» данного улучшения)
2. Взлом с помощью электронной отмычки (можно найти, купить у торговцев, собрать самому из различных деталей)
3. Разрушение слабой стены в помещении (встречается ограничено, нужно улучшение силовых навыков)
4. Взрыв двери (необходимо найти взрывающийся объект, например, бочку с газом)
5. Проникновение через открытое окно

6. Проникновение через предварительно разбитое окно (можно разбить интерактивным предметом или прострелить)
7. Проникновение через вентиляцию
8. Узнавание паролей через подслушивание разговоров
9. Узнавание паролей через убеждение собеседника (требуется навык убеждения)
10. Узнавание паролей через кражу карманных секретарей (электронных записных книжек)
11. Узнавание паролей через взлом электронной почты

С общекультурной точки зрения такие прохождения не будут являться творчеством, так как результат запрограммирован заранее, но с точки зрения уникальной личности, не знающей игрового кода, это будет новым опытом, в том числе и творческим.

Игры в современном мире продолжают оставаться популярным развлечением, позволяющим пользователю не только отдохнуть и отвлечься, но и самому стать участником творческого процесса, о чём говорит неуклонный рост игр с встроенными редакторами уровней и персонажей. Бессюжетные игры ориентированные на строительство и дизайн помещений помогают потенциальным будущим дизайнерам и архитекторам примерить на себя профессию, а также стать одним из способов профориентаций в школах, чем уже пользуется «Minecraft», так как геймификация активно продвигается в образовательном процессе.

Список литературы

1. Российская газета: Школьник построил копию Краснодара в Minecraft [Электронный ресурс] // <https://rg.ru/2019/07/05/reg-ufo/shkolnik-postroil-kopiiu-krasnodara-v-minecraft.html> (дата обращения: 18.06.2020)
2. ВШЭ: Вышка открывается в Minecraft [Электронный ресурс] // <https://www.hse.ru/our/news/361441983.html> (дата обращения 18.06.2020)
3. Российская газета: БДТ показал пьесу "Вишневый сад" в Minecraft [Электронный ресурс] // <https://rg.ru/2020/06/15/reg-szfo/bdt-pokazal-vishnevyj-sad-v-minecraft.html> (дата обращения 18.06.2020)