

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/216>

Индустрия компьютерных игр в России 2000-ых

А.В. Домашенко, Р.Б. Дякиева

Калмыцкий государственный университет имени Б.Б. Городовикова, Россия

arina_domashenko@mail.ru, raisadyakieva@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается история индустрии компьютерных игр в России последних двух десятилетий. Автор выделяет стадии развития индустрии — до кризиса 2008 г. и после кризиса, отмечает вклад известных компаний. В работе проанализированы причины роста популярности мобильных игр, показана ниша и вклад инди-разработчиков. Несомненна актуальность этой темы в условиях интенсивного развития новых технологий и повсеместной цифровизации, в связи с чем компьютерные игры становятся настолько же популярными, как кино или музыка, а их производство — лидирующей отраслью экономики развлечений.

Ключевые слова: компьютерная игра, игровая культура, российская индустрия компьютерных игр, мобильные игры, игры на ПК.

Казалось бы, еще вчера компьютерные игры считались развлечением для избранного круга лиц и совсем не воспринимались как серьезная отрасль культуры или экономики. Однако за последние десятилетия их производство перешло на абсолютно новый уровень развития. С трудом верится, что между такими первопроходцами, как «Pac-man» или «Pong» и современными играми с гиперреалистичной графикой и замысловатыми сюжетами стоит всего четыре – пять десятков лет. Сейчас рынок игр предлагает пользователям произведения на любой вкус: аркады, симуляторы, стратегии, приключения, которые в свою очередь делятся на разнообразные поджанры. Вместе с этим начало меняться и отношение к ним в обществе. На данный момент компьютерные игры являются таким же общедоступным и массовым сегментом культуры, как кино или литература. И как сфера экономики развлечений индустрия игр тоже занимает лидирующее место. Она набирает обороты с каждым годом: по данным Newzoo, в 2018 году объем всего рынка составлял 134,9 миллиардов долларов, что на 10,9% больше, чем в предыдущем году [1].

Так как видеоигры все больше и больше проникают в нашу повседневную жизнь, появляется острая необходимость их исследования, анализа растущей с каждым днем популярности. Несмотря на то, что данная сфера является относительно новым явлением культуры, ей посвящено немало научных работ, которые рассматривают различные аспекты компьютерных игр, особенности их влияния на аудиторию и т.д. В России научный подход к играм начал складываться с начала 2000-ых, после 2010 г. произошла институционализация этого исследовательского направления. Так, в 2013 г. прошла первая в стране конференция, связанная с

исследованиями в области компьютерных игр — «Компьютерные игры — театр активных действий». Развиваются в России и тематические научные центры: наиболее крупные и известные из них — Московский центр исследований видеоигр (Moscow Game Center) при философском факультете МГУ имени М.В. Ломоносова и Лаборатория исследования компьютерных игр (ЛИКИ) Центра медиафилософии СПбГУ. По словам Александра Ветушинского, сотрудника Московского центра исследований видеоигр, в этом плане Россия отстает от стран Запада на 10 лет, что считается не таким уж сильным отрывом для гуманитарных наук [3].

Считается, что геймдев в России сейчас переживает не самые лучшие времена: уже давно не гремели отечественные новинки на международных игровых рынках. Хотя в России данная индустрия начала свое развитие с той же самой точки, на которой находились и другие, ныне ведущие в данном направлении страны. На рубеже XX–XXI веков компьютерные игры становятся доступными для широких масс, а спрос, как известно, рождает предложение. Постепенно и на отечественном пространстве геймдева стали появляться перспективные разработки, а некоторые игры смогли выйти на международный уровень и оставить свой след в пока еще не слишком длинной, но уже многообещающей истории компьютерных игр. К известным проектам можно отнести, например, серию «Космические рейнджеры», выпущенную в 2002 г. Эта игра соединила в себе множество различных жанров: RPG, текстовый квест, космический симулятор, стратегия и шутер. Масштабность и качественное исполнение задумки помогли игре достигнуть значительной известности не только в России, но и за рубежом [4]. Другой, более простой как в техническом, так и в сюжетном плане, но не менее важной является игра «Colorlines» от российской компании Gamos. Эта игра наряду с «Тетрисом» и «Шариками» (они, к слову, тоже от советских разработчиков) стала одним из основоположников такого популярного сейчас жанра, как «три в ряд».

Разразившийся в середине 2000-ых кризис затронул мировую игровую индустрию не так сильно, как другие сферы, однако и в ней кризисные последствия все еще ощущаются. На Западе, несмотря на это, продолжалась разработка и выпуск масштабных проектов, таких, как, к примеру, «Grand Theft Auto IV» (Rockstar North, 2008 г.) или «The Sims 2» (Maxis, 2004–2008 гг.) со всеми его дополнениями. Обе эти игры в свое время произвели настоящий фурор на игровом пространстве, и даже по сей день остаются популярными среди людей всех возрастов по всему миру. В России большая часть производителей, предпочитая не рисковать, целиком и полностью посвятила себя новым отраслям игрового рынка — онлайн-играм и играм на мобильных платформах. Также серьезную проблему для нормального функционирования российской игровой индустрии представляет пиратство, которое и по сей день у нас в стране достаточно распространено, хотя не так давно стало запрещено законодательно. В России игроки всегда с большой неохотой покупали официальные выпуски игры, чаще просто приобретая нелегальные версии, от чего разработчики терпели немалый убыток.

Процветание пиратства и кризис — те причины, которые, по большей части, определили дальнейшее направление развития компьютерных игр в России. Ближе к 2010 г. выявились несколько крупных компаний, которые смогли перенести наиболее тяжелые времена индустрии. В качестве наглядного примера можно привести Mail.Ru. Эта компания сегодня занимает отнюдь не последнее место в отечественном игровом производстве, с каждым годом все больше и больше расширяя сферу деятельности.

Онлайн-игры — это то, в чем видели производители выход из сложившейся ситуации после кризиса. Такие игры не требуют платы за установку, но имеют внутриигровые платежные операции, которые сложнее обойти нежелающим платить. Среди отечественных примеров этого жанра можно выделить такие игры, как «War Thunder» (Gaijin Entertainment, 2016 г.) или «Crossout» (Targemgames, 2017 г.), которые смогли громко заявить о себе на мировом уровне и даже собрали ряд наград на международных выставках Gamescom [5, 6].

Общемировым трендом является рост популярности мобильных игр, что характерно также и для России. Успех мобильных игр можно объяснить тем, что технические возможности мобильных устройств значительно возросли, в то время как цены на них демократизировались, сделав смартфоны рядовым предметом каждого человека. Доступность, легкость в управлении и незначительные денежные затраты в сравнении с играми на ПК — основные причины популярности данной сферы игрового рынка. Мобильными играми увлекаются люди разного

возраста, пола и профессий, их можно открыть в любом месте, просто достав телефон, что на самом деле удивительно удобно. На российском рынке прямо сейчас можно отметить компанию Playrix, которая по версии AppAnnie вошла в топ-3 компаний по разработке мобильных игр (данные на август 2019 г.) [7]. Наиболее известными играми от этого разработчика являются «Gardenscapes» (2016 г.) и «Homescapes» (2017 г.).

Таким образом, после кризиса, которому предшествовал «золотой век» российской индустрии игр, оформилось несколько направлений дальнейшего ее развития. Большая часть производителей, чтобы хоть как-то продолжать финансовый рост, ушли в разработку онлайн-игр. Но это вовсе не значит, что создание игр на ПК в России полностью прекратило свое существование. Здесь свою нишу успели занять инди-разработчики. С развитием интернета и появлением онлайн-дистрибуции этот актер игровой индустрии стал чрезвычайно заметным. Нельзя отрицать того, что перспективы получения образования в данной сфере деятельности у нас в стране начали открываться не так давно. Поэтому заинтересованным в профессии разработчиков игр людям приходилось многое осваивать самостоятельно, путем проб и ошибок. Кроме того, оказывать финансовую поддержку неизвестным авторам и их проектам, основанным лишь на энтузиазме работников, согласится не каждый. Многие проекты, даже большая их часть, перестают существовать еще на стадии разработки или почти сразу после выпуска первой игры. Но среди массы неудавшихся экземпляров встречаются по-настоящему интересные и достойные внимания разработки. Из отечественных инди-игр, которые «цепляют» своей свежестью, оригинальностью и, вместе с тем, простотой исполнения можно отметить «Knock-knock» (Ice-Pick Lodge, 2013 г.) и «Breathedge» (Red Ruins Softworks, 2018 г.). Каждая из игр оригинальна и не похожа на другие ни визуальными характеристиками, ни сюжетными составляющими.

«Knock-knock» — нечто за гранью привычной реальности. На вид совершенно простая игра-«бродилка» с решением небольших головоломок, проходимая за несколько часов, таит внутри себя множество запутанных посылов и намеков, тонко завуалированных в общем сюжете. В лице ученого игрок погружается в мрачную атмосферу одиночества и безнадежности. Балансируя на тонкой грани реальности и сна, он бродит по собственному дому, в темных уголках которого его поджидают кошмарные и жуткие вещи. То тут, то там раздающиеся шорохи, завывания, скрипы гармонично вписаны в общую композицию игры, и, казалось бы, простая стилистика максимально соответствует преподносимому сюжету. В какой-то степени все это напоминает стиль Тима Бёртона, который широко известен в мире кино своими необычными работами.

«Breathedge» — игра совершенно другой направленности. Это приключение-выживание, пропитанное иронией, нередко переходящей в черный юмор. Потерпевший крушение корабль, на котором находится главный герой, который всего-то вез останки своего дедушки на похороны, дрейфует в открытом космосе, полном самых невероятных вещей, разбросанных повсюду среди тонн мусора. По словам разработчиков «...игрок сможет построить собственную станцию, хомяковую ферму, летающий запорожец с манипулятором...» [8] и это лишь малая часть того, что нас ожидает в безумном, наполненном ссылками на современную культуру и совершенно непредсказуемом пространстве. Стоит отметить, что игра вышла не полностью — на данный момент доступно только два первых эпизода, но даже при такой небольшой части видимого контента, становится понятно, что «Breathedge» — достойное внимания произведение, о чем говорят, например, оценки успевших поиграть в доступные эпизоды пользователей [9].

Подобные небольшие, но сделанные с творческой фантазией проекты, являются неотъемлемой составляющей отечественной игровой индустрии. В целом, по нашему мнению, путь развития российской игровой индустрии ничем особо не отличается от мирового: тенденции практически те же самые, разве что проявляются они с небольшим опозданием. «Рынок игр в России развивается и растет в русле глобальных тенденций, но пока составляет лишь 1% от мирового рынка», — отметил гендиректор 1С Entertainment Николай Барышников (по данным газеты «Коммерсантъ») [10].

В реалиях современного «текущего» мира очень трудно следить за динамикой какого-либо процесса: казалось бы, еще вчера популярны были мобильные игры, а сейчас некоторые издания уже приводят статистику спада интереса к этому сегменту индустрии, другие же оптимистично сообщают о росте и динамичном развитии данной области. Например, по данным Newzoo,

крупнейшим сегментом в 2018 г. стали мобильные игры, а Россия заняла 11-ое место в двадцатке крупнейших стран по доходу от игр [11]. Всем, интересующимся индустрией игр, стоит следить за годовыми отчетами, которые показывают положение России на мировом игровом рынке.

Литература

- [1] Финансовые итоги 2018 года [Электронный ресурс] URL:<https://dtf.ru/gameindustry/35162-finansovye-itogi-2018-goda>(Дата обращения 03.11.2019)
- [2] Веселая наука: кто, зачем и как исследует видеоигры в России[Электронный ресурс] URL:<https://knife.media/computer-game-studies/>(Дата обращения 03.11.2019)
- [3] Архив статей и наград, посвященных серии игр «Космические рейнджеры». [Электронный ресурс] URL: <https://web.archive.org/web/20110827062955/http://rangers.ru/game/press.htm>(Дата обращения 18.10.2019)
- [4] С праздником, Crossout! Двухлетие ОБТ: итоги и планы. [Электронный ресурс] URL: <https://crossout.net/ru/news/1013/current/#/>(Дата обращения 18.10.2019)
- [5] «Подведены итоги выставки Gamescom 2013». [Электронный ресурс] URL: https://www.igromania.ru/news/47584/Podvedeny_itogi_vystavki_gamescom_2013.html(Дата обращения 18.10.2019)
- [6] Деркач А. Facebook, запись от 2-го сент. 2019г. [Электронный ресурс] URL: https://web.facebook.com/photo.php?fbid=2775392132488698&set=a.621181294576470&type=3&theater&_rdc=1&_rdr(Дата обращения 18.10.2019)
- [7] Обзор Breathedge: Что появилось раньше – курица или космос?[Электронный ресурс] URL:<https://rbkgames.com/games/breathedge/reviews/obzor-breathedge/>(Дата обращения 02.11.2019)
- [8] Отзывы покупателей игры «Breathedge» в Steam[Электронный ресурс] URL:https://store.steampowered.com/app/738520/Breathedge/#app_reviews_hash(Дата обращения 02.11.2019)
- [9] Шестоперов Д. Гейм-парад. Расходы россиян на видеоигры растут. [Электронный ресурс] URL: <https://www.kommersant.ru/doc/4019540>(Дата обращения 18.10.2019)
- [10] Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год. [Электронный ресурс] URL: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml>(Дата обращения 18.10.2019)

Людодграфия

1. «Pac-man». Namco, 1980
2. «Pong». Atari, Inc, Atari, 1972
3. «Космические рейнджеры». Elemental Games, 2002
4. «Color lines». Gamos, 1992
5. «Тетрис». 1984
6. «Шарики» 1994
7. «Grand Theft Auto IV». Rockstar North, 2008
8. «The Sims 2». Maxis, 2004–2008
9. «War Thunder». Gaijin Entertainment, 2016
10. «Crossout». Targem games, 2017
11. «Gardenscapes». Playrix, 2016
12. «Homescapes». Playrix, 2017
13. «Knock-knock». Ice-Pick Lodge, 2013
14. «Breathedge». Red Ruins Softworks, 2018

Computer Game Development Trends in Russia

A.V. Domashenko, R.B. Dyakieva

Kalmyk State University, Russia

Abstract. The article considers the history of manufacturing of computer games in Russia, different stages of its developing and tells us about the most outstanding popular game developers of the industry of different periods of time. The article gives us the short analysis of the situation on the games market in our country from the early days up to the present. The topicality of the problem is surely vivid on condition of intensive development of digital technologies and their interfering into all spheres of human activity. So computer games are becoming as popular as cinematograph or music.

Keywords: computer game, game culture, history of computer games, mobile games, PC games.

References

- [1] Finansovye itogi 2018 goda [Elektronnyy resurs] URL:<https://dtf.ru/gameindustry/35162-finansovye-itogi-2018-goda> (Data obrashcheniya 03.11.2019)
- [2] Fragment otcheta o konferencii «Komp'uternye igry – teatr aktivnyh deystviy» [Elektronnyy resurs] URL:http://mediaphilosophy.ru/liki/otchet_2013/ (Data obrashcheniya 03.11.2019)
- [3] Veselaya nauka: kto, zachem i kak issleduet videoigry v Rossii [Elektronnyy resurs] URL:<https://knife.media/computer-game-studies/> (Data obrashcheniya 03.11.2019)
- [4] Arkhiv stately i nagrad, posvyashchennykh serii igr «Kosmicheskiye reyndzhery» [Elektronnyy resurs] URL:<https://web.archive.org/web/20110827062955/http://rangers.ru/game/press.htm> (Data obrashcheniya 18.10.2019)
- [5] S prazdnikom, Crossout! Dvukhletniye OBT: itogi i plany. [Elektronnyy resurs] URL:<https://crossout.net/ru/news/1013/current/#/> (Data obrashcheniya 18.10.2019)
- [6] «Podvedeny itogi vystavki Gamescom 2013». [Elektronnyy resurs] URL:https://www.igromania.ru/news/47584/Podvedeny_itogi_vystavki_gamescom_2013.html (Data obrashcheniya 18.10.2019)
- [7] Derkach A. Facebook, zapis' ot 2-go sent. 2019g. [Elektronnyy resurs] URL:https://web.facebook.com/photo.php?fbid=2775392132488698&set=a.621181294576470&type=3&theater&_rdr (Data obrashcheniya 18.10.2019)
- [8] Obzor Breathedge: Chto poyavilos' ran'she – kurica ili kosmos? [Elektronnyy resurs] URL:<https://rbkgames.com/games/breathedge/reviews/obzor-breathedge/> (Data obrashcheniya 02.11.2019)
- [9] Otzyvy pokupatelei' igry «Breathedge» v Sream [Elektronnyy resurs] URL:https://store.steampowered.com/app/738520/Breathedge/#app_reviews_hash (Data obrashcheniya 02.11.2019)
- [10] Shestoperov D. Geym-parad. Raskhody rossiyan na videoigry rastut. [Elektronnyy resurs] URL:<https://www.kommersant.ru/doc/4019540> (Data obrashcheniya 18.10.2019)
- [11] Global'nyy obzor igrovoy industrii: trendy, insayty i prognozy na 2021 god. [Elektronnyy resurs] URL:<https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml> (Data obrashcheniya 18.10.2019)

Ljudografija

1. «Pac-man». Namco, 1980
2. «Pong». Atari, Inc, Atari, 1972
3. «Kosmicheskiye reyndzhery». Elemental Games, 2002
4. «Color lines». Gamos, 1992
5. «Tetris». 1984
6. «Shariki» 1994
7. «Grand Theft Auto IV». Rockstar North, 2008
8. «The Sims 2». Maxis, 2004–2008
9. «War Thunder». Gaijin Entertainment, 2016
10. «Crossout». Targem games, 2017
11. «Gardenscapes». Playrix, 2016
12. «Homescapes». Playrix, 2017
13. «Knock-knock». Ice-Pick Lodge, 2013
14. «Breathedge». Red Ruins Softworks, 2018