

ВИДЕОИГРЫ

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



МИХАИЛ ПИМЕНОВ

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ НАПРАВЛЕНИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ  
УНИВЕРСИТЕТА «СИНЕРГИЯ»

# ИГРА И ЖИЗНЬ

КАК ВИРТУАЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ  
МЕНЯЮТ НАШУ РЕАЛЬНОСТЬ

**Михаил Пименов**  
**Игра и жизнь. Как**  
**виртуальные развлечения**  
**меняют нашу реальность**  
Серия «Видеоигры:  
Глубокое погружение»

*<https://litres.ru/71613739>*

*Игра и жизнь. Как виртуальные развлечения меняют нашу  
реальность: 1;  
ISBN 978-5-17-166046-8*

### **Аннотация**

Видеоигры – не просто развлечение. Это целая вселенная, меняющая судьбы и объединяющая миллионы. От своих начал в университетских лабораториях до статусной индустрии с колоссальными бюджетами, игры завоевали сердца людей по всему миру. Приготовьтесь заглянуть за кулисы удивительной отрасли, где художники, программисты, экономисты и представители множества других отраслей объединяют свои силы, создавая уникальные проекты, которые затем становятся неотъемлемой частью повседневности для каждого. Вы прочтете удивительные истории разработчиков

и людей, чья жизнь изменилась благодаря играм. Исследуйте то, как всего одна сфера расширяет границы, влияет на культуру и общество, а также становится инструментом социальных изменений.

Михаил Пименов – разработчик видеоигр, директор по развитию направления игровой индустрии Университета «Синергия», автор книг «Наша игра. История. Бизнес. Возможности» и «Игра и мир».

В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

# Содержание

Игра и жизнь	6
Глава 1	11
Конец ознакомительного фрагмента.	14

**Михаил Андреевич**

**Пименов**

**Игра и жизнь. Как**

**виртуальные развлечения**

**меняют нашу реальность**

© Пименов М.А., 2025

© ООО «Издательство АСТ», 2025

# Игра и жизнь

Игры успели стать частью нашей жизни с давних времен – и как способ развлечься и весело провести время, и в качестве того, что сейчас назвали бы «тимбилдингом» – с целью сплотить группу людей вокруг одного занятия.

Формат видеоигр стал логичным продолжением эволюции, перенеся уже знакомые правила на экраны, добавив элемент интерактивного взаимодействия с виртуальной средой и расширив наборы заданных правил до бесконечности: ограничителями остались лишь фантазия авторов и ресурсы вычислительных систем.

Отношение к видеоиграм менялось на протяжении всего времени их существования: если поначалу они были невинными шалостями студентов технологических университетов и небольшого количества энтузиастов, которые занимались разработкой в гаражах в свободное время, то сейчас это уже индустрия с многомиллиардными бюджетами, успевшая обогнать музыкальную и киноиндустрию вместе взятые, вызвать множество споров в обществе о пользе и возможном вреде видеоигр, а также стать частью современной культуры, которой увлечена почти половина населения земли.

Игровая индустрия, которую мы знаем сегодня, смогла объединить множество специалистов из смежных сфер, оказавшись на стыке креативной и технологической индустрии.

Художники, аниматоры и сценаристы работают бок о бок с программистами, экономистами, аналитиками и гейм-дизайнерами, создавая продукт, который в итоге окажется на физических и цифровых прилавках магазинов.

Порог входа стал сейчас настолько низким, что возможность разрабатывать игры доступна для любого желающего: вопреки популярному заблуждению, для создания игровых проектов уже не обязательно быть программистом и уметь писать код. Буквально за несколько десятилетий инструментарий разработки успел шагнуть так далеко, что стал доступным для широких масс, а визуальный скриптинг<sup>1</sup> позволяет строить игровые механики при помощи логики, выстраивая цепочку из блоков, в которой будет заложена последовательность действий.

По всему миру регулярно проходят открытые игровые джемы, где можно найти команду (или собрать собственную) и попробовать свои силы в компании таких же энтузиастов, вступить в профильные сообщества или побывать на одной из многочисленных конференций, которые проходят в разных уголках земного шара. Еще в середине 2000-х никто и помыслить не мог, что однажды на базе вузов будет существовать профильное образование, которое сейчас предлагает систематизацию накопленных знаний и подготовку кад-

---

<sup>1</sup> *Скриптинг* – процесс написания скриптов (отдельных, как правило небольших частей кода, исполняемых в программе не все время, а при наступлении определенных условий). – *Прим. ред.*

ров под актуальные задачи видеоигровой отрасли. В школьные годы многие из тех, кто сегодня занимается разработкой игр, могли услышать, что это несерьезное занятие и пустая трата времени, которая ничего не даст, – сфера, в которой невозможно построить профессиональную карьеру, предлагающая лишь смутные перспективы и неочевидные точки роста. Сейчас же о перспективах этой сферы говорит на главном телеканале страны президент Российской Федерации, правительства разных стран оказывают поддержку, формируются организации и ассоциации, готовые поддерживать ее участников, студии и их дальнейшее развитие, привлекаются огромные вложения профильных и непрофильных инвесторов, а между издателями идет нешуточная борьба за выпуск перспективных проектов.

Игры давно уже вышли за пределы представления интерактивных развлечений: в игровой индустрии есть множество проектов, продакшном которых занимаются огромные холдинги, вкладывая в это многомиллионные бюджеты. Есть церемонии с разными премиями и профильные СМИ, которые выпускают обзоры и интервью с разработчиками. Есть профсоюзы, которые отстаивают права сотрудников, есть инфлюэнсеры, которые работают исключительно на геймерскую аудиторию, сколачивая на этом направлении целые состояния. Даже за пределами геймерского сообщества игры стали не просто интерактивным развлечением, способным разнообразить повседневный досуг, но и каналом мас-

совой коммуникации – постепенно это начали понимать и государства, заинтересованные в том, чтобы формат нового времени способствовал сохранению культурно-исторических ценностей и продвигал риторику, помогающую формировать общественное мнение относительно различных событий прошлого, настоящего и будущего. В разных странах индустрии оказывается разная поддержка: налоговые льготы, государственные гранты, проводятся федеральные конкурсы по разработке, отмечаются успехи национальных киберспортивных команд на мировой арене.

Во многих государствах киберспорт смог добиться официального признания, а профессиональные игроки успели стать настоящими суперзвездами. Этот факт порождает обсуждения и даже споры о том, сможет ли киберспорт заменить большой спорт или это явление нового времени является скорее закономерной эволюцией спорта, добавляя в него интерактивный формат и развивая уже существующие идеи. А что, если ни одно из этих предположений не является верным и совсем новый формат фиджитал<sup>2</sup>-спорта ознаменует что-то вроде стыка спорта и киберспорта, каким в свое время игровая индустрия стала для креативных и технических специальностей?

Эта книга призвана показать иной ракурс восприятия видеоигр, который простирается далеко за пределы формата

---

<sup>2</sup> *Фиджитал* (англ. Phygital) – слияние слов physical (англ.) и digital (англ.): нечто, находящееся на стыке физического и цифрового. – Прим. ред.

интерактивных развлечений. В ней собраны комментарии разработчиков и истории людей, чья жизнь была бы совсем иной, если бы в ней не было видеоигр. Мы вместе проследим путь, который успела преодолеть индустрия, рассмотрим, как интерактивные механики применяются в других сферах и как это может отразиться на ближайшем будущем. Узнаем, какие научные исследования проводились на эту тему, как в разное время менялось отношение к играм в публичной сфере, как игры помогают сохранять историю, как они влияют на культуру, несут социально значимые элементы и отражают существующую реальность, а также как и кем они создаются. Самое главное – всё это поможет понять, какое влияние игры успели оказать на наше нынешнее общество, и даст нам ответ на вопрос о том, почему они стали его неотъемлемой частью.

# Глава 1

## Индустриализация игростроя

*Компьютерные технологии позволяют людям выражать свои творческие способности и открывать решения, а код является универсальным языком вычислений. Все молодые люди, включая девушек, заслуживают свободного владения языком будущего.*

*Гейб Ньюэлл*

Говоря «игровая индустрия», мы подразумеваем под этим понятием фундаментальный комплекс с рабочими местами, в который вовлечены профильные и непрофильные специалисты, уплату налогов, насыщение потребительского спроса продукцией и систему, которая обеспечивает этот спрос на всех этапах – начиная с разработки и заканчивая итоговой реализацией продукта на прилавках магазинов или цифровых копий на различных цифровых платформах. Сейчас оборот рынка исчисляется миллиардами, данные по нему регулярно публикуются аналитическими компаниями, рейтинги составляются профильной прессой, а лучшие проекты, студии и специалисты получают такие премии, как The Game Awards, Golden Joystick Awards и другие, включая уже и непрофильные вроде BAFTA.

Игровая индустрия сравнительно молода в сравнении

с остальными индустриями развлечений, с которыми ее нередко сравнивают, хотя счет идет уже на десятки лет – начиная от написания игрового кода на салфетках, программирования на компьютерах размером с этаж целого университета и аркадных игровых автоматов и заканчивая платформами последнего поколения и продвинутыми движками с поддержкой трассировки лучей, процедурной генерацией и готовым комплексом необходимых инструментов разработки. Так какой же именно момент можно считать переходным на пути от гаражной разработки нескольких увлеченных программистов до индустрии, которая генерирует контент для нескольких миллиардов людей по всему миру?

Чтобы разобраться в этом вопросе, придется окунуться в истоки и понять, с чего все начиналось. Главной вехой, которая положила начало появлению видеоигр, можно считать 1947 год – тогда произошло сразу два знаковых события. Во-первых, Томас Голдсмит и Эстл Рэй Манн зарегистрировали патент на развлекательное устройство с электронно-лучевой трубкой и кнопками, а во-вторых, Алан Тьюринг написал алгоритм для игры в шахматы, хотя и был вынужден отвечать на каждый собственный ход, просчитывая алгоритм работы программы самостоятельно. Четыре года спустя игры стали появляться в разных университетах США и распространялись в них на протяжении следующих десяти лет, но особенно популярной стала *Spacewar!*, созданная Стивом Расселом, студентом Массачусетского технологического ин-

ститута (Massachusetts Institute of Technology, MIT). Дуэль между космическими кораблями на экране осциллографа смогла пробудить массовый интерес к видеоиграм, тем более что *Spacewar!* раздавали бесплатно всем желающим, а компания DEC использовала ее для демонстрации возможностей своего компьютера PDP-1. Спустя еще 10 лет основатель *Atari* Нолан Бушнелл вместе с Тедом Дабни выпустили свою версию для аркадных игровых автоматов под названием *Computer Space*.

1972 год ознаменовал начало новой эры в мире видеоигр: начали появляться первые игровые приставки, которые смогли перенести интерактивные развлечения уже на экраны телевизоров в жилых домах. Одной из первых стала *Magnavox Odyssey*

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.