

Старкова Г.В.

викладач кафедри телебачення,
Харківська державна академія культури

ВІРТУАЛЬНІ РОЗВАГИ ЯК ПРЕДМЕТ ІСТОРИКО- КУЛЬТУРНИХ РЕФЛЕКСІЙ. В ПОШУКАХ ВІДПРАВНОЇ ТОЧКИ

Анотація. У статті розглядаються різні підходи до вивчення історії віртуальних розваг і визначається роль апаратних систем.

Ключові слова: віртуальні розваги, комп'ютерна гра, платформа, високі технології, історія, феномен культури.

Аннотация. Старкова А.В. *Виртуальные развлечения как предмет историко-культурных рефлексий. В поисках точки отсчета.* В статье рассматриваются разные подходы к изучению истории виртуальных развлечений и определяется роль аппаратных систем.

Ключевые слова: виртуальные развлечения, компьютерная игра, платформа, высокие технологии, история, феномен культуры.

Abstract. G. Starkova. *Virtual entertainment as a subject of historical and cultural reflections. Finding a reference point.* The article examines different approaches to the study of the history of virtual entertainment, and defines the role of hardware systems.

Keywords: virtual entertainment, computer game, platform, technology, history, phenomenon of culture.

Постановка проблеми. Комп'ютерні ігри — збірна назва для майже всіх віртуальних розваг ігрового характеру [5] — нині є популярним об'єктом досліджень. Науковці відносять їх до мистецьких форм, жанрів художньої культури або навіть називають новим мистецтвом. Історики розкривають проблеми інтерпретації історичної інформації у відеоіграх [6], психологи вбачають у віртуальних розвагах ще один «побутовий засіб для саморегуляції душі» [1] тощо. Переважна більшість теоретичних розвідок так чи інакше торкається історії інтерактивних віртуальних розваг, пропонує певну відправну точку або кілька. Водночас, не всі дослідники аргументують свій вибір, а наведені дані відрізняються, іноді суттєво.

Різноманітність поглядів та теорій довкола віртуальних розваг пов'язані, в цілому, з багатоплановістю самого феномену. Віртуальні ігри продовжують бурхливий розвиток, тому вкрай важливо означити витoki та звести воедино різні погляди на цю проблему. Лише маючи достовірну інформацію та чіткий теоретичний апарат, користувачі та дослідники можуть адекватно інтерпретувати цей феномен сучасної культури та прогнозувати його перспективи.

Об'єктом дослідження є історія віртуальних розваг, **предметом** — рефлексії щодо послідовності їх появи і розвитку в часі. **Мета** статті — визначення відправних точок, ключових для становлення феномену комп'ютерних ігор, на основі аналізу історіографічних джерел. Задля її досягнення вирішуються такі **завдання**:

- дослідити підходи до вивчення історії віртуальних розваг;
- проаналізувати культурно-історичні джерела комп'ютерної гри;
- окреслити прототипи і прообрази комп'ютерних ігор;
- виявити формотворчу роль та різновиди апаратних систем.

Результати дослідження. Дослідники часто починають ретроспективу віртуальних розваг від розробки перших електронних машин або навіть від створення пристроїв для полегшення обчислення та прообразу електронної лампи Т. Едісона. Російський мистецтвознавець О. Й. Ліпков у книзі «Ящик Пандори: феномен комп'ютерних ігор у світі і в Росії» [4], наприклад, називає такі основні технічні пристрої, що передували комп'ютерам: давньогрецький абак (виник близько III ст. до н. е.), рахівниця ацтеків (900-1000 рр.), китайська суан-пан (1200 р.), логарифмічна лінійка (1620-ті рр.), «Паскаліна» (близько 1649 р.), машина Г. В. Лейбніца (1673 р.) тощо. В цьому ж ряді — автоматизований ткацький станок Ж. М. Жаккарда для візерунчатих тканин (1804 р.). Для нанесення візерунків були винайдені перфокарти, які використовувалися для програмування і на перших електронних обчислювальних машинах. Так, німецький комп'ютер «Z3», розроблений для конструювання літаків та балістичних ракет, був введений в дію у 1941 р. А через два роки американці створили більш функціональну «відповідь» — «Марк-1», створення цієї машини відбулося за підтримки компанії «IBM» [там само, с. 8], персональними комп'ютерами якої

Надійшла до редакції 12.12.2012

ми користуємося і нині. Наступний етап пов'язаний з винаходом транзисторів (1947 р.), завдяки яким були створені менш габаритні та надійніші «міні-комп'ютери». Такі обчислювальні машини займали лише шафу, а не поверх, як попередні.

На зміну транзисторам прийшли гібридні мікросхеми, згодом — монолітні інтегральні схеми та мікропроцесори, які уможливили конструювання перших персональних комп'ютерів. «Сенсацією 1974 р. стала поява комп'ютера «Altair 8800», побудованого на базі процесора «Intel 8080». Приголомшувала його ціна: 379 доларів» [4, с. 11]. Порівняно з попередниками, які коштували сотні тисяч доларів, така машина стала доступнішою для обивателів. Значимо, що мову програмування — адаптований BASIC — для «Altair 8800» розробили Б. Гейтс та П. Алєн [7, с. 4/10]. Компанія, яку вони згодом започаткували — «Microsoft», — і до понині є основним постачальником операційних систем для персональних комп'ютерів. Так, згідно зі статистичними даними, за березень 2013 р. 91,89% користувачів Інтернет у світі мають саме таку операційну систему [24]. У середині 1970-х рр. С. Возняк розробив перший персональний комп'ютер, яким зацікавився С. Джобс; разом вони започаткували цілу імперію по виробництву електронних пристроїв — «Apple» [2].

У своєму нарисі Ліпков згадує виникнення та розвиток і цифрових, і аналогових «ігрових платформ», тобто певної апаратної системи, пристосованої для відтворення ігрової програми [26]. Утім це лише один шлях.

Початок віртуальних розваг іноді прив'язують до заснування фірм, що згодом вироблятимуть ігрові пристрої [18]. Так, у 1889 р. в Японії була створена перша компанія, пов'язана і сьогодні з ігровою індустрією [19, с. XI]. «Nintendo» — така її нинішня назва — починала з друку ігрових карт, з 1970-х рр. виробляла спеціальні автомати й ігри для них. Згідно з офіційними даними, у 1980 р. розробники «Nintendo» створили перший портативний ігровий пристрій «GAME & WATCH», а у 1983 р. — першу домашню відеоігрову консоль «Famicom» [21].

Іноді історію відеоігор пов'язують з виникненням настільних ігор [10, с. 45]: «Сенет» (2686-2613 рр. до н. е.) — давньоєгипетський прототип шах, а заглядаючи далі — і численних комп'ютерних ігор-стратегій. Подеколи початком вважають появу ігор зі спеціальним друкованим ігровим полем [14]: у 1759 р. вийшла друком «Подорож Європою», розроблена Дж. Джефферісом. Це перша подібна гра, авторство якої задокументовано.

Найпростіші віртуальні ігри були розроблені ще в середині минулого століття. Так, у 1948 р. фізики Т. Голдсміт та І. Р. Менн запатентували «Електронно-променеву трубку для розваг» («Cathode-Ray Tube Amusement Device») [11]. Ідея «симулятора ракети», що вимагав накладення паперових цілей на екран для втілення ігрових дій, виникла ще на початку 1940-х рр. Це перша відома запатентована електронна гра, проте, велика ціна запропонованого ігрового пристрою не дозволила розпочати його масове виробництво [12].

Видатний американський математик К. Е. Шеннон написав статтю про шахову програмування в 1949 р. Програму, що симулює гру в шахи на згаданому вище ЕОМ «Марк-1», у 1951 р. частково — повністю не дозволяли можливості комп'ютера — втілив у життя британський науковець Д. Принц [23]. У цьому ж році він створив аналоговий комп'ютер «Nimrod», на якому грали в давньокитайську логічну гру «Нім». «Розвага» була спеціально розроблена, щоб показати потужність нової обчислювальної машини [17], адже людина змагалася із «штучним розумом». «Nimrod» вважають першим комп'ютером, створеним для гри. Повністю ж утілити «симулятор гри в шахи» зміг британський учений О. Бернштейн у 1958 р. [23].

У 1952 р. в Кембриджському університеті створено електронну версію хрестиків-нуликів. «ОХО» — найдавніша гра з графічним інтерфейсом [22]. За визначенням, графічний інтерфейс користувача (ГІК) — комп'ютерна програма, яка дозволяє працювати з комп'ютером за допомогою простих символів. ГІК замінив «текстові» операційні системи. Замість складних комбінацій букв і цифр з'явилися піктограми, якими користувач маніпулює за допомогою «мишки». Графічний інтерфейс — завдяки наявності меню — уможливив перенесення файлів і відкриття програм простими рухами пальців руки [3]. Програму «ОХО» розробив як ілюстрацію до кандидатської дисертації А. С. Дуглас для аналогового комп'ютера EDSAC. Тут також людина грала проти машини.

Відомий американський фізик-ядерник В. Хігінботам у 1958 р. написав гру «Теніс для двох» («Tennis for Two») для ним же розробленого аналогового комп'ютера [8]. Це перша багатокористувацька гра — в неї одночасно грали дві людини. Електронний варіант великого тенісу передбачав класичні правила та закони фізики — гравітацію, вітер тощо. Гру створили для демонстрації на експозиції відділу приладобудування Брукхейвенської як ілюстрація, що наука може бути цікавою. «Теніс» викликав неабиякий ажіотаж. Однак автор не вважав її чимось важливим, тому машину через кілька років було розібрано.

Важливою ланкою більшість дослідників називають «Космічну війну» («Spacewar»), розроблену у 1962 р. студентом Массачусетського технологічного інституту С. Расселом для міні-комп'ютера «PDP-1». Два гравці «керували» двома космічними кораблями, що мали поцілити один в одного та не врізатися в «зустрічну» зірку. Це перша популярна комп'ютерна гра, звісно, зважаючи на кількість і доступність указаної ЕОМ. Однак навіть перші персональні комп'ютери — через десятиріччя — оснащували адаптованою версією «Spacewar» [19, с. 18].

У Америці, де феномен відеоігор досліджують із середини 1980-х рр. [20, с. 3], поширені так звані аркади — невеликі павільйони з кількома ігровими автоматами (на відміну від азартних, грають на них, хоча й за гроші, лише для розваги). Перші «аркадні» ігрові автомати розроблені на межі XIX та XX ст. [15, с. 34]. Прототипом одного з видів подібних пристроїв вважають «Багатель» (фр. «bagatelle» — «дрібничка»), створений у XVII ст. для королівського двору [там само, с.

480]. Відтоді ігрові автомати пройшли складний шлях удосконалення, аж поки 1971 р. у Стенфордському університеті не встановили перший аркадний автомат з телевізійним екраном «Галактичні ігри» («Galaxy Game») [25], що пропонував варіант «Spacewar». З того часу розпочалася історія власне відеоігор у «сфері аркад».

Без телевізора не існувало б «консольних» ігор. Англійською «video game console» — спеціальний електронний ігровий пристрій, що підключався до домашнього телевізора. У 1968 р. американський інженер Р. Баєр запатентував першу у світі ігрову приставку, яку назвав «Коричневою коробкою» («Brown Box») [9], на ній можна було грати в кілька ігор, зокрема пінг-понг та футбол. У продажу версія цієї консолі — «Одіссея» від фірми «Magnavox» («Magnavox Odyssey») — з'явилася в травні 1972 р. Вона мала два джойстики-маніпулятори, світлову рушницю та десять «вбудованих» ігор.

Висновки і перспективи подальшого дослідження. Більшість дослідників погоджуються, що поява та поширення електронних розваг тісно пов'язані з розвитком високих технологій [наприклад, 6, 16, 20, 28]. Нагадаймо, що нині термін «комп'ютерні ігри» поєднав у собі майже всі види віртуальних розваг ігрового характеру: власне такі (в значенні: ті, в які можна грати на персональному комп'ютері) в усій їх жанровій різноманітності, відеоігри — ігри з відеорядом (на відміну від текстових комп'ютерних ігор) або призначені для ігор на ігровій приставці/автоматі [5]. Відсутність певної платформи — персональний комп'ютер, ігрова приставка або автомат — унеможливило сам феномен віртуальних розваг, тому логічно починати вивчати їх історію саме з моменту розробки відповідних апаратних систем.

Пошук відповідних точок історії кожної згаданої платформи може бути предметом окремих досліджень. Окрім того перспективною є наукова розвідка мережних ігор, адже Інтернет нині об'єднує користувачів будь-яких апаратних систем.

Література:

1. Бурлаков И. В. Психология компьютерных игр [Электронный ресурс] / И. В. Бурлаков. — Режим доступа: <http://inetpsy.ru/2011/02/burlakov-i-v-psixologiya-komputernyx-igr/>. — Загл. с экрана.
2. Возняк С. Прямая речь : доклад / Стив Возняк ; записала С. Шипкова [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.e-xecutive.ru/career/history/351718/>. — Загл. с экрана.
3. Графический интерфейс пользователя [Электронный ресурс] // Научно-технический словарь. — Режим доступа: <http://nts.sci-lib.com/article0001257.html>. — Загл. с экрана.
4. Липков А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков. — М. : ЛКИ, 2008. — 192 с.
5. Старкова Г. В. Про розуміння терміна «гра» в словосполученні «комп'ютерна гра» / Г. В. Старкова // Культура України : зб. наук. пр. / Харк. держ. акад. культури. — Х., 2009. — Вип. 27. — С. 109—115.
6. Яблоков К. В. Компьютерные исторические игры 1990—2000-х гг.: проблемы интерпретации исторической информации : автореф. дис. ... канд. ист. наук : спец.

- 07.00.09 «Историография, источниковедение и методы ист. исслед.» / К. В. Яблоков. — М., 2005. — 23 с.
7. Allan R. A. A History of the Personal Computer : The People and the Technology / R. A. Allan. — Ontario : Allan Publishing. — 528 p.
8. Anderson J. Who Really Invented the Video Game? [Электронный ресурс] / J. Anderson. — Режим доступа: <http://nts.sci-lib.com/article0001257.html>. — Назва з екрана.
9. Baer R. TV Game Chronology [Электронный ресурс] / R. Baer. — Режим доступа: http://invention.smithsonian.org/downloads/fa_baer_videogame_devt.pdf. — Назва з екрана.
10. Castronova E. Synthetic Worlds : The Business and Culture of Online Games / E. Castronova. — Chicago : The University of Chicago Press, 2006. — 344 p.
11. Cathode-Ray Tube Amusement Device : пат. 2455922 USA [Электронный ресурс] / T. T. Goldsmith Jr., E. R. Mann. — № 2455922 ; опубл. 01.25.1947. — Режим доступа: <http://www.pong-story.com/2455992.pdf>. — Назва з екрана.
12. Cohen D. S. Cathode-Ray Tube Amusement Device — The First Electronic Game [Электронный ресурс] / D. S. Cohen. — Режим доступа: <http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm>. — Назва з екрана.
13. Colley S. Stories from the Maze War 30 Year Retrospective [Электронный ресурс] / S. Colley. — Режим доступа: <http://www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/stories/colley.html>. — Назва з екрана.
14. Farr D. Arcades / D. Farr // Encyclopedia of Play in Today's Society. — Los Angeles : SAGE, 2009. — Vol. 1. — P. 34—36., с. 34.
15. Gere C. Digital Culture / C. Gere. — London : Reaktion Books, 2008. — 249 p.
16. Gettler J. The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two' [Электронный ресурс] / J. Gettler. — Режим доступа: <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>. — Назва з екрана.
17. Herman L. The History of Video Games [Электронный ресурс] / L. Herman, J. Horwitz, S. Kent, S. Miller. — Режим доступа: <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>. — Назва з екрана.
18. Kent S. L. The Ultimate History of Video Games : From Pong to Pokemon — The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World / S. L. Kent. — New York : Three Rivers Press, 2001. — 610 p.
19. Mortensen T. E. Perceiving Play : The Art and Study of Computer Games / T. E. Mortensen. — New York : Peter Lang Publishing, 2009. — 174 p.
20. Nintendo History [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/service/nintendo_history_9911.html#. — Назва з екрана.
21. Noughts And Crosses — The Oldest Graphical Computer Game [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.pong-story.com/1952.htm>. — Назва з екрана.
22. Opening Moves: Origins of Computer Chess [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.computerhistory.org/chess/main.php?sec=thm-42b86c2029762&sel=thm-42b86c2029762>. — Назва з екрана.
23. Operating System Market Share [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://marketshare.hitslink.com/operating-system-market-share.aspx?qprid=8&qpcustomid=0>. — Назва з екрана.
24. Pitts B. The Galaxy Game [Электронный ресурс] / B. Pitts. — Режим доступа: <http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>. — Назва з екрана.
25. Platform [Электронный ресурс] // Oxford Dictionaries Online. — Режим доступа: http://oxforddictionaries.com/definition/platform#m_en_gb_0638990. — Назва з екрана.
26. Understanding Digital Games / ed. by J. Rutter, J. Bryce. — London : SAGE, 2006. — 272 p.