

Досвід іншого: «Hellblade» і «This War of Mine»

ГАЛИНА КАЧУР

19 ЛЮТОГО 2020

Дослідники зацікавилися сутністю та значенням гри десь у середині XIX сторіччя. Підходили до неї по-різному: то з нищівним знеціненням, то з визнанням фундаментального значення для людського досвіду. Наразі більшість авторів (серед яких – Стюарт Браун і Келлі Макґоніґал) наголошує на важливості гри й закликає дорослих не нехтувати нею. П'ятихвилинні сніжки чи триврядка на телефоні, складна комп'ютерна гра на 200 годин чи рольова гра, що відбувається на полігоні за містом і вимагає на кілька днів стати ельфом або черницею, – усі ці досвіди можуть бути цінними. А поруч із тим, що ми сприймаємо як розваги, розвиваються ще й бізнесові та навчальні ігри, покликані збільшувати прибутки, налагоджувати взаємодію в команді, цілеспрямовано засвоювати певні вміння.

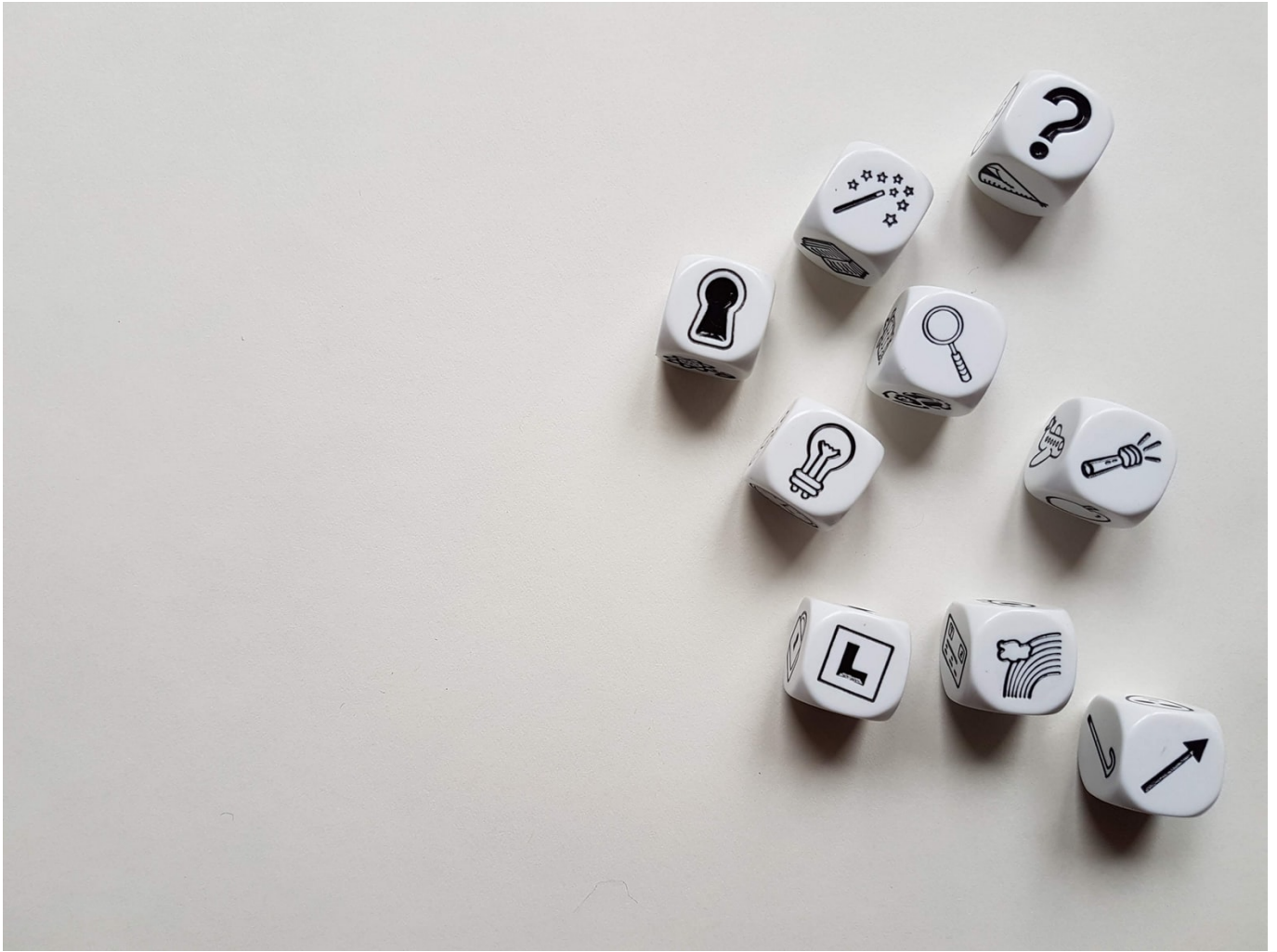


Фото: Ugo Mendes Donelli

Факти підтверджують те, у чому переконують учені: гра – це не щось «лише для дітей». Дослідження американської асоціації ESA показало, що 2019 року серед геймерів було не менше людей середнього віку, ніж молоді, а жінок – майже стільки само, як і чоловіків. Вартість комп'ютера чи приставки, що потягне сучасну гру; дизайн сучасних настільних ігор, їхня тематика і, знову-таки, ціна; кошт ігрового спорядження для костюмованої рольової гри (навіть без виїзду на полігон) – усе це дає зрозуміти, що йдеться не про такі вже й дитячі розваги.

Попри всі дослідження та статистичні дані, сказати «ввечері ми граємо в відеоігри» – не те саме, що «після роботи я йду в театр». Та майже все, що тепер вважають достойним відпочинком для дорослих людей, було колись суперечливою, а то й маргіальною розвагою – як театр за часів Шекспіра чи кінематограф на початку ХХ століття. Справді хороші ігри вже давно скидаються на «Ім'я троянди» Умберто Еко: ви можете просто йти за сюжетом, виконувати квести і так далі, а можете знімати шар за шаром додаткових змістів, іронії, алюзій

на культурні чи соціальні феномени. Скажімо, комп'ютерна гра «GTA» на поверхні пропонує пригодницький сюжет із кримінальним відтінком, а якщо замислитися – гостру соціальну сатиру. Настільна гра штибу «Містеріуму» може стати й веселою розвагою на відгадування прихованого змісту, і моторошною вікторіанською історією, де мета ваших дій – аж упокоєння стражденної душі. Від кута зору залежить, який емоційний та інтелектуальний досвід ви отримуєте.

Ігри, автори яких від початку прагнуть передати гравцю важливий досвід, теж є. Їх складно назвати розвагою; ідеться радше про якісну зміну самого призначення гри. Серед зразків такого підходу заслуговують уваги, зокрема «Hellblade: Senua's Sacrifice» від «Ninja Theory» («Гелблейд: Жертва Сенау», 2017) і «This War of Mine» від «11 bit studios S.A.» («Ця моя війна», 2014).

«Гелблейд» розповідає про Сенау, піктську дівчину, що сходить у Гельгейм по душу коханого. Більшість сюжетного часу вона перебуває у стані психозу; ще на екрані завантаження гравця попереджають про занурення в досвід психічної хвороби й радять бути уважним до свого стану під час гри. У рекламній кампанії розробники наголошували, що роблять «Гелблейд» саме з наміром передати цей досвід. Вони підійшли до свого задуму максимально серйозно: залучили до роботи над грою кембриджського професора психіатрії Пола Флетчера та благодійну асоціацію «Wellcome Trust», що фінансує медичні дослідження, й активно спиралися на досвід, яким ділилися хворі, корегуючи гру відповідно до їхніх порад. Завдяки цьому гравець має змогу зазирнути в досвід ментально хворої людини: чуттєвий, бо гра добре передає низку симптомів хвороби, та соціальний, бо, занурюючись в історію Сенау, ми дізнаємося про біль і розпач, до яких призвело ставлення рідних і сусідів. Героїня не просто вразлива – вона страждає, але бореться за кожен міліметр своєї особистості з темрявою, яка поступово поглинає її, із хворобою. Це виснажливий і важкий шлях, який можна розділити з нею.

Автори «Цієї моєї війни» спиралися в розробці сюжету на історичну подію: облогу Сараєва, яку в дитинстві пережив один із них, Емір Церімович. Гравець керує групою людей, що намагаються вижити, по змозі зберігаючи людяність. Обкрадаючи сусіда, убиваючи або відмовляючи допомогти нужденним, персонажі засмучуються, занепадають духом (отримують показник депресії) і врешті можуть накласти на себе руки чи покинути гру в інший спосіб, що неодмінно прикро вплине на тих, хто лишається. Крім того, вони хворіють від холоду, голодують, зазнають поранень – і мусять розв'язувати ще безліч проблем щодня. Це монотонна, моторошно безнадійна рутинна, яка повсякчас може завершитися чиєюсь загибеллю.

Від 2017 року вийшли три доповнення до гри. Це окремі історії, перша з яких пропонує гравцеві роль батька присмертної дівчинки. У місті, де немає мови про те, щоб викликати швидку чи купити антибіотиків, а кожен вихід із дому – ризик потрапити під кулі. Наче цього мало, знайдеться достатньо людей, що не гребують викраденням дитини, аби, вдаючи її батьків, скористатися гуманітарним коридором.

Друга історія – про сімейну пару: радіоведучого, що через каліцтво не може вийти з дому й буквально живе передачами, які випускає в ефір, і його дружину. Крім намагання пережити ще один день, їй доводиться шукати новини, що допомогли б мешканцям міста (від прогнозу погоди до повідомлень про дислокацію снайперів) і робити складні моральні вибори. Наражатися на невдоволення військових і розповідати в ефірі про їхні злочини, намагаючись докричатися до світової спільноти, чи промовчати? Чи надавати інформацію повстанцям? Що є меншим злом, що матиме наслідком менше жертв: мовчання, недомовки чи холодна правда? І як жити далі, коли ти вже знаєш, до чого призвів твій вибір?

Третя історія розповідає про людей, що намагаються врятувати культурний спадок свого народу від військових, яким наказано його знищувати. Тут гравець муситиме відповісти на нове запитання: що важливіше – культурна спадщина, чи життя сусіда, дитини, своє?

У кожному з сюжетів гра пропонує складну ситуацію виживання, до якого персонажі абсолютно не пристосовані. До якого ніхто з нас не пристосований, і в усіх однаково мало шансів: і вижити, і зберегти цілісними уявлення про те, хто ми. Це травматичні історії, у яких часто не просто немає хорошого вибору, а й «менш поганий» теж бракує, та принаймні можна врятувати життя.

2017 року побачила світ настільна версія «Цієї моєї війни». Це адаптація відеогри (і доповнення в ній теж є), проте було б несправедливо заперечувати унікальність досвіду, який вона пропонує. Крім звичайних компонентів, тут є книга історій із біографіями персонажів, описами ситуацій, у які потрапляє гравець, і розповідями про події, які ви спостерігаєте і з якими нічого не можете вдіяти. Відчай і зневіра, як і співчуття до персонажів, у настільній грі концентрованіші, ніж у відеоверсії, але вона й розрахована на менш тривале занурення. Тут труднощі виживання в зоні бойових дій, коли ви, скажімо, граєте за сорокарічну вчительку, ще очевидніші. Якщо їй іще й не байдужа доля людей навколо, становище ускладнюється. Якщо вона застудиться чи отримає поранення, шансів на виживання стає вкрай обмаль. Десь на другу годину гри персонажі – чи така-от учителька, чи юрист, чи дезертир – стають близькими, наче давні знайомі. Їхні страждання, моральні та фізичні, викликають неабияку фрустрацію. «Ця моя війна» дуже настійливо запрошує до емпатії.

Такі ігри точно не допоможуть відпочити чи розважитися, не забезпечать приємного й безтурботного вечора. Проте вони дають змогу отримати складний досвід, розширити межі свого співчуття й розуміння – чи й замислитися про свої моральні цінності.

ГАЛИНА КАЧУР

19 ЛЮТОГО 2020