

RU

Видеоигра в жанре «роглайк» как произведение генеративного искусства

Лещинский Д. К.

Аннотация. Цель исследования – дополнить существующую теорию генеративного искусства, впервые определив в ней статус такого явления, как видеоигровой жанр «роглайк», и установить, имеет ли смысл рассматривать относящиеся к нему видеоигры как произведения генеративного искусства. Подобный подход к анализу видеоигр применяется впервые, что и составляет научную новизну данного исследования. В статье анализируются различные примеры построения игрового процесса вокруг взаимодействия с автономными генеративными системами, характерными для данного жанра. Автор указывает на предпосылки к его формированию и приводит параллели между знаковыми для жанра видеоиграми и «традиционными» произведениями генеративного искусства. В результате исследования автор заключает, что видеоигры в жанре «роглайк» вполне могут быть отнесены к сфере генеративного искусства, хотя и с определенными оговорками.

EN

A video game in the "roguelike" genre as a work of generative art

D. K. Leshchinskii

Abstract. The purpose of the study is to complement the existing theory of generative art, for the first time defining the status of such a phenomenon as the video game genre "roguelike" in it, and to establish whether it makes sense to consider video games related to it as works of generative art. This approach to the analysis of video games is used for the first time, which is the scientific novelty of this study. The article analyzes various examples of building a gameplay around interaction with autonomous generative systems typical of this genre. The author points out the prerequisites for its formation and draws parallels between iconic video games for the genre and "traditional" works of generative art. As a result of the research, the author concludes that video games in the "roguelike" genre may well be attributed to the field of generative art, although with certain reservations.

Введение

На данный момент генеративное искусство является динамично развивающейся областью: благодаря доступности новых технологий внедряются новые художественные практики, генеративное искусство становится все более популярным и узнаваемым видом медиа. В то же время растет и количество научных публикаций, в той или иной мере затрагивающих данную сферу.

Тем не менее в области генеративного искусства существует ряд непроясненных вопросов, в частности, касающихся статуса некоторых смежных культурных феноменов, очевидно весьма близких к нему с эстетической точки зрения. В рамках данной статьи будет рассмотрен видеоигровой жанр «роглайк», разделяющий с генеративным искусством многие его знаковые особенности. Данное исследование нацелено на то, чтобы определить, стоит ли причислять видеоигры в жанре «роглайк» к генеративному искусству и в целом рассматривать их с точки зрения ононого. На данный момент ни в России, ни за рубежом не предпринималось попыток рассмотрения данного феномена в таком ключе, что создает определенный пробел в теории генеративного искусства.

В задачи данного исследования входят уточнение основных свойств жанра «роглайк» и анализ его развития в исторической перспективе.

Теоретическая база исследования. На данный момент существует как определенное количество работ, посвященных самому генеративному искусству (Nees, 1969; Galanter, 2016; Boden, Edmonds, 2009; Лукичев, 2021), так и значительно меньшее число работ, рассматривающих непосредственно жанр «роглайк» (Craddock, 2021; Brewer, 2017). Как уже было сказано выше, эти группы исследовательских работ не пересекаются. В то же время стоит отметить, что на сегодняшний день в русскоязычном научном сообществе обе тематики освещены недостаточно широко.

Методы исследования включают в себя преимущественно сравнительный анализ различных видеоигр рассматриваемого нами жанра; формальный анализ – при сравнении результатов работы различных генеративных систем, использующихся в видеоиграх и в «традиционном» генеративном искусстве; историко-культурный анализ исторического контекста возникновения и последующего развития видеоигрового жанра «роглайк».

Результаты данного исследования могут быть использованы при дальнейшем изучении генеративного искусства и сопредельных с ним сфер. Практическая значимость работы заключается в выстраивании коммуникации между генеративным искусством и гейм-дизайном, что может быть полезно различным авторам, использующим в своих работах характерные для этих сфер практики.

Обсуждение и результаты

Прежде всего стоит обратить внимание на следующее: вопрос о том, имеет ли смысл рассматривать видеоигры как особый вид искусства, до сих пор является дискуссионным в научном сообществе (Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten et al., 2017, p. 1). Мы же придерживаемся мнения, что данный подход вполне оправдан, и к видеоиграм применимы те же методы анализа, что и к другим видам искусства новых медиа.

Что же касается генеративного искусства, то на сегодняшний день общепринятой является следующая точка зрения: оно сформировалось значительно раньше появления первых видеоигр и тем более становления гейм-дизайна как дисциплины о создании интерактивных цифровых медиа. Истоки генеративного искусства прослеживаются некоторыми исследователями задолго до начала XX века (Лукичев, 2021, с. 10-21). В то же время можно сказать, что с момента появления первых компьютерных игр генеративное искусство и гейм-дизайн развиваются в сопредельных областях культуры и иногда пересекаются, обнаруживая общие черты. Прежде всего, на данный момент обе эти сферы являются очень зависимыми от технологий, а одним из основных навыков, присущих авторам, работающим в данной сфере, является программирование. Говоря о генеративном искусстве в дальнейшем, мы преимущественно будем опираться на классическое определение американского исследователя Филипа Галантера: *«К генеративному искусству относится любая творческая деятельность, в ходе которой автор использует систему, такую как набор сформулированных на естественном языке правил, компьютерная программа, механизм или другое процедурное приспособление, функционирующее с определенной степенью автономии и таким образом участвующее в создании или создающее целиком оконченное произведение искусства»* (Galanter, 2003, p. 4) (здесь и далее – перевод автора статьи. – Д. Л.).

Данное определение, сформулированное Филипом Галантером в 2003 году, позже много раз дополнялось различными уточнениями и комментариями и, по словам самого автора, может трактоваться достаточно широко (Galanter, 2016, p. 151). Однако его основные положения остаются общепринятыми до сих пор.

Следуя данному определению, можно сказать, что практически любое произведение искусства, создаваемое с применением компьютерных программ, будь то изображения, музыка или сами компьютерные программы, уже неизбежно оказывается в сфере генеративного. Тем не менее такой вывод достаточно тривиален, понимание данного факта дает не так много информации. Очевидно, что различные программы и различные видеоигры могут по-разному проявлять свои генеративные свойства.

На сегодняшний день в гейм-дизайне, как и во многих других сферах, существуют определенные практики, которые можно назвать генеративными в более узком смысле. Их можно условно разделить на две категории: это использование неких алгоритмов для генерации ассетов на этапе разработки или же создание автономных систем, непосредственно содержащихся в коде игры и влияющих на игровой процесс.

Если говорить о первом случае, то на данный момент вполне очевидно, что практически все виды ассетов могут быть созданы генеративным способом. Развитие нейронных сетей сделало искусственный интеллект важным инструментом современного гейм-дизайнера. При помощи нейросетей разработчики генерируют для своих проектов текстуры, звуковые эффекты, музыку, пишут с их помощью тексты и создают переводы на другие языки. Наконец, сам код игры также частично может быть сгенерирован при помощи искусственного интеллекта.

Тем не менее применение подхода, описанного выше, чаще всего обусловлено прагматической стороной. Набор текстур, сгенерированный при помощи нейросети, не представляет собой чего-то принципиально нового и используется разработчиками не из-за своих особенных эстетических качеств, а, в первую очередь, потому что для его создания требуется на порядок меньше ресурсов, чем для создания такого же набора текстур традиционным способом. В рамках же данной статьи нас больше интересует второй случай, в котором вся видеоигра строится вокруг генеративной системы, а игровой процесс предполагает глубокое взаимодействие пользователя с ней.

Естественно, использование подобного подхода к генеративности в видеоиграх неоднородно и зависит от определенных жанровых критериев. В данном случае нужно уточнить, что понятие жанра в сфере видеоигр значительно более условно, чем во многих других видах искусства, и не так информативно (Clarke, Lee, Clark, 2015, p. 14). В некоторой степени данное положение связано как с недостаточной научной разработанностью темы на данный момент, так и с изначальным стремлением разработчиков создавать максимально непохожие друг на друга проекты и намеренно совмещать черты различных жанров друг с другом. Тем не менее в сфере видеоигр все же существует определенная жанровая таксономия, чаще всего стремящаяся сгруппировать различные проекты по основным свойствам, привлекающим пользователя. Такие жанровые термины, как «визуальная новелла», «платформер», «карточная игра», «квест» и другие, являются устоявшимися и широко используются, несмотря на то что две игры в одном и том же жанре могут иметь кардинальные

отличия друг от друга как в плане предоставляемого игрового опыта, так и в плане аудитории. Отсюда происходит и огромное количество смешанных жанров, таких как «шутер-RPG», в которых несколько данных аспектов присутствуют одновременно.

Так или иначе, в то время как одни жанры строятся в основном вокруг нарратива, другие вокруг решения загадок, есть и определенный жанр, сконцентрированный на генеративной составляющей игрового процесса. Этот жанр имеет название “Roguelike” (реже “Rogue-like”, от англ. *Rogue* – название знаменитой видеоигры 1980 г. – и англ. *like* – подобный; обычно транскрибируется на русский как «роглайк»). Далее будет более детально рассмотрено данное понятие.

Один из основных генеративных инструментов в гейм-дизайне известен нам еще с 60-х годов XX века. Механизм *процедурной генерации* – метод создания игрового контента алгоритмически – в той или иной мере применялся в разработке компьютерных игр практически с самого начала и с тех пор развивается и усложняется (Togelius, Kastbjerg, Schedl et al., 2011, p. 1-6).

Вряд ли имеет смысл пытаться отыскать самый первый пример использования процедурной генерации в видеоигре. Однако можно проследить, как использование данного принципа становилось все более комплексным. В 1961 году в видеоигре *Spacewar!*, созданной американским ученым Стивеном Расселом, присутствовал процедурно генерируемый задний фон со звездами, не оказывавший, впрочем, никакого влияния на игровой процесс (Graetz, 1981, p. 61). Десять лет спустя уже применялась процедурная генерация игрового окружения. Например, в стратегической игре *Star Track*, созданной программистами Майком Мейфилдом и Бобом Лидомом в 1971 году по одноименному телесериалу 1966 года, была реализована процедурная генерация игрового поля (Gaillorgeto, 2021).

Тем не менее одной из первых игр, сделавших процедурную генерацию своей основной механикой и, без сомнения, оказавших значительное влияние на развитие индустрии, стала *Rogue: Exploring the Dungeons of Doom*, проект четверых американских программистов Майкла Тоя (Michael Toy), Глена Вичмана (Glenn Wichman), Кена Арнольда (Ken Arnold) и Джона Лейна (Jon Lane), работавших над ней начиная с 1980 года. В *Rogue* игрок управляет персонажем, исследующим огромное многоуровневое подземелье, полностью генерируемое алгоритмически. Если персонаж игрока погибает на своем пути, игра целиком начинается заново, при этом заново запускается и алгоритм генерации подземелья, создающий с нуля абсолютно новый мир, делая каждую попытку прохождения уникальной.

Вот что говорит один из разработчиков Глен Вичман по поводу главной задумки своего проекта и мотивации для работы над ним: «Большая часть существовавших на то время приключенческих игр представляли собой заранее заготовленные приключения – они были абсолютно одинаковыми, сколько бы ты ни играл, а разработчики должны были ставить все задачи перед игроком вручную и, таким образом, сами всегда знали, как пройти игру. Мы решили, что в *Rogue* программа сама должна “строить подземелье”, создавая каждый раз новое приключение, и могла удивить даже своих создателей» (Wichman G. R. A brief history of *Rogue*. 1997. http://www.digital-eel.com/deep/A_Brief_History_of_Rogue.htm).

Действительно, для 1980 года подобный игровой опыт являлся совершенно новаторским, в то время как сюжет большинства игр был линейным или же предполагающим несколько заранее прописанных концовок.

Тем не менее если рассматривать решения, примененные разработчиками *Rogue* по отдельности, то становится ясно, что многие из этих решений на тот момент уже были известны и применялись в других проектах. Однако только в *Rogue* они были реализованы именно в том необходимом соотношении, которое требовалось для успеха. В качестве примера игры с похожей по масштабу процедурной генерацией часто приводится (Craddock, 2021, p. 1-9) *Beneath The Apple Manor* (сокращенно *BAM*), созданная американским программистом Доном Уортом. Эта игра опередила *Rogue* на два года, выйдя в 1978 г. и обладая тем же набором основных механик, что и *Rogue*. Несмотря на это, *BAM* остался практически неизвестен широкому кругу пользователей. Ничего не знали о нем и авторы *Rogue*: в конце восьмидесятых коммуникация между разработчиками в принципе была затруднена ввиду недоступности только зарождавшейся сети Интернет (Brewer, 2017, p. 971). Многие похожие проекты могли разрабатываться параллельно и независимо.

Также, к примеру, помещение игрока в некое подземелье или пещеру является очень устойчивым штампом в игровой индустрии начиная уже с 70-х годов. Как и в *Rogue*, все тот же сеттинг присутствует и в *BAM*, а в целом традицию «путешествий по подземельям» можно проследить как минимум до знаменитой американской настольной игры *Dungeons and Dragons* (пер. с англ. «Подземелья и драконы») 1974 года за авторством разработчика Гэри Гиракса и Дейва Анерсона, впоследствии оказавшей огромное влияние на игровую индустрию.

Частое использование описанного выше штампа породило отдельный термин *Dungeon crawler* (от англ. *dungeon* – подземелье – и *to crawl* – ползать), характеризующий жанр настольной или компьютерной игры, обладающей соответствующим набором тропов. Обычно сеттинг подобных игр также вдохновлен различными средневековыми мотивами, работами Дж. Толкиена и других авторов фэнтези. На момент выхода *Rogue* уже существовало определенное количество игр в жанре *Dungeon crawler*, такие как *Moria* 1983 г. авторства американского программиста Роберта Алана Койнеке, *Temple of Apshai* 1979 г. студии *Automated Simulations*, также располагавшейся в США, и другие. Однако ни в одной из них процедурная генерация не была так сложна или не применялась вовсе. Для жанра «роглайк» одним из вполне очевидных преимуществ «подземного» сеттинга является то, что структуру подземелья, не имеющую какого-либо центра симметрии и бесконечно протяженную во все стороны, подобно корневой системе растения, достаточно удобно воспроизводить алгоритмически. Местами упорядоченные, а местами хаотичные структуры, подобные этим, можно встретить,

например, в работах одного из основоположников генеративного искусства Георга Ниса (Рисунок 1). В обоих случаях для их создания применялись схожие и достаточно простые алгоритмы. Тем не менее ключевым отличием генеративной графики от видеоигры, опирающейся на те же принципы, является то, что в первом случае зрителю предстает только результат работы алгоритма, а во втором – пользователю представляется возможность самому взаимодействовать с автономной системой.

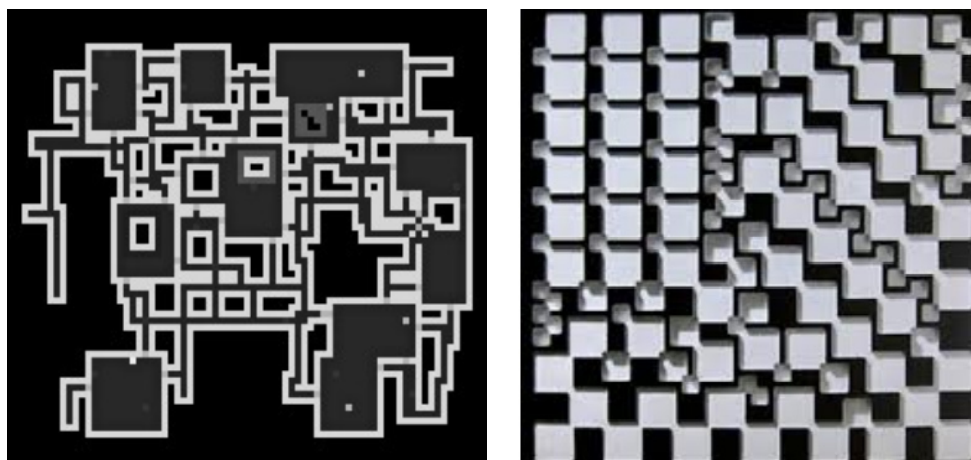


Рисунок 1. Слева – генерация уровня, типичная для роглайка. Справа – работа Г. Ниса “Plastik 1” 1965-1968 г.

На данный момент *Rogue* является одной из «классических» роглайк-игр, оказавших огромное влияние на последующее развитие гейм-дизайна и положившей начало традиции эстетизации генеративности в видеоиграх. Жанр компьютерных игр, наследующий от *Rogue* некоторый набор ее основных черт, обозначается термином «роглайк» и существует уже на протяжении более сорока лет.

Как уже было сказано выше, деление на жанры в сфере видеоигр не является строгим, тем не менее, рассматривая так называемый «классический роглайк», можно выделить несколько присущих ему свойств или тропов.

Процедурная генерация игрового окружения, оказывающая значительное влияние на игровой процесс. Это базовая характеристика и необходимое условие для того, чтобы причислить игру к данному жанру «роглайк».

Дискретность игрового пространства и времени. До середины нулевых годов большинство игр, которые можно отнести к жанру «роглайк», имели пошаговую систему перемещения по клеткам, как при перемещении фигур на шахматной доске. Подобный подход дает игроку неограниченное количество времени на раздумье перед каждым новым ходом, но при этом требует от него значительной концентрации и стратегического мышления.

Перманентная смерть персонажа. В отличие от большинства видеоигр, где игроку дается возможность пройти некий сегмент игры заново, загрузив более раннее сохранение, в роглайке при смерти игрового персонажа игра целиком начинается с нуля, что очень сильно повышает цену ошибки на каждом ходу. В совокупности с предыдущим пунктом данная особенность побуждает игрока действовать максимально осмотрительно, и сравнение с шахматной партией в данном случае наиболее уместно.

ASCII графика. Графические возможности ранних компьютеров были невысоки и в основном подходили только для отображения текста. Именно поэтому псевдографика, создаваемая на экране из символов в кодировке ASCII, является крайне распространенной в период 70-х – 90-х годов. Также данный метод особенно хорошо подходил для отображения дискретного игрового пространства. Только в 90-е годы благодаря увеличению производительности компьютеров вместо ASCII графики начинает использоваться так называемая тайловая графика (от англ. *Tile* – плитка), позволяющая присваивать каждой клетке игрового поля уже не ASCII символ, а полноценный спрайт (изображение), пускай и невысокого разрешения. Тем не менее разработчики отказывались от ASCII графики крайне неохотно. Данный способ отрисовки графики оставался актуальным в жанре «роглайк» значительно дольше, чем в остальной видеоигровой индустрии, вплоть до середины нулевых годов.

Пренебрежение нарративной составляющей. Очень частое, хотя и далеко не обязательное явление – пренебрежение разработчиками нарративной составляющей игры. Если опустить то, что создание сюжетной игры в процедурно генерируемом мире – сама по себе достаточно нетривиальная задача, очевидно, что чаще всего она и не стоит в приоритете. Во многих роглайк-играх сюжетная составляющая может отсутствовать практически полностью или играть роль совершенно вторичного элемента. Так, одним из сюжетных тропов, встречающихся во многих играх жанра «роглайк», является мотивация главного героя: он спускается в подземелье в поиске некоего магического артефакта, который герой должен заполучить и вынести на поверхность. Отсутствие описания личности персонажа, истории окружающего мира и других нарративных элементов является нормой для жанра «роглайк».

При рассмотрении перечисленных выше особенностей становится очевидным, что данный жанр не мог стать массовым. Сопоставляя его с другими видами генеративного искусства, которое на протяжении всей истории являлось достаточно «нишевым» явлением, можно отметить, что такая ситуация закономерна.

Ставя на первое место генеративную составляющую и проистекающее из нее бесконечное разнообразие игровых ситуаций, разработчики сознательно жертвуют повествовательной функцией, а в визуальном плане делают выбор в пользу очень специфической эстетики текстовой графики. Помимо этого, пошаговое перемещение делает игровой процесс достаточно неторопливым, что уже отталкивает определенное число пользователей. То же самое можно сказать и о традиционно очень высокой сложности данных игр, совершенно не рассчитанной на среднего игрока (Brewer, 2017, p. 975).

Вследствие этих факторов рогайк всегда оставался жанром, пользующимся не самым высоким охватом аудитории, а следовательно, и невысоким интересом к нему со стороны крупных видеоигровых студий. Это остается отчасти справедливым и сейчас, несмотря на то что в наши дни рогайк стремится адаптироваться под массового пользователя, отказываясь от многих изначальных своих законов.

Рассматривая специфические особенности игр в данном жанре, стоит поговорить и о самих авторах, работающих в данной сфере. Компьютерные игры из всех видов искусства представляют область, в которой о конкретном авторстве речь идет реже всего. Причиной тому, в первую очередь, является то, что компьютерная игра – чаще всего плод работы большой команды разработчиков. Тем не менее в сфере видеоигр практически с самого начала ее существования формировалось разделение на глобальную индустрию, в которой работают огромные компании, и так называемую инди-сцену (от англ. *independent* – независимый), представляющую собой множество небольших команд, а иногда даже отдельных «соло-разработчиков». В этой среде намного чаще говорят именно о конкретных авторах, выработавших свой почерк, свой творческий метод. Жанр «рогайк» ввиду своей «нишевости» редко привлекает крупные студии, зато представляет особенный интерес именно для независимых разработчиков. Создание генеративных систем, вокруг которых данный жанр строит свою эстетику, – задача, требующая длительного упорного труда и определенных навыков программирования, но вполне посильная для небольшой команды. Также для данного жанра характерным является отсутствие четкой финальной цели разработки. Подобный проект часто становится делом всей жизни для своих авторов и может улучшаться и расширяться практически бесконечно, а коммерческий успех не ставится изначальной целью.

Отдельным феноменом, также вполне характерным для данного жанра, является ведение разработки в формате открытого кода. Это может иметь место преимущественно в некоммерческих проектах и предполагает коллективное творчество большого количества людей. Любой желающий может присоединиться к разработке и создать свою собственную версию, а потом предложить автору включить сделанные им изменения в первоначальный продукт или продолжить разработку в своей «ветке». Такой коллективный подход к разработке также достаточно созвучен эстетике жанра: разработка часто движется неподконтрольно изначальному автору и может приводить к незапланированным результатам. В частности, один из популярных рогайков *NetHack*, созданный и поддерживаемый международной командой программистов NetHack DevTeam с 1987 г., доступен именно в формате открытого кода. На данный момент *NetHack* является одной из самых старых видеоигр, до сих пор находящихся в разработке. Последнее официальное обновление *NetHack* с индексом 3.6.4 было выпущено 18 декабря 2019 года, спустя 32 года после первоначального релиза игры.

В последующие десятилетия после выхода *Rogue* с распространением домашних компьютеров стремительно возросло и количество разработчиков, занимающихся видеоиграми. В жанре «рогайк» в 90-е гг. выходят десятки проектов, в той или иной мере продолжающих традиции, заложенные в *Rogue*. Используя новые возможности компьютерного железа, разработчики каждый раз старались переработать оригинальную концепцию, добавив какие-то особенности, не встречавшиеся в жанре ранее: новые игровые механики, новые графические решения, новые алгоритмы генерации. В течение 90-х годов выходят такие знаковые проекты, как *Ancient Domains of Mithery* 1994 г. немецкого разработчика Томаса Бискапа, *Angband* 1993 г., созданный командой Angband Development Team, и *Linley's Dungeon Crawl*, разработанный программистом из Австралии Линли Хензеллом в 1995 г., и другие. Многие из них являются весьма популярными и по сей день, но в рамках данной работы мы не будем заострять на них внимание.

Одним из знаковых проектов, уже относящихся к более современному периоду, является игра *Dwarf Fortress* (пер. с англ. «Крепость гномов»), разрабатываемая братьями Заком и Тарном Адамс (Zack Adams, Tarn Adams) начиная с 2002 г. и до настоящего времени. В значительной степени вдохновленная успехом предыдущих игр в жанре, *Dwarf Fortress*, безусловно, несколько отдалается от изначальной концепции рогайка, но при этом делает значительный шаг вперед в схожем направлении. В то время как предшественники фокусировались на генерации относительно небольших игровых локаций, разработчики *Dwarf Fortress* поставили себе амбициозную цель – создать игру, в которой генерировался бы целый виртуальный мир, функционирующий как одна огромная взаимосвязанная система. Результат более чем двадцатилетней работы действительно поражает своими масштабами. Вначале, при генерации нового мира, создается его карта с континентами, морями и горными цепями, представляющая собой игровое поле площадью более ста миллионов клеток. Далее следует этап генерации истории мира, на котором создаются цивилизации с детально проработанными культурными особенностями. Создаются также личные истории неигровых персонажей, число которых может доходить до нескольких десятков тысяч.

Далее, после того как завершена генерация мира, перед игроком разворачивается ускоренная симуляция его истории. Персонажи действуют в соответствии со своими мотивациями, получая или теряя различные свойства. Цивилизации расширяются, воюют друг с другом и погибают, одни культуры сменяют другие. Создаются нарративные элементы, такие как легенды и памятники искусства.

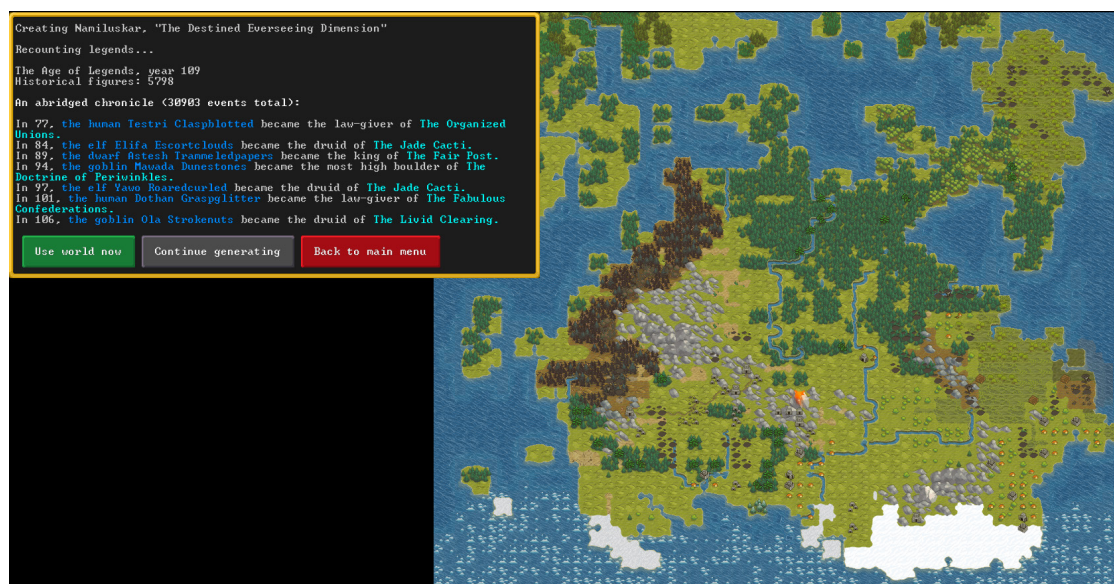


Рисунок 2. *Dwarf Fortress* в версии, распространяемой на платформе Steam с 2022 г. на этапе «генерации истории»

В любой момент в процессе данной симуляции игрок может остановить ее и сам присоединиться к сгенерированному миру в одном из трех режимов: в «режиме крепости», в котором игрок должен заниматься строительством «крепости гномов», являющейся частью динамично изменяющегося мира; в «режиме приключения», в котором игрок получает более классический для роглайка опыт, исследуя мир и управляя одним персонажем; или в «режиме легенд», в котором игрок может читать историю сгенерированного мира и изучать биографии персонажей.

Если сравнивать *Dwarf Fortress* с другими произведениями генеративного искусства, то, пожалуй, система генерации, спроектированная в ней, является самой масштабной из всех когда-либо существовавших. Разработчикам игры удалось создать не только невероятно проработанную симуляцию игрового окружения, но и один из первых механизмов процедурной генерации игрового нарратива. На данный момент исходный код игры занимает более 700 тысяч строк, что является совершенно колоссальным значением для такой маленькой команды (Donovan R. 700,000 lines of code, 20 years, and one developer: How Dwarf Fortress is built // Stackoverflow. 2021. <https://stackoverflow.blog/2021/12/31/700000-lines-of-code-20-years-and-one-developer-how-dwarf-fortress-is-built/>).

На сегодняшний день разработчики игры *Dwarf Fortress* получили мировое признание, и в том числе со стороны арт-критиков. Копия игры находится в коллекции музея MoMA и экспонировалась на различных выставках, посвященных интерактивному медиа (When Video Games Came to the Museum // MoMA website. 2022. <https://www.moma.org/collection/works/164920?#installation-images>). В 2022 г. разработчики игры также пришли и к коммерческому успеху, начав продажи версии своей игры с тайловой графикой на платформе Steam.

Dwarf Fortress на данный момент можно считать последним «классическим рогайком», действительно соответствующим духу эпохи Rogue: команда разработки, состоящая из нескольких энтузиастов, невероятно продолжительный цикл разработки и отсутствие изначальной коммерческой цели.

Безусловно, параллельно с этим в 2000-х и 2010-х годах шла и адаптация жанра под более широкую аудиторию. Влияние *Dwarf Fortress* испытали на себе многие игры-песочницы, такие как, например, *Minecraft* – игра, созданная в 2011 году шведским гейм-дизайнером Маркусом Персоном, или *Rimworld* (2018 г.) от канадской студии Ludeon, также сделавшие процедурную генерацию одной из своих основных механик. Для жанрового обозначения современных видеоигр, наследующих многие черты классических рогайков, но при этом адаптированных под массовую аудиторию, часто используется термин *Roguelight* (от англ. *light* – облегченный, транскрибируется на русский как «роглайт»). Тем не менее существуют и проекты, стремящиеся максимально приблизиться к истокам жанра, как, например, *Cogmind* (2017 г., Grid Sage Games, Тайвань), в значительной степени исполненный в ретро-стилистике, или *Caves of Qud* (2015 г., Freehold Games, США), так же как и *Dwarf Fortress* углубившийся в развитие нарративной процедурной генерации (Grinblat, Bucklew, 2017, p. 1-7).

Данная тенденция к популяризации и большей открытости во многом созвучна процессам, происходящим в сфере «традиционного» генеративного искусства. В период с середины 2010-х годов по настоящее время мы можем наблюдать, как сфера генеративного искусства становится все более популярной, а осведомленность зрителя о произведениях генеративного искусства растет с каждым годом.

Заключение

В ходе исследования были рассмотрены различные примеры видеоигр в жанре «роглайк», проанализирован исторический контекст возникновения жанра и последующее его развитие. Опираясь на проделанную работу, можно говорить о том, что генеративные системы, вокруг которых строится жанр «роглайк», не уступают

по своей сложности тем системам, с которыми работают художники-генеративисты. Также немаловажным является то, что тенденции развития данного жанра во многом схожи, а некоторые видеоигры в жанре «рог-лайк» уже экспонируются в качестве произведений медиаискусства.

Безусловно, в ходе исследования были выявлены и некоторые черты, отличающие предмет нашего исследования от произведений, которые традиционно принято причислять к генеративному искусству. В частности, это интерактивность рассматриваемых произведений и проистекающий из нее достаточно необычный для данной сферы подход к взаимодействию со зрителем. В то время как при взаимодействии с «традиционными» произведениями генеративного искусства зрителю чаще всего представлены только результаты работы автономной системы, пользователь видеоигры взаимодействует как с результатами, так и с самой системой в ходе ее работы. Тем не менее, несмотря на процессуальный характер данного взаимодействия, видеоигра в жанре «рог-лайк» в каждый момент времени все равно остается завершенным произведением, в соответствии с приведенным в начале данного исследования определением Филипа Галантера.

Все обозначенные особенности позволяют говорить о видеоиграх в жанре «рог-лайк» как о феномене, определенно находящемся внутри сферы генеративного искусства, хотя и занимающем в нем достаточно специфическое и пограничное положение. В ходе дальнейших исследований место жанра «рог-лайк» среди других произведений генеративного искусства может быть определено более явно, а сам данный феномен рассмотрен более тщательно в новом для него контексте.

Источники | References

1. Лукичев Р. В. Игра случая в истории искусства. Генерируй то, генерируй это. СПб.: Алетейя, 2021.
2. Boden M. A., Edmonds E. A. What Is Generative Art? // Digital Creativity. 2009. Vol. 1-2.
3. Bourgonjon J., Vandermeersche G., Rutten K., Quinten N. Perspectives on Video Games as Art // CLCWeb: Comparative Literature and Culture. 2017. Vol. 19. Iss. 4.
4. Brewer N. Computerized Dungeons and Randomly Generated Worlds: From Rogue to Minecraft // Proceedings of the IEEE. 2017. Vol. 105. Iss. 5.
5. Clarke I., Lee J. H., Clark N. Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis // School of Information Studies – Faculty Scholarship. 2015. No. 167.
6. Craddock D. L. Dungeon Hacks. How NetHack, Angband, and Other Roguelikes Changed the Course of Video Games. Boca Raton: CRC Press, 2021.
7. Gailloro C. Star Trek's First Game & How It Kickstarted PC Gaming // Screen Rant. 2021. <https://screenrant.com/star-trek-game-pc-gaming-history-basic-1971/>
8. Galanter P. Generative Art Theory // A Companion to Digital Art / ed. by C. Paul. Chichester: John Wiley & Sons, 2016.
9. Galanter P. What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory // Proceedings of the 6th Generative Art Conference. Milan, 2003.
10. Graetz M. The Origin of Spacewar // Creative Computing. 1981. Vol. 7. Iss. 8.
11. Grinblat J., Bucklew B. Subverting Historical Cause & Effect: Generation of Mythic Biographies in Caves of Qud // 12th International Conference on the Foundations of Digital Games. N. Y.: Association for Computing Machinery, 2017.
12. Nees G. Generative Computergraphik. Berlin: Siemens AG, 1969.
13. Togelius J., Kastbjerg E., Schedl D. C., Yannakakis G. What Is Procedural Content Generation? Mario on the Borderline // Proceedings of the 2nd International Workshop on Procedural Content Generation in Games. N. Y.: Association for Computing Machinery, 2011.

Информация об авторах | Author information



Лещинский Даниил Кириллович¹

¹ Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица



Daniil Kirillovich Leshchinskii¹

¹ Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

¹ Ldk99@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 20.10.2024; опубликовано online (published online): 28.11.2024.

Ключевые слова (keywords): теория генеративного искусства; видеоигровой жанр «рог-лайк»; произведения генеративного искусства; построение игрового процесса; theory of generative art; video game genre "roguelike"; works of generative art; construction of gameplay process.