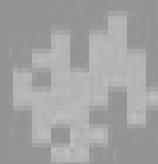


00

25



# Цензура в видеоиграх и проблема музейного экспонирования игр со спорным содержанием

**Серж Тубаш**

Несмотря на свою относительную молодость, медиум видеоигры не только фиксирует культурные перемены, отражающие представление общества о норме, но и выступает участником этих перемен. Об этом и пойдёт речь далее...

## Описание проблемы

В октябре 2013 года в Шведском национальном музее науки и техники (Tekniska Museet) открылась выставка «Game On 2.0», посвящённая истории и культуре видеоигр. Помимо прочего, экспозиция примечательна своей номадической природой: впервые её показали в Центре искусств Барбикан в Лондоне в 2002 году, а потом ещё в более чем двадцати странах, где её посетили более двух миллионов человек. Однако именно в Шведском музее науки и техники в проработанную и устоявшуюся структуру выставки были внесены любопытные изменения.

Куратор музея, занимавшийся подготовкой выставки, отказался от сопроводительного текста к игровому персонажу Лары Крофт. В тексте его возмутил акцент на особенностях тела героини. Куратор отметил, что в описании не выдержан необходимый гендерный баланс, присущий современному взгляду на мир, ведь о телах других персонажей игры не упоминалось.

Скриншот игры «Death Race» (1976). В этой игре игроки могли давить пешеходов. Тогда общество впервые обратило внимание на жестокость в компьютерных играх.

## The Problem of Museum Exhibiting Video Games with Controversial Content

The article by Serj Tubash, a graduate of the EHU's MA program in cultural heritage, is devoted to the problem of museum exhibiting of video games with complex and contradictory content that does not correspond to the changing ethical norms of society or sometimes even national legislation. Based on the analysis of numerous examples of conflict situations, the author writes about the need to implement exhibition techniques that interpret the overall relationships of the 'digital object', 'game experience' and 'context' of video games.



Серж Тубаш – выпускник программы ЕГУ «Развитие культурного наследия», автор Telegram-канала @hiddensubjects, в рамках которого он исследует видеоигры в контексте культурного наследия, современного искусства и социального высказывания.

Особый интерес к пикантным формам героини Лары Крофт не нов: с момента своего появления в игре «Tomb Rider» (1996), когда решение сделать женщину главным действующим героем расценивалось обществом как прогрессивное, игровой персонаж регулярно становился точкой столкновения мнений о гендере, сексуальности и объективации. Шведские учёные Лина Эклунд, Бьорн Себлом и Патрик Пракс [2; 3] дают свою оценку ситуации с запретом сопроводительного текста на выставке. В попытке быть объективными авторы приводят интервью куратора и размышляют о том, каким образом музей мог бы обойтись без купюр, инициировав вместо этого разговор на сложную тему.

Подобные случаи цензуры не редкость. Годом ранее состоялся ряд выставок, ставших пионерами в вопросах экспозиции видеоигр и вызвавших споры о роли игр в культурном наследии, их месте в музейной среде, отборе и репрезентации видеоигр в качестве музейных экспонатов. Прежде всего речь идёт о выставках «Прикладной дизайн» в Музее современного искусства в Нью-Йорке и «Искусство видеоигр» в Смитсоновском музее американского искусства в Вашингтоне 2012 года.

В многочисленных интервью тех лет главный куратор Музея современного искусства Паола Антонелли подробно рассказывает о сложности процессов отбора и экспозиции игр [1]. Так, например, несмотря на свою популярность, видеоигра GTA<sup>1</sup> не была включена в экспозицию, поскольку команда, работавшая над подготовкой выставки, сочла её излишне жестокой.

Тема жестокости в контексте видеоигр не нова и всплывает довольно часто. Впервые на жестокие игры обратили внимание ещё в 1976 году, когда в рамках аркадной гонки «Death Race»<sup>2</sup> у игроков появилась возможность давить пешеходов. Несмотря на качество графики (при котором было довольно сложно отличить один объект от другого), а также пояснения компании-разработчика (мол, речь идёт не о людях, а о гремликах), история имела большой резонанс.

По мере роста технической мощности оборудования в видеоиграх демонстрировалось всё больше деталей. Если ранее действие разворачивалось скорее в голове игрока, додумывающего происходящее на экране, то теперь картинка стала более реалистичной, и вопросы этики оказались на поверхности.

### Цензура и культурные особенности восприятия видеоигр

В начале 1990-х годов выходит и моментально завоёвывает популярность игра «Mortal Kombat»<sup>3</sup>, созданная с применением инновационной технологии по оцифровке живых людей. В видеоигре демонстрируется беспрецедентный для своего времени уровень насилия. Реакцией на это стало создание в 1994 году негосударственной организации Совет по рейтингу развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Rating Board, ESRB), основное направление деятельности которой – определение рейтингов видеоигр для рынка Северной Америки. Оценка формируется так же, как в подобных рейтинговых системах кино, и основывается в первую очередь на содержании игры.

Рейтинг каждой игры состоит из двух частей: знака рейтинга и краткого описания содержимого. Анализ последнего демонстрирует красные флаги, выставляемые обществом сегодня. Помимо описаний, напрямую относящихся к насилию – «присутствие крови», «реалистичное насилие» и т. д. – любопытно найти там и другие категории, так или иначе отражающие ценности и болезни сегодняшнего общества и маркирующие пограничные темы: «алкогольные напитки», «сквернословие», «азартные игры», «нагота и секс» и «наркотики».

ESRB – не единственная такая организация. Первопроходцем является Япония: в этой стране действует старейшая в мире рейтинговая система, основанная в 1992 году. Вообще же в мире насчитывается десятки систем, определяющих возрастную рейтинг игр. Вот лишь некоторые из них:

1 «Grand Theft Auto» (GTA) – культовая игра в жанре приключенческий экшн, в которой игроку предлагается взять на себя роль преступника, свободно перемещающегося по городу и выполняющего различные задания криминального характера, такие как заказные убийства, угоны и т. д.

2 «Death Race» – игра для аркадных автоматов, выпущенная компанией Exidy в 1976 году. Одна из первых видеоигр, содержащих сцены насилия и породивших множество протестов и возмущений в США.

3 «Mortal Kombat» – компьютерная игра в жанре файтинг. Известна реалистичностью и зашкаливающим для своего времени уровнем насилия.

- Pan European Game Information (PEGI) – для рынка Европы;
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – для рынка Германии;
- Computer Entertainment Rating Organization (CERO) – для рынка Японии;
- Australian Classification Board (ACB) – для рынка Австралии;
- Korea Media Rating Board (KMRB) – для рынка Южной Кореи.

Разнообразные организации или государственные агентства, определяющие возрастной рейтинг видеоигр, есть во многих странах. Одна и та же игра в разных странах может оказаться неприемлемой по разным причинам. Это объясняется местными законами и особенностями: нюансами культуры, последствиями пережитых травм или особенностями культурного мышления.

Так, в 2008 году Австралийская аттестационная комиссия сочла новый игровой проект «Fallout 3» чрезмерно жестоким. Главной проблемой члены комиссии назвали слишком частое упоминание наркотиков и предложили разработчикам внести исправления. В Японии же возражения вызвало оружие главного героя – гранатомёт «Толстяк» (Fat Man). Так же называлась атомная бомба, сброшенная в конце Второй мировой войны на город Нагасаки. Помимо оружия, разработчик изменил второстепенное задание «Сила Атома»: из игры исчезло упоминание об атомном взрыве. Религиозные и социальные подоплёки помешали выпуску «Fallout 3» в Индии. Считается, что решение о запрете было принято из-за присутствия в игре двухголовых коров – браминов, ведь игра предусматривала возможность охоты на них и разделывание туш. Поскольку в индийской культуре корова считается священным животным, а само слово брамин созвучно названию высшей правительственной касты, решение комиссии выглядит закономерным.

В то время как одни решения о назначении рейтинга или запрете могут казаться логичными и объяснимыми, другие выглядят неожиданными, даже абсурдными. Например, в 2006 году вышла игра «Marc Eckō's Getting

Up: Contents Under Pressure», рассказывающая историю начинающего граффити-художника, который использует граффити и теги в качестве протеста против тирании городского правительства. Игре было отказано в рейтинговой классификации в Австралии: комиссия сочла её поощряющей нелегальные граффити и вандализм. А в период подготовки к релизу «Left 4 Dead 2» в 2009 году журналисты в США обратили внимание на появление в игре чернокожих зомби. Разработчикам пришлось доказывать отсутствие расизма в игре и обосновать наличие представителей разных рас среди «заражённых». В 2011 году немецкое ответвление организации PETA, выступающей за этичное обращение с животными, раскритиковало разработчиков «Battlefield 3» за сцену убийства крысы, атакующей главного героя: «животное в игре подвергается садистским действиям, что может разрушительно сказаться на целевой аудитории – молодежи» [9].

В 2016 году мир завоевала игра «Pokemon Go», обратившая на себя пристальное внимание властей нескольких стран. Основные претензии возникли из-за широкого применения в видеоигре данных геолокации, фото- и видеосъёмки, которые, по логике запрещающих организаций, можно использовать для получения персональных данных пользователей и другой чувствительной информации.

Чиновники Саудовской Аравии подвергли игру критике за то, что в её основе лежит теория эволюции (объясняющая мутацию и улучшение характеристик покемонов).

Преследованию подверглась не только сама игра, но и пользователи. Показательно уголовное дело 2017 года против видеоблогера из России за видео, в котором он играет в «Pokemon Go» в Храме на Крови в Екатеринбурге. Российский суд приговорил его к 3,5 годам условного заключения и внёс в реестр лиц, причастных к экстремистской деятельности или терроризму.

Рейтинговые агентства обращают внимание на образ нации, государства, политического режима в игре. Упомянутая выше «Battlefield 3» оказалась запрещённой в Иране:

правительство возмутил образ Ирана как источника терроризма.

Шутер от первого лица «Wolfenstein», в оригинальном издании изобилующий изображениями свастики и другой символики Третьего Рейха, смог попасть на рынок Германии лишь после значительной ретуши.

На постсоветском пространстве, в Германии и Японии осторожно относятся к теме Второй мировой войны. В 2013 году к прекращению продаж игры «Company of Heroes 2» в СНГ привела волна негодования в русскоязычном игровом сообществе. Причина возмущения – «непарадный» образ советской армии.

Давид Николаишин-Шищук в работе «Отображение Второй мировой войны в японских видеоиграх» обращает внимание на специфичность этой темы для Японии: здесь она не содержит героического нарратива, доминирующего в западной культуре. Для работы с чувствительным прошлым японские разработчики используют эмоциональное дистанцирование игрока через трансформацию фигуры героя из человека во что-то иное, например, машину, гуманоида или анимационного героя [8].

В общем и целом, можно выделить следующие распространённые тактики исправления видеоигр, не получивших классификацию на рынке целевой страны: вырезание чувствительных сцен или частичная ретушь; замена неприемлемых визуальных или текстовых компонентов на отцензурированные; увеличение эмоциональной дистанции с героями игры за счёт лишения их антропоморфных признаков.

Чтобы не нарушать региональные запреты, разработчики либо делают общую выложенную цензурой версию, либо выпускают специальные локальные версии. Например, для Австралии была выпущена специальная версия видеоигры «South Park – The Stick of Truth», где на месте всех особо «опасных» сцен висело изображение-заглушка с плачущей коалой и описанием того, что должны были увидеть игроки, играя они из другой страны. Выше уже упоминался шутер от первого лица «Wolfenstein», подвергшийся ретуши в связи

с избытком нацистской символики. Разработчикам «Manhunt» удалось получить разрешение на продажи в Великобритании и Германии лишь после удаления особо жестоких сцен и «замыливания» крови специальным фильтром. «League of Legends» была целиком переработана для Китая и частично изменила стиль в остальном мире: из игры пропала кровь, скелеты и любые намеки на насилие и наготу.

Даже если видеоигра соответствует строгим требованиям оценочных комиссий, она может быть запрещена. В 2020 году безобидная «Animal Crossing: New Horizons» была удалена с китайских торговых площадок после виртуальной политической акции: игроки из Гонконга начали публиковать скриншоты обжитых ими виртуальных островов с плакатами «Free Hong Kong» (в этой игре в процессе обживания необитаемого острова можно создавать любые изображения).

### Решения для музейного экспонирования

Описанные сложности отражают состояние современной игровой индустрии, представляющей собой неустойчивую систему взаимосвязанных и противоречивых компонент. Любая видеоигра, помимо исключительно понятных характеристик, описывающих её с точки зрения игрока, одновременно является частью более сложных культурных процессов.

О сложности работы с видеоигрой в качестве потенциального музейного экспоната размышляет в своём интервью 2012 года главный куратор Музея современного искусства Паола Антонелли. Описывая процесс музейного отбора, она рассуждает о разных версиях одной и той же игры, задаваясь вопросом, какую из версий можно назвать аутентичной. Ту ли, которая была выпущена изначально, или ту обновлённую, исправленную, отцензурированную, которая завоевала массовую популярность и вошла в историю в качестве культурного феномена?

Как музеи могут говорить о тех аспектах игры, которые на момент выхода уклады-



Скриншот из игры «Animal Crossing: New Horizons» с плакатом «Free Hong Kong»

Заглушка с плачущей коалой – специальная версия видеоигры «South Park – The Stick of Truth» для Австралии



вались в общественные нормы, однако со временем перестали им соответствовать? Как экспонировать видеоигры, находящиеся под запретом?

Учитывая многообразие составляющих видеоигры как музейного предмета, а также сложности культурного и правового контекстов, в которые она вписана, распространённая модель музейной коммуникации, описанная Джоном Фальком и Линн Диркинг в работе «Музейный опыт» [4], лишь множит замешательство.

В попытке пересмотреть и структурировать существующие подходы финский исследователь Никлас Нюлунд предлагает свой инструментарий для анализа и планирования выставок с играми. Исследователь включает модель «Музейного опыта» в свой фреймворк, состоящий из «объекта», «опыта» и «контекста» [7].

Размышляя о составляющей опыта, Нюлунд подчёркивает, что игры всегда располагаются в социальном контексте и невозможны вне его – независимо от обстоятельств (будь то домашняя обстановка или рамки экспозиции). Видеоигра как объект (например, в витрине музейной экспозиции) не может рассказать о себе: она предполагает прочтение через персональный и социокультурный опыт посетителя. Посетители, таким образом, являются не пассивными свидетелями музейной экспозиции, которую задумал куратор, а выполняют активную роль сотворцов.

Нюлунд расширяет понятие «контекста», разделяя его на контексты разработки игры (интервью с разработчиками, художественные эскизы, документация и т. п.), процесса игры (фото и видео того, как люди играют, «let's play» видео, другие культурные артефакты) и публичного восприятия (обзоры, публикации в СМИ, публичные дискуссии и т. п.).

Контекст может оказаться особенно полезным, если нет возможности говорить о видеоигре используя объект или опыт. В качестве примера – видеоигра «Inva-Taxi», отобранная исследователем среди прочих для Финского музея игр (посвященного истории игр в этой стране и расположенного в Музейном центре Ваприикки в Тампере). С точки зрения совре-

менной этики, игра содержит абьюзивный контент<sup>4</sup>. Музейная команда приняла решение рассказывать о ней с помощью сопутствующих материалов, а именно контекста: документального фильма об игре и интервью с социальными работниками.

Итоговый фреймворк, предложенный Нюлундом, можно выразить через суммарные отношения «объекта», «опыта» и «контекста», дающие на пересечении форматы, расширяющие техники экспозиции.

Исследовательница Элизабет Леджер размышляет о примерах того, как может быть выполнено экспонирование видеоигры, недоступной по тем или иным причинам. Леджер пишет, что музей с лёгкостью может найти и использовать записи пользовательских видеороликов («контекст процесса игры»), транслируемых в прямом эфире на twitch.tv. Организация музеем «экскурсии с гидом», в которой принимают участие работники («контекст разработки игры») или игроки («контекст процесса игры»), может стать эффективным способом познакомить посетителей музея с миром видеоигр и его обитателями. Общение с людьми, которые вкладываются в игру и проводят в ней своё время, может быть полезным для того, чтобы дать музейной аудитории представление о богатстве её социальных аспектов [5].

Даже физическое окружение процесса игры (диван, ковёр, подставка для телевизора и так далее), названное Майклом Ницше [6] не менее, а то и более важным, чем отрисованное на экране внутриигровое пространство, при необходимости может быть использовано как дополнительный «контекст», составляющий часть экспозиционного решения.

Предложенные средства и идеи существенно расширяют устоявшийся музейный инструментарий, обогащая экспозиционный язык и возможности диалога с посетителем об экспонатах, «неудобных» для демонстрации напрямую. Вместе с тем, видеоигры или их составляющие, которые не соответствуют современной этике или устоявшемуся взгляду на вещи, остаются феноменом своего времени и частью культурного контекста.

<sup>4</sup> Суть «Inva-Taxi», созданной в 1994 году, в том, чтобы по невнятной речи пассажира (с особенностями развития или речи) попытаться понять, куда его надо отвезти, и кликнуть в это место на карте.

## Использованная литература

- [1] Antonelli, Paola. "Why I brought Pac-Man to MoMA." *TEDSalon*, 2013. Accessed August 19, 2024. [https://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pac\\_man\\_to\\_moma/transcript](https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma/transcript).
- [2] Prax, Patrick, Lina Eklund, and Björn Sjöblom. "'More Like an Arcade' – The Limitations of Playable Games in Museum Exhibitions." *Museum & Society* 17, no. 3 (2019): 437–52. Accessed August 19, 2024. <https://doi.org/10.29311/mas.v17i3.2777>.
- [3] Eklund, Lina. "Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?" Accessed August 19, 2024. <https://digitalhumanities.blogg.uu.se/2020/12/17/video-lost-in-translation-video-games-becoming-cultural-heritage-nov-18-2020/>.
- [4] Falk, John H., and Lynn D. Dierking. *The Museum Experience*. Washington: Howells House, 1992.
- [5] Legere, Elizabeth. "The Possibilities of the Video Game Exhibition." *CUNY Academic Works*, 2017. Accessed August 19, 2024. [https://academicworks.cuny.edu/hc\\_sas\\_etds/145/](https://academicworks.cuny.edu/hc_sas_etds/145/) (19-08-2024).
- [6] Nitsche, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- [7] Nylund, Niklas. "Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context." *Arts* 7, no. 4: 103 (2018). Accessed August 19, 2024. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/4/103>.
- [8] Николаишин-Шищук, Давид. "Отображение Второй мировой войны в японских видеоиграх." В *История и культура Японии*, ред. А. Н. Мещеряков, 174–183. Москва, 2023.
- [9] Ego-Shooter „Battlefield 3“: Sadismus an Tieren? Accessed August 19, 2024. <http://web.archive.org/web/20120119104254/http://www.peta.de/web/ego-shooter.5065.html>.