

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	8
<i>Вступление</i>	10
<i>Благодарности</i>	12
<i>Введение</i>	13

Часть I

1 Хидео Кодзима	27
2 Metal Gear (1987)	35
3 Snatcher (1988)	57
4 Snake's Revenge (1990)	67
5 Metal Gear 2: Solid Snake (1990)	79
6 Policenauts (1994)	121

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

7 Америка 133

8 Metal Gear Solid 141

9 Metal Gear: Ghost Babel (2000) 314

Часть II

10 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) 319

11 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE (2003) 548

12 Великий парадокс 587

В книге пойдет речь о следующих играх:

Metal Gear

Snatcher

Snake's Revenge

Metal Gear 2: Solid Snake

Policenauts

Metal Gear Solid

Metal Gear Solid: Integral

Metal Gear Solid: VR Missions

Metal Gear: Ghost Babel

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

The Document of Metal Gear Solid 2

Metal Gear Solid 2: Substance

Все права на эти игры и их персонажей принадлежат KONAMI.

Цель этой книги — проанализировать содержание перечисленных произведений. Автор ни в коем случае не утверждает, что имеет на эти игры какие-либо права. В книге присутствуют цитаты и частично пересказываются сюжеты, но мы призываем купить оригиналы и ознакомиться с ними именно в интерактивном формате. Так и книгу удобнее читать!

ПРЕДИСЛОВИЕ

Мне кажется, говоря о Хидео Кодзиме, люди зачастую упускают, чем же так необычны его работы. Поэтому в жизни я и не афиширую свою любовь к нему — хотя, взглянув на мои полки, всякий заметит слова METAL и GEAR в названиях многих игр.

Мне хотелось более интересных дискуссий об этой серии, так что я завел The Snake Soup* («Змеиный суп») — один из старейших фанатских сайтов Metal Gear. Бывало, на собеседовании мой потенциальный работодатель с восторгом реагировал на эту строчку в резюме и внезапно загорался желанием поговорить про Кодзиму. Если работа меня интересовала, беседу я поддерживал, но на самом деле геймплей и герои в этих играх не главное.

Игры Кодзимы заслуживают вдумчивого обсуждения. За годы существования сообщества поклонников появились люди, готовые отойти от самих игр и заглянуть, к примеру, в метанарратив**. Когда в 2001 году вышла Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, многим хотелось только поворчать о том, как их выбесил сюжет и один из главных персонажей. Но в сообществе поклонников на-

* Отсылка к знаменитому комедийному фильму братьев Маркс «Утиный суп» (1933). — *Прим. ред.*

** Универсальная система понятий, знаков, символов, метафор и т. д., направленная на создание единого описания. — *Прим. ред.*

шлись те, кто препарировал игру и выдвигал гипотезы, так зачем же Кодзима пошел на столь неоднозначные — на первый взгляд, совершенно безумные — шаги. Скрытый смысл этого безумия выходит на поверхность, только если копнуть поглубже.

Одним из глубоко копавших был Терри Вулф — настоящий мастер интерпретации. Не со всеми его выводами я соглашался, но сам подход привлек мое внимание оригинальностью. Теории Вулфа провоцировали горячие обсуждения и порождали новые, свежие интерпретации. Он сумел продемонстрировать, что *Sons of Liberty* — отличный пример того, как Кодзима использует метанарратив. Сегодня эту игру многие признают постмодернистской работой — благодаря людям вроде Вулфа.

Кодзима продолжал создавать творения более глубокие, чем кажется на первый взгляд, а Вулф — их интерпретировать. Со временем он завел для этого отдельный сайт. Его теории, анализ, размышления и вдумчивые интерпретации росли вместе с самой игровой серией. Название сайта, *Meta Gear*, — каламбур, подчеркивающий внимание Вулфа к метанарративу.

Эта книга заинтересует всех, кто любит подобные размышления. Понравится она и тем, кому еще только предстоит познакомиться с удивительными работами Хидео Кодзимы и их заслуженно глубоким осмыслением.

*Рави Сингх,
главный редактор
The Snake Soup*

ВСТУПЛЕНИЕ

Хидео Кодзима — это японский гейм-дизайнер, гейм-директор, сценарист и продюсер, выпустивший много примечательных игр, но прославившийся в первую очередь прорывной серией Metal Gear. Эта книга анализирует и фигуру самого Кодзимы, и его работы до 2003 года, которым датируется конец первого периода в его карьере.

Ярые поклонники Хидео Кодзимы наверняка хотели бы увидеть исчерпывающий анализ созданных им миров, но пусть это останется материалом для других текстов. Может, такой анализ и удалось бы уложить в четыре тома по пятьсот страниц каждый, но подобный фолиант вы просто не купите. Даже в вики-формате поклонникам не удастся толково структурировать всю эту информацию — а в их распоряжении неограниченное количество страниц, над которыми трудятся десятки, если не сотни мотивированных и знающих людей. С другой стороны, полагаю, любители гейм-дизайна с радостью почитали бы подробный разбор того, как устроены многочисленные механики и системы каждой из этих игр и как они взаимодействуют с человеческой психологией. С радостью поговорил бы об этом — но за пределами книги. Не хочется размывать ее суть.

Ну а в центре всего перечисленного — обычный игровой опыт обычного игрока, который мы можем проанализировать и прокомментировать. Надежным фундаментом для наших теорий станет ход мысли самого Кодзимы при разработке, запоминающиеся моменты из игр серии и официальные интервью разработчиков. И все же это не более чем фундамент. Наши теории опираются на факты, но интересны нам в первую очередь рассуждения. «Кодзима — гений» не получал одобрения разработчиков, а изложенные здесь идеи подчас напрямую противоречат их заявлениям. На мой взгляд, это допустимо, ведь если бы вас интересовала только официальная позиция, вы просто заглянули бы в «Википедию». В основе книги «Кодзима — гений» — вера в то, что этот автор вплетает в свои игры дополнительный метанарратив, неочевидный пласт загадок и манипуляций; что его игры не просто обычное развлечение. Что в них есть скрытая история, которая только и ждет, чтоб ее прочли. В этом я и попытаюсь вас убедить.

БЛАГОДАРНОСТИ

Джереми Блауштейн и Агнесс Каку, спасибо вам за время и интересные мысли.

Алекс Делиа и мои братья и сестры, спасибо за поддержку и за то, что давали мне обратную связь.

И спасибо Ли Таггарту.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире царством развлечений правят игры. Сейчас аудитория дарит им больше денег и времени, чем выпадало любому другому формату развлечений в истории*. Поэтому у игр есть и могущественные враги, и неожиданные спасители.

Сегодня среднестатистический геймер может и не помнить «сатанинской паники» 80-х, когда настольная ролевая игра Dungeons & Dragons стала любимым жупелом религиозных фанатиков. Те утверждали, будто она склоняет игроков к мистицизму и оккультизму. Эта история — один из ранних примеров того, как детские игры демонизировали, делая вид, что они вредны для общества. Многие быстро поверили, что D&D опасна: эту веру подогревали невежественные наблюдения и неподтвержденные, но жуткие истории о том, что может случиться, стоит кому-то бросить игровые кости. Родители не хотели, чтобы их дети превратились

* Точные числа установить затруднительно, но, по данным компании Newzoo, в 2016 году общая прибыль от видеоигр по всему миру составила 99,6 млрд долларов, в то время как общий бокс-офис всех фильмов составляет лишь треть этой суммы, 38,3 млрд, по данным компании Statista. Newzoo: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/> Statista: <https://www.statista.com/statistics/259987/global-box-office-revenue/>

в нелюдимах очкариков, засевших по домам и отыгрывающих свои нездоровые фантазии в вымышленных мирах; в их собственном детстве такого не было! А вскоре появились видеоигры — то есть графика, звуковые эффекты и контроллеры. В 90-х всех вдруг взволновали жестокие и непристойные видеоигры — и тут же вновь объявились воители, готовые сражаться с ними и защищать детей, только теперь воители пришли слева. Они боялись, что игры подспудно растлевают умы детей, что доступ к «симуляторам убийств» приведет к волне дегенерации и повышению уровня преступности. Сенаторы решительно настаивали на том, что столь «опасную» индустрию надо регулировать. Вот только видеоиграм со взрослыми темами это лишь придавало ореол бунтарства.

С годами противников видеоигр и свободного рынка становилось то больше, то меньше, но повлиять хоть на что-то удалось немногим. Сегодня есть множество весьма прибыльных видеоигр, вдохновленных той самой злодейской Dungeons & Dragons, а геймеры с интересом следят за развитием технологий и согласны растворяться в вымышленных мирах новыми способами. Казалось бы, в этой войне видеоигры победили. Но сопротивление не исчезло. Раньше всех волновали мораль и приличия, теперь — политкорректность: ну знаете, равенство, равная репрезентация меньшинств и мечта о государстве-няньке, о котором твердят приверженцы критической теории и культурного марксизма. Новые противники отличаются от старых тем, что новые — не маргиналы; они обитают в самом сердце либеральных институтов, их большинство в научной и журналистской среде. Впрочем, преуспеть им это не помогает. Обе

стороны культурной войны пытались либо уничтожить игры, либо подчинить их себе — а те все процветают. Отчасти благодарить за это надо равнодушные японцев к западным идеологиям, ведь Япония — один из главных поставщиков видеоигр в мире.

Бизнесу восход видеоигр и связанные с ним споры тоже принесли немало страданий. В конце концов, мир хобби — это экосистема с нулевой суммой, где слабые гибнут, а сильные выживают. Гейминг откусил аудиторию почти у всех развлечений и форм досуга в мире — и лишь набирал силу по мере того, как смартфоны становились доступнее. Недооценивать значимость видеоигр для современных детей и взрослых может только человек, полностью потерявший связь с обществом. Сегодня видеоигры — главное хобби для представителей сразу нескольких поколений, и сколько бы им ни пророчили гибель, они только крепчают: растут если не прибыли, то проводимые за играми часы. Если сомневаетесь, просто посчитайте, сколько часов люди суммарно тратят на Twitch*.

В этот невероятный феномен внесли вклад многие люди, но фундамент его закладывала кучка визионеров, которым хватало смелости на неожиданные эксперименты. Их лучшие решения входили в историю, порождая многочисленных клонов — и новые поколения творцов. Эти передовые дизайнеры спасали видеоигры и от обвинений в поверхностности, ведь их

* Twitch — популярный сайт для онлайн-стриминга, где люди могут демонстрировать аудитории, как они во что-то играют, параллельно общаясь в чате. В 2014 году Amazon купила его за 970 млн долларов. Только в 2015 году посетители этого сайта посмотрели 241 441 823 059 игровых минут (459 366 лет).

оригинальный подход к гейм-дизайну и игровому повествованию помогал формату расти и обретать новые смыслы. Без сомнения, герой нашей книги — один из таких визионеров.

Увы, драматическая ирония состоит в том, что его собственная история — это скорее история тяжелого преодоления, чем героического лидерства; она полна не альтруизма, а оппортунизма и диверсий. На защиту прав работников игровой индустрии подчас не взглянешь без слез, так что Хидео Кодзиме нужно было в ней закрепиться — создать имидж незаменимого и неповторимого сотрудника. Внимательно изучив то, как порицали в свое время игровую культуру, мы сможем по достоинству оценить поступки Хидео Кодзимы, ведь в итоге они помогли ему создать произведения, изменившие взгляд на гейминг.

Частично это порицание проявлялось в якобы научных исследованиях, утверждавших, будто игры токсичны, опасны, ведут к аддикции и антисоциальности. И хоть ничего научного в этих исследованиях не было, цели своей они достигли — убедили обывателей в том, что геймеры — неудачники, навесили нужные ярлыки и дали оружие в руки тем, кто жаждал борьбы. Авторы этих исследований не пытались разобраться, чем же так притягательны игры; весь жанр просто назвали нездоровой аддикцией, удовлетворением фантазий о насилии. Даже сегодня игровая индустрия продолжает подчеркивать, что она — способ эскапизма, хотя игры могут научить социальным взаимодействиям, имеют образовательную ценность и даже развивают мотоциклиста. Между прочим, среди лучших хирургов хватает геймеров.

Впрочем, и без антигеймерской пропаганды понятно, почему после знаменитого кризиса индустрии в 1983 году* игры вызвали у обывателей отторжение. Возможно, дело в маркетинговой стратегии, которую кто-то из вас помнит по телерекламе и рекламе в журналах. Эта реклама была отчетливо направлена только на мальчиков. Она в такой степени стремилась угодить мальчикам и оттолкнуть девочек, что невольно закрадывается сомнение, не было ли у компаний, нанятых делать эту рекламу, каких-то скрытых мотивов. Там использовались вопиюще сексистские, женоненавистнические слоганы, образы и идеи, напрямую позиционирующие игры (а следовательно, и геймеров) как то, что женщинам противопоставлено, — и то, что мальчик в итоге должен им предпочесть. С другой стороны, в каком-то смысле угождать мальчикам было логично. Феминизм 90-х многим казался занудной формой политкорректности, а агрессивные попытки объявить, что женщины лучше мужчин, сталкивались с ответом стендап-комиков — законодателей общественной дискуссии того времени. Спор на тему «мужчины против женщин» во многом определил культуру 90-х, он проник во все сферы жизни. А раз так, почему бы играм не помочь мужчинам если не бороться, то хотя бы смириться?

Но корни инфантильной и подчас чересчур ориентированной на мужчин стороны индустрии уходят глубже постыдной рекламы 90-х — к аркадным играм. Массовая популярность аркад началась с игр вроде

* За два года прибыль игровых компаний упала на 97%, лишив многих сотрудников работы, а многие проекты — инвестиций.

Frogger (1981), Pac-Man (1980) и Space Invaders (1978), приглашавших игроков публично побить чужой счет. Соответственно, хоть вы и не играли в них напрямую против другого человека, элемент соревновательности присутствовал. Владельцы аркад следили за тем, какие автоматы глотают больше всего четвертаков, и заказывали именно их — так зарождались тренды. Вскоре все разобрались, что игроки чаще возвращаются к автоматам, предлагающим возможность посоревноваться и броский визуальный ряд. Ну а издатели видели, какие автоматы лучше продаются, и охотно инвестировали в подобные игры. Так появились аркады с чудовищным уровнем сложности, напряженными гонками, драками и первобытными аренами, где школьные хулиганы отвешивали друг другу виртуальные тумаки. Самолюбие, агрессия, а подчас и откровенная вонь (тогда еще можно было курить в помещениях) — женщинам это все просто не нравилось.

Получается, что игры критиковали не на пустом месте. Аркады требовали отточенных навыков — и так «слабые» уходили, уступая место «сильным» (и неважно, насколько бледными и тощими они были в реальности). Логично, что эстетика и сюжеты аркадных игр соответствовали этому мотиву и стремились подчеркнуть его драматизм. Пестрый, неистовый экшен оглушал органы чувств яркими взрывами, пульсацией оружия и фирменными возгласами бойцов, которые заодно интриговали и людей, идущих мимо автомата. Рождение новых героев и заклятых врагов! В общем, выяснилось, что апеллировать к древним инстинктам альфа-самцов весьма прибыльно. Женщин просто вычеркнули, принеся в жертву этому тренду.

Когда начали появляться домашние консоли, популярнейшие аркадные игры на них просто портировали. Соответственно, ассортимент игр на консолях оказался перекошен точно так же — и рекламировать их приходилось той же аудитории. Консоли сулили издателям новый источник дохода: теперь дети и нелюдими могли играть дома. Маленьким детям все равно еще нельзя было ходить в залы с аркадными автоматами, да им и не хватило бы денег бросить вызов местным чемпионам. Многие дети до консолей-то еще не дотягивались — но уже знали о величии аркадной сцены и хотели хоть как-то к ней прикоснуться. Поэтому производители консолей внимательно следили за тем, чтобы они поставлялись с несколькими контроллерами: чтобы на них можно было играть в те аркадные хиты, что подразумевали прямое соревнование. Так называемая Power Set-версия Nintendo Entertainment System (NES), вышедшая в Северной Америке в 1989 году, включала в себя световой пистолет Zapper, очень напоминающий аркадный, и коврик, позволявший управлять игрой, наступая на кнопки. Все это добро рекламировали как игрушку для всей семьи, надеясь тем самым защититься от связанных с видеоиграми отрицательных ярлыков (игровой кризис 1983 года был совсем недавно) и полюбовиться консервативным родителям эпохи Рейгана.

Со временем игры на консоли портировали все качественнее, а еще появились консольные эксклюзивы. Мальчики, мечтавшие об аркадах, превратились в подростков и потеряли интерес к боевой славе. Игры становились более индивидуальным и личным опытом — а значит, опытом антисоциальным. И вновь получается, что критика была не пустой. Игры для