

ПОПУЛЯРНА КУЛЬТУРА США В ДЗЕРКАЛІ КОНВЕНЦІЙ ВІДЕОІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

Андрій Пількевич

US POPULAR CULTURE IN THE MIRROR OF VIDEO GAME INDUSTRY CONVENTIONS

Andrii Pilkevych

Video game culture is one of the most dynamically developed forms of modern popular culture. Over the past 10 years, the number of communities that represent certain areas has grown rapidly. Being in direct connection with film industry, literature and music the video game culture has occupied a new segment that requires detailed research. New opportunities of online communication have transformed the traditional understanding of gaming culture. Social segment identifies as gamers. This kind of culture can be used to spread a social message using human interactions. It should be noted that in a comprehensive sense, this problem covers the interaction with computer and algorithm art, artmedia, demoscene, cybernetic and digital art, evolutionary and generative art, new media, systems art and other areas which are represented in PC, VR, Console, Handheld, Tabletop. Communities of gamers, as well as game developers have created and promoting quite recognizable festivals and conventions which are described in this article. Games and game-related merchandise by Sony Interactive Entertainment – PlayStation Experience; BlizzCon by Blizzard Entertainment with their major franchises: Overwatch, Warcraft, StarCraft, Heroes of the Storm et al; general video gaming and video game streaming – TwitchCon convention; RTX conventions by Rooster Teeth; Penny Arcade Expo as gaming culture festivals with their PAX Arena, LAN Party, eSports tournament and Omegathon. This article does not describe the US comic con conventions that carry much more content than the focus on video games, such as San Diego Comic-Con International, New York Comic Con et al. Gamers have developed specific communication languages and rituals, they spread their culture on gaming conventions and discussion websites that create a distinct virtual space. An important part of video game culture is the activity of gamers on YouTube, gaming channels are very popular, this is confirmed by millions of subscribers. Post-dynamic structure of changes was formed in all streams of public life during the growth of the pandemic. COVID-19 is accelerating existing trends and indicate future transformations in the video game industry.

Keywords: popular culture, video game culture, gamers, gaming conventions, game streaming, video game developers, fandom.

У 2020 році було зафіксоване рекордне зростання світового ринку індустрії відеоігор. Масштабні антипандемічні заходи в США, пов'язані з COVID-19, викликали стрімке збільшення кількості гравців та витрачених «ігрових годин». Враховуючи також випуск ігрових платформ PlayStation 5 та Xbox Series X/S, ринок відеоігор сягнув майже 178 мільярдів доларів, збільшившись на 23% у річному обчисленні, що є найвищим зростанням з 2012 року (Wijman 2021). Водночас тенденції цього року свідчать і про певні негативні наслідки коронавірусної інфекції, зокрема, затримки в розробці та релізів ігор, які вже перенесено на другу половину 2021 року або на 2022 рік. Найменше COVID-19 вплинув на ігровий сегмент, який представлений на мобільних пристроях, де очікується збереження тенденції зростання не менше 4%, що сягне позначки у майже 91 мільярд американських доларів. Аналітики пророкують і подальше динамічне зростання ринку світової ігрової індустрії, що має перевищити 200 мільярдів доларів на кінець 2023 року, а ігри на смартфонах залишаться найбільш активним сегментом розвитку (Wijman 2021).

В світовому контексті США продовжують міцно тримати лідерство за багатьма показниками галузі, а на внутрішньому ринку розваг відеоігри залишаються одним з найперспективніших напрямків індустрії. За результатами дослідження авторитетного статистичного порталу

Statista (компанія, що надає консультаційні послуги Google, Bloomberg, Forbes та іншим інформаційним гігантам) розмір ринку відеоігрової індустрії в США стабільно зростає за останнє десятиліття і у 2020 році склав 66,8 мільярди доларів (Clement 2021, 4). Прибуток від сегменту «мобільних ігор» перевищив позначку в 13 мільярдів доларів (Clement 2021, 2). У другому кварталі 2020 року американські споживачі витратили 11,6 мільярдів доларів на обладнання, програмне забезпечення, аксесуари для персональних комп'ютерів та різноманітних консолей, а на безпосередній сегмент відеоігрового контенту – 1 мільярд доларів (Clement 2021, 1).

Не менш важливо звернути увагу на демографічні показники користувачів відеоігрової продукції, що характеризуються динамічним розширенням вікового діапазону. На 2020 рік розподіл гравців у відеоігри за віковими групами представлений наступним чином: до 18 років (21%); від 18 до 34 років (38%); від 34 до 54 років (26%); від 55 до 64 років (9%); за 65 років (6%) (Clement 2021, 3).

Сучасна популярна культура США є багатограним феноменом, що продовжує свій динамічний розвиток та набуває нових форм (Muriel & Crawford 2018, p. 34). Американська відеоігрова спільнота мультиплікує тісний зв'язок з традиційними фандами наукової фантастики, фентезі тощо, але водночас вирізняється суттєвою специфікою (Rauscher & Stein & Thon 2020, p. 31). Насамперед привертають увагу унікальні конвенції та фестивалі ігрової культури з широким спектром заходів.

З 2005 року однією з найвідоміших подій у сфері популярної культури відеоігор у США є конвенція BlizzCon від компанії Blizzard Entertainment. Місце проведення закріпилось за містом Анахайма в Каліфорнії, де щороку збираються десятки тисяч фанатів. Дійсно ігрову продукцію Blizzard Entertainment без перебільшення можна назвати невід'ємною частиною сучасної світової популярної культури, адже її розробники створили ряд загальновідомих франшиз: Warcraft та World of Warcraft, Diablo, StarCraft, Overwatch, Hearthstone, Heroes of the Storm тощо. Водночас BlizzCon є повноцінним фестивалем популярної культури, оскільки, окрім реклами та анонсів майбутніх ігор, проводиться широкий спектр заходів: масштабні ігрові турніри, тематичні вікторини, майстер-класи, конкурси кращих костюмів і театралізовані вистави (костплеї) тощо. Музичний супровід забезпечують всесвітньовідомі гурти, серед яких: Metallica, Ozzy Osbourne, The Offspring, Linkin Park, Foo Fighters, Blink-182 та інші. У 2020 році фестиваль не проводився у зв'язку з загрозою COVID-19. У лютому 2021 року вперше захід було проведено онлайн під назвою «BlizzConline» (Gilliam 2021).

Довго очікуваними в США та досить масштабними стали чотири виставки індустрії відеоігор PSX (PlayStation Experience) від Sony Interactive Entertainment у 2014–2017 роках. Не є таємницею той факт, що головною метою подібних заходів є просування консолей PlayStation з супутніми товарами та актуальної лінійки ігрових пропозицій. Рекламна інтеграція компаній-розробників відеоігор в рамках PlayStation Experience на території США мала три етапи. 2014 рік був представлений наступними компаніями: Activision, Atlus, Capybara Games, DrinkBox Studios, Double Eleven Limited, Double Fine Productions, Endnight Games, Capcom, Hello Games, Konami, Red Hook Studios, Robot Entertainment, Sega, Sony Computer Entertainment, Square Enix, Tripwire Interactive, Versus Evil, Warner Bros, Interactive Entertainment, Yacht Club Games. У 2015 році на PlayStation Experience було представлено ряд унікальних новинок, а також продовжень відомих франшиз від: Activision, Bandai Namco Entertainment, Capcom, Double Fine Productions, Gearbox Software, Koei Tecmo, Epic Games, No Goblin, Owlchemy Labs, Sega, Sony Computer Entertainment, Square Enix, Ubisoft (Makuch 2015). Подібні заходи як правило слугують майданчиками для утворення нових ігрових ком'юніті або розширення вже існуючих. 2016–2017 роки характеризувались презентаціями ігрових новинок та окремих унікальних «ігрових всесвітів» від: Activision, Atlus, Bandai Namco Entertainment, Capcom, Devolver Digital, Double Fine Productions, DotEmu, Grey Box, GungHo Online Entertainment, Housemarque, Koei Tecmo, NIS America, Sega, Sony Interactive Entertainment, Supergiant Games, Square Enix (Makuch 2016).

Досить популярними, ще до початку пандемії COVID-19, стали стрім-конвенції «TwitchCon». Це насамперед прямі трансляції ігрового процесу кіберспортивних змагань на основі відеохостингу Twitch методом потокової передачі даних. Все більшого значення в популярній культурі відеоігрового сегменту набувають «стріми». Подібні заходи дозволяють учасникам популяризувати свій контент та познайомитись з вже відомими геймерами (Egenfeldt-nielsen & Smith & Tosca 2019, p. 168). Утворюються нові тематично орієнтовані спільноти, що обговорюють та тестують нові програмні продукти, ігрові режими тощо (Arguello 2018). Відео на платформі Twitch можна дивитись у реальному часі та у записі. Вперше цей конвент відбувся у 2015 році і до 2019 року проходив на різних локаціях Каліфорнії.

Місто Остін штату Техас відоме ще однією конвенцією відеоігрової спільноти. З 2011 року компанія Rooster Teeth організовує та проводить захід під назвою «RTX». Програма включає серію зустрічей з розробниками відеоігор. Традиційними є локальні ігрові турніри та тестування демоверсій очікуваних новинок (Crawford 2011, р. 52). Наприклад, шолом віртуальної реальності «Oculus Rift» у 2013 році, ігри «Halo 4» у 2012 році, «Assassin's Creed IV: Black Flag» у 2013 році, «Rainbow Six Siege» у 2015 році. Конвенція передбачає інтерактивне обговорення, де геймери висловлюють свої зауваження та побажання. Компанії-розробники відеоігор та геймерські фандоми готують і представляють свої стенди. Організатори створюють тематичну атмосферу, що окреслюється певною символікою, елементами одягу, ігровими атрибутами. RTX конвенція інтегрована з рядом американських медіа-груп, відповідно охоплює різні сфери популярної культури. Гості заходу мали можливість прийняти участь у спеціальних епізодах серіалів «Immersion» у 2011 році та «The Slow Mo Guys» у 2013 році. В рамках конвенції відбулась прем'єра анімаційного серіалу «RWBY». В 2017 році – перформанс декількох епізодів серіалу «Castlevania» на основі однойменної гри, а також попередній показ фільму «War for the Planet of the Apes». У вересні 2020 року вперше захід було проведено онлайн під назвою «RTX at Home» (Dominguez 2020).

Достатньо відомим, в рамках ігрової популярної культури, є також фестиваль «Penny Arcade Expo» (PAX). Ця конвенція охоплює відеоігри на різноманітних консолях, аркадних автоматах та настільні ігри. З 2004 року в США захід проводився в Сіетлі, Бостоні та Сан-Антоніо. Окрім великих компаній, що представляють свою продукцію, фестиваль відомий великою кількістю незалежних розробників. За окремими тематичними напрямками учасники створюють дискусійні форуми, безкоштовні зони з відеоіграми, об'єднуються в консольні та настільні ігрові турніри (Масу 2015). В рамках подібних заходів популярними є LAN Party або BYOC вечірки (назва є скороченням від Bring Your Own Computer). Своєрідною візитівкою заходу є славнозвісний ігровий турнір «Омегатон».

Не можна оминати увагою щорічний фестиваль відеоігор та ігрової музики у Вашингтоні – MAGFest. Специфікою заходу є великий відкритий зал для гри у відеоігри на різних консолях та ігрових автоматах. Тематичну атмосферу доповнюють концерти кавер-груп відеоігор, а також вечірка у стилі BYOC. Аркадний зал MAGFest відкритий цілодобово. Окрему секцію складають «раритетні» ігрові автомати і насамперед пінбол, усі пропозиції включені у вартість вхідного квитка. MAGFest приваблює багатьох геймерів тематичною атмосферою – зал прикрашає спеціальне освітлення, грає ретро-музика, що має нагадувати «золотий вік аркад» (Hodent 2020, р. 21). Вибір ігор включає старі чорно-білі серії від початку 1970-х рр. і «Cathode Ray Tube» до сучасних японських танцювально-музичних ігор, зокрема, Dance Dance Revolution і Taiko No Tatsujin. Аркади і досі випускаються багатьма виробниками. Серед них: Atari, Nintendo, Taito, Midway, Williams, Capcom, Sega, ICE, Rock Ola і Exidy. Цілодобовий консольний зал містить більше сотні телевізорів та ігрових приставок. Склад консолей – від давніх Atari 2600, ігор в стилі Intellivision до найсучасніших систем Xbox та PS. Централізовані і «спонтанні» турніри відбуваються потягом всього заходу. З 2013 року розпочалася виставка інді-груп MAGFest «MIVS». Щорічно фестиваль приваблює все більше незалежних розробників, а з 2016 року діє секція «Інді-аркади». В концертних зонах відбуваються нічні виступи відомих груп (Machinae Supremacy, Earthbound Papas, Minibosses, Powerglove, NESkimos, The Advantage и Chromelodeon), що грають тематичну музику з відеоігор. Інші особливості фестивалю – інтелектуальні панелі, такі як «Game Studies 101», де учасники знайомляться з останніми дослідженням у сфері вивчення відеоігор та змагання діджеїв у форматі «відкрита сцена» (Koetteritz 2019).

Менш відомими, але досить популярними конвентами в окремих сегментах відеоігрової індустрії залишаються: «QuakeCon» від id Software, що проводиться кожного року у місті Даллас; ретро-ігровий фестиваль «Midwest Gaming Classic» у місті Мілвокі; «GameSoundCon» у місті Лос-Анджелес, що присвячений музиці відеоігор та «Electronic Entertainment Expo» (Rauscher & Stein & Thon 2020).

Популярна культура відеоігор в США представлена також рядом кіберспортивних змагань та щорічних церемоній нагородження за досягнення в цій царині. Зазначена проблематика разом з актуальним питанням подальшого впливу коронавірусної хвороби на ігрову індустрію може стати предметом окремих публікацій.

Список джерел та літератури

- ARGUELLO, D., 2018, Everything that happened at TwitchCon 2018. Digital Trends. [Online]. Available from: <https://www.digitaltrends.com/gaming/twitchcon-2018-what-to-expect>. [Accessed: May 7, 2021].
- CLEMENT, J., 2021, Consumer spending on gaming in the U.S. Q2 2020, by segment. [Online]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/190195/total-consumer-spend-on-us-games-industry-2010>. [Accessed: January 29 2021].
- CLEMENT, J., 2021, F2P games industry revenue in North America 2019, by category. [Online]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/321902/digital-games-revenue-category-usa>. [Accessed: May 5, 2021].
- CLEMENT, J., 2021, U.S. video gaming audiences 2020, by age group. [Online]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010>. [Accessed: May 5, 2021].
- CLEMENT, J., 2021, Video games industry market size in the U.S. 2010-2021. [Online]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/246892/value-of-the-video-game-market-in-the-us>. [Accessed: April 21, 2021].
- CRAWFORD, G., 2011, Video Gamers. London: Routledge.
- DOMINGUEZ, N., 2020, RTX at Home: Rooster Teeth Sets 10-Day Virtual Convention for September. Comic Book Resources. [Online]. Available from: <https://www.cbr.com/rooster-teeth-rtx-at-home-2020-details>. [Accessed: May 7, 2021].
- EGENFELDT-NIELSEN, S. & SMITH, J. & TOSCA, S., 2019, Understanding Video Games: The Essential Introduction. New York: Routledge.
- GILLIAM, R., 2021, Blizzard details BlizzConline, its virtual convention. Polygon [Online]. Available from: <https://www.polygon.com/2021/2/1/22260786/blizzconline-blizzard-schedule-start-time-details-panels-diablo-overwatch-warcraft-hearthstone>. [Accessed: May 7, 2021].
- HODENT, C., 2020, The Psychology of Video Games. London: Routledge.
- KOETTERITZ, J., 2019, What's MAGFest? A guest blog about one of National Harbor's most immersive events. National Harbor. [Online]. Available from: <https://www.nationalharbor.com/whats-magfest-a-guest-blog-about-one-of-national-harbors-most-immersive-events>. [Accessed: May 7, 2021].
- MACY, S., 2015, PAX South Attendance Breaks Records. IGN Entertainment. [Online]. Available from: <https://www.ign.com/articles/2015/01/26/pax-south-attendance-breaks-records>. [Accessed: May 7 2021].
- MAKUCH, E., 2015, All the Biggest News From PlayStation Experience 2015 Press Conference. Gamespot. [Online]. Available from: <https://www.gamespot.com/articles/all-the-biggest-news-from-playstation-experience-2/1100-6432837>. [Accessed: May 8, 2021].
- MAKUCH, E., 2016, PlayStation Experience 2016. Gamespot. [Online]. Available from: <https://www.gamespot.com/articles/playstation-experience-2016-date-and-details-revealed/1100-6443987>. [Accessed: May 7, 2021].
- MURIEL, D. & CRAWFORD, G., 2018, Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. London: Routledge.
- RAUSCHER, A. & STEIN, D. & THON, J., 2020, Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions. London: Routledge.
- WIJMAN, T., 2021, Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023. [Online]. Available from: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>. [Accessed: May 7, 2021].

Популярна культура США в дзеркалі конвенцій відеоігрової індустрії

Відеоігрова культура є одним з найбільш складних та динамічно прогресуючих сегментів в системі вивчення феномену сучасної популярної культури. За останні десять років сформувались якісно нові тенденції розвитку відеоігрової індустрії, що охоплює декілька рівнів взаємодії. Компанії-розробники ігор для популяризації анонсованої продукції та підтримки життєздатності вже існуючих франшиз шукають інтерактивної комунікації з розгалуженою спільнотою геймерів. Ігрові конвенції розглядаються як дієвий інструмент взаємовпливу в рамках ігрової індустрії. Представлена стаття розкриває ключові заходи подібного типу в територіальних рамках Сполучених Штатів Америки та характеризує їх вплив на геймерське ком'юніті. В американській популярній культурі відеоігрова спільнота продов-

жує зберігати тісний зв'язок з традиційними фандами наукової фантастики, фентезі та рядом інших конвентів, але водночас, вирізняється суттєвою специфікою. Пропоновані до уваги заходи, що представлені в даній статті, є повноцінними фестивалями популярної культури з широким спектром заходів: масштабні ігрові турніри, косплеї, музичні перформанси тощо. Конвенції передбачають дискурс, формуються тематичні напрямки, дискусійні форуми, де геймери висловлюють свої зауваження та побажання. Організатори створюють тематичну атмосферу з певною символікою та ігровими атрибутами. Великі компанії та учасники різноманітних ком'юніті представляють стенди з своєю продукцією, водночас, ряд фестивалів приділяють особливу увагу незалежним розробникам.

Пандемія коронавірусної хвороби внесла суттєві корективи у розвиток культури відеоігрового ком'юніті. Вже традиційні конвеннти трансформувались в дистанційні онлайн заходи, а потокова трансляція ігрового процесу б'є всі рекорди. Найбільш помітною з точки зору динаміки розширення та адаптації ігрових форм продовжує залишатись сфера мобільного геймінгу, що охоплює найширший віковий діапазон.

Ключові слова: популярна культура, культура відеоігор, геймери, ігрові конвенції, потокова трансляція ігрового процесу, розробники відеоігор, фандом.

Pilkevych Andrii, PhD, Associate professor, Department of Ancient and Medieval History, Taras Shevchenko National University of Kyiv.

Пількевич Андрій, кандидат історичних наук, доцент кафедри історії стародавнього світу та середніх віків Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4154-064X>

Received: 17.05.2021

Advance Access Published: May, 2021