

# ВСТУП

Успіх індустрії відеоігор за останні кілька десятиліть можна назвати астрономічним за будь-якими критеріями. Навіть саме слово «успіх» стосовно цієї сфери здається применшенням: це ніби сказати, що влітку в Нью-Йорку «погано пахне» чи що народжувати «боляче». У 1970-х роках відеоігри заледве існували взагалі; у 2020-х вони становлять найбільш прибуткову і, ймовірно, найвпливовішу галузь сфери розваг. На 2021 рік ця індустрія має винятковий рівень глобальних прибутків — \$180 мільярдів на рік. Не менш масштабним є і вплив, який вона чинить на популярну культуру: починаючи з шаленої популярності *Fortnite* серед школярів усього світу, і до стримів Nintendo Direct, які захоплюють соцмережі гучними анонсами та породжують купу мемів.

Відеоігри — це великий бізнес. І тих, хто виріс у любові до відеоігор, нерідко спокушає мрія стати частиною цього бізнесу. У дев'яностих виходив комікс *Far Side*: в одному зі стрипів батьки спостерігають за малим фанатом *Super Mario Bros.* і уявляють, які б вакансії з вимогами високих ігрових навичок підійшли б для їхнього сина. У ті часи сама ідея професійної гри

## 8 ■ НАТИСНИ RESET

на приставці була дотепним жартом. Сьогодні ж найменш реалістичною деталлю цього стрипу здається пошук роботи через газету. Людям по всьому світу наразі платять за те, щоб вони йшли до офісів і вдихали життя у відеоігри — малювали персонажів, розробляли рівні й писали код, щоб усе це запрацювало. Це захопливий шанс, який мріє вхопити незліченна кількість геймерів із вогнем в очах.

Одного разу я побував у студії в центрі Нью-Йорка за кілька місяців до виходу чергової гри. Один із художників покликав мене до свого столу, щоб я «зацінив дещо дуже круте». Скоро навколо його комп'ютера зібралася ціла юрба: усі, витягуючи шиї, дивилися, як надзвичайно реалістична модель вантажівки котиться одноманітною сірою поверхнею. Художник кілька разів клацнув мишкою — і вантажівка вибухнула. По екрану в сповільненому темпі моторшно розліталися шини й уламки металу. Я не зміг удати такий же захват, як той, що охопив дизайнерів та програмістів навколо мене, але щирість їхнього щастя змусила мене усміхнутися. Їхня щоденна робота — уявляти різні штуки, а тоді оживлювати їх на екрані комп'ютера. Що може бути краще?

Якби ж ця робота полягала виключно в гламурі, ефектності й вибухах автівок. Індустрія відеоігор має темний бік, той, про який не розповідають на щоквартальних фінансових зборах чи пресконференціях виставки E3. Попри те, що ігрові компанії щороку загрибають усе більше грошей, чимало з них мають проблеми зі створенням стабільних і здорових умов для своїх співробітників. Одна хиба чи невдале ділове рішення може підштовхнути студію з мільярдними статками до масових звільнень чи навіть закриття —

байдуже, скільки вона того року заробила. А іноді це роблять навмисно: велика компанія може звільнити людей, щойно вони завершать проект (і знову взяти їх на ті ж посади кілька місяців по тому), інколи просто заради того, аби потішити акціонерів у наступному фінансовому кварталі (що менше співробітників, то чистіший баланс).

Нестабільність стала статусом-кво. Побалакайте з людиною, яка пропрацювала в ігровій індустрії більше кількох років, і ви майже неодмінно почуєте історію про втрату роботи. Можливо, ця людина працювала над грою, яка погано продалася, або ж застрягла в проекті із самозакоханим керівництвом. Можливо, видавцеві було потрібно покращити цифри в останньому квартальному звіті. Можливо, це сталося задля скорочення витрат, чи стратегічної реорганізації, чи інших жаргонних евфемізмів замість простого «ви тут більше не працюєте». Масові звільнення й закриття студій стали такими ж невіддільними від індустрії відеоігор, як стрибки Маріо чи лутбокси Activision.

У 2017 році некомерційна Міжнародна асоціація розробників ігор запитала у близько тисячі працівників галузі, скількох роботодавців вони мали за попередні п'ять років. Середня відповідь для штатних працівників — 2,2 роботодавця (3,6 — для фрилансерів), що говорить про певний рівень нестабільності, який не здивує знайомих з цією сферою. Автори опитування додають: «Хаотичність індустрії також проявляється у зниженні сподівань працівників на тривалі взаємини з нинішніми роботодавцями. Більшість опитаних розраховує на високу мобільність». Наступного року репортер Джеймс Бетчелор підрахував на сайті GamesIndustry.biz кількість робочих

місць, втрачених із вересня 2017 до вересня 2018 через закриття студій, і виявив, що їх було більше тисячі — і це тільки з оприлюднених даних. Розробляти відеоігри завжди значило прийняти факт: стабільність роботи — це виняток, а не правило.

В обмін на задоволення, отримане від створення мистецтва за гроші, розробники мають змиритися з тим, що усе це може розвалитися без попередження. Шон Мак-Лафлін, який працює в індустрії з 2006 року, розповів, що це спричиняє постійну тривожність. «Зважаючи на те, скільки звільнень я пережив, імейли про загальні збори в офісі викликають в мене щось подібне до проявів ПТСР, — пише він мені в електронному листі. — Завжди здається, що буде оголошено про закриття студії, навіть якщо команда збирається просто обговорити останні новини. Певен, інші розробники відчують щось схоже».

Мак-Лафлін також додає: «На моєму столі більше немає того, що не вміститься в одну торбу. Коли я тільки прийшов у індустрію, то виставляв на ньому іграшки, колекційні статуетки. А тепер мій стіл порожній — лише кілька фотографій та книжка-дві — на той випадок, якщо знову доведеться піти».

Ви можете подумати: *це в будь-якій творчій сфері так*. Та на відміну від Голлівуду, де люди працюють від контракту до контракту, а виробництво фільмів має чіткий початок і кінець, індустрія відеоігор створює ілюзію постійної працевлаштованості. Опис вакансій у великих видавців, як-от Take-Two чи EA, пропонує кар'єру, а не разовий проєкт. Якщо йдеться не про тимчасовий контракт із розробником, створюється враження, ніби після закінчення однієї гри він одразу перейде до наступної. Тривала співпраця

з людьми має свій сенс. Кожна студія використовує унікальні й непрості інструменти для створення відеоігор, і якщо вже розробник приділив час їхньому вивченню, він працюватиме ефективніше за новобранця. До того ж неоціненною може бути й певна хімія, що формується між людьми, які довго працюють разом, — це може підтвердити кожен, хто колись працював у творчій колаборації (чи хоча б над груповим шкільним проєктом).

То чому ж люди, які ухвалюють фінансові рішення в індустрії відеоігор, байдужі до цього?

Я мав довгу розмову з ветеранкою геймдизайну Кейті Хіроніс. Вона працювала на таких гігантів, як Microsoft, Oculus та Riot, і часто згадує свої страхи, пов'язані з нестабільністю, — їй довелося пережити одну хвилю масових звільнень і стати свідком ще двох, що зачепили її колег. У 2018 році Хіроніс перебралася із Сіетла до Лос-Анджелеса, почасти тому, що там було більше великих ігрових компаній — на той випадок, якщо її знову звільнять. Вони з чоловіком, який також працює в індустрії, часто обговорюють запасні плани, складають списки компаній, які можуть бути привабливими для роботи в тому разі, якщо на поточному місці щось піде не так. «У виборі житла ми зважаємо на ймовірність звільнення чи необхідність переїзду, якщо проєкт буде закрито, — розповідає Хіроніс. — Зазвичай хочеться винайняти житло щонайменше років на п'ять. Та ми ніде не працювали довше трьох».

Хіроніс розповідає, що найскладніше в цій роботі — будувати дружні стосунки, бо вони можуть розірватися без попередження. Якось у 2014 році вона прийшла на своє робоче місце у студії мобільних ігор

## 12 ■ НАТИСНИ RESET

і раптом почула, що має збирати речі й повертатися додому. До тієї миті вона вважала, що справи йдуть добре. «Тебе просто викликають до кабінету, кажуть іти геть і навіть не дозволяють попрощатися з колегами, — каже вона. — Я не могла повернутися до студії. У мене там були друзі (принаймні люди, яких я вважала приятелями), і я не мала способу з ними зв'язатися».

Відеоігри покликані дарувати людям втіху, проте створюють їх в тіні корпоративної безжальності. Чому ж така прибуткова сфера так ставиться до своїх працівників? Чому цей бізнес так успішно створює витвори мистецтва, якими заробляє мільярди доларів, але не може забезпечити стабільну роботу?



Коли я брався за свою першу книжку, «Кров, піп і пікселі», мені хотілося знати, чому створювати відеоігри так складно. Я говорив із великою кількістю розробників і отримав чимало відповідей. Якщо коротко: ігри однією ногою тримаються у мистецтві, іншою — в науці, а технічний прогрес укупі з потребою «створити розважальний продукт» майже унеможливають чіткі терміни роботи. Чи ви створюєте рольову гру з відкритим світом, як-от *Pillars of Eternity*, чи лінійну пригодницьку гру, як-от *Uncharted 4*, доводиться мати справу зі стількома змінними, що часом виникає відчуття, ніби ви знімаєте кіно, водночас конструюючи камеру.

У цій книжці я хочу поставити інше запитання: чому в галузі відеоігор усе так складно зі збереженням робочих місць? Я прагнув дізнатися, як це —