

АЛЕКСАНДР
ВЕТУШИНСКИЙ

СТРОЙКА ВЕКА

ФИЛОСОФСКОЕ
ОСМЫСЛЕНИЕ
MINECRAFT,
ГЛАВНОЙ ИГРЫ
СОВРЕМЕННОСТИ

Individuum
Москва, 2026

УДК 79
ББК 77.563.4
В39

Ветушинский, Александр.

В39 Стройка века. Философское осмысление Mine-
craft, главной игры современности / Александр
Ветушинский. — М.: Individuum, Эксмо, 2026. — 160 с.

ISBN 978-5-04-218803-9

Minecraft делит историю видеоигр на до и после. Уже как минимум одно поколение выросло под лучами квадратного солнца, на сражениях с криперами и эндерменами, поездках на свинье и путешествиях в Нижний мир. В кубическо-пиксельной вселенной — открытом мире без определенных правил и с безграничным количеством возможностей — стримеры собирают миллионы зрителей, музыканты снимают клипы, дизайнеры устраивают модные показы; на отдельном сервере помещается библиотека запрещенной авторитарными режимами литературы, а на других тысячи волонтеров создают точную копию планеты Земля. При этом книг об устройстве, истории и культурном значении этого необъятного и постоянно развивающегося шведского изобретения до сих пор не существовало. Перед вами — первая. Философ и исследователь видеоигр Александр Ветушинский отталкивается от рассказа о сотворении мира Minecraft в контексте эволюции видеоигр, чтобы обнаружить повод для глубокого разговора об игровых практиках как о форме человеческого стремления к творчеству и свободе.

УДК 79
ББК 77.563.4

© Ветушинский А., 2026

© ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ISBN 978-5-04-218803-9

Individuum ®

ОГЛАВЛЕНИЕ

7	Предисловие
17	Minecraft: генезис
19	Глобальный контекст
37	Ориентация — Север: шведская индустрия видеоигр
47	Маркус Перссон — создатель Minecraft
57	Перссон, Mojang и теория игрового авторства
71	Эволюция Minecraft
79	Элементы, из которых сделаны вещи: строительные игры и Minecraft
91	Главное — выжить: survival-игры и Minecraft
99	Философия песочницы
113	Мета-, контр- и постигровые явления
121	Наследие Minecraft
127	Теория игрока и миф о Хиробрине
133	Граница мира
141	Глоссарий
145	Библиография
151	Указатель игр

ПРЕДИСЛОВИЕ

Minecraft (*англ.* «шахтерское мастерство») — самая успешная видеоигра за всю историю существования видеоигровых медиа*. Только по официальным данным игру приобрело более 300 миллионов человек. По количеству проданных копий Minecraft оставила** позади такие известные игры, как GTA V, PUBG: Battlegrounds, The Elder Scrolls V: Skyrim и многие другие.

* В зависимости от методологии подсчета Minecraft будет либо на первом, либо на втором месте, уступая лишь Петрису (но только потому, что к Петрису прибавляются все проданные копии Game Boy, с которым Петрис шел в комплекте).

** Несмотря на то, что слово Minecraft мужского рода, в книге, говоря о Minecraft, я говорю прежде всего об игре. Чтобы избежать ситуации, когда род постоянно меняется, я принял решение использовать женский род в качестве основного. Когда я говорю Minecraft — я подразумеваю игру Minecraft.

Игра была создана всего одним человеком, шведом Маркусом Перссоном в 2009 году. Сегодня ее развивает и поддерживает международный штат сотрудников Mojang Studios, состоящий из более чем 600 человек. Все это время игра расширяется, обновляется и дополняется. Несмотря на то, что текущая версия Minecraft сильно отличается от того, с чего все начиналось, это все *та же* игра. Ни о какой второй части не идет и речи.

В 2009 году Minecraft впервые стала доступна для игроков. В 2011 году игра официально вышла. В 2014 году за 2,5 миллиарда долларов игру приобрела — и с тех пор отвечает за развитие бренда — американская транснациональная компания Microsoft.

За это время Minecraft обзавелась целой серией дополнительных игр внутри своей вселенной. В 2015–2017 годах по эпизодам выходило интерактивное приключение Minecraft: Story Mode, в 2019 году в раннем доступе вышла амбициозная игра в дополненной реальности Minecraft Earth, которую Mojang прекратила развивать в связи с пандемией COVID-19, в 2020 году вышла экшен-игра Minecraft Dungeons, в 2023 году — экшен-игра Minecraft Legends. Кроме того, в 2016 году вышла специальная версия Minecraft Education, адаптированная для образовательных целей.

Помимо видеоигр, по мотивам Minecraft было создано множество художественных книг, а также несколько комиксов и даже манга. В 2012 году тематические наборы, посвященные игре, стала выпускать компания Lego. В 2015 году вышли первые настольные игры, самая яркая среди них — игра 2020 года Mine-

craft: Builders & Biomes. Кроме того, в 2024 году был анонсирован мультсериал по Minecraft для Netflix, а в 2025 году прошла премьера полнометражного художественного фильма «Майнкрафт в кино» (реж. Дж. Хесс).

Несмотря на такой размах, игра Minecraft толком не осмыслена. Существует какое-то число книг об истории игры и биографии ее создателя*. Если же говорить про исследовательскую литературу, то дело ограничивается буквально несколькими сборниками научных статей**.

И это при том, что социальные сети разрываются от количества материалов по игре. За время ее существования сформировалась полноценная культура стримеров и блогеров, творчество которых посвящено *исключительно* Minecraft. И это не локальные знаменитости с десятками или сотнями тысяч подписчиков, а глобальные звезды, за деятельностью которых следят десятки миллионов человек (например, у американского Minecraft-блогера Dream около 40 миллионов подписчиков на Youtube).

Получается, что эта книга — уникальное явление. По сути, это первая авторская попытка фундаментального осмысления феномена Minecraft.

* См., например: Ларссон Л., Голдберг Д. Невероятная история Маркуса «Нотча» Перссона и игры, изменившей мир. М.: Бомбора, 2019.

** См., например: Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities. Ed. by Garrelts N. Jefferson, 2014; Hjorth L., Richardson I., Davies H., Balmford W. Exploiting Minecraft: Ethnographies of Play and Creativity. Cham, 2020.

Примечательно, что книга выходит на русском языке. Особенно учитывая тот факт, что в 2022 году игра была удалена компанией Microsoft из российских версий магазинов приложений Google Play и App Store (альтернативные варианты доступа к игре сохранились, однако для детской аудитории доступ к игре оказался сильно затруднен).

Признаюсь честно, идея написать книгу про Minecraft — не моя. Осенью 2024 года со мной связались представители издательства Individuum и предложили написать ее. Поводом послужило то, что на весну 2025 года был запланирован выход фильма по вселенной Minecraft.

После разговора с главным редактором издательства Алексеем Киселевым я принял решение взяться за работу. И хотя к этому моменту я уже много лет занимался историей и теорией видеоигр (впрочем, и практикой тоже), лично для меня это был настоящий челлендж. Дело в том, что я никогда не был заядлым игроком в Minecraft.

Когда вышла самая первая версия игры, мне было уже за двадцать. Кажется, впервые мы с моими университетскими друзьями стали обсуждать Minecraft в контексте набирающей силу независимой разработки. Игра воплощала альтернативную философию игрового дизайна, максимально не похожую на ту, которой руководствовались коммерческие игровые компании. Тем не менее лично для меня Minecraft шла в едином потоке с другими независимыми проектами, которые тогда широко обсуждались. В 2008 году

вышла Dear Esther, внесшая заметный вклад в популяризацию жанра симулятора ходьбы, в 2010 — Limbo, доказавшая, что при должной проработке даже классический сайд-скроллинговый платформер может превратиться в глубокое философско-психологическое произведение, в 2012 — Journey, предложившая целый ряд новых невербальных средств игровой выразительности, нацеленных на усиление эмоциональной связи игрока с игрой.

В 2014 году даже я, пропустивший Minecraft, был вынужден к ней присмотреться. Новость о покупке игры за 2,5 миллиарда долларов меня поразила. Стало очевидным, что независимая игровая культура — не просто ценностная альтернатива большой разработке, как считалось поначалу, а кладезь новых идей, которые могут принести миллиарды своим создателям.

Несмотря на такое общественное признание, именно как игрока Minecraft меня не увлекла. Тогда я старался отдавать предпочтение проектам, которые можно было пройти в отведенное для этого время. Впрочем, с середины 2010-х, когда я уже активно занимался изучением видеоигр, я неизбежно продолжал сталкиваться с Minecraft, так что представление об этой игре все же имею.

Может возникнуть вопрос: почему в таком случае об этой культовой игре пишу именно я?

По образованию я философ. В начале 2010-х годов я и некоторые мои друзья по философскому факультету МГУ стали организовывать первые в стране

публичные мероприятия по философии видеоигр*. Довольно быстро мы осознали, что в глобальном смысле мы не первопроходцы и что в университетах многих стран (преимущественно западных) уже вовсю изучают видеоигры.

Так вышло, что примерно с 2014 года я стал одним из самых активных популяризаторов академических исследований видеоигр в России. В 2015 году при моем участии был прочитан первый университетский курс по философии видеоигр, тогда же был подготовлен первый тематический номер для престижного научного журнала «Логос». В 2017 году я начал преподавать курсы по истории и теории видеоигр будущим гейм-дизайнерам в Школе дизайна НИУ ВШЭ и Институте бизнеса и дизайна. В 2019 году я возглавил профиль «Гейм-дизайн» в Институте бизнеса и дизайна, тогда же начал работать в Лаборатории геймификации Сбера. Основные свои концептуальные наработки в сфере исследований видеоигр я изложил в книге 2021 года «Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре».

Таким образом, я уже более десяти лет изучаю видеоигры и до сих пор остаюсь одним из самых активных российских исследователей в этой области. Основываясь именно на этом опыте, я и взялся за книгу про Minecraft. Это не книга поклонника для поклонников,

* Первые организованные мной мероприятия состоялись в Москве в самом начале 2012 года. Насколько мне известно, примерно в то же время свои мероприятия начали проводить санкт-петербургские исследователи видеоигр.

это книга специалиста по исследованиям видеоигр для всех, кто интересуется игровой культурой и игровыми феноменами, включая, конечно, и тех, кто когда-то играл и сейчас продолжает играть в Minecraft — игру, которую, в силу ее влияния и уникальности, будут изучать и десятилетия спустя.

«Стройка века» — это не только первая книга про Minecraft, написанная на русском языке. Это в принципе первая книга от русскоязычного автора, в которой обсуждается конкретная игра, а не вообще игры, игровые жанры или тематически связанные группы игр.

В вопросе формата я решил ориентироваться на научно-популярные книги, написанные профессиональными исследователями в области гуманитарных наук. То есть с самого начала я решил, что хочу равняться скорее на работы в духе «Эссе об алгоритмической культуре» Александра Гэллоуэя*, нежели на «Кибертекст» Эспена Орсета**. Образцовыми для меня стали популярные книги «Как говорить о видеоиграх» Йена Богоста*** и «Сделанные вручную пиксели» Йеспера Юла****, но не их же фундаментальные

* Galloway A. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006.

** Csarseth E. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press, 1997.

*** Bogost I. *How to Talk About Videogames*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2015.

**** Juul J. *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge, London: The MIT Press, 2019.

научные труды «Единичные операции»* и «Полу-реальное»** соответственно.

В итоге книгу можно воспринимать как сборник относительно самостоятельных эссе. Первая глава («Minecraft: генезис») посвящена протоколированию первых дней существования игрового прототипа, названного со временем «Minecraft». Вторая глава («Глобальный контекст») посвящена месту, которое занимает Minecraft в общей логике развития видеоигр. Третья глава («Ориентация — Север: шведская индустрия видеоигр») посвящена особенностям скандинавской и североευропейской видеоигровой культуры, в рамках которой Minecraft и возникла. Четвертая («Маркус Перссон — создатель Minecraft») посвящена создателю игры и тем содержательным источникам, которые на него повлияли. Пятая («Перссон, Mojang и теория игрового авторства») — обсуждению вопроса о том, является ли Minecraft авторской игрой или все-таки нет. Шестая («Эволюция Minecraft») — описанию основных изменений в игре за последние 15 лет. Седьмая («Элементы, из которых сделаны вещи: строительные игры и Minecraft») — роли Minecraft в контексте развития строительных игр. Восьмая («Главное — выжить: survival-игры и Minecraft») — роли Minecraft в контексте развития игр, ориентированных на выживание. Девятая («Философия песочницы») — истории и теории игр-песочниц. Десятая («Мета-, контр- и по-

* Bogost I. Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism. Cambridge, London: MIT Press, 2006.

** Juul J. Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

стигровые явления») — основным терминологическим нововведениям, сквозь призму которых я предлагаю анализировать не только Minecraft, но и любые другие видеоигры. Одиннадцатая («Наследие Minecraft») — настоящему и будущему игры. Двенадцатая («Теория игрока и миф о Хиробрине») — колоссальным возможностям, за счет которых игроки выражают себя в играх-песочницах, раскрывая подлинный потенциал игрового начала. Заключительная глава («Граница мира») посвящена попыткам объяснить, что на самом деле происходит в мире Minecraft и как это позволяет по-новому взглянуть на нашу физическую и социальную реальность.

Основная идея книги заключается в том, что Minecraft — это не только одна из главных игр современности, но и игра, которая в наиболее полном виде репрезентирует современную фазу видеоигрового развития. Minecraft — это ключ к пониманию современного состояния видеоигровой культуры. Именно отсюда название «Стройка века». К тому же, не стоит забывать, что Minecraft не просто про строительство, — это игра, которая, как собор Саграда Фамилия, продолжает непрерывно строиться.

Что же касается философской составляющей (не случайно подзаголовок обещает именно философское осмысление Minecraft), то она дополняет основную идею. Если в Minecraft воплощаются главные принципы видеоигровой современности, то концепты, которые эта игра позволяет сформулировать в ходе ее анализа, применимы далеко за ее пределами. Изучая и осмысляя Minecraft, можно получить доступ к фун-