

СТРОЙКА ВЕКО

ФИЛОСОФСКОЕ
ОСМЫСЛЕНИЕ
MINECRAFT,
ГЛАВНОЙ ИГРЫ
СОВРЕМЕННОСТИ

АЛЕКСАНДР
ВЕТУШИНСКИЙ



Александр Сергеевич Ветушинский

Стройка века. Философское осмысление Minecraft,

главной игры современности

Серия «Individuum»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=74359936

*Стройка века. Философское осмысление Minecraft, главной игры современности: Москва; 2026
ISBN 978-5-04-241425-1*

Аннотация

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 овце 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.

Содержание

Предисловие	6
Конец ознакомительного фрагмента.	11

Александр Ветушинский
Стройка века.
Философское осмысление
Minecraft, главной
игры современности

© Ветушинский А., 2026

© ООО «Издательство «Эксмо», 2026

Individuum®

Предисловие

Minecraft (*англ.* «шахтерское мастерство») – самая успешная видеоигра за всю историю существования видеоигровых медиа¹. Только по официальным данным игру приобрело более 300 миллионов человек. По количеству проданных копий Minecraft оставила² позади такие известные игры, как GTA V, PUBG: Battlegrounds, The Elder Scrolls V: Skyrim и многие другие.

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 игровых консолей. В 2011 году игра официально вышла. В 2014 году

¹ В зависимости от методологии подсчета Minecraft будет либо на первом, либо на втором месте, уступая лишь Тетрису (но только потому, что к Тетрису прибавляются все проданные копии Game Boy, с которым Тетрис шел в комплекте).

² 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.

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 Minecraft: 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 создателя³. Если же говорить про иссле-

³ См., например: Ларссон Л., Голдберг Д. Невероятная история Маркуса «Нот-

довательскую литературу, то дело ограничивается буквально несколькими сборниками научных статей⁴.

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.

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 из-

ча» Персона и игры, изменившей мир. М.: Бомбора, 2019.

⁴ 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.

дательства 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 видеоигр⁵

⁵ 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.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.