

ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВИХ БІБЛІОТЕК ВІДЕОІГОР

Луб'яницький Костянтин Русланович, студент II курсу (групи ІБАСб-1-22-4.0), спеціальності «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

Науковий керівник: Малюк Є.О., кандидат наук з культурології, старший викладач кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

У даному дослідженні порушується питання важливості бібліотек цифрових ігор, їхньої інформаційної та технологічної складової, а також розглядаються тенденції їх розвитку. Описуються характеристики, особливості та недоліки цифрових бібліотек як окремих систем, так і загальні можливості, що притаманні кожній з охарактеризованих бібліотек відеоігор. Також у дослідженні підіймається питання можливості користування відеоіграми, що зникли з магазинів цифрової дистрибуції.

Ключові слова: цифрова дистрибуція, відеоігри, бібліотеки, колекції.

Компанії, що надають послуги купувати й зберігати цифрову продукцію на власних електронних платформах, орієнтуються на підтримання стабільної роботи сервісів. Тому інноваційні рішення й нововведення в системи відбуваються раз у декілька років, а деякі базові функції бувають недоведені до належного стану. Доказом цього є той факт, що бібліотека магазину цифрової дистрибуції Steam глобально не оновлювала бібліотеку свого сервісу протягом 16 років. Як стверджує Сем Мачковеч у своїй статті «Новина Steam, гарному оновленню «Бібліотеки» краще спізнитися на 16 років, аніж ніколи не вийти» (авторський переклад з англ.) на порталі «Ars Technica» (Machkovech, 2019), останнє глобальне оновлення бібліотеки відбулося 4 роки тому, а до того сервіс залишався практично незмінним з 2003 по 2019 рр. Оновлювання кардинально осучаснило інтерфейс і додало низку корисних функцій, як то дистанційне завантаження ігор на комп'ютер завдяки мобільному застосунку (за умови, що комп'ютер увімкнений та має доступ до Інтернету). Проте бібліотека Steam досі має багато недоліків, які описані в даній статті.

Цифрові бібліотеки магазинів цифрової дистрибуції надають змогу користувачам збирати власний цифровий архів відеоігор, проте на даний момент питанню розвитку бібліотек відеоігор як важливої складової магазинів цифрової дистрибуції не наділяють відповідної уваги.

Формулювання цілей статті: дослідити особливості зберігання цифрових ігрових архівів за допомогою сервісів цифрових бібліотек, здійснити опис їхніх базових функцій, недоліків та інновацій, а також дослідити можливості зберігання нині недоступних до купівлі ігор.

На тему цифрових колекцій ігор вже писали наукові роботи професор Варшавського університету Оскар Шумські (Szumski, 2018) та дослідник Центру цифрових етнографічних досліджень (RMIT) Вільям Балмфорд (Balmford, 2020).

Проте якщо вони характеризували цифрові платформи в глобальному плані, то дане дослідження концентрується на цифрових бібліотеках, що є однією з центральних складових сервісів.

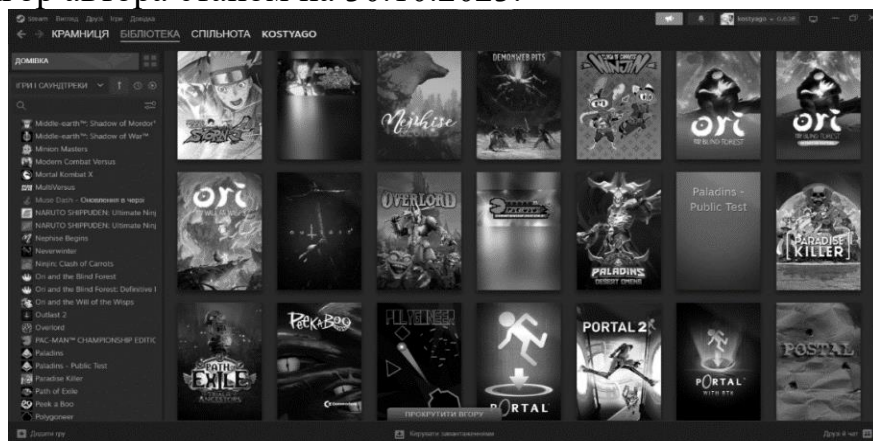
Найпростішим способом ознайомитися з відеоіграми для середньостатистичного користувача мережі Інтернет є реєстрація акаунту на цифровій платформі, додавання потрібної гри до персональної бібліотеки й керування нею (грою) з цієї самої бібліотеки.

Додавання гри до бібліотеки може відбуватися у декілька способів: безкоштовно, якщо розробники розповсюджують свій продукт даним способом, платою вказаної суми чи активізацією продукту цифровим ключем – особливим набором літер і цифр.

Керування іграми, додатковими компонентами до них (саундтреками, іншими додатковими матеріалами) та іншими видами цифрової дистрибуції (фільми, програмне забезпечення тощо) відбувається безпосередньо в персональних бібліотеках користувачів. Фільтрувати весь наявний контент у бібліотеці можна за такими критеріями: ігри, саундтреки, програми, інструменти, останньою активністю та готовністю до запуску, а також надається можливість групувати ігри за власним бажанням у колекції.

Для комфортного пошуку потрібного продукту також продумана візуалізація ігор у вигляді прямокутних панелей (часто в ігровому суспільстві це називають «плитками»). Проте деякі продукти або взагалі не мають подібного, або зображення не адаптоване під формат «плитки». Даний недолік викликаний тим, що в минулій версії бібліотеки «плитки» мали горизонтальне, а не вертикальне положення.

У дослідженні охарактеризовані бібліотеки таких цифрових платформ як: Steam, Ubisoft Connect, EA app (заміна платформи Origin) та GOG Galaxy. Також для підтвердження тез використовуються зображення електронних бібліотек відеоігор автора станом на 30.10.2023.

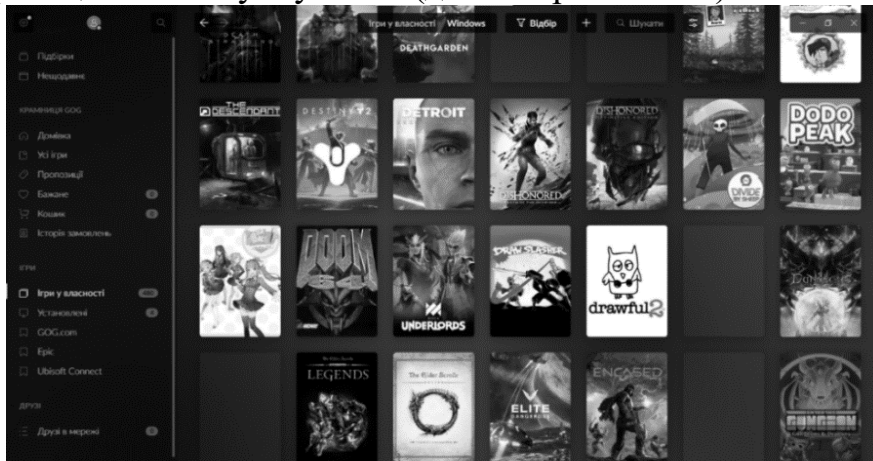


(зображення 1, вигляд бібліотеки Steam)

Цей інструментарій досить багатий, проте подібні можливості можуть надати не всі сервіси. Бібліотеки таких сервісів як Ubisoft Connect та застосунок від Electronic Arts можуть запропонувати тільки перелік наявних у бібліотеці ігор у вигляді «плиток».

Також варто зазначити про реалізацію ідеї інтеграції всіх наявних у користувача бібліотек у єдиному застосунку. Після виходу GOG Galaxy 2.0

у користувачів даної платформи з'явилася можливість інтеграції бібліотек з таких магазинів цифрової дистрибуції як Steam, Epic Games Store, Ubisoft Connect, EA app тощо в застосунку GOG (див. зображення 2).



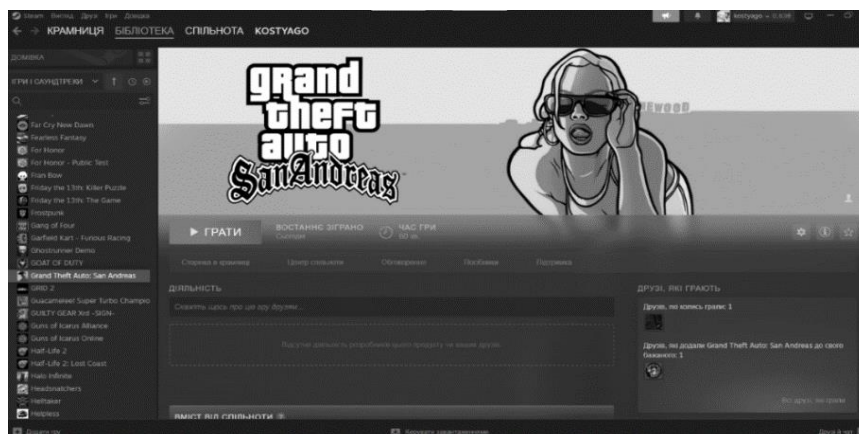
(зображення 2, вигляд бібліотеки GOG Galaxy 2.0)

Проте ця особливість не доведена до бажаного стану: проблема з оформленням «пліток» притаманна також і даному сервісу, не всі новокуплені ігри відображаються в централізованій бібліотеці й під час інтеграції деяких бібліотек відбуваються технічні проблеми. Також варто зазначити, що користувачі власноруч займаються об'єднанням бібліотек. Проте ці недоліки частково можна виправдати тим, що GOG Galaxy 2.0 на даний момент знаходиться в стані бета-версії.

Також окремою перевагою бібліотеки, що надає GOG Galaxy 2.0, є те, що всі ігри, куплені в магазині, не мають DRM-захисту (Digital Rights Management). DRM-захист – це такий механізм, який дозволяє запускати ліцензійну копію гри з обов'язковою перевіркою системою наявності цієї гри в профілі користувача. За словами керівників сервісу (GOG.com, 2018, 51), перевага для гравців полягає в тому, що куплена гра без DRM-захисту є власністю покупця й ніхто не зможе відібрати куплений продукт чи накласти на покупця обмеження всередині гри.

Хоча цифрові бібліотеки відеоігор у загальному плані мають обмежений функціонал, вони представляють велику культурну цінність як для окремих користувачів, так і для суспільства загалом. Через правові питання чи за власною волею розробника, видавця чи власника платформи ігри можуть бути видалені з магазинів назавжди або на невідомий проміжок часу. Користувачі ж, що придбали гру до зняття з продажу, можуть завантажувати її зі своєї бібліотеки незалежно від її наявності в магазині.

Як приклад подібна ситуація відбулася з такими іграми як: Grand Theft Auto 3, Grand Theft Auto: Vice City та Grand Theft Auto: San Andreas. Ігри були прибрані з цифрових магазинів, а на заміну почала продаватися Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition. Як можна побачити на зображенні 3, оригінальна версія гри залишилася в бібліотеці, як і можливість завантажувати та грати в неї.



(Зображення 3)

Отже, за результатами дослідження, можна зробити висновок, що цифрові бібліотеки відеоігор надають перспективні можливості керування, зберігання, пошуку, сортування та централізації власних колекцій ігор, а також виконують функцію архіву для ігор, які неможливо придбати. Проте в багатьох з функцій є різні недоліки, які вимагають виправлення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Balmford W. Collecting, displaying and not playing: Steam sales and digital game collections. RMIT University. URL: https://digraa.org/wp-content/uploads/2020/02/DiGRAA_2020_paper_15.pdf.
2. Chmielarz W., Szumski O. Analysis of Selected Internet Platforms of Distributors of Computer Games in the Assessment of Users, Proceedings of the Federated Conference on Computer Science and Information Systems. 2018. Vol. 15. P. 691–695.
3. Fanatical. URL: <https://www.fanatical.com/en/bundle/games?v=4894>.
4. Games. Humble Bundle. URL: https://www.humblebundle.com/games?hmb_source=navbar.
5. It's Official: Marvel's Avengers Is Gone. *THEGAMER*. URL: <https://www.thegamer.com/marvels-avengers-delisted-cant-play-servers-taken-down/>.
6. Phillips T. Lego Lord of the Rings games removed from Steam, Xbox and PS4 stores. Eurogamer.net. URL: <https://www.eurogamer.net/lego-lord-of-the-rings-games-removed-from-steam-xbox-and-ps4-stores>.
7. Sahbegovic A. Why isn't GTA San Andreas available on Steam?. Sportskeeda – Sports News, Live Scores, Gaming, Fantasy and Wrestling News. URL: <https://www.sportskeeda.com/gta/is-gta-san-andreas-available-steam>.
8. Steam's new, handsome «Library» update is better 16 years late than never. Ars Technica. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2019/09/steam-library-update-will-dynamically-sort-your-gaming-backlog-coming-sept-17/>
9. The FCK DRM initiative, page 51 – Forum – GOG.com. GOG.com. URL: https://www.gog.com/forum/general/the_fck_drm_initiative_38362.

REFERENCES

1. Balmford W. Collecting, displaying and not playing: Steam sales and digital game collections. RMIT University. URL: https://digraa.org/wp-content/uploads/2020/02/DiGRAA_2020_paper_15.pdf.
2. Chmielarz W., Szumski O. Analysis of Selected Internet Platforms of Distributors of Computer Games in the Assessment of Users, Proceedings of the Federated Conference on Computer Science and Information Systems. 2018. Vol. 15. P. 691–695.
3. Fanatical. URL: <https://www.fanatical.com/en/bundle/games?v=4894>.

4. Games. Humble Bundle. URL: https://www.humblebundle.com/games?hmb_source=navbar.
5. It's Official: Marvel's Avengers Is Gone. *THEGAMER*. URL: <https://www.thegamer.com/marvels-avengers-delisted-cant-play-servers-taken-down/>.
6. Phillips T. Lego Lord of the Rings games removed from Steam, Xbox and PS4 stores. Eurogamer.net. URL: <https://www.eurogamer.net/lego-lord-of-the-rings-games-removed-from-steam-xbox-and-ps4-stores>.
7. Sahbegovic A. Why isn't GTA San Andreas available on Steam?. Sportskeeda – Sports News, Live Scores, Gaming, Fantasy and Wrestling News. URL: <https://www.sportskeeda.com/gta/is-gta-san-andreas-available-steam>.
8. Steam's new, handsome «Library» update is better 16 years late than never. Ars Technica. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2019/09/steam-library-update-will-dynamically-sort-your-gaming-backlog-coming-sept-17/>
9. The FCK DRM initiative, page 51 – Forum – GOG.com. GOG.com. URL: https://www.gog.com/forum/general/the_fck_drm_initiative_38362.