

ქართული ვიდეო თამაშების ისტორია

საკვანძო სიტყვები: ქართული ვიდეო თამაშები, ცენტრი-პერიფერიის ფენომენი, ექსტრაქტივიზმი, არტ-გეიმი.

გლობალური კაპიტალიზმი: ცენტრისა და პერიფერიის პრობლემა ვიდეო თამაშების ინდუსტრიაში

კულტურული იმპერიალიზმის თეორიის მიხედვით, გლობალური მედია ინდუსტრია იერარქიულია. ერთგვარ პირამიდაში დომინირებს დასავლური ქვეყნების ციფრული პროდუქტები, პერიფერიული ქვეყნები კი მომხმარებლები ან იაფი რესურსების მიმწოდებლები არიან.¹ ამ კონტექსტში, ვიდეოთამაშების „საექსპორტო“ კულტურულ პროდუქტებს წარმოადგენენ, რომლებიც პერიფერიულ ქვეყნებში არა მხოლოდ თამაშის ფორმას, არამედ იდეოლოგიური და ეკონომიკური ჰეგემონიის იარაღსაც წარმოადგენენ.

თამაშების ინდუსტრია, გლობალური კაპიტალიზმის პირობებში, მსგავს არათანაბარ კავშირებზე დგას. განვითარებადი ქვეყნების მოსახლეობა დასავლური კულტურის - თამაშების - მომხმარებლებია,² რომელთაც ადგილობრივი სფეროს განვითარება სხვადასხვა გზით ეწოდებათ. ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაქტორებია ეკონომიკური და კულტურული ჰეგემონია, რის მეშვეობითაც დომინანტური ძალები პირველობას ინარჩუნებენ.

ვიდეო თამაშების ინდუსტრია ვართობის ინდუსტრიის ისეთივე ნაწილია, როგორც ჰოლივუდი, პოპ მუსიკა, სატელევიზიო სერიალები და სხვ. ეს სფეროც წესტად ისეთივე პროტექციონისტული ნორმებითაა დაცული, როგორც სხვა სექტორები. მაგალითად, ამერიკულ ბაზარზე ძალიან რთულია ნებისმიერი სახის ნაწარმის შეტანა, თუმცა ამერიკული პროდუქციის გავრცელება, პოლიტიკური შეთანხმებების შედეგად, მაქსიმალურად დაუბრკოლებლად უნდა ვრცელდებოდეს. ტრამპის საგაჭრო ხელშეკრულებები პირდაპირ ავალდებულებს სხვადასხვა ქვეყანას გარკვეული რაოდენობის რესურსისა და პროდუქციის შესყიდვას. მაგალითად, ევროკავშირმა 2025 წლის 27 ივნისს ტრამპთან კატასტროფულად წამგებიანი საგაჭრო ხელშეკრულება დადო,³ საგარაუდოდ, რისი მიზენიც ამერიკის მიერ უკრაინისთვის მხარდაჭერის გაგრძელების პირობა იყო.

საქართველოში, როგორც აღმოსავლეთ ევროპის მცირე ეკონომიკის ქვეყანაში, თამაშების განვითარება ჯერ კიდევ საწყის სტადიაზეა. დამოუკიდებელი (Indie) სტუდიების მიერ შექმნილი თამაშების ინდუსტრიაში, რომელსაც ინდუსტრია, ნაკლებად შეიძლება ეწოდოს, სამოყვარულო პროექტების მიღმა მასშტაბური გარღვევები ჯერჯერობით არ შექმნილა.

¹ Schiller, 1976, p. 9; Tomlinson, 1991, pp. 65-66.

² Dyer-Witthford, de Peuter, 2009, pp. 30-33.

³ US-EU Trade Deal: What is it – and what does it Mean for European Competitiveness?, World Economic Forum, July 30, 2025. <https://rb.gy/37ee3z>

ქართული ვიდეო თამაშების სულ რამდენიმე სტუდია არსებობს. ესენია: ArtUp Games,⁴ Lemondo Games,⁵ OutPlay⁶ და ასევე Digital Road Studio. ეს უკანასკნელი, მართალია, ქართული სტუდიაა, მაგრამ ძირითადად უცხოელი კომპანიებისთვის მუშაობს და ქართული თამაშის შექმნის მხოლოდ ერთი მცდელობა ჰქონდა. „დიდგორს“ კულტურის სამინისტრო აფინანსებდა, მაგრამ ჯერჯერობით მისი დასრულება ვერ მოხერხდა.⁷ ეს გარემოება ნიშანდობლივია და კარგად გამოხატავს სფეროში არსებულ კრიზისს, თუმცა, რადგან თამაშს დღის სინათლე არ უნახავს, ამიტომ კვლევაში მას არ შევხებით.

ქართული ვიდეო თამაშების უმეტესობა დასავლური პოპულარული თამაშების ასლებსა და იმიტაციებს წარმოადგენენ, მაგრამ ეს მხოლოდ ამ ქვეყნისთვის არაა დამახასიათებელი – მსგავსი ტენდენციაა პერიფერიული სახელმწიფოების უმეტესობაში.

მაგალითად, ინდოეთში თამაშების დიდი ბაზარი ჩამოყალიბდა, მაგრამ ადგილობრივი თამაშების უმეტესობა ეფუძნება და ბაძავს დასავლურ ანალოგებს და არ ასახავს კულტურულ თავისებურებებს.⁸ ჩილეში და კოლუმბიაში კოლონიალიზმის პერიოდის და უფრო ძველი ისტორიის მოტივებზე თამაშების შექმნის მცდელობები წმირია,⁹ თუმცა მთლიანობაში ამ ქვეყნების ინდუსტრიების ფუნდამენტი ამერიკული კომპანიების სტანდარტული მოდელებია.

კულტურული ჰეგემონია მხოლოდ „ცენტრის“ ასახვასა და გავრცელებას არ გულისხმობს. ფენომენი წმირად პერიფერიული კულტურების აპროპრიაციასაც ეფუძნება, რაც შინაარსების, ტექსტების ან გამოცდილებების მითვისებას გულისხმობს. ეს პროცესი კარგად არის ასახული თემატურ პარკებში, რომლებშიც ინდოეთი, ახლო აღმოსავლეთი, აცტეკებისა თუ აფრიკის კონტინენტის კულტურები გასართობ ატრაქციონს წარმოადგენენ. მსგავსი სურათია ჰოლივუდში, კომერციულ ვიდეო თამაშებში, პოპ-მუსიკაში და სხვაგან.

ეგზოტიზაციის პარალელურად გავრცელებულია თვითეგოტიზაციის ფენომენიც. ძირითადად, მცირე ერებში იქმნება ისეთი თამაშები, რომლებიც თემატურად თითქოს ადგილობრივ კულტურას ეფუძნებიან, მაგრამ აქვთ დასავლური ინდუსტრიაში დამკვიდრებული სტრუქტურა: ამბავი, სიუჟეტი, დრამატურგია, პერსონაჟები, ქვესთები¹⁰ და თამაშის სხვა ელემენტები. ერთ-ერთ ყველაზე ცნობილი მაგალითია მექსიკაში შექმნილი „კიბერ-ქვის“¹¹ სათავგადასავლო პოპულარული თამაში „აქტეკების დაღიწყებული ღმერთები“ (Aztech Forgotten Gods, 2022), რომლის მოქმედებაც აცტეკების სამყაროში ვითარდება.

პოსტკოლონიალიზმის კვლევებში სულ უფრო აქტუალური ხდება ექსტრაქტივიზმის ფენომენი, რაც წამყვან ეკონომიკებში მეორე და მესამე სამყაროს ქვეყნებიდან „ტვიზების

⁴ უფრო ვრცლად სტუდიის შესახებ იხილეთ ინტერვიუ დამფუძნებელთან: ახალი ქართული თამაში - „90-იანები – შევარდნაძის თავგადასავალი“, marketer.ge, 2020.

⁵ სტუდიის ვებ-გვერდი: <https://lemondo.com/games>

⁶ მულტიფუნქციური ქართული სოციალური ქსელია. უფრო მეტი: პაპალაშვილი, ქართული სტარტაპი, forbes.ge, 2023.

⁷ ვანიშვილი, როგორ იქმნება კომპიუტერული თამაშები, dev.ge, 2023.

⁸ O'Donnell C., Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators, MIT Press, 2012, pp. 82-83.

⁹ Penix-Tadsen P., Cultural Code: Video Games and Latin America, MIT Press, 2016, pp. 120-125.

¹⁰ ვიდეო თამაშებში ერთგვარი მისიები, რომლებიც მოთამაშემ უნდა შეასრულოს.

¹¹ ეს ტერმინი გამოიყენება, ძირითადად, ამ თამაშთან მიმართებით და მიგვანიშნებს, რომ მოქმედება მიმდინარეობს აცტეკების ცივილიზაციაში, მაგრამ ფუტურისტულ, ტექნოლოგიურ ან კიბერპანკის ელემენტებით.

გადინებისა“ და დაბალანზღაურებადი პროფესიონალების ექსპლუატაციის პროცესებს უკავშირდება.

მეგლევართა ჯგუფი სტატიაში „ექსტრაქცივიზმიდან გლობალურ ექსტრაქტივიზმამდე: ორგანიზაციული კონცეფციის ევოლუცია“ ციფრულ სამყაროში ექსტრაქტივიზმის პრობლემაზე საუბრისას შენიშნავენ, რომ გლობალური კაპიტალიზმი თამაშების ინდუსტრიაშიც ზუსტად იმ წესებით ხელმძღვანელობს, რომლებითაც პერიფერიული ქვეყნებიდან წიაღისეულისა თუ სხვა რესურსების ექსტრაქციას ეწევა.¹²

ქართველი დეველოპერების უმრავლესობა დასავლურ სტუდიებთან თანამშრომლობენ. მაგალითად მოვიყვანოთ „საბა დეკანოსიძე, Digital Road Studio-ს თანადამფუძნებელი. ის და მისი კომპანია, რომელიც საბოლოოდ 2 წლის წინ ჩამოყალიბდა, აუთსორსზე მუშაობს და უცხოურ ბაზარზე მათთვის საინტერესო პროექტებში არიან ჩართულნი“ – ვკითხულობთ ქართული ვიდეო თამაშების ინდუსტრიაზე არსებულ ერთ-ერთ სტატიაში.¹³

მეგლევარი სებასტიან ბაეზა-გონსალესი ჩიღვს მაგალითზე ექსტრაქტივიზმის პრობლემაზე საუბრისას ამბობს, რომ დომინანტური სისტემა პერიფერიულ ქვეყნებში ინტელექტუალურ თუ ტექნიკურ რესურსებზე ეკონომიით ბაზრის სტაბილურობის შენარჩუნებასა და ასევე კონკურენტი ინდუსტრიების გაძლიერებას უმლის ხელს: „საშუალო განვითარების ქვეყნები, როგორცაა ჩილე, საფრთხის წინაშე დგანან, რომ გაიმეორონ ის, რაც ექსტრაქტულ ინდუსტრიაზე დაფუძნებულ ქვეყნებს შეეძინებათ“.¹⁴

რუმინეთის თამაშების ინდუსტრია ექსტრაქტული ეკონომიკის მაგალითს წარმოადგენს. ერთი მხრივ, ქვეყანაში მოქმედებს Ubisoft-ის¹⁵ ფილიალი და სხვა დისტანციაზე მომუშავე სტუდიები, მეორე მხრივ კი, აკადემიური თუ პროფესიული სექტორი ძლიერად არის გლობალურ კორპორაციულ სტრუქტურას მიბმული: „მიუხედავად ფორმალური მხარდაჭერისა, სტუდიების უმეტესობა მუშაობს უცხოურ IP-ზე, ხოლო დამოუკიდებელი ადგილობრივი თამაშები ძნელად აღწევენ პოპულარობას“.¹⁶

ორიგინალური ვიდეო თამაშების შექმნა რუმინეთში შეზღუდულია არა მხოლოდ ეკონომიკური ფაქტორებით, არამედ კულტურული იმპერიალიზმითაც.¹⁷ დასავლური სტანდარტები, ფორმები, თემატიკა გართობის ინდუსტრიის ყველა ასპექტში დომინირებს, თამაშებში კი ეს გავლენა კიდევ უფრო ძლიერია, ვიდრე კინოსა თუ პოპულარულ მუსიკაში.

ინდოეთში, მიუხედავად ბაზრის მასშტაბური ზრდისა (წმ მილიონი მოთამაშე 2023 წლისთვის), ვიდეო თამაშების შექმნის ინდუსტრია კვლავ განვითარების ადრეულ საფეხურზეა. ამის მიზეზი როგორც ინფრასტრუქტურული პრობლემები, ასევე პროფესიული განათლების ნაკლებობაა.

¹² Chagnon, Christopher W., Francesco Durante, Barry K. Gills, Sophia E. Hagolani-Albov, Saana Hokkanen, Sohvi M. J. Kangasluoma, Heidi Konttinen, From Extractivism to Global Extractivism: The Evolution of an Organizing Concept, *The Journal of Peasant Studies*, 49 (4), 2022, pp. 760-92.

¹³ ვანიშვილი, როგორ იქმნება კომპიუტერული თამაშები, dev.ge, 2023.

¹⁴ Baeza-González Sebastian, Video Games Development in the Periphery: Cultural Dependency?, *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 2021, p. 3.

¹⁵ ერთ-ერთი მსხვილი ფრანგული და მსოფლიო კომპანია თამაშების ინდუსტრიაში. იხილეთ Ubisoft-ის ბუქარესტის ფილიალის ოფიციალური ვებ-გვერდი: <https://rb.gy/ti7gvn>

¹⁶ The Romanian Game Development Industry: Annual Report 2019. Romanian Game Developers Association, Bucharest: RGDA, 2019. <https://rb.gy/cqdhq>

¹⁷ Schiller H. I., *Communication and Cultural Domination*. New York: International Arts and Sciences Press, 1976, p. 9.

მაგალითად, ინდოეთის ინფორმაციის სამინისტროს ანგარიშის მიხედვით: „არ არსებობს ეროვნული დონის პოლიტიკის ჩარჩო; თამაშების შემქმნელთა კურსების უმეტესობა თეორიულია, ინფრასტრუქტურა კი – არასაკმარისი“.¹⁸

პერიფერიულ ქვეყნებში თამაშების ინდუსტრია ძირითადად გემბლინგის მიმართულებითაა განვითარებული. როგორც ინდოეთში,¹⁹ ასევე საქართველოში ონლაინ სამორინეების პლატფორმებზე ძალიან ბევრი აზარტული თამაშია, რომლებიც ადგილობრივი დეველოპერების მიერაა შექმნილი. ეს კი კრეატიული სექტორის განვითარებაზე, პრაქტიკულად, გავლენას არ ახდენს. გლობალურ კაპიტალიზმში შემოქმედებითი ჰეგემონია განვითარებული ეკონომიკის მქონე რამდენიმე ქვეყნის ექსკლუზიური პრივილეგიაა. თამაშების შემთხვევაში, ფიცრული სამორინე სექტორი ადგილობრივი ბაზრების განვითარებით გლობალურ სისტემას მხოლოდ და მხოლოდ განამტკიცებს. ეს პროცესი შეიძლება შევადაროთ სწრაფი კვების საერთაშორისო ქსელების პოლიტიკას, რომლებშიც ადგილობრივი ნაციონალური კერძები ან გარკვეული ელემენტები მენიუს ნაწილი ხდება, მაგრამ ეს სწორედ კულტურული აპროპრიაციაა, რისი მიზანიც ადგილობრივ ბაზარზე დაფესვიანება და მოგების გაზრდაა.

სამივე ქვეყნის მაგალითი აჩვენებს, რომ გლობალიზაცია თამაშების ინდუსტრიაში ასიმეტრიულობას ქმნის. ცენტრი პერიფერიაში აკონტროლებს არა მხოლოდ ფინანსურ რესურსებს, არამედ განაგებს კულტურულ პროცესებსაც. როგორც ბაესა-გონსალესი აღნიშნავს: „პერიფერიული თამაშების დეველოპერები ხშირად დამოკიდებულნი არიან არა მხოლოდ უცხოურ რესურსებზე, ინსტრუმენტებსა და პლატფორმებზე, არამედ გლობალური ცენტრებიდან ექსპორტირებულ კულტურაზეც“.²⁰

აზარტული თამაშების შემდეგ პერიფერიულ ქვეყნებში ყველაზე განვითარებული ე.წ. დამოუკიდებელი ვიდეო თამაშებია (indie games), მათ შორის HTML5²¹ და მობილური თამაშები. საქართველოში მხოლოდ ახლა იკიდებს ფეხს კიდევ ერთი მიმართულება – არტ თამაშები.²² რაც შეეხება თემატიკას, პერიფერიულ ქვეყნებში ლოკალური კონტექსტის გამოყენების მიუხედავად, ყველაზე ხშირად მაინც პოპულარული კომერციული თამაშების სტრუქტურებს იმეორებენ.²³

¹⁸ Ministry of Information and Broadcasting, Government of India, Report of the Task Force on Animation, Visual Effects, Gaming and Comics (AVGC Promotion Task Force), New Delhi: Ministry of Information and Broadcasting, 2023. <https://rb.gy/i14dpu>

¹⁹ 2022-2025 წლებში ინდოეთის მთავრობამ 1524 ონლაინ გემბლინგ საიტის აკრძალვის შემთხვევა განიხილა, თუმცა კანონმდებლობით ონლაინ სამორინეები არ არის აკრძალული, აკრძალული საიტების რიცხვი კი ცხადყოფს ბაზრის მასშტაბს. იხ.: Govt Issued 1,524 Blocking Directions for Online Betting, Gambling Platforms: MoS IT, The Economic Times, July 23, 2025. <https://rb.gy/cmjzgu>

²⁰ Baeza-González Sebastian, Video Games Development in the Periphery: Cultural Dependency?, Geografiska Annaler: Series B, Human Geography, 2021, p.

²¹ HTML5 თამაშები არის ვიდეო თამაშები, რომლებიც პირდაპირ ვებ ბრაუზერებში თამაშდება და იყენებს HTML5, CSS და JavaScript-ის მსგავს ტექნოლოგიებს. ეს თამაშები არ საჭიროებს ჩამოტვირთვას ან ინსტალაციას და სხვადასხვა მოწყობილობაზე ვებბრაუზერის საშუალებით მყისიერ წვდომას ვთავაზობს.

²² ეს ტერმინი გამოიყენება ვიდეო თამაშების იმ კატეგორიის აღსანიშნად, რომლებიც შექმნილია როგორც ხელოვნების ნიმუშები. მათი მიზანი არა მხოლოდ გართობა, არამედ გარკვეული იდეებისა და კონცეფციების გამოხატვაა.

²³ Penix-Tadsen, 2016, p. 111.

ქართული ვიდეო თამაშების ისტორიული კონტექსტი და განვითარების წინაპირობები

ბოსტსაბჭოთა საქართველოში ციფრული ტექნოლოგიების გავრცელება 1990-იანი წლებში დაიწყო, თუმცა ვიდეო თამაშების ინდუსტრია მხოლოდ 2000-იანი წლების ბოლოს გაჩნდა. საწყის ეტაპზე ეს მედია მხოლოდ სამოყვარულო დონეზე არსებობდა. განვითარებას აფერხებდა ტექნიკური რესურსების სიმწირე და განათლების სისტემაში შესაბამისი დისციპლინების არქონა. ბოლო ათწლეულში საგრძნობლად გაიზარდა პროფესიული სტანდარტების მქონე პროექტების რიცხვი, რომელთა უმრავლესობა ქართული რეალობისა და კონტექსტის გათვალისწინებით იქმნებოდა.

დასავლეთში თამაშების ინდუსტრიის საყრდენ ღერძს ტრიბლ-ა (AAA)²⁴ კომპანიები წარმოადგენენ, როგორებიცაა: Ubisoft, EA Games, Activision Blizzard და სხვ. ეს კომპანიები დიდი ფინანსური რესურსებისა და გავლენების წყალობით ბაზრის მონოპოლისტები არიან და ხელს უშლიან პერიფერიულ ქვეყნებში არსებულ სტუდიებს განსხვავებული ფორმის, ენისა თუ მოდელების შექმნაში.²⁵

ხელშეშლაში არ იგულისხმება პირდაპირი ჩარევა, სანქციები თუ სხვა. კულტურული ჰეგემონიის პირობებში გლობალური ბაზარი დარეგულირებულია ისე, რომ მონოპოლისტების პროდუქცია იმთავითვე მომგებიან პოზიციაშია, პერიფერიაში კი თამაშების დეველოპერებს წარმატების ერთადერთ გზად უკვე არსებული მოდელების ბრმად მიდევნება და გამეორება ესახება.

პერიფერიული ინდუსტრიის ნათელი მაგალითია პირველი ქართული კომპიუტერული თამაში, რომელიც შინაგან საქმეთა სამინისტროს დაკვეთით შეიქმნა. 2011 წლის თებერვალში გამოსული ვიდეო თამაში „პოლიცია“ ითვლება საქართველოს ისტორიაში პირველ ოფიციალურად გამოშვებულ კომპიუტერულ თამაშად. როგორც უფასო პროდუქტი, განთავსებული იყო სამინისტროს ოფიციალურ ვებგვერდზე. პროექტის მიზანი სამართალდამცავი ორგანოების საქმიანობის პოპულარიზაცია, ახალგაზრდებში სამართლებრივი ცნობიერების ამაღლება და სამართალდარღვევების პრევენცია იყო.

„პოლიციის“ გამოშვება ემთხვევა იმ პერიოდს, როდესაც საქართველოს ციფრული მედიის ბაზარი ჯერ კიდევ ჩამოყალიბების საწყის ეტაპს გადიოდა და ვიდეო თამაშების ინდუსტრია პრაქტიკულად არ არსებობდა. პროდუქტი ადგილობრივმა პროგრამისტებმა და დიზაინერებმა შექმნეს, რაც მნიშვნელოვანი იყო როგორც ტექნოლოგიური უნარების განვითარების, ასევე შიდა ბაზრის ფორმირების კუთხით.

მთაბამაშე პოლიციის თანამშრომლის როლია და სხვადასხვა ქვესტს ასრულებს, როგორცაა საზოგადოებრივი წესრიგის დაცვა, სამართალდამრღვევების დაკავება და სხვადასხვა ამოცანის გადაჭრა. მისიები დაყოფილია ეპიზოდებად, თითოეული მათგანი განსაზღვრული მიზნებითა და დროის ლიმიტით. წარმატებით შესრულებული დაგალებები მთაბამაშე ქულებს აგროვებს, რაც თამაშის საბოლოო შედეგზეც მოქმედებს.

²⁴ Triple-A (AAA) – მაღალბიუჯეტის ვიდეო თამაშების შემქმნელი კომპანიები.

²⁵ Dyer-Witthof, de Peuter, 2009, p. 19.



„პოლიციის“ პროტაგონისტი სამართალდამცავია, ანტაგონისტი კი – რუსი ჯაშუში. ეს კოლიზია კარგად გადმოსცემს იმჟამინდელი პოლიტიკის მთავარ ნარატივს, რომლის მიხედვითაც რუსეთ-საქართველოს დაპირისპირება ლამის მითოსურ მოდუსში იყო აყვანილი.

საქართველოში მოღვაწე რუსი ბიზნესმენი, „ვიტალ ბანკის“ მფლობელი და კრიმინალური კარტელის ლიდერი ვიტალი გრომოვი, თამაშში ბოროტებას მოტივაციის გარეშე სჩადის. მისი ერთადერთი მიზანი რეფორმების შემდგომი საქართველოსთვის პრობლემების შექმნაა – ის ჯაშუშია, რომელიც რუსეთის დავალებით მოქმედებს. მითოლოგიისა და ზღაპრების სტრუქტურა, რის მიხედვითაც სიკეთე და ბოროტება კონსტანტებია, უზრუნველყოფს ეგზისტენციური შიშის მატებას, ყურადღების მოღუნებასა და კრიტიკული განწყობების განვლებას.

2011 წლისთვის მიხეილ სააკაშვილის მთავრობას ლეგიტიმაციის პრობლემა ჰქონდა. ამ პერიოდისთვის უკვე დამკვიდრებული იყო ისეთი ტერმინი და ცნება, როგორიცაა „პოლიციური სახელმწიფო“,²⁶ რასაც წინ უძღოდა „ნულოვანი ტოლერანტობის“ პოლიტიკის გამოცხადება²⁷ და სახელმწიფოს ძალადობის უფლების აპოლოგიის იდეოლოგიური კამპანიები.

სამწუხაროდ, ჟურნალ „ტაბულას“ ვებგვერდზე აღარ იძებნება მასალები, რომლებშიც ვია ნოდია, ზაზა ბიბილაშვილი და სხვები 2011 წლამდე არსებულ სახელმწიფოს ძალის გადაშეშების შემთხვევებს ამართლებდნენ,²⁸ თუმცა არსებობს მწერალ ზაალ ანდრონიკაშვილის ბლოგების არქივი, რომელშიც ის პასუხს სცემს ბიბილაშვილის სტატიას („მორალს ამოფარებული უზნეობა ანუ რა უნდოდათ ქართველ ინტელიგენტებს“) და სწორედ სტატიაში არსებული ციტატებით ვადგენთ ორიგინალი ტექსტების სულისკვეთებას.

ბიბილაშვილი ნეგატიურად აფასებდა აქციას, რომელიც 26 მაისს ოპოზიციის დემონსტრაციის დაშლის დროს სამართალდამცველთა მიერ გადაშეშებულ ძალადობას ემობდა (რასაც რამდენიმე ადამიანის გარდაცვალება მოჰყვა). ამონარიდი ანდრონიკაშვილის წერილიდან: „პათეტიკური ბანალობების ფიქნის თუ ჩამოვამორებთ, ხელში შეგვრჩება უკვე საკმაოდ შეღავნებული მრწამსი - „რა დროს დიფ ფარფლებია ახლა ელ ჯეროა მოდაში“, „რა დროს დემოკრატიია, ახლა ხომ რუსეთის საფრთხე გვემუქრება“, რომელიც თავისი

²⁶ სააკაშვილის ხელისუფლების ოპოზიციონერი პოლიტიკოსი და შემდეგ ახალი მმართველი კოალიციის წევრი ლევან ბერძენიშვილი სააკაშვილის ეპოქას „პოლიციურ სახელმწიფოს“ უწოდებს. იხ. პაპასკირი, სშირად ბაძაგდა და ყველაზე მეტად ჰგავს ათათურქს, კვირის პალიტრა, 2013.

²⁷ სააკაშვილი: დანაშაულის მიმართ ნულოვანი ტოლერანტობა უნდა გამოვიჩინოთ, civil.ge, 2006.

²⁸ ზაზა ბიბილაშვილის სტატიის მისამართი, რომელიც ხელმისაწვდომი აღარაა: <https://tabula.ge/article-4511.html>

გაქანებით კიდევ ერთი ქვისგამხეთქი არგუმენტის ტოლოფასია: „აბა გრეჩინა ვინდათ?!“. მართლ ეს სტანდარტული კომპლექტი რომ ყოფილიყო, ბატონი ბიბლიაშვილის სტატიანე საუბარს დიდი აზრი არ ექნებოდა, მაგრამ მისი მამულიშვილური აღმფოთება იმ ხალხმა გამოიწვია, ვინც 28 მაისს პოლიციის ძალადობა [ძალის კანონით დაშვებულზე მეტად გამოყენება] გააპროტესტა“.²⁹

ანდრონიკაშვილის მიერ მოყვანილ ციტატაში ჩანს იმ დროს მმართველი ელიტის პოლიტიკის მთავარი ხაზი, რომელიც მწვავე კრიზისების დროს რუსეთ-საქართველოს დაპირისპირების საკითხის აქტუალიზებაზე გადიოდა. ის რომ აქციის დაშლის დროს სამართალდამცავთა ქმედებებმა რამდენიმე ადამიანის სიკვდილი გამოიწვია, გამართლდა „რუსული საფრთხით“. ამ დისკუსიის პარალელურად, ზოგიერთმა კომენტატორმა სახელმწიფოს ძალადობის მონოპოლიის ცნებაზე დაიწყო დისკუსია.³⁰

ანტირუსული განწყობების კულტივირება ემსახურებოდა არა დეკოლონიური პოლიტიკის გაძლიერებას, არამედ საგარეო საფრთხის მითოლოგიურ მოდუსში კონვერტაციას. რუსეთ-საქართველოს დაპირისპირება ვირტუალურ გეოგრაფიაში³¹ მიმდინარეობდა, რომლის კონსტრუირებაც ტელესთეზიის მეთოდით ხდება.

ახალი მედიების ფილოსოფოსი მაკენზი ვარკმა მედიების მიერ წარმოებული რეალობის აღსაწერად ტერმინი ტელესთეზია დაამკვიდრა – რაც მედიურ სივრცეში შექმნილ რეალობას გულისხმობს. ეს ვირტუალური სივრცე ეყრდნობა არა პოლიტიკურ თუ ფიზიკურ საზღვრებს, არამედ მხოლოდ საინფორმაციო ნაკადებს.

ადგილობრივ დონეზე „ვარდების რევოლუციის“ შემდგომ ტელესთეზიას ქმნიდა ნარატივი, რომ რუსეთი ყველა ხერხით ებრძოდა პრეზიდენტ სააკაშვილის ხელისუფლებას, როგორც პროდასავლურ ძალას. გააქტიურდა დავითი-გოლიათის მითი, რომელშიც საქართველო და კონგრეტულად მიხეილ სააკაშვილი ბიბლიურ დავითს განასახიერებდა, გოლიათს კი, პუტინის სახით, რუსეთი.³² სწორედ ამ კონტექსტში იხმარა სააკაშვილმა რუსეთის პრეზიდენტის მისამართით მეტსახელი „ლილიპუტინი“ – ამ კომპოზიტივში ლილიპუტინის ხაზგასმა ნიშნავდა დამარცხებულ გოლიათს.³³

„პოლიციის“ მთავარი ვმირი – გამომძიებელი ინაკლი ბერიანძე რუს ოლიგარქს უპირისპირდება. ეს კონფლიქტი სწორედ რუსეთ-საქართველოს ვირტუალური კონფლიქტის რემედიაციაა. მნიშვნელოვანია მოქმედების ადგილიც – ვიტალი გრომოვი ბათუმში ცნობრობს და გამოძიებასაც სწორედ ბათუმში მივყავართ.

²⁹ ანდრონიკაშვილი, May the Violence be with You, 2011.

³⁰ როგორც აღვნიშნე, ჟურნალმა „ტაბულა“ ზოგიერთი მასალა წაშალა, თუმცა არსებობს მათზე გამომხატურებები. სწორედ ასეთი მასალა მოამზადა „კვირის პალიტრამ“, რომელშიც პოლიტოლოგი თამარ კეკელიძე ვიკი ნოდის მოსაზრებებს პასუხობს. მასალაში მოყვანილია ნოდის ციტატაც: „არა ძალადობას“ იგივეა, უარი ვუთხრათ ადამიანის ბუნებას“. იხ. ასათიანი, „კი ძალადობას!“, kvirispalitra.ge, 2011.

³¹ Wark M., Virtual Geography: Living with Global Media Events. Bloomington: Indiana University Press, 1994, p. 10.

³² ბროერსი, „დავითი და გოლიათი“, socialjustice.org, 2020.

³³ ეს გამოსვლა აღარ იქნებოდა ვიდრე სტრემინგ პლატფორმებზე, რაც მედიაში კვლევის საგანიც გახდა. იხ.: პერტაია, უწოდა თუ არა სააკაშვილმა პუტინს „ლილიპუტინი“, netgazeti.ge, 2022. თუმცა, მაგალითად, 2012 წლის ერთ-ერთ ინტერვიუში პოლიტიკოსი თინა ხიდაშელი ჟურნალ „ტაბულასთვის“ მიცემულ ინტერვიუში ახსენებს ამ ფაქტს, რასაც „ნაციონალური მოძრაობის“ მხარდამჭერი ჟურნალი არ აყენებს კითხვის ქვეშ. იხ.: უგულავა, თინა ხიდაშელი – საქართველო ტოტალური სახელმწიფოა, ტაბულა, 2012.



ახალი ბათუმის მშენებლობა სააკაშვილის ინიციატივით დაიწყო, სადაც უძრავ ქონებას ძირითადად უცხოელები და მათ შორის რუსები ყიდულობდნენ. 2008 წლის ომის შემდეგ მალევე გაუქმდა რუსეთის მოქალაქეებისთვის სავიზო რეჟიმიც. საქართველოს ეგზისტენციური მეტოქის მოქალაქეებს საქართველოში საკუთრების შექმნისა და ცხოვრების საშუალება კიდევ უფრო გაუმარტივდათ. ასევე „ვარდების რევოლუციის“ შემდეგ დაწყებული პრივატიზაციის შედეგად ყველა მნიშვნელოვანი, მათ შორის სტრატეგიული ობიექტები, რუსი კაპიტალისტების ხელში აღმოჩნდა. ამ პარადოქსულ გარემოებაზე ყოფილმა შინაგან საქმეთა მინისტრმა და პრემიერმინისტრმა ვანო მერაბიშვილმა თქვა, რომ „რუსულ ფულს სუნი არ უდის“ და ვერ ხედავდა რუსულ კაპიტალში პრობლემას,³⁴ იმის მიუხედავად, რომ ვირტუალურ გეოგრაფიაში საქართველო გოლიათ რუსეთთან მეზობლად ქვეყნად იყო მოაზრებული.

მართალია, „ბოლიცია“ ტექნიკურად და გრაფიკულად სუსტი ნამუშევარი იყო, მაგრამ ის ვაზდა პირველი ქართული ვიდეო თამაში. მისი მნიშვნელოვნება განაპირობა სხვა ასპექტებმაც – სახელმწიფო დაფინანსების ფაქტორმა და ნარატივებმა, რომლებიც ეპოქის კონტექსტზე მნიშვნელოვან ინფორმაციას იძლევიან.

სამწუხაროდ, ამ პრეცედენტს არ მოჰყოლია ინდუსტრიის სწრაფი განვითარება. ვიდეო თამაშების განვითარებას ესაჭიროება აკადემიური და ტექნოლოგიური პროგრესი, რის ნიშნებსაც დღემდე ვერ ვხედავთ. ამას თან ერთვის პლატფორმული ეკონომიკური მონოპოლიები (Steam, Google Play, Apple Store), რომლებიც აყალიბებენ ერთგვარ ცენზურას: თამაშები, რომლებიც არ აკმაყოფილებს დიდი პლატფორმების მოთხოვნებს, ციფრულ გარემოში უჩინარდებიან.³⁵

³⁴ მერაბიშვილი: ფულს სუნი არ უდის, 2012.

³⁵ Nieborg, 2011, p. 7.

ყველა ეს ფაქტორი, ფინანსურ კრიზისთან ერთად, პრაქტიკულად შეუძლებელს ხდიდა ქვეყანაში ვიდუო თამაშების სფეროს განვითარებაში. თუმცა ამის მიუხედავად, საქართველოში ბოლო წლებში რამდენიმე დამოუკიდებელი სტუდია გაჩნდა, რომლებმაც საინტერესო ექსპერიმენტები შექმნეს.

ქართული ვიდუო თამაშები – არსებული მდგომარეობა და მომავლის პორიზონტი „90-იანები – Shevardnadze’s Journey“

ეს თამაში, რომელიც პირველად itch.io-ზე გამოჩნდა, წარმოადგენს სატირულ ნარატიულ თამაშს 1990-იანი წლების ქაოსური პოლიტიკური და სოციალური ყოფის შესახებ. ნამუშევრის მხატვრული მხარე ეფუძნება მინიმალისტურ პიქსელ-არტ სტილს, რომელიც 1980-90-იანი წლების თამაშების ესთეტიკასთან არის ახლოს.

„Shevardnadze’s Journey“-ის მთავარი გმირი, პრეზიდენტი ედუარდ შევარდნაძეა, რომელიც სიურრეალისტურ თავგადასავალში მოხვდება. ცნობილ მაისურში გამოწყობილი პრეზიდენტი თბილისის ქუჩებში დარბის და საკუთარი სხეულით შეიგრძნობს მძიმე ყოფას, რაც მისმა მმართველობამ მოუტანა ქვეყანას.



ამ თამაშში ირონიულად იხსენიებენ საბჭოთა კავშირის დანგრევისა და სამხედრო პუტჩის შემდეგ არსებულ რეალობას, რომელიც დასავლური ფინანსური ინსტიტუტების მიერ შემუშავებული ეკონომიკური „შოკური თერაპიის“ შემდეგ დადგა. უშუქობა, სამსახურების არარსებობა, დეინდუსტრიალიზაცია, საყოველთაო ვალარიბება, პრივატიზაციის შედეგად წარმოქმნილი კლასობრივი უთანასწორობა, რესურსების ქვეყნიდან გატანა – ყველა ეს პრობლემა ასახულია თამაშის ინტერფეისში. ეპოქის სახეები, როგორებიცაა ნავთის ქურა, დაბალკალორიული ნამცხვარი „სიგუა“,³⁶ კოკონი – რომელიც უქქისა თუ წყლის მიწო-

³⁶ თენგიზ სიგუა პრეზიდენტ ზვიად გამსახურდიას მთავრობის პრემიერ მინისტრი იყო, რომელმაც

დების მოთხოვნით მოსახლეობის მიერ გადაკეტილ ქუჩებზე ინთებოდა ან ეწობებში, სადაც მქსობლები ცეცხლზე რიგრიგობით ამზადებდნენ საკვებს.

თამაშში შემქმნელებმა ნეოლიბერალიზმის დადგომით გამოწვეულ ტრაგეძებს მოყყარეს თავი, თუმიცა პროტაგონისტად ამ ყოფის არქიტექტორი – შევარდნაძე გამოიყყანეს, რომელსაც დაბრკოლებების გადალანზვა უწევს. თითქოს ის არსაიდან მოსულ პრობლემებს უმკლავდება, ახტება, ისხლეტს და იგერიებს. იქმნება შთაბეჭდილება, რომ პრობლემები მას არ შეუქმნია, პირიქით, ცდილობს მათ „გადაჭრას“. მნიშვნელოვანია ისტორიული ფაქტოლოგიის დადგენა და განსენება, რომ სწორედ შევარდნაძე ჩაუდგა სათავეში პუტჩისტებს და მან დაიწყო საერთაშორისო საფინანსო ორგანიზაციების ვალდებულებების შესრულება, რამაც საბოლოოდ გამოიწვია ქვეყნის ვალარიბება და დეინდუსტრიალიზაცია.



ის რომ შევარდნაძე იყო საქართველოში „მოკური თერაპიის“ არქიტექტორი, ჩანს 1995 წელს მიცემულ ინტერვიუში, რომელშიც საქართველოს საგარეო კურსზეა საუბარი. ყოფილი პრეზიდენტი ამბობს, რომ დემოკრატიის საწინდარი თავისუფალი ბაზარია, წინამორბედი ხელისუფლება კი, მისივე შეფასებით, არ იყო დემოკრატიული, რადგან ნეოლიბერალური თავისუფალი ბაზრის დანერგვას არ უწყობდა ხელს.

პოსტსაბჭოთა საქართველოს ეკონომიკის მკვლევრები დეინდუსტრიალიზაციის პროცესს საქართველოში ნეოლიბერალური პოლიტიკის დანერგვას აბრალებენ, რომელიც „გაშინგტონის კონსენსუსის“ პოლიტიკით იყო ნაკარნახევი. აღნიშნული პროგრამა მოიცავდა ყოფილ საბჭოთა რესპუბლიკებში „მოკური თერაპიის“ გზით ნეოლიბერალური ეკონომიკური მოდელის დანერგვას.

ერთ-ერთი ასეთი კვლევის ავტორები წერენ, რომ „საბჭოთა კავშირის დაშლის შემდეგ, ქვეყანამ სრული დეინდუსტრიალიზაცია განიცადა. იმ პერიოდისათვის ათობით მაღალტექნოლოგიური ქარხანა განადგურდა და მათი დიდი ნაწილი ჯართად გაიყიდა. ფაქტობრივად, საქართველოს ეკონომიკურმა სტრუქტურამ რეგრესი განიცადა და ინდუსტრიული სექტორის მოშლით ქვეყანა მხოლოდ აგრარული სექტორის ანაბარა დარჩა. სამწუხაროდ, ტერმინები „ინდუსტრიული პოლიტიკა“ და „ინდუსტრიალიზაცია“ ბოლო 25 წლის განმავლობაში დისკრედიტირებული იყო საბჭოთა წარსულის გავლენის გამო. „გაშინგტონის კონსენსუსის“ სამი პრინციპი: დერეგულაცია, პრივატიზაცია და ლიბერალიზაცია შეუცვლელ დოგმად იქცა ქართული პოლიტიკური ელიტისთვის“.³⁷

ეს თამაში ალბათ ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი პროექტია, რომელიც აქტუალურ და თითქმის მივიწყებულ საკითხებს შეეხო და მარტივი თამაშის სახით ახალგაზრდა თაობა დააბრუნა იმ ისტორიულ პერიოდში, რომელშიც ამჟამინდელი ნეოლიბერალური რეალობა იქმნებოდა.

სამხედრო გადატრიალებას დაუჭირა მხარი და შედიოდა პუტჩის შემდეგ ფორმირებულ გარდამავალ ხელისუფლებაში. სწორედ მისი გვარი ეწოდა დაბალკალორიულ ნამცხვარს, რომელიც ეპოქის ერთ-ერთი მთავარი სიმბოლო გახდა.

³⁷ აღეიშვილი, ხუნდაძე, გუნავა, საქართველოს ინდუსტრიული პოლიტიკის გამოწვევები, 2016, გვ. 6.

ნელა, ზვიადი

ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული თამაში „ნელა, ზვიადი“ ასევე 2020 წელს გამოვიდა. მისი შემქმნელები არიან სტუდია „კომიქსები ქართულად“. პროექტი პოპულარულ პლატფორმაზე Aptoide-ზე განთავსებული. სმარტფონებისთვის გათვლილი პიქსელ-არტ სტილის თამაშის დეველოპერი ვიორგი ბურჯანაძეა.

Aptoide-ზე თამაშის აღწერაში წერია, რომ „ნელა ზვიადი არის „საშიში ტრილერი“. ეს განსაზღვრება ერგება ისეთ არკადულ თამაშებს, რომლებშიც აქცენტი მოულოდნელ საფრთხეებზე კეთდება. პოპულარულ თამაშ „სუპერ მარიოს“ სტრუქტურა ასეთ ნამუშევრებში გართულებულია, ტიპური ლოგიკის მაგივრად მოთამაშემ ახალი წესებით უნდა იხელმძღვანელოს. საფრთხე, პირდაპირი გაგებით, ყოველ ნაბიჯზეა. პირველ რიგში, არ შეიძლება ქონების³⁸ აღება, რომელიც ყველა მსგავს არკადულ თამაშში ერთ-ერთ მთავარ მიზანს წარმოადგენს.

მთავარი გმირი ქართულ ვირტუალურ სივრცეში პოპულარული პერსონაჟი, ქუთაისში მცხოვრები სერგიას (ვიორგი რობაქიძე) ავატარია. სწორედ მას ეკუთვნის ვირუსული ფრაზა „ნელა, ზვიადი“, რომელიც თამაშის სახელწოდებაც გახდა. როგორც „სუპერ მარიოს“, ზვიადის/სერგიასაც მზეთუნახავის გადარჩენის მისია აქვს, თუმცა ამისთვის მოთამაშემ კლასიკური არკადული თამაშების ლოგიკა უნდა დაივიწყოს და სრულიად ახალი სტრატეგია შეიმუშაოს.

ამ ფაქტორებმა „ნელა, ზვიადს“ დროის ხანმოკლე პერიოდში დიდი წარმატება მოუტანა. თუმცა მალევე გაირკვა, რომ ვიორგი ბურჯანაძის პროექტი 2018 წელს გამოსული ძალიან პოპულარული თამაშის Dere Evil Exe კლონი იყო, უფრო სწორად კი, „რესკინი“ (Reskin). რესკინი სხვა ნამუშევრის მოპარვის ისეთ შემთხვევებს ეწოდება, როდესაც არსებულ თამაშს მხოლოდ გრაფიკას უცვლიან, მაგრამ პირველწყაროს მექანიკა და დიზაინი იგივე რჩება. ეს გარემოება აღმოაჩინეს მოთამაშეებმა და მათ შორის თავად Dere Evil Exe-ის შემქმნელმაც. ფორუმ reddit-ზე არსებულ ერთ-ერთ დისკუსიაში მოყვანილია ცნობები, რომ ვიორგი ბურჯანაძემ „ნელა, ზვიადი“ დაბლოკა ფილიპინებში, რადგან Dere Evil Exe ფილიპინურმა კომპანიამ შექმნა. როგორც ირგვევა, ცნობებმა მაინც ჩააღწია დეველოპერებთან, რომლებიც ქართულ მხარეს დაუკავშირდნენ და თამაშის პლატფორმებიდან წაშლა მოითხოვეს.³⁹

ქართველთა ლეგენდები

ქართული თამაშების ინდუსტრიის განვითარებაში ერთადერთი თუ არა – ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი როლი კვლავ სახელმწიფოს აქვს. საქართველოს ინოვაციებისა და ტექნოლოგიების სააგენტოს დაფინანსებით⁴⁰ 2024 წელს ქართული ფენტეზის ჟანრის თამაშის ბეტა ვერსია „Kartvelian Legends“ გამოვიდა, რომლის ფინალური ვერსიაც, სამწუხაროდ, ჯერ ისევ ხელმიუწვდომელია.

³⁸ ვირტუალური მონეტა ან ვალუტა.

³⁹ დისკუსია ხელმისაწვდომია აქ: <https://rb.gy/gfk4zy>

⁴⁰ კოხობე, Kartvelian Legends, 2023.



პროექტის აღწერიდან ვიგებთ, რომ ის სტრატეგიული თამაშების ქვეჟანრ MOBA-ს⁴¹ წარმოადგენს და მობილური აპლიკაციებისთვის უნდა იყოს განკუთვნილი. „მოსა“ სტრატეგიული თამაშების სუბჟანრია, რომელიც კლასიფიცირდება როგორც MMOG-ის (Massively Multiplayer Online Game, MMO – მასიური მრავალმოთამაშოანი ონლაინ თამაში) ერთ-ერთი სახეობა. „მოსა“ ონლაინ საბრძოლო არენაა, რომელშიც სხვადასხვა მოთამაშე შეიძლება ერთმანეთს

ციფრული პროფილებით ებრძვიან. Kartvelian Legends-ში ავტარებად წარმოდგენილი არიან ქართული მითოლოგიისა და ზღაპრების გმირები, როგორებიც არიან: დევი, წყაროში, ჭინკა, კომბლე, ნაცარქექია და სხვ.

თამაშის შემქმნელები მოზარდები არიან. სტარტაპი მცირე გუნდმა შექმნა: ცოტნე ღლონტი, მზეო დევაძემ, ბუბა რუსეიშვილმა და ელენე თედორაძემ. მომდევნო წლებში თამაშზე მომუშავე ადამიანთა რიცხვი შევიდამდე გაიზარდა.⁴²



Kartvelian Legends ახლოს დგას ისეთ პოპულარულ თამაშებთან, როგორებიცაა: Apex Legends Mobile, PUBG Mobile და განსაკუთრებით Arena of Valor. ეს უკანასკნელი ჩინურ, ბერძნულ და სკანდინავიურ მითოლოგიაზე დაფუძნებული. გმირები ასევე გამოვლილ სივრცეში, ანუ თამაშის რუკაზე ხვდებიან, რომელიც ფენტეზის ჟანრის ღია სამყაროს წარმოადგენს. Kartvelian Legends-ის გმირების გრაფიკული სტილი ძალიან ჰგავს სწორედ Arena of

Valor-სა და მსგავს თამაშებში გავრცელებულ შაბლონებს. ამ სტილის საფუძველი იაპონური ანიმეა, რომელიც ვიდრე თამაშებში აქტიურადაა გავრცელებული და „აზიური ეპიკური ფენტეზის ესთეტიკას“ (Asian High Fantasy Aesthetic) უწოდებენ, რომელიც ასევე შერწყმულია სკანდინავიური მითოლოგიის სტილთან (Norse Mythological Style).

Kartvelian Legends დასრულებული თამაში არაა და როდელია მასზე საფუძვლიანად საუბარი, თუმცა ხელმისაწვდომ ვინუალურ და სხვა მასალებზე დაყრდნობით შეიძლება ითქვას, რომ ზემოხსენებულ სხვა ქართული თამაშების მსგავსად, Kartvelian Legends

⁴¹ Multiplayer Online Battle Arena – მრავალმოთამაშოანი ონლაინ საბრძოლო არენა.

⁴² ხიდურელი, 2024 წლიდან ქართულ მითოლოგიაზე დაფუძნებული მობილური თამაში გლობალურად გამოჩნდება, 2023.

უცხოური ანალოგების დიდი გავლენის ქვეშაა. ამ თამაშში ქართული მითოლოგია ისეთსავე სტილიზაციასა და ეგზოტიზაციას განიცდის, როგორც ეს თამაშების ინდუსტრიაში მრავალი სხვა კულტურის მიმართ მომხდარა და რასაც ზემოთ უკვე შევხეთ. ვიზუალურად ნაცარქექია არაფრით განსხვავდება ვიკინგების რომელიმე გმირისგან, წყარშილიდა კი – ნებისმიერი იაპონური ანიმეს პერსონაჟისგან.



სვანი

თვითეგოზიტაციის მაგალითს წარმოადგენს ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული ქართული მობილური არკადული თამაში „სვანი“, რომელიც 2017 წელს შეიქმნა. მთავარ და ერთადერთ პერსონაჟს სვანური ქუდი ახურავს, გადაადგილდება მარჯვნივ ან მარცხნივ იმისთვის, რომ აიცილოს ციდან ჩამოვარდნილი ციხულის ნატეხები და მეტეორები.

მოქმედება მთების, სვანური კოშკისა და ცხვრების ფონზე მიმდინარეობს. ეს დეტალები თამაშის სივრცეში ქმნიან ეთნოკულტურულ ნიშნებს, თუმცა მთავარი გმირი ვიზუალურად მოგვაგონებს არა ქართველს, არამედ ცნობილი ამერიკული ანიმაციის „სამხრეთის პარკი“ პერსონაჟებს.



თამაშის ავტორი გიორგი სირბილაძე ამბობს, რომ განზრახული ჰქონდა ქართულ მოტივებზე დაფუძნებული ნაწარმოების შექმნა: „ჩვენი თამაში დაფუძნებულია ქართულ-სვანურ მოტივებზე და გმირი გადასარჩენად მოძრაობს მარჯვნივ და მარცხნივ, რათა აიცილოს მისკენ მომავალი ციხულის ნატეხები და მეტეორები. ვიფიქრეთ, რომ ასეთი თამაშის სვანთან ასოცირება

სასაცილო იქნებოდა და აუდიტორიაც ადეკვატურად მიიღებდა ჩვენს ჩანაფიქრს. თამაშს შემდეგი ტური არ აქვს, პრინციპია, რომ რაც შეიძლება მეტი ქულა დააგროვო“.⁴³

⁴³ Our Georgian Games-ის პირველი ქართული თამაში – SVANI, 2017.

„სვანი“ ნიშანდობლივი ნიმუშია იმის, თუ რას ნიშნავს პერიფერიულობა გართობის ინდუსტრიასა და კერძოდ, ვიდეო თამაშებში. მომხმარებელს უნდა შეექმნას კულტურულ თუ ეთნიკურ სივრცესთან კავშირი რამდენიმე სახასიათო ნიშნით – ამ შემთხვევაში – სვანური ქუდით, კოშკითა და ცხვრებით. თავად გმირი დასავლური კულტურის პროდუქტთან აღიქმება. ეს მიდგომა აქტიურად გამოიყენება პერიფერიული ქვეყნების გართობის ინდუსტრიაში. გლობალური ბაზრის მომხმარებლებისთვის ყველაფერი „დასავლური“ ხარისხის ნიშანს წარმოადგენს.

მრისხანების გზა

2020 წელს გამოვიდა მასშტაბური ქართული პროექტი „მრისხანების გზა“, რომელიც მრავალი პარამეტრით ყველაზე სრულყოფილი ვიდეო თამაშია და რომელსაც კომერციული წარმატებაც მოჰყვა. მისი შემქმნელი ანიმაციისა და ციფრული ტექნოლოგიების სპეციალისტი დათო კვიციანიძეა.



ისინი მასობრივი ალყისთვის ემზადებიან. აქ ყველა არჩევანს გადაწყვეტი მნიშვნელობა აქვს – წერია თამაშის შესახებ ერთ-ერთ გამოხმაურებაში.⁴⁵

თამაშის შემქმნელებმა უარი თქვეს ქართულ მოტივებზე და აირჩიეს მოდელი, რომელიც გლობალური ბაზრისთვის უფრო ნაცნობი და მისაღები იქნებოდა. შამანები, ანტიკური სამყარო და ფენტეზი მსოფლიო გართობის ინდუსტრიაში ერთ-ერთი ყველაზე ნაცნობი მიმართულებებია. კაპიტალიზმის მთავარი წესია, რომ მყიდველმა წინასწარ უნდა იცოდეს პროდუქტის მოხმარების შედეგის შესახებ. სიახლეების დანერგვას დიდი დრო და რესურსი სჭირდება. პატარა კომპანიები, რომლებსაც ადგილობრივ მოტივებზე დაფუძნებული თამაშების შექმნა სურთ, კონკურენციას ვერ უწევენ დიდ ინდუსტრიაში. კაპიტალიზმი შემოქმედებით სფეროში აწესებს ცენზურას, რასაც ბაზრის „უხილავი ცენზურაც“ შეგვიძლია ვუწოდოთ, თუმ-



⁴⁴ Role-Playing Game, იგივე როლური თამაში, რომლის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ მოთამაშე კონკრეტული პერსონაჟის როლს ირგებს და მოქმედებს იმ სამყაროს წესებით, რომელშიც თამაში მიმდინარეობს.

⁴⁵ გეგენაგა, The Way of Wrath, 2020.

ცა, მის უკან დგას სისტემა, რომელიც მომხმარებლებში სურვილების კონსტრუირების პროცესს განაგებს.

სარა აჰმედის მიხედვით, სურვილებსა და ემოციებს კულტურა აწარმოებს,⁴⁶ რომელიც კომერციალიზაციის პირობებში კაპიტალის მფლობელთა ინტერესებს ექვემდებარება. თამაშების ინდუსტრიაში კაპიტალიზმის უნილავი ცენზურის წინააღმდეგ მხოლოდ ერთი მიმდინარეობა იბრძვის – არტ თამაშები. ეს მიმართულება მსოფლიოში მეტ-ნაკლებად სულ უფრო პოპულარული ხდება, მათ შორის საქართველოშიც.

ქართული არტ თამაშები

უკანასკნელ წლებში საქართველოში ვიდეო თამაშების ისეთი მიმართულებაც განვითარდა, როგორც „არტ გეიმია“. მარიამ ნატროშვილი და დეთუ ჯინჭარაძე ახალ მედიებში მუშაობენ, მათ შორის თამაშების მიმართულებითაც. დუეტს უკვე რამდენიმე ნამუშევარი აქვს შექმნილი, ძირითადად, სმარტფონებისთვის განკუთვნილი პროდუქტები. დეთუ ჯინჭარაძეს ეკუთვნის აპლიკაცია „წიქარა“, რომელიც ქართულ ზღაპრებზე დაფუძნებული არკადული სათავეგადასავლო თამაშია.

კოლექტივმა ასევე შექმნა სმარტფონებისთვის განკუთვნილი აუგმენტური რეალობის⁴⁷ აპლიკაცია. მისი მეშვეობით მოთამაშეს ნებისმიერ სივრცეში შეეძლო ქართული მითოლოგიის გმირების მოთავსება და პერსონაჟებზე მოკლე ინფორმაციის მიღება. აწმყოსა და წარსულის ამგვარი გაცოცხლება წარმოადგენდა მარტივ, მაგრამ სანაღისო ექსპერიმენტს, რომელიც მოთამაშეს საშუალებას აძლევდა - დავიწყებას მიცემული არქაული პერსონაჟები ყოველდღიურობაში გაეცოცხლებინა.

დუეტი ასევე ჰიბრიდულ თამაშებზეც მუშაობს. 2020 წელს მათ შექმნეს გეიმინგ ინსტალაცია „Lost and Found“, რომელიც პირდაპირი თარგმანით „დაკარგულსა და ნაპოვნს“ ნიშნავს, მაგრამ გულისხმობს აეროპორტებში დაკარგული ბარგის განყოფილებას. კოლექტივისთვის მენსიერებაც დაკარგული ნივთია, რომელიც სხვადასხვა სახელოვნებო მედიუმით შეიძლება გაცოცხლდეს.

ინსტალაცია „Lost and Found“ იყო შავი კვადრატის პრინციპით შექმნილი სივრცე-ოთახის კედლები წარწერებით იყო დაფარული. ერთ-ერთ ადგილზე მოცემული იყო ასეთი ფრაზა: „მინდვრის შუაში ზღვაა, ზღვის შუაში მიწაა, მიწის შუაში ტბაა, ტბის შუაში ნავია, ნავში ის ზის, ვინც დაგვარგე“. ამ ტექსტში შეიძლება ვიგულისხმოთ შინაარსი, რომელიც თანამედროვე სამყაროში ცნებებს ეკარგებათ. კომერციალიზაცია ტოვებს მხოლოდ საგნების ფორმებს, რომლებსაც გარს სხვადასხვა მნიშვნელობა აკრავს, მაგრამ რომლის გულშიც სიცარიელეა. ასევე ამ სახეში შეგვიძლია მენსიერების მრავალმრიანობაზე ალეგორია დავინახოთ.

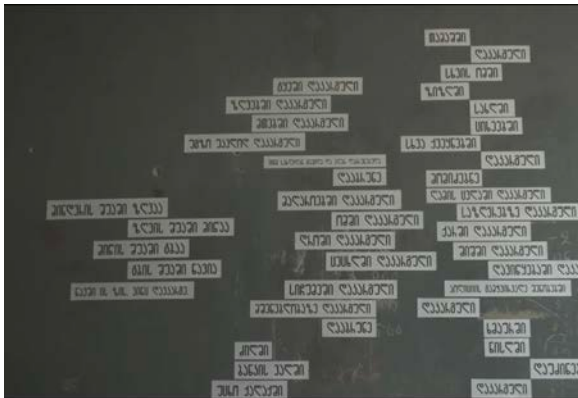
⁴⁶ Ahmed, The Cultural Politics of Emotion, 2014.

⁴⁷ გაფართოებულ რეალობა, რომელიც იქმნება ფიზიკურ გარემოზე ციფრული ინფორმაციის (გამოსახულებები, ტექსტი, ვრადიო და სხვ.) დამატებით. პროცესში გამოიყენება სპეციალური მოწყობილობები (სმარტფონი, სათვალე და ა.შ.).



კომერციალიზაციის პირობებში შეუძლებელია რეალური მნიშვნელობების, რეალური წარსულის გახსენება. ზემოხსენებულ ისტორიულ მოტივებზე დაფუძნებულ თამაშებში ეთნო-ნაციონალური ნიშნები წარმოადგენენ - კლოდ ლევი სტროსის ტერმინით რომ ვიხელმძღვანელოთ – „ცარიელ აღმნიშვნელებს“,⁴⁸ რომლებიც თითქოს რაღაცას გამოხატავენ, მაგრამ მათ კონკრეტული შინაარსი არ აქვთ ან დაკარგული აქვთ.

ავტორების თქმით, ინსტალაცია დაკარგულის დაბრუნების შელოცვას წარმოადგენს.⁴⁹ ოთახში მოხვედრილი მნახველი ჯდება სკამზე, რომლის წინ განთავსებულ ეკრანზე თამაშის გამოცდილებაზე შექმნილი ვიდეოს ნამუშევრის ტრანსლაცია მიმდინარეობს. მართალია, მნახველი ფიზიკურად არ თამაშობს, მაგრამ ეკრანზე პროეცირებული გამოსახულება მხსნიერებასთან თამაშისკენ უბიძგებს. ამ პროცესს აძლიერებს კედლის წარწერებიც, რომლებშიც სხვადასხვა მოვლენაში დაკარგვანია საუბარი, როგორცაა: დროში დაკარგვა, თამაშში დაკარგვა, მალაროში დაკარგვა, ემიგრაციაში დაკარგვა და ა.შ.



ლეუტის უკანასკნელი პროექტი „მხოლოდ ხმაა რაც დარჩება“ კლასიკური ვიდეო თამაშია. მუსიკის ავტორია ვინდა ფოლიო, პროგრამისტი კი – ალექს ლაშვი. ჯგუფმა თამაში დემო ვერსია კორეის თანამედროვე ხელოვნების მუზეუმში, გამოფენაზე Resonances of Forest აჩვენა, მეორედ კი ექსპერიმენტული მუსიკის სივრცეში – Seoul Kunst Kabinet.

„მხოლოდ ხმაა რაც დარჩება“ მუსიკალური ვიდეო თამაშია – 2დ პლატფორმური. ფაბულა კი მაძიებელ პერ-

სონაჟზეა, რომელიც ხმებს ეძებს და აგროვებს. სიჩუმემ ქალაქი დაწყევლა და მუსიკა წაართვა. პატარა ვოვონა მიდის, რომ მუსიკა დაიბრუნოს. პერსონაჟმა სიჩუმის მიერ ნაწილებად დაშლილი, გაფანტული და მოჯადოებული მუსიკის ნაწილები უნდა შეაგროვოს და ქალაქს დაუბრუნოს.

„ეს ერთგვარი ზღაპარია. ამ თამაშში მოთამაშე თან თამაშობს და თან უსმენს მუსიკას. თამაშისას აწყობს მუსიკალურ კომპოზიციას, ტრეკს, რომელიც ყველა მოთამაშის შემთხვევაში სხვადასხვაა, რადგან მოთამაშე თვითონ იღებს გადაწყვეტილებას, რომელი მუსიკალური ნაწილი აიღოს და რომელი არა“ – ამბობს მარიამ ნატროშვილი.⁵⁰

⁴⁸ Lévi-Strauss, Introduction, 1987, pp. 63-64.

⁴⁹ Artarea-ს ინტერვიუ მარიამ ნატროშვილთან ხელმისაწვდომია აქ: <https://rb.gy/t77yio>

⁵⁰ ინტერვიუ ავტორებთან ჩავიწერე 2025 წლის 16 სექტემბერს.

არტ თამაშები დარვის ყველაზე საინტერესო და მნიშვნელოვანი სეგმენტია, რომელიც ინდუსტრიის სრული კომერციალიზაციისგან ერთგვარ თავდაცვით საშუალებად იქცევა. განსაკუთრებით პერიფერიულ ქვეყნებში დამოუკიდებელი სტუდიებისა და არტისტების შემოქმედება ინდუსტრიული (შემოქმედებითი და ფინანსური) ცენზურის მიღმა სახელოვნებო პროცესის შენარჩუნებას გულისხმობს, რაც, მხარდაჭერის გარეშე ვერ იარსებებს. საქართველოში ამ მიმართულებით ნაბიჯები არ იღებება, რაც ზოგადად, ვიდრე თამაშების განვითარებას საფრთხის ქვეშ აყენებს. მდგომარეობის გამოსასწორებლად მნიშვნელოვანია სახელმწიფო ფონდების არსებობა და აკადემიურ სივრცეებში ვიდრე თამაშების დისციპლინის დანერგვა.

დასკვნა

ქართული ვიდრე თამაშები საინტერესო პერსპექტივის მქონე, მაგრამ კვლავ ჩანასახის სტადიაზე მყოფი მოვლენაა. მისი მნიშვნელოვანი მახასიათებლებია: ფოლკლორი, მითოლოგია, ისტორიასა და თანამედროვეობაზე რეფლექსიის მცდელობები. განვითარების საწყის სტადიაზე ყოფნის გამო ქართულ ვიდრე თამაშებში თვალში საცემია ექსპერიმენტების სიჭარბე, რაც დიდ ინდუსტრიაში შედარებით ნაკლებად გვხვდება. შესაბამისი კულტურული პოლიტიკის პირობებში ეს მედიუმი თანამედროვე ქართულ ხელოვნებაში მნიშვნელოვან ადგილს დაიკავებს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. ადეიშვილი დ., ხუნდაძე ტ., გუნაგა გ., საქართველოს ინდუსტრიული პოლიტიკის გამოწვევები, თბილისი: Friedrich-Ebert-Stiftung, 2016.
2. ანდრონიკაშვილი ზ., May the Violence be with You, 20 June, 2011. <https://rb.gy/tjgbel>
3. ასათიანი ე., „კი ძალადობას!“ (?!), kvirispalitra.ge, 20 ივნისი, 2011. <https://rb.gy/0maejz>
4. ახალი ქართული თამაში – „90-იანები – შევარდნაძის თავგადასავალი“, marketer.ge, 2020. <https://rb.gy/t979f8>
5. ბროერსი ლ., „დავითი და ვოლიათი“ და „ქართველები კრემლში“: პოსტ-კოლონიური პერსპექტივა კონფლიქტის შესახებ პოსტ-საბჭოთა საქართველოში, socialjustice.org, 8 დეკემბერი, 2020. <https://rb.gy/9k14am>

6. გეგენავა თ., The Way of Wrath – ახალი, სრულიად ქართული RPG თამაში Kickstarter-ზე კამპანიას იწყებს, marketer.ge, 2020. <https://rb.gy/jeas5p>
7. ვანიშვილი ნ., როგორ იქმნება კომპიუტერული თამაშები და როგორია ინდუსტრიის ქართული პერსპექტივა, dev.ge, 23 თებერვალი, 2023. <https://rb.gy/rk7n26>
8. კოსოძე ნ., Kartvelian Legends – ქართულ მოტივებზე დაფუძნებული RPG მობილური თამაში, dev.ge, 22 მარტი, 2023. <https://rb.gy/g7jy3h>
9. მერაბიშვილი: „ფელს სუნი არ უდის, რუსული ინვესტიციები მისასალმებელია“, civil.ge, 27 აპრილი, 2012. <https://rb.gy/s3fczo>
10. პაპალაშვილი ს., ქართული სტარტაპი OutPlay Web Summit-ზე წარდგება. ინტერვიუ სტარტაპის თანადამფუძნებელთან, forbes.ge, 19 ივნისი, 2023. <https://rb.gy/acv15s>
11. პაპასკირი ლ., სწორად ბაძავდა და ყველაზე მეტად ჰგავს ათათურქს – მიხეილ სააკაშვილის მემკვიდრეობა (ინტერვიუ ლევან ბერძენიშვილთან), კვირის პალიტრა, 24 ოქტომბერი, 2013. <https://rb.gy/e5glsz>
12. პერტაია ლ., უწოდა თუ არა სააკაშვილმა პუტინს „ლილიპუტინი“, netgazeti.ge, 13 დეკემბერი, 2022. <https://rb.gy/69ctip>.
13. სააკაშვილი: დანაშაულის მიმართ ნულოვანი ტოლერანტობა უნდა გამოვიჩინოთ, civil.ge, 14 თებერვალი, 2006. <https://rb.gy/2vz9gr>
14. უგულავა ს., თინა ხიდაშელი – საქართველო ტოტალური სახელმწიფოა, ტაბულა, #104, 11-17 ივნისი, 2012. <https://rb.gy/sxe2jd>
15. ხიდურელი ს., 2024 წლიდან ქართულ მითოლოგიაზე დაფუძნებული მობილური თამაში გლობალურად გამოჩნდება, bm.ge, 08 ოქტომბერი, 2023. <https://rb.gy/x14n11>
16. Our Georgian Games-ის პირველი ქართული თამაში – SVANI, marketer.ge, 2017. <https://rb.gy/9950ep>
17. Ahmed S., The Cultural Politics of Emotion, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2014.
18. Baeza-González Sebastian, Video Games Development in the Periphery: Cultural Dependency?, Geografiska Annaler: Series B, Human Geography, 2021.
19. Dyer-Witheford N., & de Peuter G., Games of Empire: Global Capitalism and Video Games, University of Minnesota Press, 2009.
20. Juul, J. (2014). The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. MIT Press.
21. Lévi-Strauss C., Introduction to the Work of Marcel Mauss, London, Routledge, 1987.
22. Nieborg D., “Triple-A: The Political Economy of the Blockbuster Video Game.” In: International Journal of Communication, #5, 2011, pp. 1–25.
23. O’Donnell, C. (2012). Developer’s Dilemma: The Secret World of Videogame Creators. MIT Press.
24. O’Donnell, C. (2014). “Getting Played: Gamification, Bullshit, and the Rise of Algorithmic Management.” Games and Culture, 9(1), pp. 59–61.
25. Penix-Tadsen P., Cultural Code: Video Games and Latin America. MIT Press, 2016
26. Schiller H. I., Communication and Cultural Domination. Routledge, 1976.
27. Tomlinson J., Cultural Imperialism: A Critical Introduction, Johns Hopkins University Press, 1991.

HISTORY OF GEORGIAN VIDEO AND COMPUTER GAMES

Summary

The article reviews the development of the Georgian video and computer games industry, its historical, social and economic context and the challenges that characterize the artistic sphere of peripheral countries. The main axis of the research is the study of the center-periphery dynamics of the global video game industry, where the West dominates in terms of both financial and creative resources, while developing countries mainly represent markets for consumers or cheap labor.

The article uses the theories of cultural imperialism and global capitalism to analyze the phenomenon of Georgian video and computer games. The game industry, like Hollywood or pop music, functions according to protectionist rules: Western products are freely distributed globally, while the export of local works to large markets faces many barriers.

The game industry in Georgia, compared to the rest of the world, was formed late. The spread of digital technologies began in the 1990s, but the first official Georgian computer game, “Police,” appeared only in 2011 – commissioned by the Ministry of Internal Affairs. The game reflected the political narratives of the then government, where the image of Russia as an “enemy” was used to cover up the existing socio-political situation and justify numerous misdeeds. Despite its technical simplicity, “Police” became a key precedent in the country’s history, although it did not lead to rapid industrial development.

In the last decade, several independent studios and authors have emerged, using local themes and experimental forms. Featured projects include:

- “90s – Shevardnadze's Journey” – an ironic pixel art that presents the socio-economic disasters of the Shevardnadze era in the form of a game, however, it erases the president's historical responsibility for the cataclysms caused by economic “shock therapy” and, on the contrary, presents him – the game's protagonist – as a “solver” of the problems.
- “Slowly, Zviad” – a popular mobile game based on a local internet meme, but is a virtually unchanged “reskin” (copy) of the Philippine game Dere Evil Exe, which reveals the problem of intellectual property in peripheral markets.
- Kartvelian Legends – a state-supported MOBA genre game featuring heroes from Georgian mythology, although visually and technologically it blatantly repeats international analogues. In this game, the “Georgian” content is used only for exoticization.
- “Svani” – a minimalist mobile game, where ethnocultural symbols (Svan tower, hat) are used only as decorative elements, and the aesthetics of the game are heavily influenced by Western animation.
- “The Way of Wrath” – the largest Georgian project, created in the fantasy genre familiar to the global market and deliberately does not rely on Georgian motifs, in order to have a greater probability of commercial success in international markets.

- “Only the Voice Remains” – an art game by Mariam Natroshvili and Detu Jincharadze, which is a non-commercial game. The authors are trying to develop a type of industry in Georgia that is little or not written about in capitalist systems and involves understanding the medium as a new field of art.

The article draws parallels with other peripheral countries – Mexico, Chile, Romania and India. A similar trend is observed everywhere: local developers obey Western standards, often work on foreign IPs and struggle to create original products. According to the theory of digital “extractivism”, global centers take “brains” and labor from these countries cheaply, do not distribute economic value fairly and engage in exploitation of the subjects involved in labor.

In the case of Georgia, an additional difficulty is the lack of infrastructure, education and state support, as well as the monopoly of global platforms (Steam, Google Play, Apple Store), which limits the visibility of small studios. As a result, the field of online gambling is much more developed than the creative video game segment.

Against this background, the development of “art games” that go beyond commercial frameworks is interesting. Mariam Natroshvili and Detu Jincharadze’s projects (“Tsikara”, “Lost and Found”, “Only the Voice Will Remain”) connect games with contemporary art and explore themes of memory, silence and collective experience.

The authors see games as a medium that can resist the process of commercialization and preserve a space for creative freedom in peripheral countries. In conclusion, the article suggests that the Georgian video game industry is still in its infancy, but has significant potential. Its strengths lie in its experimentation, irony, and attempts to use local history and mythology. With the right policies and financial support, the Georgian video game industry could become a globally interesting phenomenon.