ФОРМЫ ПРИСУТСТВИЯ ЛИТЕРАТУРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Конникова В. Н.

Белорусский государственный университет

Сегодня, хотя феномен компьютерных игр и существует уже более половины века, в людском сознании ещё существует чёткое противопоставление компьютерных игр и литературы. В эпоху своего зарождения игры были демонстрацией возможностей ЭВМ и программистов, позже – развлечением, но они никогда не ассоциировались (более того, противопоставлялись) с чтением. Однако в настоящее время, когда игры стали намного сложнее, игрок, порой неосознанно, поглощает огромные объёмы текста, а профессиональные писатели работают в командах разработчиков игр. Это позволяет говорить о том, что литература является значимой частью большинства современных игр.

Прежде чем говорить о конкретных формах присутствия литературы в компьютерных играх, необходимо коснуться вопроса о том, как литература пришла в компьютерные игры: был ли это самостоятельный процесс, или же привнесение литературного компонента было связано с заимствованием элементов синематографа? Ответ на этот вопрос можно найти в истории компьютерных игр. Поскольку развитие игр тесно связано с возможностями компьютера, в течение долгого времени использование графических средств для передачи происходящего было ограничено: мощности процессоров и объёма памяти не хватало для отрисовки быстро сменяющегося изображения в реальном времени, плюс к тому, многие компьютеры в целях экономии приобретались без монитора и использовали телетайп для вывода. Однако компьютерного ресурса было достаточно для обработки текста, что привело к появлению текстовых игр, которые описывали происходящее средствами языка, а игроки вводили свои действия с помощью клавиатуры. Это можно назвать моментом появления литературного компонента в играх, и временем

появления текстовых игр были 70-е года двадцатого века. В то время ещё не приходилось говорить о задействовании профессиональных писателей в процессе создания игр: они создавались усилиями исключительно программистов – порой, впрочем, под влиянием литературных произведений. Появление технологий, обеспечивших лучшие графические возможности компьютеров, пришлось на середину 80-х годов, при этом переход к трёхмерной графике осуществился лишь в 90-х годах. Именно в девяностых началось сотрудничество игровой индустрии с синематографом.

Первая из форм литературного компонента в компьютерных играх связывает их со сценарными произведениями, то есть с фильмами. Именно эта связь и порождает вопрос об источниках литературного в компьютерных играх. В рамках исследования данной форме присвоено имя «сюжет»: это совокупность заранее описанных событий, на состав и порядок которых – в отличие от литературных и сценарных произведений – зачастую влияет игрок. Наиболее ярко это можно заметить на примере ролевых игр с открытым миром: выбирая роль своего персонажа и действуя в соответствии с ней, игрок отсеивает определённые варианты развития событий, доступные для других персонажей, а открытый мир позволяет самостоятельно выбирать порядок выполнения заданий, которые в играх служат способом построения сюжета. Скажем, присоединившись к одной из соперничающих организаций, игрок теряет возможность присоединиться к другим, и может выполнять задания лишь от одной из них. Также игрок может выполнять большое количество заданий параллельно и независимо одно от другого, что в результате ведёт к тому, что финальный сюжет у каждого игрока свой собственный.

Следующей формой является диалог. Персонаж игрока взаимодействует с другими персонажами (иногда и с самим игроком) для получения заданий, продвижения по сюжету, обмена информацией. Часто игры предлагают на выбор несколько вариантов реплик, которые влияют на ответ персонажа, с которым ведётся диалог, а порой и на то, как игрока воспринимают другие

персонажи, не участвовавшие в диалоге. Например, в играх с системой взаимоотношений со спутниками многие реплики, произнесённые в их присутствии, влияют на их расположение к персонажу игрока.

Третьей формой является «журнал». В общем смысле, это место для записи заданий в игре, однако вид записи и её оформление могут разниться. Некоторые журналы дают очень краткую информацию и используют при этом безличную форму глаголов: «**Принести** этот предмет из того места». Иные используют обращение к игроку или персонажу: «**Принеси** этот предмет». При этом может быть использована и более развёрнутая форма: «**Вам** было поручено пойти в некое место и принести этот предмет». Однако наиболее интересны журнальные записи от первого лица. Часто они гораздо более развёрнуты, чем вышеперечисленные, могут включать оценочные суждения самого персонажа, и создают видимость аутентичных заметок и дневниковых записей.

В четвёртую очередь можно назвать такую форму присутствия литературы, как «глоссарий»: собрание информации, разъясняющей некоторые реалии игры. В отличие от предыдущих трёх, которые существуют в большей части современных игр, «глоссарий» является относительно редким явлением. Некоторые игры для удобства игрока включают разделы с описанием встреченных противников, значимых персонажей, мест, народов, и иных моментов, которые было сочтено необходимым пояснить.

Пятая форма, в которой можно встретить литературу в компьютерных играх, является одновременно самой «чистой» и, пожалуй, ещё более редкой, чем «глоссарий». Это внутриигровые книги: фрагменты художественного текста, находимые игроком, которые оформлены так, что в игре напоминают книги, блокноты, письма, записки. То есть для того, чтобы прочитать внутриигровую книгу, необходимо взаимодействовать с представляющим её объектом внутри игры. И в то время как часть игр предоставляет возможность прочитать непосредственно текст такой книги, иные при

активации книгоподобных объектов дают лишь короткий текст в форме всплывающего сообщения или вносят новую статью в глоссарий. Таким образом, лишь ограниченное количество игр располагают внутриигровыми книгами в их чистом виде. При этом они могут быть как ограничены в своём разнообразии (например, только письма, содержащие определённую информацию, значимую для сюжета), так и многообразны (присутствие в игре книг, писем и записок разного рода и на различную тематику).

Таким образом, можно выделить пять форм присутствия литературы в компьютерных играх: «сюжет», диалоги, «журнал», «глоссарий» и внутриигровые книги. Данные формы могут пересекаться между собой, но их можно отделить одну от другой по ряду признаков и выполняемых ими функций. Их существование говорит о том, что в настоящее время компьютерные игры и литература не настолько далеко отстоят друг от друга и связаны не только через создание игр по мотивам литературных произведений: элементы литературы тесно вплелись в полотна современных.