

ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОМПОНЕНТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

(Научный руководитель – канд. филол. наук, доц. В. В. Халипов)

В наши дни компьютерные игры пользуются всё большей популярностью. Скорее всего, не будет преувеличением, что все знакомы с ними хотя бы понаслышке. Однако слышать о компьютерных играх в контексте литературоведческого исследования для многих наверняка непривычно.

Компьютерные игры по сути являются программами, созданными для развлечения. Первые из них появились ещё в пятидесятые годы, когда компьютеры были большими, а доступный объём памяти – маленьким. Тогда это было скорее демонстрацией возможностей компьютеров: в частности, «ОХО», компьютерная реализация игры в «крестики-нолики», созданная в 1952 году, была приложением к кандидатской работе на тему возможностей взаимодействия человека и компьютера. До 1971 года, когда появилась первая коммерческая аркадная игра, игры в основном создавались «программистами для программистов». Но уже в 1970-х годах игры стали пользоваться большой популярностью.

Первые игры, впрочем, не могут представлять исследовательского интереса для литературоведения, поскольку в силу несовершенства своих технологий они не содержали литературного компонента. Однако то же несовершенство технологий привело к появлению первых текстовых компьютерных игр, где игрок должен был прочитать текст и выбрать одну из предложенных реакций. Таким образом, мы подошли к тому, что уже можно назвать литературным компонентом игры.

Появление многих жанров компьютерных игр связано с ростом популярности и доступности персональных компьютеров. Тогда возникли шутеры, квесты, стратегии, компьютерные ролевые игры. И на последних я решила особо сконцентрировать своё внимание в ходе исследования.

В чём заключается отличие компьютерных ролевых игр от прочих жанров? В первую очередь, на что указывает и название, компьютерные ролевые игры предполагают наличие определённых ролевых моделей, которые предопределяют дальнейшие возможности игрока. Следующей особенностью является то, что в классической компьютерной игре выбор игрока влияет на игру: персонажи относятся к нему по-другому, события разворачиваются иначе, вводятся новые подсюжеты, меняются реплики и развязка. Ещё одна особенность заключается в том, что именно жанр ролевых игр требует проработанного мира, в который игрок может поверить и роль жителя которого он может примерить на себя.

Для создания правдоподобия игровых миров создателям необходимо сочетание нескольких факторов. Во-первых, они должны выглядеть и – что не менее важно – звучать, как настоящие. Во-вторых, персонажи вокруг

игрока не должны быть бесцветными клонами, умеющими говорить одну-единственную фразу – что требуется и от литературных персонажей. В-третьих, у этого мира должна быть своя история, которую игрок так или иначе узнаёт в процессе игры или до её начала – что также роднит игры с литературными произведениями. Наконец, в компьютерных ролевых играх с проработанными мирами существуют текстовые вставки, которые представляют особый интерес.

Игровой процесс в компьютерных ролевых играх построен на выполнении определённых заданий, запись которых осуществляется в «журнале». При этом форма записи может быть любой, от краткого «Принести персонажу N. Предмет X.» до развёрнутых дневниковых записей (которые могут иметь различные варианты в зависимости от того, какие реплики игрок использовал при получении задания). Иным источником материала для моего исследования являются внутриигровые книги. В них могут быть изложены история, культура и мифология мира, из них игрок может узнать нечто о местности вокруг и за пределами его досягаемости, о существующих организациях, некоторые книги содержат примеры художественных произведений этого мира. Ещё одной частью литературного компонента компьютерных игр можно считать диалоги, которые служат тем же целям, что и в художественной литературе: продвижение сюжета, раскрытие персонажей, передача информации.

В процессе исследования я проанализировала две серии компьютерных ролевых игр: *The Elder Scrolls* (в особенности части 3–5) и *Dragon Age*. В обеих сериях игрок переносится в фантастические миры, где существуют магия и новые расы, что создаёт необходимость их описания и пояснения с точки зрения миров внутри игр. Серии справляются с этим в основном с помощью внутриигровых книг.

Если говорить об особенностях реализации литературного компонента в каждой серии в отдельности, серия игр *The Elder Scrolls* имеет устоявшийся сюжетный каркас для каждой из игр серии. Главный герой начинает жизнь с чистого листа, выполняет поручения и обживаетеся на новом месте, когда вдруг узнаёт о том, что он – избранный, которому предназначено спасти мир от некой угрозы. Для выполнения своего предназначения ему необходима подготовка, что может включать путешествия, поиск волшебных предметов, выполнение заданий и преодоление испытаний. Сюжет сближает эту серию игр с литературным жанром «высокого», или эпического, фэнтези: в основе лежит выполнение задания, повествование сконцентрировано на главном герое, протагонист развивается по ходу сюжета. То, что квестом является победа над определённым злом, а на протагониста возложена миссия по спасению мира, в ходе которой он пройдёт через некие испытания, добавляет жанровый элемент героического фэнтези. Однако, несмотря на наличие основного задания, протагонист игры может в любой момент начать любой другой подсюжет, например, вступить в одну из организаций и начать выполнять поручения, необходимые для повышения статуса в ней. Порядок и необходимость прохождения дополнительных сюжетов определяется

игроком, единственные ограничения в выборе имеют вид «если протагонист присоединился к этой организации, он не может присоединиться к этой». Свобода выбора, от направления движения до возможности присоединиться к большинству организаций, является одной из ярких особенностей игр серии. Таким образом, игрок через свой выбор становится соавтором истории. Несмотря на то, что некоторые фрагменты истории предопределены заранее, другие зависят от сделанного выбора. Также интересно то, что, в отличие от многих игр, игры этой серии не имеют конца: игровой процесс не завершается с выполнением главной миссии.

Внутриигровые книги в играх серии разнообразны по своей жанровой принадлежности и предмету описания. Текст в одной книге обычно не превышает по объёму короткий рассказ. Запись заданий осуществляется от первого лица, форма записи напоминает дневниковую. В отношении диалогов среди исследуемых частей выделяется третья, где все диалоги существуют только в текстовом виде. Для разговора на определённую тему игрок выбирает краткую запись этой темы среди предложенных, но в процессе диалога предлагаемые для выбора ответные реплики представлены в развёрнутом виде. В последующих частях речь персонажей озвучена, что привело к большей лаконичности ответов. Реплики протагониста в процессе диалога также сократились.

Сюжет в центре игр серии Dragon Age в большей степени следует канону героического фэнтези: главный герой является среднестатистическим жителем своего мира, но вокруг него начинают разворачиваться события, втягивающие его в свой водоворот и заставляющие вступить в борьбу со злом. Первая и третья части предоставляют выбор из нескольких предысторий главного героя. Финал каждой части зависит от вариантов действий, которые выбирал игрок, и от отношения к нему его соратников. Любопытной особенностью серии является то, что события одной части и выбор, сделанный игроком в ней, влияют на события в последующей. В отличие от другой серии, здесь каждый сделанный выбор влияет на большее количество событий, но при этом действует большее число ограничений, например, ограничение в перемещении или возможность получить какое-то задание только в один определённый момент.

Внутриигровые книги условно присутствуют, но их содержание только сохраняется в «кодексе» в виде кратких текстов. Они служат в основном цели мироописания. Запись заданий осуществляется в форме нарратива от второго лица, по мере продвижения изначальная запись меняется, в отличие от записей в The Elder Scrolls. В том, что касается диалогов, все реплики протагониста имеют развёрнутый вид как при начале разговора на определённую тему, так и при ответе на реплики персонажей.

Таким образом, можно отметить, что компьютерные игры в целом могут следовать канонам определённых литературных жанров, разделяют требования к проработке персонажей и миров с книгами и сами содержат литературные текстовые компоненты. Основным отличием компьютерных игр от книг, кино и иных медиа является интерактивность, то есть

возможность воздействовать на события внутри игры. Компьютерные ролевые игры, в сути которых лежит предлагать игроку выбор на всём протяжении игрового процесса, представляют особый интерес для исследований в области литературы компьютерных игр.