

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русской и зарубежной литературы

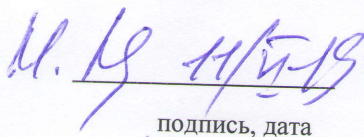
**Литературная классика в видеоиграх:
к постановке вопроса**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студента 5 курса 521 группы
направления 031300.62 Журналистика
Института филологии и журналистики
Кулишова Никиты Александровича

Научный руководитель

Канд. филол. наук, доцент

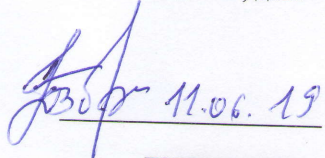


Н. В. Новикова

подпись, дата

Зав. кафедрой

Канд. филол. наук, доцент



Ю.Н. Борисов

подпись, дата

Саратов 2019

Видеоигры – явление относительно новое. Они зародились как событие, носящее развлекательный характер, но постепенно игры стали более многогранными, сложнее в процессе создания, а их качество заметно улучшилось. Связано это с тем, что они взяли лучшее от существующих форм выражения мыслей: от кино – операторскую работу, от музыки – передачу настроения, а с помощью композиции, цвета и визуальных образов, как в полотнах известных художников, игры научились передавать замысел истории, ее эмоциональное состояние героев. Плюс ко всему, игры добавляют свою черту – интерактивность, что помогает глубже проникнуть в мир автора.

Актуальность и новизна исследования этой области обусловлена тем, что сегодня видеоигры занимают очень важное место в поп-культуре. Они стали своего рода новым направлением в искусстве, а сюжетные игры совмещают в себе элементы как классической и традиционной культуры, так и новой, тесно связанной с развитием информационных технологий.

Изучать видеоигры можно, рассматривая различные аспекты: как коммерческий продукт, как культурный феномен, как форму межличностных коммуникаций (так называемые кооперативные игры), как инструмент обучения и образования.

В этой работе рассматривается повесть Аркадия и Бориса Стругацких «Пикник на обочине» и видеоигра «S.T.A.L.K.E.R.». Анализ будет сосредоточен на том, что разработчики берут из литературного произведения и как используют в игре, как адаптируют сценарий к игровому процессу и как используются интерактивные элементы для дополнительного раскрытия персонажей и истории. То же самое сделано и с романом «Повелитель мух» и игрой MGS V для сравнения уровня работы зарубежных разработчиков и творцов из стран СНГ. Также были изучены и проанализированы игра "Dante's Inferno" от американской студии Visceral Games и «Божественная комедия» Данте Алигьери.

Цель этой работы – привлечение внимания к видеоиграм как к форме искусства. Но это слишком огромная цель для сравнительно небольшой работы на эту тему, поэтому в качестве цели обозначим анализ игровой адаптации и её сравнение с произведением-первоисточником.

Творчество братьев Стругацких многогранно: в своих произведениях они затрагивают темы прогресса, допустимости вмешательства в ход истории и ускорения естественного исторического процесса, последствий сытого и благостного будущего. Фантастика Стругацких – не типичный образец научной фантастики, хотя отдельные элементы (научная проблема, открытие, новые технологии) в первых произведениях присутствуют. Скорее, лучше отнести произведения братьев Стругацких к социальной фантастике, в которой больше внимания уделяется проблемам развития общества и взаимодействия людей между собой, а также возможным контактам с внеземными цивилизациями.

Разделим творчество братьев Стругацких на два больших этапа с учетом изменения их собственного мировосприятия. Подобная классификация дана в статье А. В. Фролова, который описывает две большие группы произведений: периода позитивного мировосприятия и негативного. Повести и рассказы первого этапа отличаются наличием в большинстве случаев положительных развязок и верой Стругацких в доброту и великодушные людей. К этим произведениям относят «Страну багровых туч», «Далекую радугу», «Стажеров» и т. д. В работах Стругацких периода негативного мировосприятия можно заметить, что писатели начинают терять веру в людей и обращают больше внимания на отрицательные стороны человеческого бытия. Например, «Отягощенные злом, или Сорок лет спустя», «Сказка о тройке» и «Пикник на обочине».

«Пикник на обочине» – это фантастическая повесть братьев Стругацких, написанная в 1970-х. «Пикник на обочине» оставляет широкий простор для интерпретаций. Так, Д. Быков в одной из своих лекций утверждает, что «это первая догадка о природе советского эксперимента.

Поставлен великий эксперимент, в нем появились страшные мутанты. Теперь этих мутантов прячут от всего мира. А может быть, эти мутанты понимают больше, чем здоровые, может быть, они лучше, чем здоровые. Но они навеки ограждены этой страшной сеткой. И самые важные, ключевые слова в повести говорит Рэдрик Шухарт уже в первой части, когда в баре наливают ему на два пальца очищенной. Он витийствует перед корреспондентами и говорит: да, у нас Зона, у нас грязно, у нас страшно, но через нашу Зону повеваает ветер из будущего».

О создании Зон достоверно ничего не известно, поэтому существует много гипотез на эту тему. Одна из них была высказана Валентином Пильманом, который полагает, что все эти артефакты – не более чем космический мусор, оставленный беспечными туристами. Человечество этот «космический мусор» использует по-разному. Во-первых, его стремятся изучить и поставить на службу человечеству. Этим занимается Международный институт внеземных культур. Во-вторых, как и везде, начинаются спекуляции артефактами.

В «Пикнике на обочине» поднято значительное количество проблем. В первую очередь, проблема выбора: как лучше поступить? Как поступать правильно? Допустимо ли для счастья одного принести в жертву другого, как сделал, по сути, Шухарт с Артуром Барбриджем? Можно ли остаться человеком в таких условиях? Да и что такое – «быть человеком»?

Кроме того, некоторые исследователи полагают, что в повести затрагивается тема противостояния человека и тоталитарного общества. Шухарт – индивидуалист, которого пытается сломать сформированное в Хармонте тоталитарное общество и заставить его перенять собственные ценности и отречься от своих. Кажется, что в самом конце он сдаётся, но его желание, загаданное Золотому шару, показывает, что Шухарт все-таки сумел в себе сохранить ту доброту, которую из него пытался выдавить Хармонт.

Главный герой «Пикника на обочине» – Рэдрик Шухарт. Человек, показывающий дорогу людям в опасной Зоне отчуждения. Из отдельных

эпизодов жизни Шухарта складывается сюжет: так, в начале ему 23 года и он лаборант Хармонтского филиала МИВК, а в конце – 31, и он нелегальный сталкер и преступник, неоднократно сидевший за проникновение в Зону.

Главная трагедия жизни Шухарта в том, что его единственная дочь – Мария/Мартышка – постепенно превращалась в мартышку. У всех сталкеров, за исключением Стервятника Барбриджа, дети появлялись с многочисленными физическими и психологическими отклонениями от нормы: сказывалось влияние Зоны.

Теперь посмотрим на героя игры. Это уже не проводник, как было у Стругацких, а человек, потерявший память, сталкер по имени Меченый. Как позже выясняется, он один из агентов ученых, которые проводят опыты на месте трагедии в Чернобыле.

Игра очень интересно раскрывает тему поиска самого себя. В «S.T.A.L.K.E.R.» большое количество концовок, и какая будет достигнута игроком, зависит от стиля прохождения. Здесь работа со сценарием гораздо сложнее, чем с книгой, потому что нужно продумать каждый вариант развития событий и дать ему идейное развитие. С этой технической особенностью и связан характер главного героя.

Вышеуказанная особенность связана с тем, что своего характера, своей точки зрения на события у Меченого нет. Да, у него есть реплики в диалогах, но они предназначены только для того, чтобы максимально обезличить героя. Сделано это для того, чтобы игроку было проще себя ассоциировать с главным героем. Учитывая, что игра не ограничивает пользователя в возможных действиях, игрок сам конструирует своим поведением характер героя. В этом я вижу довольно интересную идею, вспоминая, что в повести «Пикник на обочине» поднимался вопрос самоидентификации человека в жизни. В игре человек позволяет себе выстраивать такую линию поведения, которую не мог бы позволить по разным причинам в реальной жизни.

Персонажи игры раскрыты куда хуже, чем герои Стругацких. И, если персонажи «Пикника на обочине» получились глубокими и живыми, то герои

игры кажутся упрощенными, маловыразительными и неубедительными. Достаточно посмотреть на второстепенных персонажей, чтобы понять, о чем мы говорим. Например, рассмотрим друга главного героя книги – Кирилла Панова, русского ученого, занимающегося исследованием предметов Зоны отчуждения, которые называют артефактами. Мы видим, за что главному герою нравится Кирилл. За изобретательность и упертость, не скрываемые учёным, за его отношение к жизни и к серьезным делам. При этом несдержанность, свойственная людям с большим желанием добраться до цели как можно скорее, немного нервирует Шухарта.

В целом, игра, скорее, создана по мотивам произведения Стругацких. Почти отсутствует вопрос нравственного выбора, ведь в игре герой действует не ради тех, кого любит, а чтобы узнать самому нужную информацию. Нет сюжетной ветки, связанной с темой контакта с внеземными цивилизациями. Возможно, разработчики намеренно не стали уделять внимание этим проблемам, так как особенности игры как таковой отличаются от характеристик литературного произведения. Большинство поднятых Стругацкими вопросов невозможно передать в игре, так как они несут философский характер, а видеоигра требует большей интерактивности и по сути «приземленности», чтобы удовлетворить запросы рядового потребителя. Тем не менее, нельзя сказать, что игра не имеет ничего общего с повестью братьев Стругацких.

В центре сюжета как повести, так и игры некая закрытая зона, в которую авантюристы-сталкеры незаконно проникают с корыстным интересом: поиск аномальных артефактов и их сбыт на чёрном рынке. Герои обоих произведений в определённый момент сюжета обнаруживают совершенно особенный артефакт – некий предмет, который может исполнить желание человека. И этот артефакт становится финальным объектом, у которого герои в финале оказываются. Но для понимания сходств и различий между героями и окружением в игре и повести рассмотрим внимательно промежуточные события и разные идейные послы авторы.

Следующая тема, которую можно выделить как в книге, так и в игре — это выбор, каким быть человеком, что можно сделать, чтобы жизнь стала лучше. В повести речь идет о поиске себя, о том, что такое человек и зачем нужно жить. Да, Шухарт прямолинейно выражается, грубит и выглядит человеком, не особо обеспокоенным своим существованием. Но писатели понимали, что на таком контрасте будут отчетливее видны его размышления и поступки.

Игра же, скорее, про осознание себя и поиск своей личности. Основная задача игрока, как мы уже говорили, — найти и убить некоего Стрелка. Причины необходимости такого поступка остаются неизвестными, и в итоге герой обнаруживает, что он сам и есть Стрелок. В связи с этим можно даже вспомнить выражение, что худший враг человека. Игра достаточно прямолинейно, но ясно это показывает, не будучи скованной форматом линейной структуры книги и являясь интерактивной и вариативной. Стругацкие же пытаются задать вопрос о нравственных аспектах деятельности человека в узком (отдельно взятый индивидуум) и широком (группа людей или всё человечество) смыслах, но прямо на него не отвечают, предоставляя читателю возможность поразмыслить.

В игре мы видим, как идею о слепом подчинении своим убеждениям и принципам, следовании своим суждениям и о смысле жизни, разработчики подают по-новому.

«Пикник на обочине» помогает взглянуть на игру по мотивам произведения несколько глубже, но помогает ли игра шире интерпретировать первоисточник? Нет, но мы стали свидетелями односторонней связи, в которой желательно знать роман, чтобы лучше понимать суть игры.

Гораздо больше примеров внедрения литературных произведений в видеоигры можно наблюдать у зарубежных разработчиков. «Повелитель мух» рассказывает историю детей, которые попали на необитаемый остров из-за крушения самолёта. Если смотреть на текст поверхностно, можно считать его как историю о выживании детей в одиночку на небольшом

острове. Но произведение Уильяма Голдинга больше похоже на размышление о сути человека, о его диком происхождении. Кроме того, автор размышляет на тему, что будет, если общество отбросит ограничения в виде законов, конституций и прочих регулирующих поведение человека инструментов. Особенно интересен символ демократии в романе – ракушка.

Любопытно также взглянуть, как плавно менялось отношение охотников к монстру, который оказался мертвым парашютистом.

Взрослые появляются в произведении только в конце, когда весь остров объят огнем, что и заметили моряки. Финал можно интерпретировать, как божественное вмешательство (учитывая, что в произведении легко считать религиозный подтекст), либо как вероятность политического вмешательства демократических государств в страну, погруженную в беспорядки и недовольства.

Игра от японских разработчиков по теме довольно близка к литературному источнику. По сюжету игры главный герой – человек, создавший собственную частную военную компанию (ЧВК). Главных тем игры можно проследить две – как человек готов ради мести и внутренней злобы обрести «демонический облик»; опасность использования ядерного оружия, как люди запугивают друг друга опасными видами вооружения, также рассматривается ядерное сдерживание разных группировок и стран путем установки ядерного оружия у всех сторон конфликта и возможности полного разоружения.

Первый пункт показывает через главного героя – Веном Снейка – что злость и месть порождают не удовлетворение, а жажду новой мести и провоцируют агрессию. Это особенно заметно в сцене, где отряд Снейка заражают паразитами, которые очень быстро распространяются по военной базе. Для предотвращения гибели всех бойцов главный герой решает своими руками убить преданных ему зараженных бойцов, которые перед смертью отдают ему честь. Это разжигает пламенное желание уничтожить группировку, ответственную за распространение заразного паразита.

Оба произведения рассказывают историю превращения человека в чудовище. Только роман демонстрирует, чем может стать общество без какого-либо регулятора социального и морального поведения и погруженном в условия дикой природы, а игра – как индивидуального человека могут сломать обстоятельства и определенные события, как чувство проживающей мести слепит людей и делает из них настоящих демонов.

Основная идея игры – показать, как люди могут плавно от цивилизованного общества прийти к противоположному состоянию – дикому, жестокому, беспощадному. Забыть о человечности и быть съеденным своими же внутренними демонами. И, может, не случайно в книге выбраны именно детские персонажи, а не взрослые. Об этом же и говорит произведение Уильяма Голдинга. Но в творении Хидэо Коджимы образ Ральфа немного переиначен, чтобы концепция погони за местью сработала сильнее. Все, что движет Илаем, – жажда мести, из-за чего игрок и видит эту агрессию, которой не было у Ральфа. И благодаря такому контрасту одного и того же образа можно проследить развитие вышеописанной идеи.

В нашем исследовании была предпринята попытка проанализировать игровые адаптации известных литературных произведений и сравнить их с самими произведениями.

В ходе работы были изучены повесть А. и Б. Стругацких «Пикник на обочине» и видеоигра «S.T.A.L.K.E.R.», роман У. Голдинга «Повелитель мух» и игра MGS, игра "Dante's Inferno" от американской студии Visceral Games и «Божественная комедия» Данте Алигьери. Основной упор был сделан на анализ повести А. и Б. Стругацких «Пикник на обочине» и видеоигры «S.T.A.L.K.E.R.», как самого известного примера игровой адаптации.

Качество игры заметно уступает книге: персонажи прописаны упрощеннее и маловыразительнее, что объясняется самой спецификой сценария игры и её интерактивным характером. В отличие от книги игрок может сам выбрать нужный конец игры – такова специфика нелинейного игрового формата.

Повесть «Пикник на обочине» позволяет шире интерпретировать игровой сценарий, но это остается односторонней связью. Игра не добавляет ничего принципиально нового в понимание произведения А. и Б. Стругацких.

В своем исследовании мы также обратились к зарубежному опыту: на Западе и в Японии разработка игр развита больше, чем в России и на постсоветском пространстве. На наш взгляд, однозначно удачной интерпретацией романа У.Голдинга «Повелитель мух» является сценарий игры MGS V. Тем не менее, все-таки необходимо знание сюжетных поворотов романа для того чтобы лучше, глубже понять персонажей игры и их мотивы. Получается, что связь между литературным произведением и игровой адаптацией этого произведения тоже является односторонней.

Игра "Dante's Inferno" от американской студии Visceral Games представляет собой достаточно упрощенную версию «Божественной комедии» Данте Алигьери. Сюжет в игре стал намного проще, были изменены основные детали, связанные с личностью главного героя, и в результате, в отличие от предыдущих примеров, конструкция литературного произведения была нарушена. Прямой связи между изначальным произведением и игровой адаптацией не наблюдается.

Таким образом, как и в России, так и за рубежом были разработаны игры, помогающие сделать более яркими и узнаваемыми книжные образы и интерпретировать литературное произведение. Такие игры подталкивают пользователей ознакомиться с содержанием литературного первоисточника. Однако наблюдается и иная ситуация: некоторые игры заимствуют из литературного произведения только имена героев и малозначительные сюжетные повороты, что не пробуждает интереса к чтению этих произведений.

