

УДК [801.7+82.09] 004.032.6

ЛИТЕРАТУРА «НА ВСЕХ КАНАЛАХ» IV: ОН-ЛАЙН ИГРА VS ТЕКСТ?

Т.В. Гречушникова

Тверской государственный университет, Тверь

Литературный текст активно осваивает он-лайн пространство, в том числе и его игровой сегмент. В основу статьи легла попытка анализа потенциала и противоречий этого явления.

Ключевые слова: *текст, сетература, литературная он-лайн игра.*

Wir spielen alle. Wer das weiß, ist klug.

A. Schnitzler

Современный мультимедийный майн-стрим способствует не только переносу литературного текста на альтернативные дигитальные носители, но и активному освоению им собственно электронного пространства. Последнее наделяет текст специфическими свойствами, с учётом которых «обратный перенос» произведения сетературы на бумагу становится затруднительным, а подчас и невозможным. Однако у классического книжного и сетевого текста по сути одна задача – они ждут своего читателя и жаждут прочтения. Но привлечь читателя, избалованного обилием прочих возможностей утолить эстетические потребности (при их наличии, разумеется), им оказывается одинаково непросто. Современная взрослая аудитория в массе своей читает по (профессиональной) необходимости или для релаксации, а детская (подростковая / молодежная) – зачастую предпочитает обходиться без книг вообще.

Разносторонние усилия отечественного и зарубежного педагогического сообщества по популяризации чтения достойны особого обзора и безусловного дальнейшего распространения. Однако, если младшие школьники ещё достаточно охотно отправляются в «Путешествие по сказкам» и разгадывают литературные викторины, то возрастное усложнение программы по литературе и насыщенная электронная среда обитания подростков уже требуют иной, если угодно, более «техногенной» мотивации. Ведь для того, чтобы выиграть конкурс в немецкоязычном Твиттере «Twitteratur. Weltliteratur in 140 Zeichen», уложив гётевские «Страдания молодого Вертера» в 140 печатных знаков («Werther war froh dass er weg war. Dann begann das große Leiden und ging bis zum Schuss» [5]), автору пришлось прочесть классический оригинал. По мнению западных дидактов, дигитализация литературы привлекает молодых: «электронные аналоги вызывают энтузиазм и придают книге современный «крутой» вид. В дальнейшем дети и подростки выбирают и скачивают всё более объёмные тексты <...> Вставка игровых и интерактивных элементов может дополнительно повысить привлекательность чтения» [там же] (здесь и далее перевод мой – Т.Г.)

Спорить с очевидным бессмысленно, но отметим интересную тенденцию: взаимопроникновение литературы и дигитальной среды с учётом возможностей игрового формата уже привели к созданию как минимум

нескольких информационных кластеров, ориентированных на разный уровень потребления – от банально игрового, зачастую весьма отдалённо связанного с первоисточником, до элитарно-интеллектуального.

С первым связано появление в электронной среде сюжетных игр с литературной основой. По версии немецкого Телекома (одного из крупнейших операторов телефонной и мобильной связи в Германии, предоставляющего также многочисленные Интернет-услуги), немецкий топ-тен он-лайн-овых игр создан на сюжеты как мировых классических шедевров, так и современных бестселлеров. Интересно, что близость к первоисточнику с его литературным статусом никак не связана: так, достаточно простая игра-«бродилка» для айфонов создана «близко к тексту» шекспировского «Гамлета», а героев технологичного экшена «Knights Contract» с оригиналом Гёте связывают только имена – Фауст, Генрих, Гретхен. К первоисточнику близки современные анти-утопии «Метро 2033» по одноимённому роману Дмитрия Глуховского и многочисленные «Сталкеры», навеянные «Пикником на обочине» Стругацких. Их жутковатые персонажи – не предел цифровой «художественной фантазии»; монстры и зомби меркнут перед героиней игры по знаменитой «Алисе в стране чудес» Кэрролла – не храброй наивной девочкой, а маньяком, окружённым подобными же психопатическими персонажами. Экш-серия «God of War» перепевает сюжеты античных мифов, триллер «El Shaddai» базируется на «Книге Еноха» из легендарных кумранских рукописей, а амбиции седьмой «Final Fantasy» достигают библейских масштабов:

«Милая девушка-цветок Аэрис становится воистину культовой фигурой. Молодое невинное создание пытается спасти мир и становится для геймеров виртуальным символом Христа: её гибель в финале игры вызвала шквал эмоций в игровом сообществе» [7].

В этом списке есть и собственно литературная игра: «Alan Wake» по классическим произведениям С. Кинга базируется на сборе разрозненных рукописей, которые нужно собрать для развития сюжета. Интересно, что идея оказалась столь продуктивной, что на основе игры был создан реальный роман.

Последний пример несколько примиряет нас с «альтернативной реальностью» игрового Интернета и приближает к собственно языковым, текстовым литературным играм. Анализ немецкоязычных он-лайн источников позволил выделить два основных сегмента: организацию интеллектуального досуга и различные попытки институализации «творчества масс». К первому относится целый сонм викторин, кроссвордов, sudoku и прочих упражнений на разгадывание, зачастую снабжённых интерактивной поддержкой: таковы, например, рождественские викторины на сайтах издательских домов – каждое окошко адвентовского календаря скрывает информацию о книге или авторе, фрагмент произведения или вопрос на литературную эрудицию. Иногда праздничное благолепие разнообразят альтернативные решения: на портале газеты «Die Zeit» в декабре 2014 появилась викторина «Zum Kuckuck mit den fröhlichen Weihnachten!» (букв. – «Да ну его, это весёлое рождество!»), вопросы которой принципиально не были празднично китчевыми,

рождественская проблематика прослеживалась в них весьма опосредованно. Для затрудняющихся с ответом актер Томас Зарбахер в видеоряде читал вслух фрагменты произведений, содержащих косвенные подсказки. Правда снят он был – вероятно, всё-таки в силу традиции! – на фоне камина и рождественской ёлки [11].

К другой тенденции относятся многочисленные он-лайн проекты авторов, мастерских и объединений, где литературная игра вершится уже в сугубо творческом смысле, порождая эксперименты, почти у каждого из которых, по М. Визелю, «имеется аналог или предшественник со столетней, а то их двухтысячелетней историей» [1]. Ведь уже в Средневековье

«... монахи-грамотеи изошрялись в самых невероятных фокусах на своей схоластической латыни: писали длиннейшие акrostихи и нагромождали аллитерации, компоновали трактаты и поэмы, где все слова начинались на одну букву, или наоборот, где какая-то буква избегалась. Новый толчок литературным играм в Европе дало повсеместное распространение рифмы: "Ухо обрадовалось удвоенным ударениям звуков; побежденная трудность всегда приносит нам удовольствие – любить размеренность, соответствие свойственно уму человеческому. Трубадуры играли рифмою, изобретали для неё всевозможные изменения стихов, придумывали самые затруднительные формы: явились вирле, баллада, рондо, сонет и проч." – писал Пушкин. В Новое время рифма породила самую, наверно, известную литературную игру – *les bouts rimes*, буриме, сочинение забавных стишков на заданные рифмы, которому предавались дамы и кавалеры (не отсюда ли пошли названия "мужская" и "женская рифма"?) во французских салонах XVII века. В большой моде был там и жанр *bon mot* – отрывочных острых высказываний, которые герцог Ларошфуко и другие даже издавали отдельными книгами, т.е. опять-таки, рассматривали их как самую настоящую литературу. В начале XX века литературные игры приобрели новые качества. Сюрреалисты и дадаисты, возведшие случайность, бессвязность, абсурд в творческий принцип, полностью устранили границу между игрой и "серьёзным" и начали выставлять и печатать результаты своих игр <...> в качестве законченных произведений. <...> С другой стороны, само развитие модернизма, т.е. искусства, заведомо замкнутого и отгороженного, привело к возникновению забав, возможных не в салоне, а только в профессиональной литературной среде» [там же].

Имеющая богатейшую предысторию авангарда начала XX столетия и конкретизма шестидесятых, современная немецкоязычная литературная игра активно реализуется в текстах поэтов-слэмеров, в дигитальных гиперпоэтических произведениях. Таков, например, он-лайн-генератор поэтических текстов База Бёттхера («Loorpool – ein Nuregpoetry Clip») [4]. Озвученные авторским голосом строки текста двигаются по коридорам своеобразного лабиринта, и читатель (Слушатель? Зритель?) может изменить направления их движения, кликнув на некое виртуальное препятствие. В итоге зазвучит новый, композиционно изменённый текст. Другим ярким примером могут служить коллективные стихотворения, появившиеся в 2012 году на сайте имеющей международную известность мастерской поэтического текста и перевода www.lyrikline.org:

«... готовясь к поэтическому фестивалю в Берлине, молодые поэты из 27 стран Евросоюза и кандидата на вступление – Хорватии с января по апрель 2012 года работали над "стихотворением-цепочкой", так называемом ренши по теме "Европа". Каждый следующий автор "смыкал" свой текст с предыдущим,

используя в качестве начальных последние строки текста предшественника. Работа шла в пяти группах по шесть-семь человек. В результате было создано пять стихотворных "цепочек" на 23 языках, родных для авторов. Все тексты были переведены на английский и немецкий языки» [8].

Важно заметить, что интерес и вкус к языковой и литературной игре у немцев культивируется с детства: возможность составлять слова- или фразы-цепочки с целью развития речевой компетенции появляется уже в раннем возрасте на различных образовательных сайтах. Так, он-лайн журнал «Zzzzebra» [12] предлагает читателям 31(!) языковую игру, не считая викторин, головоломок, разгадывания шифров, работы с текстами на разных языках и т.д. На портале «Helles Köpfchen» [6] можно найти языковые игры на основе алфавита или литературных произведений – «Детской игрой года – 2005» было названо «Маленькое привидение» по одноименному роману О. Пройслера. Интерес взрослой аудитории к языковым курьёзам успешно поддерживает перекочевавшая в он-лайн колонка обозревателя журнала «Шпигель» Бастиана Зика «Zwibelfisch» (<http://www.spiegel.de/thema/zwiebelfisch>). Собрания наиболее ярких перлов увидели свет в книжном формате и стали бестселлерами [9; 10].

В лучших интерактивных традициях он-лайн беллетристики поставщиками материала для обзоров Бастиана Зика – вольными или невольными – становятся его читатели. Однако в отношении создания поэтических и прозаических произведений доля сотворчества в немецком литературном интернете достаточно строго лимитирована. Формат официальных мастерских и форумов скорее напоминает творческую работу в вузовской аудитории – с комментариями, рекомендациями и безусловной цензурой. При всей демократизации литературного процесса в Германии конца XX – начала XXI века занятия художественным словом сохраняют налёт элитарности и ориентированы на результат. Спецификой же Рулинета явно является меньшая заформализованность и явная концентрация на процессе, часто воспринимаемом в качестве игры:

«Возможности, которые предоставляет сетевая среда, делают её идеальным местом для интерактивных жанров литературы, для разнообразных форм литературной игры и коллективного творчества. Это и коллективное создание гипертекстовой беллетристики, и интерактивные игры по стихосложению, зачастую принимающие весьма изощренную форму, и просто групповой речевой перформанс <...> У людей, которые смотрят на эти игры со стороны, относительно "сетевой литературы" существует определённое предубеждение. Они пытаются судить эту игру по плодам, – и действительно, если судить её по её плодам, там не так уж часто можно встретить то, что хотя бы приблизительно можно назвать шедевром (впрочем, это зависит от общего уровня участников игры). Однако результат, конечный продукт в этой игре не является главным. На первом месте здесь стоит сам процесс игры, наслаждение, получаемое участниками от этого процесса. Эти проекты рассчитаны не столько на писателя и на читателя, в традиционном смысле этого слова, сколько на принципиально новую фигуру, – на того самого *активного читателя*, о котором мечтали идеологи литературного авангарда (например, Кортасар в "Игре в классики"), на читателя, который делает ставку не на потребление готовой продукции, а на наслаждение от процесса эфемерного творчества и сотворчества, на соприкосновение с порождающими механизмами, сокрытыми в Языке [2].

При этом правила игры зачастую довольно сложны. Приведём несколько конкурсных заданий для авторов с портала «Стихи.ру» [3]:

«1. Вам предлагается написать стихотворение на свободную тему, но в нём обязательно должны присутствовать указанные слова.

2. Вам предлагается написать стихотворение на заданную тему.

3. Вам предлагаются две строки из произведения известного автора, которые нужно будет использовать при написании нового стихотворения, причём первая из предложенных строк должна стать первой строкой Вашего нового стихотворения, а вторая – последней.

4. Вам предлагается написать стихотворение на свободную тему, но представляются пары рифм, которые нужно использовать при написании (буриме).

5. Вам предлагается написать стихотворение на свободную тему, причём первые буквы строк должны составлять заданное слово (акrostих).

6. Финальное задание, в котором Вам предлагается написать стихотворение, где одновременно будут выполнены условия всех предыдущих заданий» [там же].

В рамках конкурса участникам также может быть предложен «известный художественный фильм, по сюжету которого нужно переделать не менее известную песню», а в конкурсе «Семь стихий» предлагается «известное художественное произведение и семь стилей поэзии: частушка, лимерик, хокку, басня, подражание, сонет, онегинская строфа, с помощью которых нужно описать заданное произведение» [там же]. Результатом подобных «игр в литературу» нередко становятся яркие и самобытные произведения. Приведём лишь несколько переложений из «Семи стихий», созданных на основе «Горя от ума» А.С. Грибоедова (цитируется по www.stihi.ru):

Н. Спектор
Хокку

Приехал в Москву
После долгих скитаний.
Зачем приехал?

Н.А. Лосев
Онегинская строфа

Мы все учились понемногу
Чему-нибудь и как-нибудь,
Но как же нынче все убого!
Куда же все мы держим путь?

Умами люди обнищали...
Минуй нас пуще всех печалей
Такая барская любовь,
Что дураков разводит вновь.

А учит кто? Дурак с экрана,
Да в интернете порносайт.

Н.А. Лосев
Лимерик

Раз счастливые так щебетали,
Что часов просто не наблюдали!
Ноутбук с телефоном,
Портмоне с миллионом,
К слову, так же бесследно пропали...

Н.А. Лосев
Сонет

Что нового покажет мне Москва?
Где был чиновник, завтра будет два.
Их власть сильна! Боятся их визитов!
Огромный город кормит паразитов...

Есть, кроме чести, множество отрад,
И ими щедро их благодарят,
А москвичи всё терпят их удары –
Дома новы, но предрассудки стары.

Да есть хоть где-то мир, где правит честь?
Где отыскать такую мне планету?

И многим фразы не связать,
Ведь интеллект – как у барана...

И восхищает нынче дам
Не эрудит, а наглый хам...

В каком трактате мне о ней прочесть?

Вон из Москвы! Сюда я не ездук!
Не оглянусь, пойду искать по свету,
Где честному есть сердцу уголок...

Во избежание излишнего пафоса и напрашивающейся аналогии с салонными литературными играми заметим: сотворчество и связанное с ним погружение в атмосферу «для своих» в современном российском сознании располагает и к немалой доле вольностей и литературного хулиганства. На упомянутом сайте немало текстов, которые не могут быть приведены в силу этических норм академической публикации, и снабжены пометой: «Внимание! В стихотворениях могут присутствовать элементы ненормативной лексики. Если Вам такое не по нраву – не читайте...» [там же].

Но, несмотря на разудалую «недисциплинированность» Рулинета, отметим: русскоязычный поиск в Сети примеров литературных он-лайн игр, как правило, выдаёт именно викторины, конкурсы и прочие проекты творческой направленности, практически не упоминая развлекательных компьютерных игр по каким-либо произведениям (сказочные персонажи иногда фигурируют в обучающих компьютерных программах для младшей школы, например, в изданной в 2006 году творческой студией СОМ MEDIA учебной игре «Баба Яга за тридевять земель. Начинаем учить французский» и др.). Пожалуй, не стоит льстить себе предположениями о начитанности и креативности пользователей Рулинета, не играющих в игры спорного качества (отсутствие подобных игр может говорить не о высоком интеллектуальном уровне аудитории, а напротив – выражать скепсис разработчиков в отношении пользователей, не способных идентифицировать персонажи и сюжет и, как следствие, потенциальном отсутствии спроса на «литературный» игровой контент). У популяризации чтения в России очень широкое поле деятельности. И одним из путей к тексту вполне может стать спорный, но насыщенный и творчески динамичный игровой сегмент сетературы.

Список литературы

1. Визель М. Литературные игры в Рулинете [Электронный ресурс]. URL: <http://www.netslova.ru/viesel/litgames.html> (дата обращения: 12.03.2015).
2. Корнев С. «Сетевая литература» и завершение постмодерна [Электронный ресурс]. URL: <http://www.zhurnal.ru/slova/teoriya/kornev.htm#18> (дата обращения: 10.03.2014).
3. Литературные игры [Электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/avtor/master20> (дата обращения: 22.03.2015)
4. Böttcher Bastian. Looppool [Electronic resource]. URL: <http://www.basboettcher.de/looppool.html> (accessed at: 18.03.2014).
5. Gerard Virginia. Häppchen, Zapping and Hyperlinks – das neue Leseverhalten [Electronic resource]. URL: <http://www.goethe.de/kue/lit/md/de8118466.htm> (accessed at: 29.09.2011).

6. Helles Köpfchen. Wissensportal, Suchmaschine & Community [Electronic resource]. URL: <http://www.helles-koepfchen.de/spiele/spiele-und-ideen> (accessed at: 12.03.2015)
7. Literatur in Spielen – die 10 besten Beispiele [Электронный ресурс]. URL: http://www.t-online.de/spiele/id_45006966/tid_embedded/sid_42320868/si_0/-html (accessed at: 12.03.2015)
8. Renshi zu Europa [Electronic resource]. URL: <http://www.lyrikline.org/ru/stihotvoreniya/irenschieu-european-dialogue-versei-7747#.VRM WuLDlpdg> (accessed at: 5.02.2015)
9. Sick, Bastian. Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod // Köln. Kiepenheuer & Witsch. 2004. 230 S.
10. Sick, Bastian. Happy Aua // Köln. KiWi-Taschenbuch, 2007. 140 S.
11. Zum Kuckuck mit den fröhlichen Weihnachten! [Electronic resource]. URL: <http://www.zeit.de/kultur/literatur/2014-12/weihnachten-literatur-2> (accessed at: 15.03.2015)
12. Zzzebra. Das Web-Magazin für Kinder [Electronic resource]. URL: <http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaId=343> (accessed at: 20.03.2015)

LITERATURE «ON ALL CHANNELS» IV: ON-LINE GAME VS TEXT

T.W. Grechousnikova
Tver State University, Tver

The literary text is actively invading the on-line territory including its game area. The article is devoted to the analysis of this phenomenon, its potential and contradictions.

Keywords: *text, Net Literature, literary on-line game.*

Об авторе

ГРЕЧУШНИКОВА Татьяна Викторовна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры немецкого языка Тверского государственного университета, e-mail: tatjanagretch@mail.ru