Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия№2»

городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

**Сравнение сюжетов книг и игр**

Мамлеев М. Д.

11 класс

Научный руководитель: Смольникова И.А.

2021 год

**Оглавление**

Введение …….………….………………………..……………….………3

1. Типы сюжетов в книгах……………………….....…..……..…….…...4

2. Типы сюжетов в играх…………………………....………......……….5

Заключение..………..……………………………………….……………8

Список использованных источников литературы…………..…………9

**Введение**

Компьютерные игры и книги часто являются развлечением современного человека. В настоящее время благодаря пандемии многие люди сидят дома и пробуют новое, поэтому сравнение сюжетов книг и игр является актуальным. Углубившись в игровой сюжет, я не смог понять людей, считающих игры на компьютерах детскими, ведь они не видят глубину проработки мира игры и сюжета. Возможно, каждый мог бы задаться вопросом о целесообразности замены книг на игры. Ведь там и там есть сюжет, нарратив, который позволяет читателю или игроку погрузиться с головой в процесс чтения или игры.

Целью исследования является сравнение сюжетов в книгах и играх и выявления лучшего повествователя. Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Прочтение и дальнейшее сравнение сюжетов книг разных жанров;
2. Игра в разнообразные по жанрам игры и последующий разбор;
3. Изучение данной темы с учётом других мнений;

Практическая значимость работы заключается в том, чтобы сравнить книги и игры с проработанным сюжетом и понять, как появление и развитие игр повлияло на эволюцию сюжета, его структуры.

Методы исследования: изучение литературы по теме, исследование игр, анализ, сравнение, обобщение.

**Типы сюжетов в книгах**

Книги являются одними из древнейших средств искусства повествования. Споры о том, сколько и каких сюжетов существует в литературе, ведутся до сих пор.

Исследователи не могут прийти к единому мнению по этому вопросу, предлагаются разные варианты, разные цифры. В принципе каждый человек может найти свои варианты этого списка и, избавившись от всего лишнего, оставив только «скелет», найти подтверждение своей версии во всех произведениях мировой литературы.

Я согласен с позицией разделения сюжетов известного автораКристофера Букера, который в своей книге «Семь основных сюжетов: почему мы рассказываем истории» описал семь базовых сюжетов, на основе которых, по его мнению, написаны все книги в мире.

1. «Из грязи в князи» - название говорит само за себя.
2. «Приключение» - трудное путешествие в поисках труднодостижимой цели.
3. «Туда и обратно» - в основе сюжета попытки героя, вырванного из привычного мира, вернуться домой.
4. «Комедия» - это не просто общий термин, это определенный вид сюжета, который развивается по собственным правилам.
5. «Трагедия» - кульминацией является гибель главного героя из-за каких либо недостатков характера, обычно любовной страсти или жажды власти.
6. «Воскресение» - герой находится под властью проклятия или темных сил, и из этого состояния его выводит чудо.
7. «Победа над чудовищем» - из названия ясно, в чем заключается сюжет - герой сражается с монстром, побеждает его и получает «приз» - сокровища или любовь.

Почти все пункты можно обобщить тем, что сюжеты объединяет трехактность повествования.

В первом акте нам представляют героя и мир, в котором он живет, показывают обычный для этого мира ход событий. Затем происходит какой-то конфликт, баланс нарушается и  герой вынужден выйти за пределы своего привычного окружения, уйти из дома, чтобы решить вставшую перед ним проблему, которая обычно делится на два аспекта- внешний и внутренний.

Во втором акте герой учится чему-то, преодолевает различные препятствия и через это готовится к решению проблемы, которая перед ним стоит. Он уже понимает как все разрулить, внутренний конфликт решен, но внешняя угроза еще осталась. Именно эта часть обычно самая длинная и составляет основную часть истории.

В третьем акте наступает завершение истории. Герой поборол свои внутренние проблемы и приходит к решению главной  - конфликта.

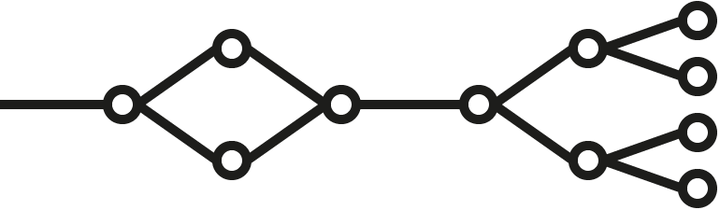
Исходя из выводов Кристофера Букера можно заметить, что возможна также антиструктура сюжета, которая нарушает все правила классической: сюжет состоит из поначалу несвязных элементов, время происхождения событий может быть размыто или последовательность повествования может быть нарушена, но все это помогает лучше понять замысел автора, тем самым улучшая сюжет книги.

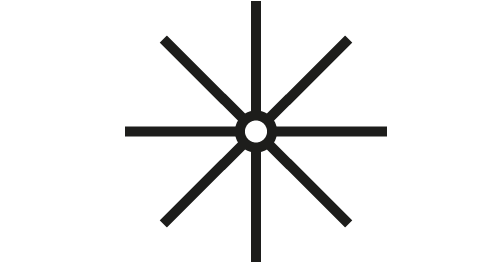
**Типы сюжетов в играх**

Многие компьютерные игры, как и кино, созданы на основе книг. Они являются субъективным взглядом продюсера или режиссёра на историю, изложенную писателем, однако основным должен оставаться сюжет. Его подача может кардинально отличается у разных компаний по производству. Нарратив - это воспроизведение рассказчиком (нарратором) последовательности каких-то событий. Такое определение довольно древнее и не учитывает случаев, когда рассказчика в одушевленном виде просто нет: в театре, кино или играх. Если попробовать сделать более универсальное и современное определение, то получится, что нарратив - это повествование, описание каких-то вымышленных событий. Разница между нарративом и сюжетом в том, что сюжет - то, что произошло, сама история, последовательность событий, а нарратив – это то, как эта история рассказывается.

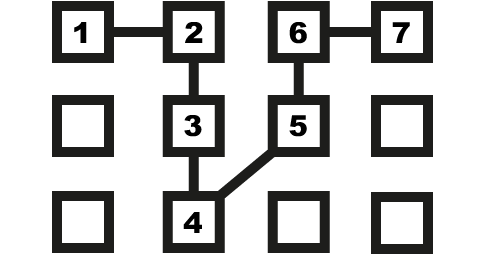
Игры, а также истории, вышедшие из книг, тоже имеют трехактную структуру повествования. Но часто игры отличаются своей свободой выбора и даже линейные сюжеты могут быть захватывающими лишь потому, что действия происходят в определённых рамках, мире, который окружает главного героя, сама возможность влиять на его судьбу является интересным опытом.

Рассмотрим основные построения сюжета в играх:

1. «Ветвящаяся модель» - эта модель повествования сюжета позволяет делать ответвления или же целую сеть развития истории. Ветки могут в какой-то момент сходиться в одну, чтобы привести к определенному концу истории или же предоставляют несколько вариантов окончания. В самом процессе игры при принятии решений люди часто не отыгрывают какую-то роль, а просто выбирают наиболее эффективный «правильный» путь. 
2. «Парк развлечений» - Если ветвящийся модель сюжета дает свободу выбора во времени, то парк развлечений — в пространстве. Вместо того, чтобы давать развилки в какой-то момент продвижения игрока по сюжету, эта модель позволяет получить доступ к различным сегментам истории, через исследование окружающего мира. Такая свобода означает, что перед игроком открывается выбор из множества мини-историй, которые не связаны между собой.



1. «Строительные блоки» - это не столько способ подачи истории, сколько конструктор этих историй. На практике блоки могут комбинироваться различными способами.



1. Самый простой способ перенести классический нарратив в игру — это использовать линейный сюжет с кажущейся свободой выбора и интерактивностью. Модель ожерелья предполагает только один заранее определенный конец, игрок может обладать разной степенью свободы. Свобода постепенно будет ограничиваться и в итоге мы придем к неинтерактивному элементу, например видео-врезке, где покажут новую сюжетную часть, на которую наши действия никак не могли повлиять. https://storage.theoryandpractice.ru/tnp/uploads/image_block/000/004/656/image/base_2dd2c45154.png

**Заключение**

Книги являются общепризнанным видом искусства речи, в котором одним из главных средств является сюжет. Однако в современных играх сюжет развивается лучше, из чего следует, что компьютерные игры являются следующей ступенью развития сюжета, его эволюции.

Исходя из всех построений сюжета можно заметить, что зачастую игры дают игроку свободу выбора и поэтому так манят искателей хорошего сюжета. Как и книги, компьютерные игры могут включать в себя разные виды сюжетов могут комбинироваться различными способами, когда, например, «Парк развлечений» и «Ветвящаяся модель» соединены в одну историю.

**Список источников и литературы**

# 1. Почему видеоиграм не нужны «сюжеты» [Электронный ресурс] / <https://kanobu.ru/articles/pochemu-videoigram-ne-nuzhnyi-syuzhetyi-368208/>

# 2. В чем проблема игровых сюжетов? [Электронный ресурс] / <https://kanobu.ru/articles/chem-povestvovanie-v-igrah-otlichaetsya-369202/>

# 3. Эволюция нарратива: как видеоигры навсегда изменили способы повествования сюжета [Электронный ресурс] / <https://theoryandpractice.ru/posts/2128-evolyutsiya-narrativa-kak-videoigry-navsegda-izmenili-sposoby-povestvovaniya-syuzheta>

4. Сюжеты мировой литературы [Электронный ресурс] / <http://pfmethod.psy.spbu.ru/Praktikum/Sujet36.htm>

5. Игровой сюжет [Электронный ресурс] / <https://mistle-gamer.livejournal.com/5906.html>

6. Кристофер Букер «Семь основных сюжетов: почему мы рассказываем истории»