

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

КВЕСТ КАК НАРРАТИВНЫЙ ФЕНОМЕН: ОТ РЫЦАРСКОГО РОМАНА К САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИСТОРИИ¹

Штейнман М. А.

кандидат филологических наук, профессор
Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики»

(Москва, Россия)

mshteynman@hse.ru

Терехов Д. А.

аспирант программы «Культурология», преподаватель
Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики»

(Москва, Россия)

daterehov@hse.ru

Аннотация:

В статье побочный квест рассматривается как нарративный феномен. Квест существует на пересечении как минимум двух предметных полей: литературы и гейм-стадиз. В среде видеоигр этот термин прочно закрепился в его утилитарном понимании, однако подобный взгляд существенно упрощает сферу исследования квеста. Только проследив его происхождение, литературные и отчасти философско-этические корни, становится возможным обозначить весь нарративный потенциал квеста и в том числе такого малоизученного его аспекта, как побочный квест. В свою очередь, типология побочных квестов связана со спецификой видеоигрового нарратива. Побочные квесты классифицируются по характеру отношений с основной сюжетной линией и делятся на три группы: бифуркаторы, дополняющие и спутники.

Ключевые слова: видеоигры, гейм-стадиз, квест, людическое повествование, людология, цифровые медиа

Введение

Понятие «квест» в современной науке существует на пересечении нескольких предметно-смысловых полей: литературоведения, людологии и медиаисследований. Значительный интерес здесь представляет исследование квеста в сфере видеоигрового нарратива, и в особенности так называемого побочного квеста. В статье проводится анализ видеоигровых квестов как феномена людического повествования и рассматривается вопрос об обретении

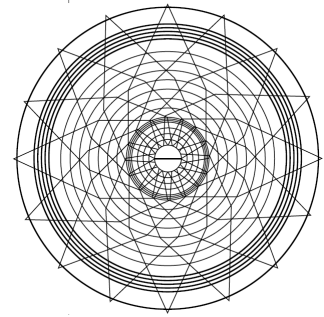
¹ Публикация подготовлена в ходе проведения работы научно-учебной группы «Фэнтези как трансмедийный феномен» (проект № 22-00-070 «Ремедиация мифологии и актуальные трансмедийные практики: литература, кинематограф, видеоигры») в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)»

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



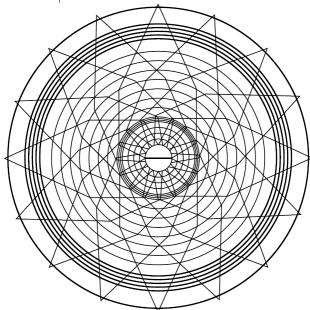
дополнительными сюжетами признаков независимых нарративов в рамках квестовой структуры.

Само понятие квеста среди русскоязычных исследователей предстает достаточно размытым, например, как «городская, экстремальная или компьютерная игра, а также художественное произведение, имеющее в основе своего сюжета поиск определенного объекта, сопровождающийся приключениями и трудностями» (Боровая, 2017, с. 34). Дополнительную путаницу вносит существование в русском языке видеоигрового жанра квест — аналога приключенческих игр (adventure) с механикой point-and-click, который возник в русском языке из-за трудностей перевода названий игр Sierra Entertainment, в частности, “King’s Quest” (1983) и “Space Quest I” (1986), заложивших основы жанра.

Существующие работы тяготеют к унификации видеоигровых историй разного рода и классифицируют их по содержательным признакам, в частности по характеру цели, которая стоит перед игроком (Aarseth, 2005; Cardona-Rivera et al., 2020; Howard, 2008). Даже в текстах, где побочные квесты так или иначе упоминаются как нарративный феномен, они представляются неотличимыми от других сюжетов (см. обзорную часть Фальтин Карлсен (Karlsen, 2008)). Такой подход частично оправдан потенциальным сближением центральной и дополнительных историй, который будет изучен в данной работе. Однако в этом случае игнорируется авторское разделение элементов повествовательной структуры и, как будет показано дальше, уникальная для видеоигр возможность адресата влиять на композицию произведения.

При этом исследователи практически не касаются литературных корней квеста, ограничиваясь общими фразами, наподобие: «Понятие “квест” появилось еще в древности и означало трудное приключение с целью раскрытия тайны или поиска загадочного предмета» (Боровая, 2015, с. 15). В современных литературоведческих работах можно встретить описание квеста как общего подхода к созданию историй или структурного шаблона (см., например, Боровая, 2015). При этом понятие квеста рассматривается очень обобщенно и применяется как к современным романам, в том числе использующим видеоигровую эстетику или принципы видеоигрового нарратива, так и к видеоиграм без учета их структурного и жанрового многообразия и неоднородности самих квестов.

Именно поэтому ключевой целью данной статьи стало восполнение пробела в исследовании нарративной структуры квеста, в особенности квеста побочного. Для этого было необходимо проследить его генезис, выявить коммуникативную и нарративную специфику как в сфере литературы, так и видеоигр,



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

проанализировать уже сложившиеся градации квестов в людологии и, наконец, предложить собственную классификацию побочных квестов.

Квест в контексте литературного нарратива

Понятие квеста существует на пересечении нескольких предметно-смысловых полей. Во-первых, это средневековый рыцарский роман. Но здесь сразу необходимо сделать важную оговорку. В системе средневековой литературы рыцарский роман изначально предполагал наличие метафизического уровня трактовок.

Понятие квеста будет рассмотрено с двух сторон: с позиции построения сюжета и с позиции выстраивания внутренней логики героя — для видеоигр и игрока. С точки зрения литературного нарратива необходимо провести связь между квестом и жанром рыцарского романа.

Изначально квест как жанр напрямую связан с понятием рыцарского романа, где ключевым аспектом является поиск священного Грааля. Этот поиск становится как сюжетно-, так и смыслообразующим элементом цикла романов о короле Артуре. Под артуровским циклом принято понимать корпус текстов, состоящих из кельтских фольклорных сюжетов, записей хронистов VIII–XII вв. (Беда Достопочтенный, Ненний, Гальфрид Монмутский) и рыцарских романов XII–XV вв. (Кретьен де Труа, Робер де Борон, Вольфрам фон Эшенбах, Томас Мэлори и др.) (подробнее об этом см. в статье Артура Мортон (1993) «Артуровский цикл и развитие феодального общества»).

Как подчеркивает Андрей Михайлов, сам мотив поиска, обозначенного в рыцарских романах как *queste* (sic!), приходит в жанр из средневековой ирландской литературы, валлийского фольклора и саг. При этом в артуровском цикле «мотив поисков позволяет выстраивать длинные сюжетные ряды, в которых каждый следующий большой эпизод является производным от предыдущего» (Михайлов, 1993, с. 822). Для сюжетов артурианы также характерна открытость нарратива новым линиям, мотивам и героям.

Квест также обладает тенденцией к расширению отдельных сюжетных элементов рыцарского романа, что достигается «...путем простого увеличения числа рыцарских схваток, блужданий по лесу, встреч с заколдованными замками, мудрыми отшельниками, свирепыми зверями и т. д.» (Михайлов, 1993, с. 822). Данный перечень во многом тождественен тематическим наборам квестов как настольных, так и видеоигр жанра RPG.

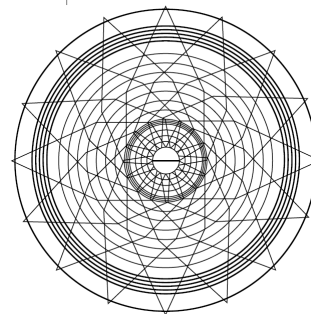
Еще одно его качество — способность индуцировать так называемую «редупликацию сюжета», приводящую к появлению параллельных сюжетных линий, которые, однако, в конце приходят к слиянию, обеспечивая единый финал.

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



Этот элемент, в свою очередь, трансформируется в видеоиграх, порождая альтернативные финалы в зависимости от результатов прохождения игры и выборов, совершаемых игроком.

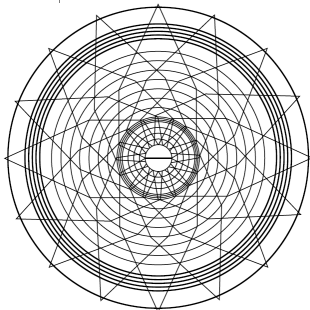
Квест (queste), таким образом, обладает мощным потенциалом сюжетного расширения, сохраняя при этом исходный смысл поиска сверхценного объекта. Способность квеста к расширению художественного пространства с помощью так называемых авантур (повествований о рыцарских подвигах) отмечал также и М. М. Бахтин в работе «Формы времени и хронотопа в романе».

Бахтин дает рабочее определение хронотопа: «Существенная взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе» (Бахтин, 2000, с. 9). Далее он связывает понятие хронотопа с интенсивностью художественного бытования категорий пространства и времени. Кроме того, в представлении Бахтина, хронотоп «как формально-содержательная категория определяет и образ человека в литературе» (Бахтин, 2000, с. 10).

Из всех выделяемых в работе типов хронотопа особое значение для нас имеет хронотоп рыцарского романа, важнейшим элементом которого является так называемая авантюра. Собственно, само время в рыцарском романе, по формулировке Бахтина, «распадается на ряд отрезков-авантур» (Бахтин, 2000, с. 80). Более того, эти точки разрыва напрямую связаны с категорией события: «Весь мир подводится под категорию “вдруг”, под категорию чудесной и неожиданной случайности» (Бахтин, 2000, с. 81). Соответствующим образом ведет себя и герой рыцарского романа, который «...устремляется в приключения, как в родную стихию» (Бахтин, 2000, с. 81).

Организация пространства в рыцарском романе укладывается в категорию «чудесного»: «Каждая вещь в нем — оружие, одежда, источник, мост — имеет какие-либо чудесные свойства или просто заколдована» (Бахтин, 2000, с. 83). Крайне важно, что герой имманентен этому чудесному миру. Здесь обращает на себя внимание родство героя рыцарского романа и мифа, поскольку оба они обладают сходными качествами — чудесное происхождение, чудесное рождение и чудесные способности (Мелетинский, 1976/1995). У Бахтина это сформулировано сходным образом: «Герой в этом мире “дома” (но не на родине); он так же чудесен, как этот мир: чудесно его происхождение, чудесны обстоятельства его рождения, его детства и юности, чудесна его физическая природа и т. д.» (Бахтин, 2000, с. 83).

Итак, формула хронотопа рыцарского романа «чудесный мир в авантурном времени» (Бахтин, 2000, с. 83), где герой движется от авантюры к авантуре (от подвига к подвигу) ради обретения славы. Таким образом, авантюра в рыцарском



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

романе вполне соответствует понятию «квест». Более того, именно категория событийности становится определяющей для хронотопа рыцарского романа. Несколько упрощая, можно сказать, что он (хронотоп) состоит из пространственно-временных цепочек, прерываемых бессобытийными лакунами. Герой, соответственно, активен только в момент переживания события (приключения, авантюры). Активность героя, проявленная в авантюрах, в свою очередь, обусловлена концептами славы и чести. Собственно, именно ради прославления и совершаются подвиги (Бахтин, 2000, с. 82)

Позиция героя в рамках авантюрного времени крайне важна. Собственно, его подвиги/действия и скрепляют временные отрезки друг с другом. На его подвиги, как на стержень, нанизывается художественное время, а его передвижения де-факто создают (или открывают для наблюдателя) пространственную плоскость реальности.

И здесь необходимо обратить внимание на переключку подходов Михайлова и Бахтина применительно к концепту героя рыцарского романа. Михайлов, в свою очередь, подчеркивает, что «перемещение в пространстве было тесно связано с моральным совершенствованием (или, наоборот, с моральным падением), вообще с передвижением по шкале нравственных ценностей» (Михайлов, 1976, с. 118).

Квест очевидным образом тесно связан с категорией духовной трансформации. И здесь на первый план выходит не только и не столько литературоведческий, сколько этико-философский аспект. Квест обладает некоей коммуникативной сверхфункцией, которая определяет восприятие игроком не только внутренней игровой реальности, но и внешнего, внеигрового бытия. И это выводит игру на уровень серьезного самостоятельного художественного высказывания, напрямую связанного с категориями духовной трансформации, о которых размышляют Нортроп Фрай, Уистен Оден, Джозеф Кэмпбелл.

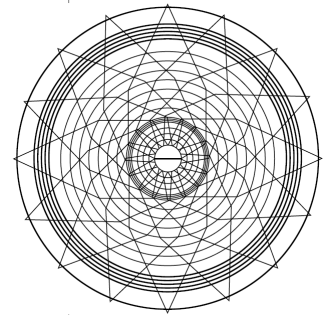
Рассмотрим подробнее понятие квеста у Фрая в его «Анатомии критики». Прежде всего, он подчеркивает «центробежную составляющую» квеста, которая находит свое выражение в «отдаленной цели» (distant goal of quest) (Frye, 1957, с. 58), будь то поиск святого Грааля или града Божия. Эта «отдаленность цели» становится залогом дальнейшей трансформации сюжетного элемента рыцарского романа в ключевой элемент философского иносказания. Собственно, уже в «Смерти Артура» Томаса Мэлори мы можем видеть, как поиск Грааля, явившегося рыцарям Круглого стола, становится для троих из них (сэра Персиваля, сэра Галахада и сэра Борса) аналогом поиска Бога, а для одного (сэра

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



Ланселота Озерного) оборачивается достаточно жестокой правдой о себе самом (Мэлори, 1993).

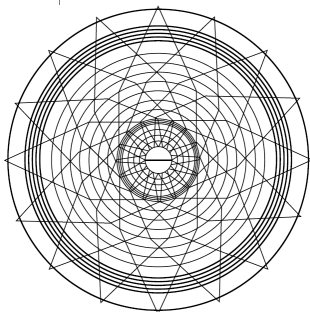
Иными словами, квест изначально предполагает вектор расширения пространства, нанизывающегося на череду подвигов, которая, в свою очередь, подразумевает неизбежную духовную трансформацию героя в финале. Можно сказать и так: сумма промежуточных подвигов составляет в итоге финальный Квест, который рифмуется с обретением героем истины. Именно поэтому любой промежуточный квест на этом пути не может рассматриваться как второстепенный или необязательный, но, напротив, как ступенька некоей духовной лестницы.

И здесь мы сталкиваемся с интересным парадоксом, связывающим воедино рыцарский роман, литературу нового времени и видеоигры. Высокий квест рыцарского романа (относящийся к так называемому «высокому мимесису») в эпоху Нового времени переходит на уровень «низкого мимесиса», где доминирует концепт индивидуализма: «Между низким мимесисом, где литература имеет дело с индивидуализированным обществом, и мифом существует лишь одна точка соприкосновения — конкретность творческого акта» (Frye, 1957, с. 59). Акт индивидуального творения — это создание автором собственного мифа, где в центре будет помещаться уже не герой рыцарского романа с его почти сверхчеловеческими способностями, но герой-индивидуалист, который стоит неизмеримо ближе к читателю. Здесь открывается потенциал для сближения читателя и героя и в дальнейшем — на уровне геймплея — игрока и героя. Крайне важно, что эта идентификация читателя/игрока с героем дает первому возможность испытывать эмоциональное вовлечение, разделяя с героем движения души.

Очевидно, что в этом контексте именно видеоигры можно рассматривать как новый, трансмедийный этап развития мимесиса. В сходном ключе размышляет поэт и философ Уистен Оден в статье «Герой квеста», посвященной размышлениям над «Властелином колец» Дж. Р. Р. Толкина. Он, в частности, подчеркивает именно коммуникативный потенциал квеста как жанра. Квест, с его точки зрения, ценен именно «символическим описанием нашего субъективного эмоционального опыта существования», когда личное переживание помещается в контекст истории (Auden, 1968, с. 42).

Далее Оден выделяет 6 составных элементов квеста:

1. Ценный Объект (или человек), который необходимо обрести.



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

2. Долгое путешествие и поиски, поскольку ищущие изначально не знают местоположение объекта.
3. Герой. Формально ценный Объект может быть найден кем угодно, но на деле — лишь тем, кто обладает необходимыми качествами или чертами характера.
4. Испытание (проверка) или целая цепь испытаний, в процессе которых отсеиваются недостойные, а герой выходит на первый план.
5. Стражи Объекта, которых нужно победить, чтобы добраться до него. Они могут быть всего лишь частью испытания героя или же представлять собой самостоятельную угрозу как репрезентация зла.
6. Помощники, чьи знания и магическая сила призваны содействовать герою в его поисках и без которых он не смог бы добиться успеха. Помощники могут представать как в человеческом, так и животном обличье (Auden, 1968, с. 44).

Данные элементы очевидным образом соотносятся с типологией действующих лиц волшебной сказки, предложенной В. Я. Проппом в его «Морфологии сказки». Но если Пропп ограничивается исследованием формальных категорий нарратива, то Оден идет существенно дальше и связывает составные части квеста с различными аспектами субъективного жизненного опыта читателя: «Не есть ли каждый из этих элементов отражение определенной стороны нашего субъективного переживания жизни?» (Auden, 1968, с. 44).

Таким образом, истинным смысловым центром квеста является не столько обретение желаемого ценного объекта, сколько самораскрытие героя. И здесь становится очевидным, что в такой трактовке квест приближается к концепции пути героя у Дж. Кэмпбелла. Любопытно, что с точки зрения хронологии «Тысячеликий герой» появился первым, в 1949 г., уступая лишь «Морфологии сказки» В. Я. Проппа (1928). То есть мы можем предположить, что с методологической точки зрения понятие квеста, отталкиваясь от русской формальной школы, двигалось через литературоведение к юнгианской психологии.

Специфика понятия квеста в людологии

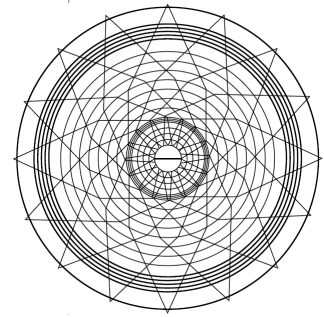
Начать описание эволюции феномена стоит с обновленного определения. Эспен Орсет, автор «квестовой теории», понимает под квестом «базовую, преобладающую составляющую нескольких видов игр в виртуальных средах» — «игр с конкретной и достижимой целью, которая замещает измерение успеха и

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



набираемые очки². Эти цели могут находиться в иерархии, сходиться к одной точке, быть последовательными или комбинированными» (Aarseth, 2005, с. 496–497). Видеоигровой квест, таким образом, в первую очередь феномен из сфер геймдизайна и игровой эстетики, и этот людологический подход применяет большинство исследователей, хотя некоторые авторы изучают квесты в контексте видеоигрового нарратива (см. Karlsen, 2008).

Стоит отметить, что Орсет намеренно ограничивается людическими характеристиками, чтобы термин был применим к старым видеоиграм, в которых повествование в традиционном понимании было очень слабо развито: «Определение [Сюзаны] Тоски³ основано на чрезмерном количестве ненужных элементов (персонажи, сюжет, повествование...)». В то же время Орсет признает, что в большинстве игр квесты содержат «добавочные составляющие и черты», такие как герои, диалоги, сеттинг, музыка и т. д. Но и в их основе всегда лежит необходимость «пройти из точки А в точку Б», даже если простого перемещения будет недостаточно (Aarseth, 2005, с. 497).

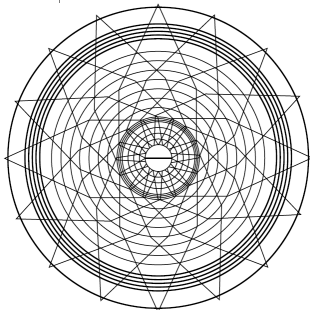
Тем не менее в случае с видеоиграми, направленными на повествование, в том числе с применением заимствованных нарративных средств, представляется разумным несколько ужесточить определение Орсета и принять наличие некой истории (как минимум протагониста и смены состояний виртуального мира) как необходимую составляющую квеста. В результате можно говорить о развитии квеста как нарративного феномена при переходе в новые медиа несмотря на то, что изначально в видеоиграх концепт был связан с людическим аспектом произведений. Это позволяет сравнивать структуру видеоигр, состоящую из квестов, с композицией традиционных нарративов, в том числе тех, где встречаются аналоги людических препятствий, возникающих перед протагонистом, — квесты-авантюры в рыцарском романе (Бахтин, 2000, с. 80–82).

Методология

Основным методом исследования в данной работе служит структурный анализ по модели Ролана Барта (Барт, 1987), так как этот метод сконцентрирован на особенностях взаимодействия нарративных элементов, но ограничивается вопросами формы, а не содержания, не задавая универсальных сюжетных единиц. На данном этапе стоит оговорить такие аспекты структурного анализа,

² Здесь имеются в виду очки, которые игрок мог набрать в видеоиграх со слабым нарративом, например, на аркадных автоматах, где соревновательный элемент был единственным способом оценить прогресс.

³ «Квест... можно определить как совокупность мягких правил, описывающих, что игрок должен сделать в конкретный момент повествования» (Toska, 2003, цит. по Aarseth, 2005, с. 497).



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

как разделение составляющих текста на четыре функции (ядерные, катализаторы, признаки и информанты, где ядерные функции образуют каркас истории, а остальные дополняют его) и гибкость в доступных сочетаниях функций. Она проявляется в существовании смешанных типов, в которых объединены черты нескольких групп, и в возможности развить любой элемент историй с помощью дополнительных функций, выстроив новое ответвление.

Модель Барта уже применялась в отношении видеоигр норвежским исследователем Эспеном Орсетом (Aarseth, 2012), который заимствует термины «ядерный элемент» (nuclei или kernel) и «элемент-спутник» (satellite), обозначающие, соответственно, ключевые точки сюжета и дополнительную информацию. На основе того, может ли игрок влиять на ключевые или побочные элементы, Орсет строит матрицу с четырьмя видами видеоигр: игры с линейным повествованием, где ни структуру сюжета, ни дополнительные элементы нельзя изменить; гипертекстоподобные игры с выбором между ядерными элементами, но не спутниками; игры с мягкой сердцевиной, в которых игрок выбирает элементы обоих типов; чистые игры, где отсутствует сюжетная структура.

Таким образом, к настоящему моменту существует развитая методологическая база, разработанная представителями разных направлений исследования художественного повествования. Благодаря тому, что эти инструменты создавались с прицелом на разные медиа, использовать их совместно — лучший вариант для сравнительного анализа нарративных особенностей видеоигр.

Определение побочного квеста

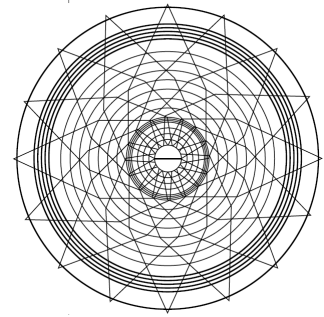
Квесты в видеоиграх можно разделить на две группы: основные, то есть связанные с главным конфликтом произведения, и побочные, представляющие собой вид параллельного повествования, дополняющие центральный сюжет собственными историями и включаемыми в итоговый нарратив по желанию игрока. Главным отличием будет то, что побочные квесты не обязательно проходить, чтобы завершилась основная последовательность событий и игра была закончена, что знаменуют титры. При этом, так как разница между историями часто носит преимущественно паратекстуальный характер (главные квесты отмечены в журнале заданий как главные) и квесты могут сближаться в вопросе масштабности конфликта, сюжеты таких видеоигр ближе к параллельной структуре повествования, а не иерархической.

Объединив вышесказанное, побочный квест можно определить как задание, которое протагонист должен выполнить юридическими средствами, но которое не обязательно завершать для главного сюжета; при этом в нем рассказана некая

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

*Квест как нарративный феномен:
от рыцарского романа к самостоятельной истории*



история, которая может быть связана с сюжетами других второстепенных и основных квестов. Этим квест будет отличаться от мини-игры (другого людического феномена, тоже подразумевающего преодоление игрового препятствия, например, для взлома замка, но не рассказывающего историю) и отдельной игровой механики, которая выступает лишь элементом геймплея, но не историей сама по себе.

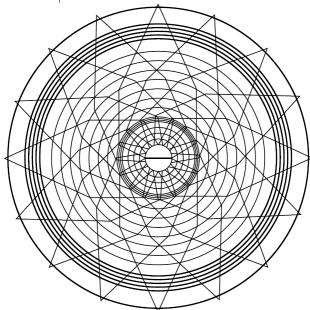
Фрагментарность видеоигр с побочными квестами позволяет сравнить их с эпическими нарративами, также обладающими этой характеристикой. Как правило, различия будут бесценностью нарратора и протагониста в видеоиграх. Необязательность побочных квестов при этом не вносит различие между ними, так как и для литературы характерно разное отношение к элементам текста вплоть до игнорирования некоторых его частей.

Второстепенные задания часто реализуют фабульный, по Лотману (1970), потенциал истории, так как речь в них идет об особых ситуациях, которые не дают новых универсальных знаний. Например, в череде похожих заданий на поимку преступников или чудовищ только первое дает общую информацию о том, как функционирует вымышленное общество. Некоторые квесты, однако, рассказывают о еще не представленных аспектах вымышленного мира, если в достаточной мере отличаются от других сюжетов.

Классификация побочных квестов

Предлагаемая классификация посвящена месту побочных квестов как микропоследовательностей в общем синтаксисе (Барт, 1987) игры на основе их взаимосвязей с основным сюжетом. Это не единственный способ распределить квесты на группы: в частности, это можно сделать на основе того, насколько просто опознать и прочесть квест среди прочих элементов нарратива, каких усилий требует прохождение заданий и насколько жесткие ограничения они накладывают (Karlsen, 2008). Однако в этом случае упор делается на особенностях взаимодействия игрока с виртуальной средой, а не на характеристиках повествовательной формы. Таким образом, описанная типология строится на структурных признаках побочных квестов. Игровой процесс рассматривается как реализация геймплейных средств повествования и одна из составляющих дополнительных историй как завершенных квазитекстов внутри общего нарратива.

Первый вид побочных квестов — квесты-бифуркаторы, которые существуют в видеоиграх с нелинейностью, то есть с несколькими возможными вариантами развития истории вплоть до разных финалов. Это такие побочные квесты, чей сюжет тесно связан с главным конфликтом и чье прохождение влияет на



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

итоговое состояние мира по завершении главной, ведущей к титрам последовательности событий. То есть функционально это часть основного сюжета, требующая при этом проявления воли реципиента (необходимо выполнить конкретную подзадачу или достичь определенного результата) и потому вынесенная в опциональное задание. Из-за этого прочтение дополнительной истории вне контекста основного сюжета практически невозможно: без общих для всей игры структурных элементов, описывающих ее мир, происходящее нельзя правильно понять. Тем не менее даже такой придаточный сюжет обладает собственной рамкой — границей художественного текста (Лотман, 1970), в частности недиегетической, — в журнале или списке заданий, а также началом и концом собственной цепи событий. В результате его можно отделить от основной фабулы, препарировав композицию видеоигрового текста, хотя на практике две истории, несомненно, будет правильнее рассматривать как единое целое, особенно если игрок не игнорирует задание.

Часть видеоигр наследует удвоение событий, характерное для классических эпических текстов. Основной и побочные сюжеты в них влияют на прочтение, но не на содержание друг друга, их содержание фиксировано и линейно. В таком случае более локальные коллизии служат отражением главного конфликта. Побочные квесты этого типа можно назвать дополняющими. Дополняющие квесты основаны на мотивах, близких к таковым у основного сюжета, и раскрывают главного героя в том же ключе, дополняя его описание. Такая композиция видеоигр близка к сюжетному параллелизму — намеренному сходству между персонажами и событиями нескольких линий, но в людическом нарративе протагонист чаще всего один и тот же.

При этом побочное задание и главная история не связаны характеристиками места и времени — только действующими лицами, что отличает этот тип от предыдущего. Эта черта особенно заметна, если игрок может продолжить играть после завершения основной линии. В таком случае игроку остаются доступны непривязанные к центральной фабуле задания. Например, закончив главный сюжет игры «Ведьмак 3: Дикая охота» (2015) и посмотрев титры, игрок оказывается в замке, где до того развернулась часть ключевых событий, и видит сообщение от разработчиков, поздравляющих игрока с прохождением. После этого он может исследовать открытый мир игры и выполнить еще не завершённые задания — те же, что были доступны и до кульминации.

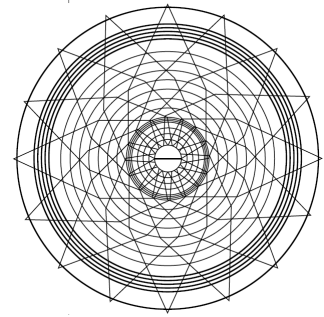
Квесты-спутники полностью автономны от главной истории в плане содержания и в контексте параллельного повествования представляют собой уникальный для видеоигр феномен. Принцип их внедрения в произведение

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

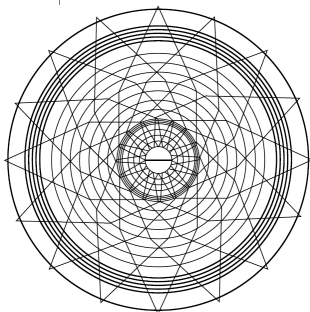
от рыцарского романа к самостоятельной истории



можно сравнить с монтажной структурой. Как и в случае монтажной композиции литературного текста, внутренняя, диегетическая логика порядка событий оказывается менее важной, чем замысел автора и ассоциативные связи между персонажами. Основная задача квестов-спутников — разнообразить содержание видеоигры с помощью дополнительных микроисторий и игровых препятствий. Делается это посредством добавления в итоговую нарратив, построенный вокруг ядерных, связанных с фабулой элементов, дополнительных микропоследовательностей — спутников (Aarseth, 2012) — в количестве, желаемом игроком. Квесты-спутники можно разделить на две подгруппы: с преобладанием людической составляющей и повествовательной, рассказывающих об элементах игрового мира, изначально не связанных с личностью главного героя. От дополняющих квестов квесты спутники отличаются несхожестью их мотивов и конфликтов с основным сюжетом.

В этом аспекте видеоигры сильнее всего сближаются с эпопеями, которые тоже состоят из почти не пересекающихся фабул (Барт, 1987). Ключевым отличием будет то, что в литературе и кино итоговый набор сюжетов собирает автор, в то время как в видеоиграх за это ответственен игрок. Учитывая разные стили игры у людей, предсказать этот набор для отдельного человека нельзя, и каждая история должна быть написана так, чтобы ее можно было исключить из уравнения, — следовательно, все они в итоге не связаны друг с другом.

Например, если побочный квест требует качеств, которые протагонист развивает, разрешая основной конфликт, это задание, казалось бы, не может быть выдано в начале игры, так как в этом случае герой не сможет выполнить квест. Однако на практике игрок может приступить к обоим задачам и выполнить их в любом порядке, даже разорвав повествование в одной или обеих сюжетных линиях. То есть, помимо желания автора, в видеоигровом монтаже значимая роль отводится предпочтениям игрока, если речь идет о нелинейных видеоиграх. Это явление можно описать цитатой Барта о сложном устройстве нарративов: «Хотя элементы, составляющие сюжетную последовательность, образуют единое целое, тем не менее они могут оказаться отделенными друг от друга в том случае, если между ними вклиниваются единицы, принадлежащие иным последовательностям» (Барт, 1987). Восприятие событий остается цельным, так как адресат принимает, что диегетическое время — это «время логическое», и что действие и его последствия, неразделимые в фабуле, могут быть преподнесены в сюжете с большим разрывом (Барт, 1987). Но в видеоиграх адресат также понимает, что событийные паузы связаны с его поступками, и потому может направлять и создавать композицию игры, реагируя на содержание отдельных



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

*Квест как нарративный феномен:
от рыцарского романа к самостоятельной истории*

сюжетов, то есть проявляя или не проявляя интерес к последующим событиям и способность решить людическую проблему.

Описанные выше характеристики трех типов побочного квеста, их функциональные отличия друг от друга в структуре видеоигры и от литературных предшественников можно представить в виде таблицы.

Таблица 1. Характеристика типов побочного квеста.

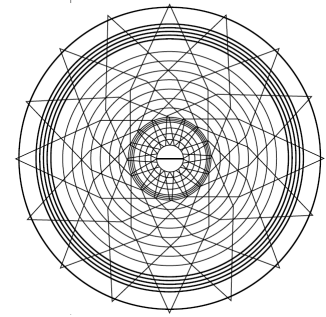
Тип побочного квеста	Квесты-бифуркаторы	Дополняющие квесты	Квесты-спутники
Место в сюжетной структуре	Часть основного сюжета, закрепленная на временной шкале.	Отдельная событийная последовательность, смоделированная по принципу подобия (отражающая основную коллизию).	Параллельно существующие сюжетные линии, объединенные по принципу рамочной композиции
Коммуникативная функция	Позволяют игроку повлиять на итоговое состояние мира, выполнив дополнительное действие.	Дополняют развитие главного конфликта, удваивают события, но не влияют на исход.	Вносят разнообразие в видеоигровую нарратив, выполняют главным образом развлекательную функцию, обладают потенциалом для создания самостоятельной игры.
Аналог в литературе	Этапы рыцарского квеста-поиска.	Вставные новеллы с самостоятельными действующими лицами, организованные по принципу «сюжет в сюжете».	Альманах или сборник новелл.
Отличия от литературного аналога	Факультативность по отношению к основной коллизии/конфликту. Формирование внутриигровой рамки.	Наличие единого героя/протагониста, который является актором «сюжета в сюжете». Подвижность во времени относительно основной истории.	Отсутствие общей фабулы и/или внутренней логики повествования.
Пример	“Dishonored 2” (2016): спасение Арамиса Стилтона, предотвращающего упадок шахтерского района.	“Sherlock Holmes: Chapter One” (2021): Шерлок узнает из разговора прохожих о загадочном убийстве и раскрывает его, отвлекшись от основного расследования.	«Ведьмак 3: Дикая охота»: Сбор карт для игры в гвинт.

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



Выводы

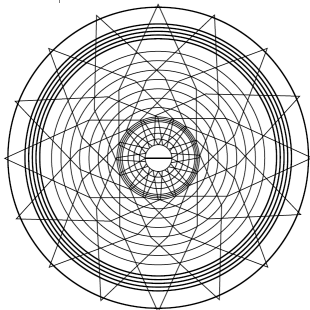
Итак, можно говорить о том, что квест выполнял и выполняет несколько основных функций:

1. С точки зрения нарратива — организация хронотопа (пространственно-временной структуры) повествования.
2. С точки зрения сюжета — создание системы авентюр (кумулятивных сюжетных цепочек).
3. С точки зрения раскрытия главного героя — поэтапное, постепенное изображение духовного пути героя к осознанию самого себя и своего потенциала.

Соответственно, квест как единица структуры видеоигры, продолжая реализовывать три предыдущих функции, выполняет и еще одну, самостоятельную: иммерсивную. Она заключается в том, чтобы посредством самоотжествления игрока с героем дать первому возможность присвоить как полученный героем игровой опыт, так и его результаты.

При переходе из литературы в видеоигры квест трансформируется не только функционально. Во-первых, квест как приключение больше не уникален. В продолжительных видеоиграх с большим миром их может быть несколько сотен. Например, в игре «Ведьмак 3: Дикая охота» с двумя дополнениями немногим меньше 400 квестов (Квесты (Ведьмак 3), н. д.). При этом варьируется масштаб приключений. Часть заданий, особенно главные, по-прежнему требуют от героя спасения мира, проявления высшей добродетели и разрешения глобальной проблемы, но многие истории посвящены менее значимым, порой повседневным делам. Можно сказать, что происходит своего рода рутинизация квеста.

Во-вторых, появляется категория побочных квестов, которые включены или не включены в итоговый нарратив по воле игрока — адресата, не определяющего финальное положение дел в неинтерактивном повествовании. Так, квесты в силу своей опциональности оказываются воплощением субъектности — возможности не только отправиться в приключение, добиться цели, но и повлиять на мироздание. Изначально представленный в рыцарском романе, с развитием повествовательных форм и появлением интерактивных медиумов феномен квеста расширяет значение: теперь он допускает и воздействие на художественную реальность, знаменуя усиление агентности адресата в нарративе, и передачу ему контроля над производением. Авантюрой во имя высшей цели теперь считается разрешение любого конфликта, в который



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

вмешивается игрок, так как он через поступки и выбор заявляет о своей власти над тем, каким будет вымышленный универсум в финале.

Таким образом, от иных видов текста в тексте побочные квесты отличаются более заметными границами собственной истории благодаря недиегетическим элементам «магического круга» — игрового аналога рамки произведения (Хёйзинга, 2019; Salen & Zimmerman, 2004). В контексте истории квеста как нарративного феномена это означает переход от фундаментальной возвышенной цели, определяющей весь сюжет, к более конкретным задачам. Задачи эти разбиваются на этапы, выполняемые параллельно, и порождают собственную последовательность событий в ходе адаптации к повествовательным моделям нового, интерактивного медиума. Тем не менее некоторые из заданий фактически представляют собой интерактивные вставные новеллы, так как содержательно полагаются на основной сюжет. Те квесты, которые не опираются на центральный хронотоп произведения, могут служить параллельной историей для общего конфликта, воспроизводя его на локальном уровне, или, что представляет собой уникальную черту видеоигрового нарратива, быть полностью независимыми и обладать непроницаемой границей, находясь внутри другого текста.

БИБЛИОГРАФИЯ

Барт, Р. (1987). Введение в структурный анализ повествовательных текстов (Г. К. Косиков, пер.). В. Л. Янин, Л. Г. Андреев, С. С. Дмитриев, Я. Н. Засурский, А. Ч. Козаржевский, Ю. С. Кукушкин, В. И. Кулешов, В. В. Кусков, П. А. Николаев, В. И. Семанов, А. А. Тахо-Годи, Н. С. Тимофеев, А. С. Хорошев, и А. Л. Хорошкевич (ред.), *Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв.: Трактаты, статьи, эссе* (сс. 387–422). МГУ.

Бахтин, М. М. (2000). *Эпос и роман*. Азбука.

Боровая, А. Ю. (2015). Функционирование нарративного квеста в трансмедиальном пространстве. *Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций*, 10(2), 14–20.

Боровая, А. Ю. (2017). Псевдорелигиозный квест как составляющая европейской культуры. *Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций*, 17–18(1–2), 32–39.

Ведьмак 3: Дикая охота. (2015). «1С».

Квесты (Ведьмак 3). (н. д.). Ведьмак Вики.

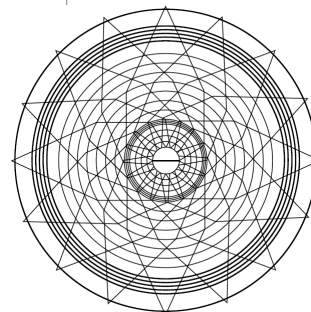
[https://vedmak.fandom.com/wiki/Квесты_\(Ведьмак_3\)](https://vedmak.fandom.com/wiki/Квесты_(Ведьмак_3))

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



Лотман, Ю. М. (1970). Структура художественного текста. Искусство.

Мелетинский, Е. М. (1995). Поэтика мифа. Издательская фирма «Восточная литература» РАН. (Первоисточник опубликован в 1976 г.).

Михайлов, А. Д. (1976). Французский рыцарский роман и вопросы типологии жанра в средневековой литературе. Наука.

Михайлов, А. Д. (1993). Артуровские легенды и их эволюция. Т. Мэлори, Смерть Артура (сс. 793–828). Наука.

Мортон, А. Л. (1993). Артуровский цикл и развитие феодального общества (Г. Е. Прохорова, пер.). Т. Мэлори, Смерть Артура (сс. 767–792). Наука.

Мэлори, Т. (1993). Смерть Артура. Наука.

Хэйзинга, Й. (2019). Homo ludens. Человек играющий. Азбука-Классика. Non-Fiction.

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Nagata (Eds.), ICEC 2005: Entertainment Computing — ICEC 2005 (pp. 496–506). Springer.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. Proceedings of the international conference on the foundations of digital games, 4(1), 129–133.

Auden, W. (1968). The Quest Hero. In N. D. Isaacs, & R. A. Zimbardo (Eds.), Tolkien and the Critics: Essays on J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings (pp. 40–62). University of Notre Dame Press.

Cardona-Rivera, E., Debus, M. S., & Zagal, J. C. (2020). A Typology of Imperative Game Goals. Game Studies, 20(3).

http://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera

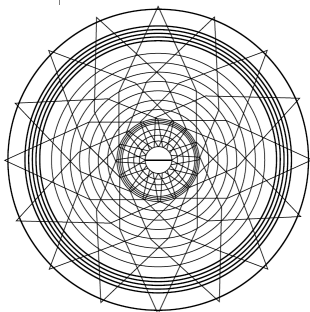
Dishonored 2. (2016). Bethesda Softworks.

Frye, N. (1957). Anatomy of Criticism. Princeton University Press.

Howard, J. (2008). Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. A K Peters.

Karlsen, F. (2008). Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft. Game Studies, 8(1). <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>

King's Quest. (1983). Sierra On-Line.



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

*Квест как нарративный феномен:
от рыцарского романа к самостоятельной истории*

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play — Game Design Fundamentals. The MIT Press.

Sherlock Holmes: Chapter One. (2021). Frogwares.

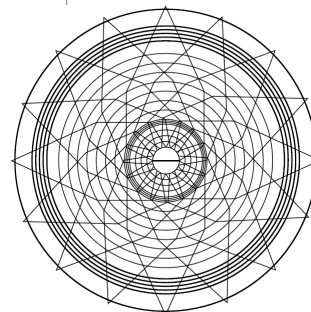
Space Quest I. (1986). Sierra On-Line.

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



QUEST AS A NARRATIVE PHENOMENON: FROM THE CHIVALRIC ROMANCE TO AN INDEPENDENT STORY⁴

Shteynman M. A.

Candidate of Philology, Professor
at the National Research University
Higher School of Economics
(Moscow, Russia)

mshteynman@hse.ru

Terekhov D. A.

Student of the Doctoral Programme “Culturology”, Lecturer
at the National Research University
Higher School of Economics
(Moscow, Russia)

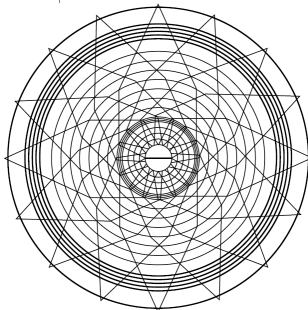
daterehov@hse.ru

Abstract:

The presented article gives a perspective on side quests as a narrative phenomenon. Existing in at least two separate fields, namely literature and game studies, the quest has institutionalized within the video game sphere as utility-based concept. Nevertheless, this approach significantly oversimplifies the idea of the quest and undermines its study. The true narrative potential of the quest can be grasped and elucidated only with the help of tracking down the concept genesis - stressing its literature and philosophical-ethical roots. This statement is especially significant for the yet poorly studied phenomenon of the side quest. Furthermore, the given classification of the side quests is based upon the peculiarities of the video game storytelling. The side quests are divided in three groups according to their relations with the main plot. These groups are named bifurcators, complementary side quests, and satellies. As the main theoretical finding, the conclusion about the obtainment of their own frames by the side quests is made. This allows to distinguish them from other stories within the same game, possibly building a fully independent creation without another work, although the different types of the side quests have the varying levels of frame impenetrability.

Keywords: digital media, game studies, ludic narrative, ludology, quest, video games, romance

⁴ The publication was prepared within the framework of the Academic Fund Program at HSE University (grant №22-00-070 “Remediation of Mythology and Actual Transmedia Practices: Literature, Cinema, Video Games”)



[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории

REFERENCES

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Nagata (Eds.), ICEC 2005: Entertainment Computing — ICEC 2005 (pp. 496–506). Springer.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. Proceedings of the international conference on the foundations of digital games, 4(1), 129–133.

Auden, W. (1968). The Quest Hero. In N. D. Isaacs, & R. A. Zimbardo (Eds.), Tolkien and the Critics: Essays on J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings (pp. 40–62). University of Notre Dame Press.

Bakhtin, M. M. (2000). Epos i roman. Azbuka.

Barthes, R. (1987). Vvedenie v strukturnyy analiz povestvovatel'nykh tekstov (G. K. Kosikov, Trans.). V. L. Yanin, L. G. Andreev, S. S. Dmitriev, Ya. N. Zasurskiy, A. Ch. Kozarzhevskiy, Yu. S. Kukushkin, V. I. Kuleshov, V. V. Kuskov, P. A. Nikolaev, V. I. Semanov, A. A. Takho-Godi, N. S. Timofeev, A. S. Khoroshev, & A. L. Khoroshkevich (Eds.), Zarubezhnaya estetika i teoriya literatury XIX–XX vv.: Traktaty, stat'i, esse (pp. 387–422). MGU.

Borovaya, A. Yu. (2015). Funktsionirovanie narrativnogo kvesta v transmedial'nom prostranstve. Mirovaya literatura na perekrest'e kul'tur i tsivilizatsiy, 10(2), 14–20.

Borovaya, A. Yu. (2017). Psevdo religioznyy kvest kak sostavlyayushchaya evropeyskoy kul'tury. Mirovaya literatura na perekrest'e kul'tur i tsivilizatsiy, 17–18(1–2), 32–39.

Cardona-Rivera, E., Debus, M. S., & Zagal, J. C. (2020). A Typology of Imperative Game Goals. Game Studies, 20(3).

http://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera

Dishonored 2. (2016). Bethesda Softworks.

Frye, N. (1957). Anatomy of Criticism. Princeton University Press.

Howard, J. (2008). Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. A K Peters.

Huizinga, Y. (2019). Homo ludens. Chelovek igrayushchiy. Azbuka-Klassika. Non-Fiction.

Karlsen, F. (2008). Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft. Game Studies, 8(1). <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>

King's Quest. (1983). Sierra On-Line.

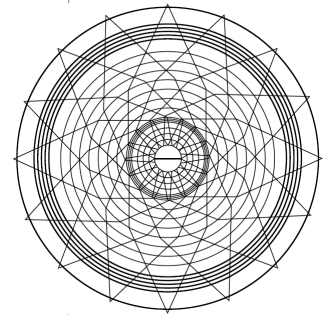
Kvesty (Vedmak 3). (n. d.). Vedmak Wiki.

[Научные статьи]

Штейнман М. А., Терехов Д. А.

Квест как нарративный феномен:

от рыцарского романа к самостоятельной истории



[https://vedmak.fandom.com/wiki/Kvesty_\(Ved'mak_3\)](https://vedmak.fandom.com/wiki/Kvesty_(Ved'mak_3))

Lotman, Yu. M. (1970). *Struktura khudozhestvennogo teksta*. Iskusstvo.

Malory, T. (1993). *Smert' Artura*. Nauka.

Meletinskiy, E. M. (1995). *Poetika mifa*. Izdatel'skaya firma «Vostochnaya literatura» RAN. (Original work published 1976).

Mikhaylov, A. D. (1976). *Frantsuzskiy rytsarskiy roman i voprosy tipologii zhanra v srednevekovoy literature*. Nauka.

Mikhaylov, A. D. (1993). *Arturovskie legendy i ikh evolyutsiya*. T. Malory, *Smert' Artura* (pp. 793–828). Nauka.

Morton, A. L. (1993). *Arturovskiy tsikl i razvitie feodal'nogo obshchestva* (G. E. Prokhorova, Trans.). T. Malory, *Smert' Artura* (pp. 767–792). Nauka.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play — Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Sherlock Holmes: Chapter One. (2021). Frogwares.

Space Quest I. (1986). Sierra On-Line.

Vedmak 3: Dikaya okhota. (2015). «1С».