

Автор:

Хитушкин Кирилл Сергеевич

Nitushkin Kirill Sergeevich

Институт:

Санкт-Петербургский Политехнический Университет Петра Великого

Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University

Аннотация:

В данной статье были проанализированы основные варианты будущего в компьютерных играх жанра пост-апокалипсиса, на основании собранной базы из 100 игр. Самыми распространёнными типами апокалипсиса оказались “Атомная война” и “Зомби-апокалипсис”. Наиболее высоко оценённым вариантом апокалипсиса, согласно рейтингу сайта-агрегатора Metacritic, оказалась ненаучная фантастика, а самым часто встречающимся жанром экшен. Выяснилось, что высокоразвитый искусственный интеллект является неотъемлемой частью образа технологичного будущего в играх жанра пост-апокалипсис и чаще всего остаётся дружественным или нейтральным. В большинстве сценариев именно люди оказываются виновны в катастрофе. Также выяснилось, что популярность тематики апокалипсиса в компьютерных играх уменьшается.

Ключевые слова: апокалипсис, пост-апокалипсис, компьютерные игры.

### ***Варианты будущего в играх жанра пост-апокалипсис***

Слово “апокалипсис” происходит от древнегреческого *αποκαλυψις* – “откровение”. Современное негативное значения оно приобрело благодаря последней книги нового завета “Откровение Иоана Богослова” или “*Αποκαλυψις Ιωαννου*” или просто “Апокалипсис”. В ней Иоан в форме фантастических видений, выдаваемых за “откровения” полученные от Бога, рассказывает о предстоящей борьбе воинства небесного с антихристом, конце света, страшным судом и появлении затем “тысячелетнего царства божьего”. Там же появилось слово “Армагеддон” - место последней битвы сил добра и зла [1,2]. В современном толковании апокалипсис – это глобальная или локальная катастрофа или кризис, которые привели к большому числу человеческих жертв, разрушению общества и его деградации.

Тема апокалипсиса достаточно популярна в культуре. В начале 19 века стали массово появляться произведения, в которых исследовалась данная тема. В пример можно привести поэму Жана-Батиста Кузена де Гренвиля “Последний человек” 1805 года, в которой технический прогресс приводит к вымиранию человечества, или рассказ Владимира Одоевского “Два дня в жизни земного шара” 1828 года, в котором появление огромной кометы привело к столкновению земли с солнцем [3]. Рост популярности данной темы связан, как с осознанием и

появлением реальных глобальных угроз, в виде оружия массового поражения, обнаружении угрожающих столкновением комет и так далее, так и с ростом интенсивности обмена информацией. Поэтому не верно считать, что тема стала актуальна лишь недавно. Так несколько мировых религий, таких как христианство, ислам, иудаизм, буддизм и другие, описывают в будущем "конец света", и это позволяет говорить о том, что люди задумывались о возможном конце человеческой цивилизации в течении всей её истории [4].

В культуре выделяют отдельные жанры: апокалиптика (рассказывает о возникновении и развитии некой катастрофы) и постапокалиптика (действия происходят в мире, где уже произошла катастрофа) [5]. Несмотря на то, что их представители обычно рисуют самые страшные из возможных и невозможных сценариев, людям интересно изучать разрушенные миры и ассоциировать себя с персонажами данных вселенных. Помимо этого интерес представляет огромное количество разных сценариев, по которым проходит апокалипсис. Не сложно заметить, что некоторые варианты апокалипсисов пользуются большей популярностью, чем другие, что также наводит на вопрос: какие сценарии наиболее интересны людям?

Компьютерные игры сегодня составляют важную часть культуры, формируя определенные представления и нормы [6]. Игры позволяют людям осмысливать определенные существующие в обществе концепты, так называемое "социотехническое воображаемое" [7,8]. М. Подвальный отмечает в играх с постапокалиптическим сюжетом противопоставление порядка и хаоса, протагониста и испорченного апокалипсисом Другого [9]. Р. Вагнер находит общее между древними религиозными текстами и современными апокалипсическими видеоиграми [10].

Цель данной работы проанализировать основные варианты будущего в произведениях жанра пост-апокалипсиса. В качестве материала были выбраны компьютерные игры. Была собрана база из 100 игр, для каждой был определён тип апокалипсиса и некоторые его особенности. Отобранные игры имеют рейтинг на Metacritic больше 50 и доступны для скачивания. Приоритет был сделан на наиболее популярные в западном и центральном сегментах рынка игры вышедшие в 21 веке.

В игровой индустрии данные жанры пользуются популярностью. Тематика пост-апокалипсиса помогает авторам создавать достаточно атмосферные вселенные, придумывать фантастические сюжеты, даёт поле для экспериментов с механиками выживания, и позволяет легко оправдать применение насилия в игре.

Из всех сценариев, по которым может пойти апокалипсис в играх, можно выделить следующие:

- **Война** – затяжные боевые действия, которые обошлись без применения оружия массового поражения, но всё равно причинили огромный ущерб. Пример: This War of Mine – действия происходят в разрушенном во время

военных действий городе. Выжившим приходится бороться с голодом, болезнями, бандитами и избегать регулярных обстрелов. За основу взяты события осады Сараева.

- **Природные бедствия** – вулканизм, потоп, смена полюсов и иные события природного характера, как правило, наступающие внезапно. Пример: Frostpunk – из-за несколько серьёзных катастроф, таких как извержения вулканов, уменьшение солнечной активности, падение метеорита и так далее, планета резко впадает в новый ледниковый период. Остатки людей выживают в городах построенных вокруг огромных генераторов тепла, которые позволяют им пережить температуры меньше  $-100^{\circ}\text{C}$ .
- **Эпидемия** – стремительное распространение смертоносного патогена. Пример: Plague Inc: Evolved – игроку дана необычная возможность взять роль патогена. Цель: правильно выбирать мутации болезни, чтобы заразить и уничтожить всё человечество, которое будет сопротивляться инфекции.
- **Техногенная катастрофа** – чрезвычайное происшествие на техническом объекте высокой опасности (атомные, химические, биологические комплексы и тому подобное). Пример: серия игр S.T.A.L.K.E.R. – после аварии на Чернобыльской АЭС, в зоне отчуждения стали появляться аномалии, мутанты и ценные артефакты, за которыми в рискованное приключение отправляются сталкеры.
- **Атомная война** – боевые действия с использованием ядерного оружия. Пример: Fallout – в результате мировой ядерной войны города были разрушены, а земля заражена. Немногим людям повезло укрыться в специально подготовленных убежищах. Игроку предстоит от лица жителя одного из убежищ исследовать постапокалиптический мир.
- **Космические сценарии** – падение метеорита, вспышка на солнце и иные негативные воздействия космоса. Пример: Rage – земля сталкивается с огромным метеоритом и большая часть населения умирает. Спустя более ста лет планета вновь становится пригодной для жизни и люди принимают попытки обустроится в разрушенном мире.
- **Масштабный социально-экономический кризис** – постепенная деградация общества ввиду социально-экономических проблем (дефицит, рост безработицы и так далее). Пример: Mad Max – серьёзный топливный кризис привёл к остановке промышленности и спровоцировал военные конфликты, в результате это привело к разрушению экономики и разложению общества. Остатки выживших борются за ресурсы, самым ценным из которых стал бензин.
- **Вторжение пришельцев** – агрессивно настроенные существа внеземного происхождения нападают на землю. Пример: Half-Life – в результате неудачного эксперимента с аномальным кристаллом, позволяющим

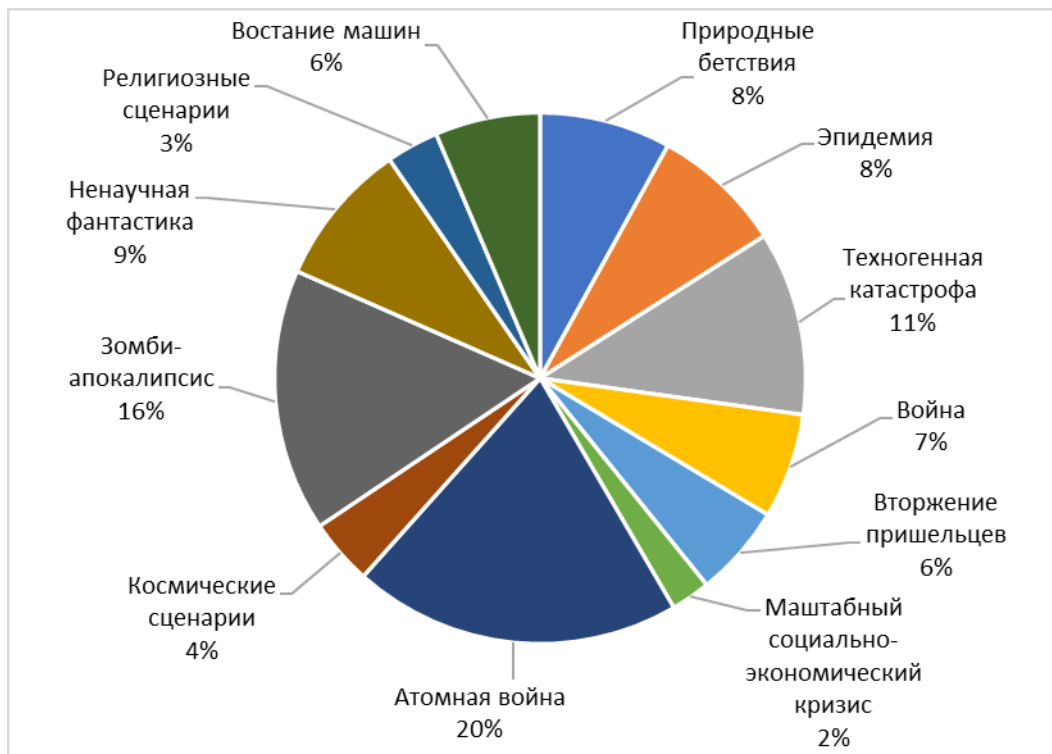
телепортироваться, появляется множество порталов, через которые инопланетяне вторгаются на землю.

- **Зомби-апокалипсис** – в классическом варианте представляет собой нашествие агрессивных восставших мертвецов. В более современных адаптациях появление зомби оправдывают распространением вируса, предающимся при контакте. Данный сценарий не будем относить к эпидемиям, так как характер событий совершенно разный. Пример: Left 4 Dead – вспышка крайне заразного вируса, который превращает людей в зомби, быстро приводит к краху цивилизации. Играть предстоит за команду из четверых человек, обладающих иммунитетом к вирусу.
- **Ненаучная фантастика** – события апокалипсиса не объяснить с точки зрения науки, они выходят за рамки возможного. Часто имеют сказочную или мифологическую основу. Например, появление “тёмных сил”, нашествие великанов и тому подобное. Пример: Death Stranding – в недалёком будущем на земле происходит глобальный катаклизм “Выход смерти”. Серия взрывов уничтожает города, после из загробного мира появляются человекоподобные существа, контакт с которыми приводит к взрыву.
- **Религиозные сценарии** – апокалипсис описанный в разных религиях. Обычно в основе уже упомянутая книга “Откровение Иоана Богослова”. Пример: DOOM Eternal – попытки людей изучить измерение ада и использовать его энергию привело к вторжению адских сил на землю. В игре существует много параллелей с упомянутой книгой. Так в главном герое, который в одиночку противостоит демонам ада, угадывается архангел Михаил, персонаж “Откровения”.
- **Восстание машин** – достижения в области искусственного интеллекта приводят к появлению агрессивных разумных машин. Пример: Horizon Zero Dawn – боевые роботы способные к самовоспроизведению и полностью автономные за счёт модуля переработки биомассы выходят из-под контроля и уничтожают биосферу земли.

Данные сценарии могут комбинироваться. Так масштабный социально-экономический кризис может стать причиной атомной войны или боевые действия, причиной техногенной катастрофы.

Также характер апокалипсиса сильно зависит от сеттинга игры (среда, в которой происходят действия). Так логично, что в играх, события которых происходят в прошлом, атомная война произойти не могла. Поэтому были выделены игры, действия которых привязаны к реальному течению времени, и те, чьи события происходят в альтернативной реальности. Первые условно разделены на те, где апокалипсис происходит в прошлом (до электрификации), в настоящем (общество примерно на нашем уровне развития) и технологичном будущем.

Общее распределение по сценариям апокалипсиса представлено на рисунке 1.



*Рисунок 1 – Распределение игр жанра пост-апокалипсис по сценариям апокалипсиса*

Самым популярным сценарием оказалась атомная война, с небольшим отрывом идёт зомби апокалипсис. Данные варианты можно назвать клише в игровой индустрии. Игроки видели не мало произведений на данную тему и авторам не требуется подробно объяснять, что произошло и как этот мир устроен. Популярность темы атомной войны несложно объяснить, ведь этот сценарий апокалипсиса, возможно самый вероятный, вызывает много тревоги у людей и оставляет большой след в культуре.

Почему так популярен жанр зомби сказать уже сложнее. Интересно, что в 78% играх данного жанра распространение зомби началось по вине человека и только в 16% зомби не смогли разрушить весь мир. Также зомби апокалипсис практически всегда происходит в сеттинге нашего времени.

На третьем месте находятся техногенные катастрофы. В 83% случаев они происходят по вине человека, но их воздействие чаще всего ограничено локальной областью.

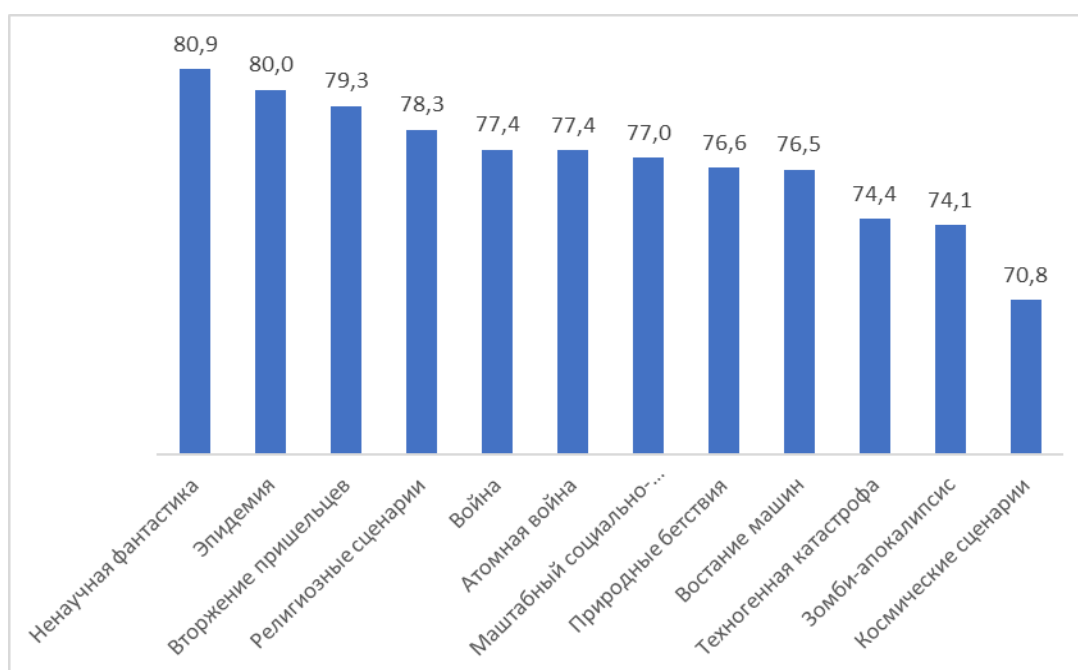
Сценарии апокалипсисов основанные на эпидемии и природных бедствиях занимают равные части. Только в 30% игр про эпидемии в возникновении патогена виноват человек.

По 6% от общего числа занимают сценарии вторжения пришельцев и восстания машин. Последняя игра, из попавших в базу, про нападение инопланетян вышла в 2016. За это время успело выйти по несколько игр всех

других направлений, и это позволяет сделать вывод, что популярность данной темы уменьшается.

Сценарии восстания машин практически всегда предполагают наличие агрессивно настроенного искусственного интеллекта, однако если смотреть по общей выборке, то из тех игр где присутствует ИИ в 70% случаев он остаётся дружелюбным или нейтральным. Также практически в каждом сценарии, происходящем в технологическом будущем, присутствует высокоразвитый искусственный интеллект, в то время как технологии модернизации тела только в 44%.

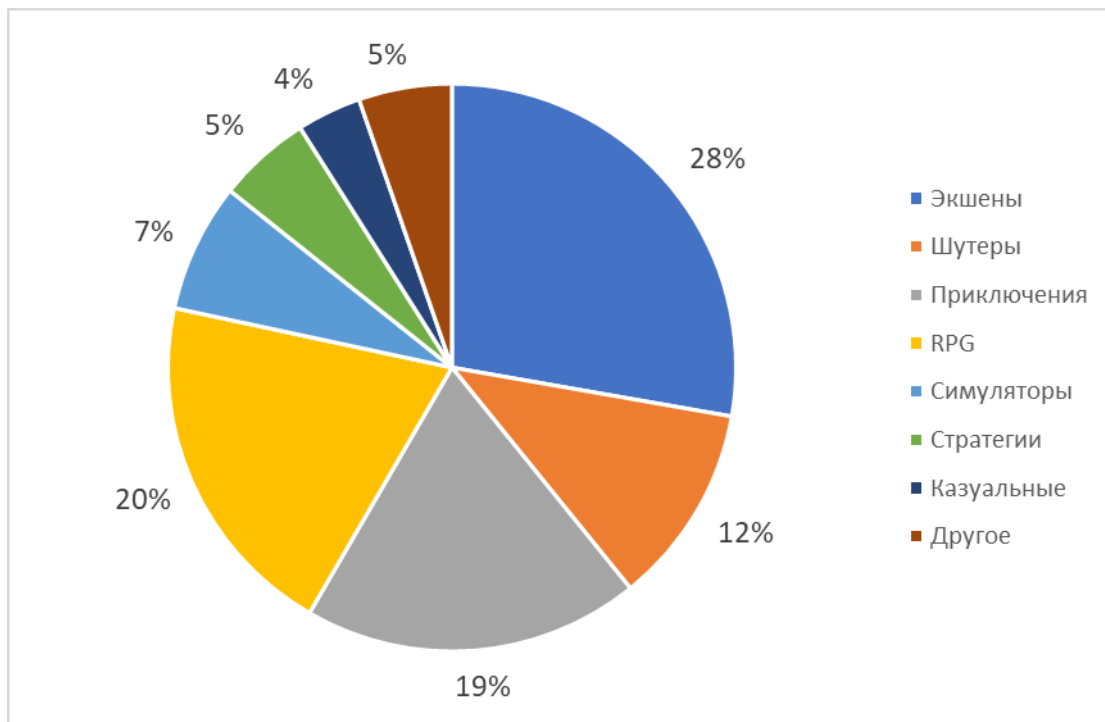
Зависимость среднего рейтинга игр от типа апокалипсиса можно увидеть на рисунке 2.



*Рисунок 2 – Зависимость среднего рейтинга игр жанра пост-апокалипсис от типа апокалипсиса*

Самым высоко оценённым оказалась ненаучная фантастика. К данному типу апокалипсиса относятся самые необычные и креативные миры. Игры про зомби, несмотря на свою многочисленность, сильно отстают. Они, напротив, отличаются большим однообразием.

Распределение по основным жанрам среди отобранных игр представлены на рисунке 3.

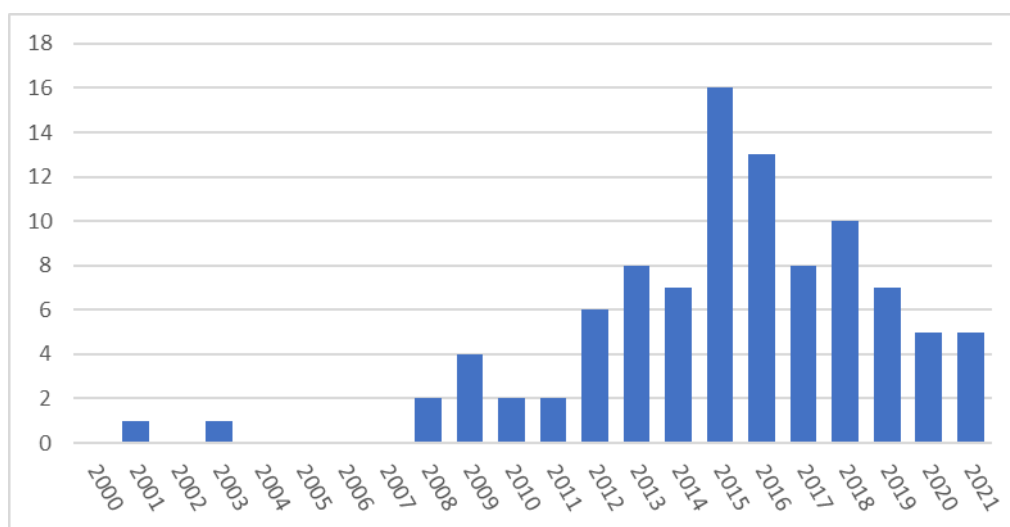


*Рисунок 3 – Распределение игр с тематикой пост-апокалипсиса по основным жанрам*

Жанр игры может сказать о характере событий происходящих в игре. Так распространённость жанра экшен и приключения говорит, о том что чаще всего данные игры преподносят как зрелищные и захватывающие истории, а RPG о наличии ролевой системы в большинстве игр.

В 64% случаев апокалипсис происходит по вине человека. Отсюда можно сделать вывод, что люди преимущественно видят в себе большую угрозу, чем во внешней среде. Также можно отметить, что в 81% проценте случаев разрушения носят глобальный характер, но с другой стороны только в 4% игр по сюжету в ходе апокалипсиса человечество вымерло полностью. Можно назвать эту цифру достаточно оптимистичной, учитывая характер событий.

На рисунке 4 представлена гистограмма, которая отражает количество игр жанра пост-апокалипсиса вышедших в течение каждого года.



*Рисунок 4 – Количество вышедших игр жанра пост-апокалипсис в каждом году*

Согласно гистограмме пик популярности игр данного жанра пришёлся на 2015 год и к данному моменту испытал спад, на фоне роста игрового рынка в целом, что позволяет сказать о снижении интереса к тематике апокалипсиса.

В результате проделанной работы можно сделать следующие выводы. Так самым распространённым типом апокалипсиса является атомная война, сразу за ней идёт зомби-апокалипсис – эти варианты стали настоящими клише. Полученное распределение по типу апокалипсиса может отражать реальные страхи общества и актуальные угрозы. Наиболее высоко оценённым вариантом апокалипсиса оказалась ненаучная фантастика, а самым популярным жанром экшен. Также высокоразвитый искусственный интеллект является неотъемлемой частью образа технологичного будущего в играх жанра пост-апокалипсис и чаще всего остаётся дружественным или нейтральным. Популярность тематики апокалипсиса в компьютерных играх уменьшается. И наконец можно отметить, что в большинстве сценариев именно люди оказываются виновны в катастрофе, однако практически всегда у человечества остаётся шанс на восстановление цивилизации.

### ***Список литературы***

1. Николаевна Ч.Е., Икметовна М.Ш., Алексеевна С.А. Философия миров постапокалипсиса в современной культуре // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2017. Vol. 22, № 2. P. 46–54.
2. Ианнуарий И. Социально-экономические мотивы в Апокалипсисе // Христианское чтение. 2012. № 6. P. 6–29.
3. Григорьевич Н.А., Анатольевич М.С., Петровна С.Е. Стратегии визуализации постапокалипсиса в современной массовой культуре // Векторы благополучия экономика и социум. 2021. Vol. 42, № 3. P. 11–32.
4. Александрович П.И. Конец Света как мечта, или синдром апокалипсиса // Вестник СамГУ. 2009. Vol. 67, № 1. P. 93–100.



5. Березовская Л.С., Демченков С.А. Постапокалиптика как жанр научной/паранаучной фантастики // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2016. Vol. 13, № 4. P. 64–67.
6. Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Игра в современном мире: социально-философский анализ // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2019. Vol. 10, № 3. P. 16–27.
7. Кекельберг М. Ты, робот: о лингвистическом конструировании искусственных других // Technol. Lang. 2022. Vol. 1, № 3. P. 57–75.
8. Liggieri K., Tamborini M. The Body, the Soul, the Robot: 21st-Century Monism // Technol. Lang. 2022. Vol. 1, № 3. P. 29–39.
9. Сергеева О.В., Мизиряк Н.А. Постапокалиптическая среда и ее переосмысление в игре *Death Stranding* // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2021. Vol. 14, № 4. P. 330–343.
10. Wagner R. Apocalypse and Video Games // *The Oxford Handbook of the Bible and American Popular Culture* / ed. Clanton D.W., Clark T.R. Oxford University Press, 2020. P. 432–449.