

УДК 7.08

DOI: 10.17223/23046082/12/8

ПОВЕСТВОВАНИЕ ЧЕРЕЗ ОКРУЖЕНИЕ: О ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРИЕМАХ В НАРРАТИВАХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

А.Д. Смольников

Национальный исследовательский
Томский государственный университет, Томск, Россия
e-mail: d.anton.smolnikov@gmail.com

Рассматривается художественный прием «повествование через окружение» («environmental storytelling») в нарративах компьютерных игр. Раскрывается сущность этого приема, указываются возможности его применения, приводятся примеры реализации в существующих компьютерных играх. Обосновывается значимость и эффективность данного нарративного приема. Описывается концепция компьютерных игр как пространственного медиума. Объясняется функциональное значение виртуальных пространств в компьютерных играх.

Ключевые слова: исследования игр, нарратология компьютерной игры, повествование через окружение, нарративные пространства, виртуальные пространства, нарратив, геймдизайн, левелдизайн.

ENVIRONMENTAL STORYTELLING: ABOUT NARRATIVE DEVICES IN COMPUTER GAMES

Anton D. Smolnikov

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia
e-mail: d.anton.smolnikov@gmail.com

This study looks at the technique of «environmental storytelling» in narratives of computer games. The study examines the essence of this technique, outlines the scope of its applying, and gives examples of its implementation in actual computer games. Substantiates relevance and efficiency of this narrative device. Describes the concept of computer games as narrative environments. Explains functional purpose of virtual environments in computer games.

Key words: game studies, narratology of computer games, environmental storytelling, narrative environments, virtual environments, narrative, game design, level design.

Нарратология – теория повествования – всегда отдавала предпочтение анализу литературных текстов, но при этом с момента своего появления рассматривала понятие повествования предельно широко [1. Р. 19]. Ролан Барт перечисляет большое количество повествовательных форм, среди которых упоминаются кинематограф, комикс, газетная хроника, живописное полотно [2. С. 196]. Каждая из форм обладает своими особенностями и приемами: в кино история раскрывается через движущиеся изображения, которые связываются друг с другом при помощи монтажа. Живопись статична, поэтому художник-повествователь, как правило, включает большое количество деталей в одно-единственное изображение, которое зритель должен внимательно рассматривать. Влиятельное теоретическое течение «русский формализм» и, в частности, его представитель Виктор Шкловский рассматривают искусство в целом как формальный прием, делающий привычную, «автоматизированную» действительность странной и художественной [3].

Таким образом, анализ приема может быть очень важен для определения сущности произведения (и в первую очередь формата, жанра произведения). В данной статье будут описаны некоторые художественные приемы, характерные для повествования в компьютерных играх. Целью этого является лучшее понимание природы этой формы повествования. Выдвигается следующий тезис: одним из наиболее эффективных способов повествования в компьютерной игре является повествование через окружение («environmental storytelling»).

Ошибочно считать компьютерные игры интерактивным аналогом кино. Важнейшие приемы визуального языка кинематографа, такие как монтаж и эстетически выбранная композиция кадра, редко присутствуют в играх, поскольку их использование может испортить ясность, «читабельность» пользовательского интерфейса. Изображение в играх, как правило, во многом утилитарно и зависит от того, как организовано передвижение управляемого игроком персонажа. Если внутриигровая камера показывает вид от первого лица, то игрок чаще всего способен вращать эту камеру свободно, что затрудняет создание цельного последовательного набора кадров, характерного для кино. К тому же события на экране во время игры происходят в реальном времени и включают в себя множество случайных, иногда совершенно не предусмотренных разработчиками игры ситуаций, например программные ошибки «bugs» [4. Р. 4].

Существует мнение, что компьютерные игры – это в первую очередь пространственный медиум, больше похожий на архитектуру, а не на ли-

тратуру или кино. Геймдизайнер Крис Кроуфорд говорил о том, что все компьютерные игры так или иначе работают с пространственным мышлением, во всех так или иначе происходит передвижение объектов по определенной территории. Достаточно обратить внимание на основные глаголы игрового процесса: идти, бежать, прыгать, целиться, собирать. Кроуфорд говорит об этом в негативном ключе, компьютерные игры, с его точки зрения, поверхностны, пространственное мышление, по его мнению, должно быть заменено социальным [5]. Силия Пирс также считает игры пространственным медиумом, но оценивает их развитие скорее положительно. В эссе «Нарративные пространства» она утверждает, что города и различные архитектурные сооружения можно читать как истории. Все они содержат в себе определенный нарратив, который возможно раскрыть. Например, строительство города можно прочесть как историю экспансии территорий. Особенно интересен случай Диснейленда, который сконструирован как некий рассказ. Проходя от одного аттракциона к другому, посетитель погружается в «диснеевский нарратив».

Видеоигры, по мнению Пирс, – следующий шаг эволюции нарративных пространств. Они вносят три важных элемента: содействие, идентификацию и устойчивое сообщество [6. Р. 201]. Игрок может не только взаимодействовать с объектами мира, но и менять его. Сообщество игрового мира – это, во-первых, населяющие его персонажи NPC, которые чаще всего привязаны к строго определенным местам. Во-вторых, если речь идет об онлайн-играх, то это аватары людей, играющих на сервере. В World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) и похожих сетевых ролевых играх пользователи вместе путешествуют по заранее созданным локациям. В таких играх, как Second Life (Linden Lab, 2003) и Minecraft (Mojang AB, Microsoft, 2011), пользователи могут сами конструировать объекты и строить здания, что еще больше приближает игры к архитектуре.

Термин «environmental storytelling» можно перевести как повествование через окружение, рассказывание истории с помощью пространства. «История» здесь понимается не как линейная последовательность событий, а скорее как основная тема игры и ее детализация, лор («lore»), «общая картина» виртуального мира. Под «окружением» или «пространством» подразумевается этот виртуальный мир как он представлен игроку. Набор локаций, «уровней», мест, которые посещает игрок, а также оформление, дизайн этих мест [7]. Геймдизайнеры Маттиас Ворч и Харви Смит в своем докладе «Что здесь произошло?» раскрывают сущность повествования через окружение, исходя из своего опыта разработки игр. С их точки зрения, окружение в компьютерной игре выполняет следующие функции:

1. Ограничивает и направляет движение игрока.
2. Указывает игроку на границы симуляции и его возможности.
3. Усиливает и формирует идентичность игрока.
4. Предоставляет нарративный контекст [8. Р. 6].

Ограничение и направление движения игрока осуществляются с помощью «физических» объектов, таких как стены и лестницы, а также с помощью так называемой «игровой экологии», которая напрямую зависит от правил конкретной игры. К примеру, это может быть расположение врагов или подбираемых предметов в боевике. Границы симуляции и возможности игрока указываются с помощью преимущественно визуальных намеков: яркая вывеска с бокалом даст понять, что внутри помещения игрок сможет обнаружить алкоголь, а подсвеченный силуэт бутылок на столе даст понять, что с этими объектами можно взаимодействовать (забрать, разбить или выпить). Идентичность игрока во многом формируется в процессе восприятия игрового мира: в мрачном, грязном городе из BioShock (Irrational Games, 2K Games, 2007), наполненном картинами морального разложения, игроку проще взять на себя роль отчаянного героя, который пытается выжить любым способом (рис. 1).



Рис. 1. Компьютерная игра BioShock

Стерильное окружение игры Portal (Valve Corporation, 2007) заставляет игрока чувствовать себя участником эксперимента в лаборатории (рис. 2).



Рис. 2. Компьютерная игра Portal

Говоря о нарративном контексте, Ворч и Смит приводят следующий список деталей, которые можно передать через окружение:

1. История того, что произошло в этом месте.
2. Кто здесь живет.
3. Условия их жизни.
4. Что может произойти далее.
5. Функциональное предназначение этого места.
6. Его настроение [8. Р. 13].

Таким образом, при осознанном и удачном использовании окружения в нарративном контексте можно довольно подробно раскрыть перед игроком определенную нарративную ситуацию. «Environmental storytelling» как прием зависит от этой осознанности. Это акт организации игрового пространства со всеми его деталями таким образом, чтобы оно могло восприниматься как значимое целое, содействующее разворачиванию нарратива.

Повествование через окружение во многом зависит от вовлеченности и активного участия игрока. Авторы игры могут создать как можно более выразительное оформление пространства, но его исследование в любом случае останется за игроком, который должен интерпретировать обнаруженные детали окружения как нечто осмысленное и целостное. Открытость интерпретации – фундаментальное свойство повествования через окружение. К примеру, игрок может обнаружить разрушительные последствия некоего события, но напрямую об этом событии ему не сообщат. Еще сложнее с так называемыми пасхалками («easter eggs»), скрытыми разработчиками секретами: в игре Fallout 2 (Black Isle Studios, Interplay Entertainment, 1998) есть небольшой шанс обнаружить среди

пустыни локацию с останками кита и цветами, отсылающую к роману Д. Адамса «Автостопом по Галактике». Соответственно правильно понять значение этой сцены смогут только люди, знакомые с творчеством писателя. К тому же пасхалки обычно недиегетичны [9], т.е. напрямую не связаны с нарративом и виртуальным миром игры (для персонажей во вселенной Fallout нет падающих с неба китов и цветочных горшков, но для игрока в Fallout они есть в виде шутки от разработчиков).

В связи с открытостью интерпретации есть риск того, что игрок просто не обнаружит историю в игре. Показательными являются случаи таких игр, как *Limbo* (Playdead Studios, Microsoft Game Studios, 2010) и *Inside* (Playdead Studios, 2016), разработчики которых полностью отказались от текста в нарративе. В обеих играх нужно управлять мальчиком, который продвигается в двухмерном пространстве слева направо, преодолевает различные опасные препятствия и становится участником ряда немых сцен с другими персонажами, как правило, настроенными агрессивно по отношению к нему. Внимательное изучение локаций и попытка связать в единое целое события этих игр способны дать игроку красивые и глубокие истории, но не каждый игрок желает и может обнаружить эти истории. До прочтения текстов, анализирующих сюжет, таких как «Толкование концовки *Inside*» [10], *Limbo* и *Inside* могут казаться играми без истории.

Другим важным свойством повествования через окружение является возможность «телеграфирования», неявной помощи игроку в навигации. Например, в хоррор-сегменте игры *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) можно видеть электрические искры и труп персонажа рядом с металлической решеткой, что указывает на опасность этого пути, но в то же время привлекает внимание яркостью сцены. От игрока здесь требуется найти способ отключить электричество (рис. 3).

Значительным преимуществом повествования через окружение является то, что оно не отделено от игрового процесса, в отличие от видеороликов и блоков текстовой информации (двух других популярных способов подачи истории в компьютерных играх). Во время просмотра ролика или чтения текста игрок прерывается, в какой-то мере выпадает из симуляции. При исследовании окружения он, напротив, еще сильнее погружается в мир, созданный разработчиками. Повествование через окружение вознаграждает: информация, переданная таким способом, воспринимается как личное открытие. Открытость интерпретации вовлекает в нарратив персональные взгляды игрока, что делает историю более захватывающей (иммерсивной, «immersive»).

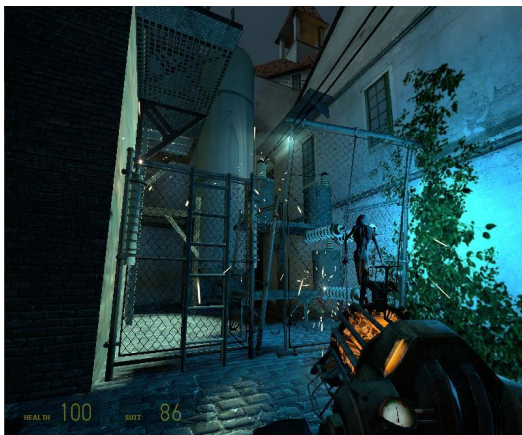


Рис. 3. Компьютерная игра Half-Life 2

Все это позволяет назвать повествование через окружение одним из наиболее органичных нарративных приемов в компьютерных играх. Если согласиться с Кроуфордом и Пирс в том, что компьютерные игры – это определенным образом организованные пространства, то исследование пространств оказывается наиболее естественным способом раскрытия истории в данном медиуме.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Herman D.* Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments // *A companion to narrative theory* /ed. by J. Phelan, P.J. Rabinowitz. Malden [a. o.] : Blackwell Publishing, 2006.
2. *Барт Р.* Введение в структурный анализ повествовательного текста // *Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму*. М. : Прогресс, 2000.
3. *Шкловский В.* Искусство как прием. URL: <http://www.opojaz.ru/manifests/kakpriem.html> (дата обращения: 06.02.2017).
4. *Backe H.J.* Narratological interplay: What literary criticism can learn from computer gaming studies // *Neohelicon*. Netherlands : Springer, 2009. № 36, is. 2.
5. *Parkin S.* 30 Years Later, One Man Is Still Trying To Fix Video Games. URL: <http://kotaku.com/30-years-later-one-mans-still-trying-to-fix-video-gam-1490377821> (дата обращения: 06.02.2017).
6. *Pearce C.* Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft // *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. 2007.
7. *Carson D.* Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php (дата обращения: 06.02.2017).

8. *Smith H., Worch M.* What Happened Here? Environmental Storytelling. URL: <http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (дата обращения: 06.02.2017).

9. *Weir G.* Opinion: Grim Fandango And Diegesis In Games Exclusive. URL: http://www.gamasutra.com/view/news/112122/Opinion_Grim_Fandango_And_Diegesis_In_Games.php (дата обращения: 06.02.2017).

10. *Tamburro P.* Inside's Ending Explained: Our Theory On the Limbo Sequel's Brain-Bending Conclusion. URL: <http://www.craveonline.com/entertainment/1005759-insides-ending-explained-theory-limbo-sequels-brain-bending-conclusion> (дата обращения: 06.02.2017).