В. Н. Конникова

Нарративные уровни в компьютерных играх

В упрощенном толковании нарративные уровни — это рассказ в рассказе. По мнению французского литературоведа Ж. Женетта, «событие, излагаемое в некотором повествовании, находится на непосредственно более высоком диегетическом уровне, чем уровень нарративного акта, порождающего упомянутое повествование». Таким образом, первой ступенью повествования служит «основной» нарратив. Ж. Женетт указывает на то, что этот нарратив исходит извне самого произведения, от автора, даже если тот и использует персонаж в качестве рассказчика. На ступень выше стоит вторичный (метадиегетический) нарратив, который по определению является диегетическим, то есть происходящим в рамках, заранее определенных основным повествованием. Каждый последующий уровень так называемого матрешечного повествования включен в нарратив предыдущего определенными способами, к которым Ж. Женетт относит, помимо вербальных, и невербальные, когда повествователь или персонаж описывают определенное, чаще всего визуальное, изображение [1, с. 238–242].

Необходимо заметить, что это определение было дано нарративным уровням, встречающимся в литературных произведениях. Независимо от того, воспринимать ли их, как написанные раз и навсегда или как воссоздаваемые каждый раз по-новому при контакте с сознанием читателя, они все же несомненно более статичны, чем компьютерные игры. Кроме того, литературное произведение может, помимо «настоящего» (то есть момента, не отделенного от момента повествования), изображать прошлое и будущее. Что же касается компьютерных игр, то они сконцентрированы «здесь и сейчас»: это настоящее, которое игрок может увидеть и на которое может воздействовать. Такое требование интерактивности, на первый взгляд, может препятствовать наличию рассказа в рассказе.

Однако не все компьютерные игры одинаковы: они основаны на разных видах интерактивности, что влечет к различию нарративов, которые можно в них обнаружить. Мари-Лор Райан предложила четыре вида интерактивности в зависимости от положения игрока относительно мира игры («внешний» или «внутренний») и от степени его влияния на этот мир («исследовательский» или «онтологический») [2]. «Внешний исследовательский» вид интерактивности, например, основан на возможности свободного перемещения

пользователя по некоей базе данных, при этом его действия не влияют на виртуальный мир. Согласно М.-Л. Райан, этот конкретный вид интерактивности не способен породить нарратив, поскольку уже после нескольких переходов действия игрока станут случайны, что влечет невозможность для автора «предвидеть связное развитие повествования». По ее мнению, данный вид интерактивности присущ собиранию мозаики (поскольку, независимо от порядка следования, результат всегда один), а также классическим гипертекстовым произведениям.

«Внутренний исследовательский» тип характеризуется тем, что игрок управляет определенным персонажем, но также не влияет на мир вокруг. Игрок может «перемещаться по вымышленному миру, поднимать и осматривать различные предметы, рассматривать действие с разных точек зрения, расследовать дело, пытаться восстановить события, произошедшие давно». В играх, основанных на данном типе интерактивности, почти всегда есть два нарративных уровня: уровень игрока, перемещающегося по миру и исследующего его, и уровень не зависящих от него происшествий, которые игрок наблюдает или восстанавливает.

«Внешний онтологический» вид интерактивности дает игроку роль всемогущего божества определенной системы, находящегося вне ее времени и пространства. В качестве примеров М.-Л. Райан называет игры-симуляторы, такие как «Simcity» (в качестве современного примера можно привести игры серии «The Sims»). Она отмечает, что внешнее положение игрока по отношению к миру игры ведет к тому, что каждый конкретный выбор менее интересен для него, чем «полная картина их взаимосвязей». Игрок здесь, по большому счету, сам создает свой нарратив, состоящий из серии трансформаций предоставленной ему среды.

«Внутренний онтологический» тип представлен в играх, где игрок действует как персонаж, который сам определяет свою судьбу в рамках времени и пространства игры. Для таких игр характерно постоянное взаимодействие игрока с окружением, которое «порождает новую жизнь и, соответственно, новую историю с каждым запуском системы». Таким образом, в подобных играх игрок оказывает значительное влияние на окружающий его мир, но в то же время из-за природы взаимодействия с ним, в случае ситуации выбора, более заинтересован в результатах конкретных вариантов и их соответствию определенной выбранной цели.

Как заметно из описания этих видов интерактивности, М.-Л. Райан напрямую выделила возможность порождения разных нарративных уровней только

в играх, основанных на «внутреннем исследовательском» типе интерактивности. Однако в настоящее время многие игры, основанные на «внутреннем онтологическом» типе, включают его элемент: зачастую игрок, пользуясь такой чертой современных игр, как способность к свободному перемещению, начинает исследовать мир игры. Разработчики игр, зная об этом, добавляют дополнительные элементы, над которыми часто работают специально созданные команды писателей и дизайнеров.

Возвращаясь к тому, что М.-Л. Женетт говорил о способах введения вторичного нарратива, можно предположить, что в компьютерных играх, как преимущественно визуальном явлении, дополнительный уровень нарратива часто создается именно визуальным способом. С единственным исключением: в качестве лица, описывающего и толкующего изображение, чаще всего выступает сам игрок. Реализация достаточно многообразна: игроку могут, например, представить массивный барельеф, на котором через определенные образы изложено пророчество. Или же он может найти, скажем, не связанное с какими-либо заданиями место преступления и задаться вопросом, как и кем оно было совершено. Иногда игрок может стать свидетелем разговоров и взаимодействий других персонажей и из их действий также сложить историю.

Впрочем, не все находки относятся к невербальным и требующим толкования самого игрока. Иногда их намного легче классифицировать как второй (третий и т. д.) нарративный уровень, присутствующий в игре. Часто игрок в процессе исследования может найти фрагмент текста. Для примера можно привести, в частности, игры серии «Fallout»: исследуя строения, устоявшие в мире, пережившем ядерный апокалипсис, игрок может найти уцелевшие записки, дневники, фрагменты электронной или бумажной переписки, которые рассказывают о жизни «старого мира» и о самой катастрофе. В серии игр «The Elder Scrolls» игроку могут попасться книги, в которых содержатся как мифы о сотворении мира или сведения о его географии и культуре, так и художественные произведения, которые также могут состоять из нескольких нарративных уровней.

Наконец, можно вспомнить о том, что, помимо письменной формы, вербальное повествование может осуществляться и в устном виде, что характерно для очень многих игр. Часто передача информации игроку происходит именно через рассказ: это может быть информирование игрока относительно отдельных особенностей игрового мира, личная история самого говорящего и т. д.

Таким образом, хотя нарративные уровни чаще всего ассоциируются исключительно с литературой, нельзя отрицать их присутствие в компьютерных

играх. Вторичное повествование связано с «внутренним исследовательским» типом интерактивности, поскольку игрок способен только восстанавливать его, но не влиять на него. Второй и последующие нарративные уровни вводятся как через вербальные средства (найденные тексты, рассказы персонажей), так и через невербальные (изображения, инсталляции, взаимодействие других персонажей).

Литература

- 1. Женетт. Москва: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 2. 469 с.
- 2. *Ryan, M.-L.* Beyond myth and metaphor the case of narrative in digital media [Electronic resource] / M.-L. Ryan // Game Studies. 2001. Mode of access: http://gamestudies.org/0101/ryan/.