

Наративност в компютърните игри

Брита Найцел

Брита Найцел е гостуващ преподавател по теория на медиите в Университета за изкуства и промишлен дизайн в Линц. Занимава се с изследвания на театъра, киното и телевизията и от петнайсет години работи в областта на изследванията върху игрите. Има многобройни публикации върху теорията и историята компютърните игри, засягащи темите за наративността, увлекателността, интерактивността и саморефлексията във видеоигрите.

Настоящият текст е публикуван през 2014 г. в академичния журнал за съвременни наратологични изследвания *The Living Handbook of Narratology*.

Превод от английски език: **Филип Стоилов**



1. Дефиниция

Наративността може да се схване като действителен потенциал на компютърните игри. Като всяка друга игра и компютърните игри се състоят от действия, направлявани от правила и изпълнявани от даден играч. Но те могат да съдържат и елементи, типични за наративите: действия, събития, герои и среда. Ако тези елементи са подредени според модела на разказа, в дадена компютърна игра е налице наративност (Abbot). В добавка към това може да се каже, че за разлика от другите видове игри (като игрите на топка или шаха), компютърните игри интегрират в себе си едно ниво на репрезентация, описващо действията на играча в игровия свят, както и самия играч под формата на герой [avatar]. Това ниво на репрезентация може да бъде сравнено с нивото на наративния дискурс.

2. Пояснение

Що се отнася до наративността при компютърните игри, един от най-важните въпроси касае връзката между лудическо и наративно в тяхната относителна пропорционалност. Тази взаимовръзка е дефинирана в широк спектър от схващания, вариращи от идеята, че компютърните игри са наративи (Murray, [1999](#)), през допускането, че компютърните игри съдържат наративни структури и елементи (Neitzel, [2000](#); Aarseth, [2004a](#); Juul, [2005](#); Ryan, [2006](#)), до отричането на всякаква наративност в компютърните игри (Eskelinen, [2001](#)).

Разказването и игровото действие са две отколешни и фундаментални форми на човешка експресивност и култура (Хьойзинха, 2000; Barthes [\[1966\] 1991](#)). Понякога те се съчетават, например в театъра, където даден разказ, съчинен под формата на писмен текст, не е разказван, а изпълняван от актьори, или в киното, където прожекцията на даден филм показва какво е било записано на предишен етап (включително и изпълнението на актьорите). И двете средства – театър и кино – се обсъждат с оглед на тяхната наративност (Hühn & Sommer; Kuhn & Schmidt). Тези дискусии се фокусират главно върху нивото на (ре)презентация, т.е. на диегезиса, и не толкова върху мимезиса, по отношение на драматичното произведение (Платон, 1981), или повече върху разказването, отколкото върху показването, по отношение на филмовото произведение (Branigan, [1984](#)). Обсъждането на филмовата наративност повдига въпроса дали даден филм притежава

наративна инстанция (Bordwell, [1985](#); Chatman, [1978](#), [1990](#); Gunning, [1994](#); Gaudreault, [1984](#)). Този въпрос изниква наново в дискусиите върху компютърните игри (Laurel, [1991](#); Neitzel, [2000](#), King & Krzywinska, [2002](#)), но също така повдига и друг въпрос: Каква е ролята на играча? Докато в театъра и киното зрителите са изключени от произвеждането и изпълняването на дадена пиеса или филм, при компютърните игри те, в качеството си на играчи, са неизменна част от продуцирането на вериги от действия, показвани на екрана на компютъра.

Отгук изследванията върху наративния потенциал на компютърните игри вървят в посока изясняване как лудическото и наративното си взаимодействат, произвеждайки конкретната междинна форма на компютърната игра. Важността на този въпрос е следствие от предпоставката, че лудическото и наративното са различни и дори несъвместими форми. Наративът е обичайно дефиниран с оглед на неговата линейност и хронологичност: той представя някаква фабула (*histoire*) според терминологията на Жьонет [1972](#), [\[1980\]](#) с начало, среда и край (Аристотел, 1975), чиито събития се разгръщат последователно. Бордуел ([1985](#)) дефинира фабулата като „действие в качеството му на хронологична и причинно-следствена верига от събития, протичаща в определено времетраене и пространствено поле.“ Фабулата е предадена чрез разказа (*récit*), който е резултат от наративен акт. Игрите обаче са дефинирани по различен начин: чрез повторения (Buytendijk, [1933](#); [1958](#)) и препращания назад (Scheuerl, [\[1954\]](#), [1990](#)), или като самосъзнателно движение, прегъващо се върху себе си, без да препраща към каквото и да е отвъд неговия обсег (Scheuerl, ([\[1954\]](#), [1990](#))). Докато в даден наратив някой (разказвач) предава събития, в играта имаме действия, изпълнявани от играчи.

3. История и аспекти в изследванията върху наративността в компютърните игри

В зависимост от избраната изходна позиция компютърните игри водят началото си отпреди 40 или 60 години. 2001 година беше обявена от Аарсет ([2001](#)) за година първа на изследванията на компютърните игри, слагайки по този начин началото на една нова дисциплина. Следващите раздели ще започват с кратък исторически обзор на компютърните игри и след това ще подхващат текущи въпроси върху темата. Поради специфичните различия в полето на компютърните игри въпросите на изследването в

някои случаи ще бъдат придружени от описания на жанровете компютърни игри или на отделни игри.

Изследването на едно ново средство, върху което са правени други изследвания, може да подходи по два начина: или да се опрере на съществуващи методологии, или да препрати към (предполагаеми) сходства с други средства. Тъй като наративът е широка и значима област от нашата култура и е налице при различни средства [media] (вж. Райън, „Разказването при различни средства“), изглежда разумно да допуснем, че компютърните игри също произвеждат разкази. Събитията в една игра, подредени по модела на фабулата, могат да наподобят визуалния разказ в киното. Затова изследването на наративността в компютърните игри играе значима роля в нововъзникналата област на изследванията върху видеоигрите.

3.1. Пред-история: изследвания на хипертекстове

Експериментирането с хипертекстове през 1980-те и 90-те стимулира проучването на възможности за „интерактивно разказване“ като нова форма на наратив в дигитална среда (Bolter, [1991](#); Landow, [1992](#); Landow, [1994](#)). Изследването на хипертекстовете разширява обхвата си с оглед включването на компютърните игри, базирани върху вербално съдържание, т.нар. текстови ролеви игри. В тази традиция компютърните игри се мислят в отношението им с други текстове, базирани върху дадена компютърна технология. Основният акцент все още е върху текста и промените, които той претърпява (Ryan, [1999](#)). Мъри ([1999](#)) включва компютърните игри в своите изследвания върху наратива в киберпространството, като ги изучава с оглед на тяхната разказвателност наред с „чатърботовете“ (компютърни програми, симулиращи комуникация), „дънджъните“* с неограничен брой играчи (текстови фентъзи игри в ранния интернет), 3-D филми и „Холодек“ (холографска симулация, станала известна със сериала *Star Trek*). Лорел ([1991](#)) изследва компютърните приложения и интерфейси чрез метафората за театъра, опирайки се на Аристотеловата теория за драматически театър. В нейното изследване компютърните игри представляват само едно приложение сред други. Едно от най-проникновените проучвания в тази сфера принадлежи на Аарсет ([1997](#)). Този труд

* Dungeon (подземие; тъмница – англ.) – първоначално вид настолна игра, представляваща структура от преплетени тесни коридори и стаи, в която играчите се придвижват напред към изхода, докато се сражават с чудовища и откриват съкровища. – Б. пр.

анализира различията между типовете текст като основа за променящата се роля на читателя на кибертекстове, където той участва както в конструирането на значения, така и в конструирането на самия окончателен текст. Изследването обаче остава фокусирано върху словесните средства и, извън един отличен анализ на текстовите ролеви игри, самите компютърни игри не са предмет на разглеждане.

3.2. Спорът между лудолози и наратолози

Въпросът за наративността в компютърните игри поражда първия значим дебат в изследванията върху игрите, изходна точка за обзорен поглед върху въпросното поле. Спектърът от подходи в този спор, т.нар. спор между лудологията и наратологията, варира от еуфорични утвърждавания на новите възможности за разказване (Murray, [1999](#)) до категоричното отричане на наративните свойства на компютърните игри (Eskelinen, [2001](#)). При все че изследвания на наративността в компютърните игри не успяват (до ден-днешен) да формират школа, едно солидно количество яростна и често пъти полемична критика бива насочено към изследвания, които разглеждат компютърните игри като една възможна бъдеща форма на разказване или които просто схващат компютърната игра като разказваческо средство. От една страна, тази критика притежава „политическо“ измерение, задвижвано от страха, че утвърдени дисциплини като литературната теория или филмовата критика ще инкорпорират компютърните игри със своите територии, схващайки ги като производни на литературата или киното. От друга страна, въпросната критика твърди, че компютърните игри са преди всичко игри и че методи от полето на литературната теория и филмовата критика са недостатъчни, за да изследват адекватно тяхната специфика. (Aarseth, [2004b](#)).

И двете позиции – компютърните игри да се разглеждат като вид наратив или да се отрича всякаква връзка между наратив и игри – са твърде ограничени в своя обсег. В първия случай съществува опасност от пренебрегване на различията между игри и наративи. Втората позиция, напротив, рискува да не захете сходствата между тях. Не всяка игра притежава една и съща структура, при положение че игрите са структурирани по различен начин от игрите на топка например. Общо за двете позиции е, че те едностранчиво изолират едно измерение от всички останали, подход, който не успява да припознае специфичността на компютъра – т.е. че компютърът е хибридно средство,

интегриращо различни форми и средства – и по този начин разтваря отграничаващите различия между тях (Thomsen, [1994](#)). Дигиталната памет и механизмите за обработка позволяват на компютъра да адаптира неограничен брой платформи към също толкова неограничен брой функции, както и да интегрира и модифицира структурите на други средства [media] (Bolter & Grusin, [2000](#); Manovich, [2001](#)). Компютърът като играчка (Sutton-Smith, [1986](#)) и компютърната игра трябва да бъдат описани с оглед на това разтваряне на гранични различия и интегриране на различни елементи. Фактът, че компютърните игри са игри, в никакъв случай не означава, че те не притежават наративни свойства. Съществуват общи, трансгранични елементи както при игрите, така и при наративите, и съществува също така зона на преход между разказвателни и неразказвателни компютърни игри. Междувременно темата за наративността е станала една сред много други в полето на изследванията върху игрите. Тук ще изредим само няколко аспекта за по-нататъшни изследвания: изследвания върху играчите, степените на въвличеност, интерфейсите, пространството в компютърните игри, онлайн игрите и социалността, игровизацията*, сериозните игри.

3.3. Степени на наративност

Компютърните игри притежават разнообразен обсег от форми и жанрове. Те могат да са подразделени на абстрактни и миметични игри: игри на умения (*Geschicklichkeitsspiele*), изискващи от играчите сръчност, и игри-пъзели (*Denkspiele*), които наблягат на когнитивните умения и вземането на решения. Тези групи се припокриват. Някои игри използват абстрактни графични елементи, които трябва да се подредят по определени начин или сглобени като пъзел. При други игри с абстрактни графики сръчността на играчите е от значение, както когато елементите трябва да бъдат хвърлени или улучени. Последните са свързани с т.нар. „шутъри“**, които изискват предимно проява на сръчност в репрезентирания игрови свят.

Що се отнася до наративността на компютърните игри, важно е също да се посочи дали ролята на играча е да ръководи един единствен игрови елемент (антропоморфен или друг), или група от елементи. Докато ролевите компютърни игри, (екшън)-адвенчърите, и

* Gamification (анг.) – приложение на игрови елементи и принципи към неигрови практически контексти. – Б. пр.

** От анг. глагол shoot - стрелям. – Б. пр.

екшън игрите попадат в първата категория, редица спортни игри, (икономически) симулатори или стратегически игри (в които се ръководят отбори или армии) принадлежат на втората категория.

По-нататък, компютърните игри се играят на мобилни устройства, ръчни или свързани с телевизионен монитор конзоли, на персонални компютри и на аркадни машини. Те се играят индивидуално, с приятели (в едно и също помещение) или с приятели (и/или непознати) в интернет. Най-накрая, в компютърната история режимът на репрезентация еволюира от игри, базирани единствено върху текстово съдържание (например *Zork*, Infocom, 1977), или такива с елементарно графично изображение (например *Pong*, Atari, 1972) в игри с ниво на репрезентация, близко до кинематографското. Текстовите игри и игрите с елементарни графични изображения продължават да съществуват в определени ниши.

Ако се занимаваме тъкмо с наративността на компютърните игри, обикновено не е нужно да разглеждаме всички видове игри. Различни жанрове компютърни игри проявяват различни степени на разказвателност. Затова игрите, базирани изключително върху абстрактни концепции, не притежават наративни свойства (Ryan, [2006](#); Aarseth, [2004b](#)), тъй като наративността предполага присъствието на „герои, събития, среда“ (Ryan, [2006](#)).

3.4. Фабулни структури в (екшън)-адвенчър игрите

Жанрът на адвенчър (или „екшън-адвенчър“) играта се изучава с оглед на неговата разказвателност. (вж. Neitzel, [2000](#); Wolf, [2001](#); Walter, [2001](#); Hartmann, [2004](#)). По-специално две свойства характеризират адвенчър игрите като подходящи за наративен анализ. Първото от тях е, че при тях играчът ръководи един-единствен герой в репрезентираната среда, а не отбор или армия, както е в спортните игри и игрите-стратегии. Второ, адвенчър-играта предоставя относително линейна верига от действия и предлага на играча ясни цели за вземане на решения. Те са, по думите на Пиас ([2002](#)), „основани на решението“. В класическия адвенчър нито изпълнението на тези решения, нито бързината, с която се вземат на когнитивно ниво, не е от значение, така че нито сръчността, нито скоростта са решаващи за целта на играта, а тъкмо решението и последствията, които то поражда.

Джул (2005) нарича игрите, в които играчът трябва да следва последователна верига от действия, „игри на прогресията“, защото те изправят играчите пред изпитания, които следват едно след друго, чак до самия край. „Игрите на емергентност“, от друга страна, подготвят изпитанията за играчите косвено чрез интерактивен набор от правила и нямат предварително установен край – вместо това се те разгръщат посредством решенията, изникващи по време на играта. Много игри съвместяват двете форми в комбинация.

Линиите на действие, които се разгръщат в дадена игра, се състоят от две части. Съществува възможната верига от действия, установена от програмата, която Тон (2011), опирайки се на Рус (2001), нарича „виртуално проектирана фабула“, както и актуалната верига от действия, задействана от самия играч в процеса на игра, „фабулата на играча“. Заимствайки едно понятие от руските формалисти, Найцел (2000) дефинира последната като „сюжет“ на разказвателната игра, защото единствено тук се установява актуалния ред на събитията.

Прогресията на виртуалната фабула в екшън-адвенчърите е програмирана съобразно наративната структура, която Тодоров ([1971] 1971) нарича митологична фабулна структура (Neitzel, 2000).

Игри с митологична структура снабдяват играча или неговия герой с ясно определена цел, която бележи крайния етап на играта (например „Спаси принцесата!“). Пътят към тази цел може да се пренареди различно при различните игри. Класическият наратив използва линейна траектория, водеща към този край: започвайки с дадена начална ситуация, линейна верига от действия води към края на историята. Игра, организирана по този модел, предлага твърде малко свобода на играча: той няма никакъв избор, което прави играта по-скоро скучна или по-точно, „играта“ я няма, тъй като една игра трябва да предостави поне две възможности. Според Райън (2006) конфликтът между наративната конструкция и процеса на игра се корени в „трудността да се интегрира вложената от играча дейност, тръгваща отдолу нагоре, в насочената отгоре надолу структура на наративния сценарий“.

Програмите за компютърни игри почти винаги съдържат инфраструктури, позволяващи на играча да актуализира множество линейни вериги от действия и събития. Това означава, че между началната и крайната точка на играта съществуват алтернативни

траектории или вериги от събития, подбирани от играча. Във фабула с множествена линейност (Murray, [1999](#)) играчът може да се натъкне на пресечни или задънени траектории, които го принуждават да избере алтернативен път. Алтернативните маршрути могат да изведат играча към първоначалната траектория чрез цикличния модел на затворената верига (Wages, [2004](#); Ryan, [2006](#)). В много игри тези траектории се осъществяват пространствено, принуждавайки играча да се ориентира във фикционалния свят на играта, да го прекосява и да посреща изпитанията, водещи го към целта.

Общото за линейната и за множествено-линейната фабулна структура е, че в повечето случаи те водят към една-единствена крайна точка или, както е в случая с множествено-линейната структура, към няколко крайни точки. Структура с много разклоняващи се траектории, водеща към безкраен брой от крайни точки, не би могла да бъде програмирана. За да се избегне този проблем, задънените и цикличните траектории, водещи обратно към първоначалната линия, биват интегрирани в едно цяло (Wages, [2004](#)).

За да се усили непредсказуемостта и несигурността, необходими в процеса на игра, тези структури от действия могат да се допълнят с изисквания за умения и скоростни реакции от страна на играча. В допълнение към общата верига от действия, ролевите компютърни игри обикновено съдържат множество кратки линии на действие. В света на играта даден играч среща герои, които не може да ръководи (NPC)* и които му възлагат мисии и задачи. В зависимост от дадената игра играчът трябва да осъществи мисиите било последователно в линейен ред, за да напредне към крайната цел, било напосоки по модела на мрежовата структура. За да изпълни задачите, той трябва да убие определен брой врагове, да открие разни предмети, да посети определено място, да изпълни определени действия, изискващи от него определени умения. След изпълнение на задачата, героят в играта се връща при възложителя, получава награда и по възможност, нова мисия. В ретроспекция, мисиите могат да се разглеждат като малки истории, например: „Героят връща храната, открадната от орките, и избавя обитателите на селото.“ Но както Аарсет ([2004b](#)), цитирайки Тронстад, подчертава, докато фабулата притежава констативно свойство, самата мисия е перформативна, отиграна.

* NPC (Non-Player Character) – всеки един герой от компютърна игра, който е направляван не от играча, а от алгоритъма на самата игра. – Б. пр.

Мисиите в ролевите игри често са интегрални части на фантастични фабули, свързани с битка между доброто и злото. Тези обрамчващи фабули се предават на играча във вид на разпилени фрагменти и в различни режими на репрезентация: словесно в началото на играта или чрез мисии; монолози на други герои от играта, визуални анимации, намерени в играта книги; или, на паратекстуално ниво, печатни добавки, романи или филми, разказващи за играта, но също и съиграчи. Други части от митологията могат да се узнаят от предишни игри, но, както е случаят с митовете, не може да се проследи някакъв ясен изначален произход. Често се отбелязва, че тези множествени фабули и фабулни фрагменти допълват наративната функция на компютърните игри (Ryan, [2006](#); Jenkins, [2004](#); Pearce, [2004](#)).

Втората основна наративна структура, която може да се открие в екшън-адвенчърите, е гносеологическата структура – форма, която не предоставя на играчите ясно обозначена цел (Neitzel, [2000](#)). Тодоров ([\[1971\] 1971](#)) дефинира сагата за Парсифал като прототип на гносеологическия наратив. Този тип разкази са свързани с диренето на смисъл и противно на митологическите разкази, техният край е непредвидим от самото начало на разказването и все сочи назад към миналото. Това става ясно видимо от втория пример на Тодоров, криминалният роман, в който главният герой се опитва да открие какво се е случило. С оглед на компютърните игри тази структура може да се открие най-вече в екшън-адвенчър игрите. Един ранен пример е играта *Zork*. В нея играчът е попаднал в ситуация, в която не знае какво да прави, къде се намира и как изглежда заобикалящата го среда. Играчът никога не знае кои събития са от значение за решението на играта (Aarseth, [1997](#)), относно което не се дават никакви конкретни указания. Първата задача на играча, затънал в неведение по коя фабулна нишка да поеме, е да добие усет за света и за ситуацията, в която се намира. По този начин повече или по-малко успешните опитите на играча да се ориентира в света на играта значително се различават от добре обмислените конструкции на наративния дискурс, които обикновено срещаме в литературата или киното. Траекторията на играча в света на играта може да се разглежда като дирене на смисъл. За разлика от екшън игрите, които обикновено са поддържани от митологическа структура, играчът на екшън-адвенчъра не е снабден с ясна цел и указания как да се ориентира в играта (Neitzel, [2000](#)).

3.5. Обособяване на разказването и на игрането

Участието на играча в акта на актуализиране на възможните фабулни нишки води до една друга насока в изучаването на наративността в компютърните игри: обособяването на фазите на играене и фазите на разказване (Furtwängler, [2001](#); Walter, [2001](#)) или на лудически и наративни елементи в дадена компютърна игра (Newman, [2004](#); Thon, [2007](#), [2011](#)). Т.нар. анимации [cutscenes], които са изцяло програмирани отнапред, в които играчите не могат да имат активно участие, представляват наративните фази в играта, докато сцените, в които играчите участват активно (и в които те трябва да проявят активност, за да поддържат хода на играта), са лудическите или интерактивни фази. Лудическото и наративното често се смятат за несъвместими (Walter, [2001](#)). Заслужава да се отбележи, че за сцените, в които играчът е активен участник, не съществува понятие. Докато „анимация“ е установено понятие, „из-играването“ [playscene] не е. Из-играването представлява нещо обичайно, докато анимацията е нещо специално, което се появява неотдавна в историята на компютърните игри и което изисква разграничително понятие. Анимациите обикновено се намират в началото на играта, където те съставят експозето, въвеждането на място и време на действията, главните герои и по възможност, техните цели. Добавъчни анимации, разпръснати в хода на из-играването, често бележат обрати в основната фабула на играта, докато в сцените на из-играване играчите изпълняват относително установени вериги от действия. Краят на играта често пъти е представян от финална анимация – епилог, бележещ края на фабулната нишка и на самата игра.

Моделът, на който се основава това обособяване на лудически и наративни елементи, може да се проследи назад до разграничението, направено от Барт, между кардинални функции и катализи ([1966](#) [1991](#)). Този модел се опира на допускането, че кардиналните функции, които придвижват играта напред, могат да се открият в анимациите, докато из-играванията съдържат единствено катализи. Това означава, че важните за хода на програмираната отнапред фабула решения не се взимат от играча, а му се предоставят наготово от анимациите. (Pias, [2002](#)).

Дори актът на разказване, в опростения смисъл на организиране на верига от действия, да се осъществява единствено в анимациите, наративността на компютърните игри не се ограничава до тях. Из-играванията са смислово-съдържателни по отношение на анимациите и фабулата на играта: те се обвързват тясно със събитията и с елементите в

анимациите. Те предоставят информация за прогреса на действието, съдържат същите фигури и се разполагат в същото пространство. В някои игри (*Blade Runner* [Westwood, 1997], *Silent Hill II* [Konami, 2001] или *Fahrenheit* [Quantic Dream, 2005]), изборът на определена анимация, която се изпълнява от алгоритъм в програмата на играта, зависи от решенията на играча, направени в предшестващите из-изигравания. Така необходимото за фабулата конструиране на смисъл се осъществява в из-изиграванията. Въпреки факта обаче, че играчът не участва активно в анимациите, някои игри (*Half Life* [Valve, 1998] или *Metal Gear Solid – Snake Eater* [Konami, 2004]) предлагат възможността той да се намесва в тях и да променя перспективата на виртуалната „камера“, която показва, че героят се оглежда наоколо в игралния свят.

Моделът на Бак (2008) също се занимава с конструирането на смисъл. Бак също прави разграничение между игра и наратив. За разлика от подхода, изложен по-горе обаче, това разграничение не е приложимо към нивото на игровия синтаксис; вместо това той пренася наратива на компютърната игра на нивото на неговата рецепция или интерпретация. Бак развива трихотомен модел с под-, микро- и макроструктури, в които разпределя наративните и лудическите елементи. Тези структури са разграничени на правила на света (подструктура), цели на играта (микроструктура) и метаправила (макроструктура). На нивото на подструктурите се задейства лудическата *paidia* (свободна форма на игра, вж. Caillois, [1958] 2001), което означава, че играчите могат да обследват игровия свят с относителна свобода. Второто ниво (микроструктура) е царството на *ludus*, което определя целта на играта, както и условията за победа. Най-накрая, третото ниво (макроструктура) се определя от наративни принципи. Това ниво според Бак принадлежи на един вторичен игрови ред – играта на интерпретация и рецепция.

Моделът на Бак разграничава нива, които си взаимодействат в компютърната игра. Конструирането на разказ може да се осъществи в интерпретацията на играча, но възможностите за такава интерпретация са зададени – „предварително формулирани“ от програмата на играта.

3.6. Пространствен наратив*

Предварителното формулиране на един възможен разказ е основа на „интерактивното разказване“ (Crawford, [2004] 2013). Създава се дигитална среда, в която играчите могат да се намесват и вземат решения в рамките на определени възможности, както и да актуализират събития и действия. Целта на интерактивното разказване е да накара играчите да избират тъкмо тези възможности, които ще организират една подобна на разказ верига от действия (без да им указва, че са направлявани в определена посока). Концентрирайки се върху свойствата на средата в интерактивното разказване, Дженкинс (2004) смята, че трябва да разглеждаме създателите на игри не като разказвачи, а като „наративни архитекти“. „Създателите на игри не просто разказват истории; те изработват светове и оформят пространства.”

В този смисъл интерактивното разказване и компютърните игри са концептуално свързани с теорията за възможни светове и с практиката (Pias, 2002; Ryan, 2001). По подобие на възможните светове компютърните игри функционират в подчинително наклонение: те предзадават възможности за това какво може да се случи в дигитална среда. Според Райън (2006), която използва едно относително широко определение за наратив („обвързването на един фикционален свят, търпящ развитие във времето, с действията на съзнателни деятели е всичко, което е необходимо на един семиотичен артефакт, за да отговори на семантичните условия за наративност“), това квалифицира една компютърна игра като разказвателно средство.

Базирайки се на толкова широка дефиниция за наратив, дори компютърните игри извън жанра на екшън-адвенчъра ще могат да се окачествят като наративни. Това се отнася към т.нар. *Sandbox** игри (Squire, 2008), които позволяват на играчите да правят на практика каквото и да е във виртуална среда. Някои игри смесват елементи от *sandbox* с по-строга последователност от събития. В твърде популярната серия игри *Grand Theft Auto* (*GTA*) играчите (отделно от изпълняването на мисии) получават възможността да карат

* Spatial narrative (анг.) – терминът се отнася до компютърни игри, които деконструират наративните нишки, позволявайки на играча да реконструира разказа в хода на играта. Вж. Celia Pearce, ‘Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space’, 2008 (http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/Pearce_FROG_FINAL.pdf). – Б. пр.

* Sandbox (анг.) – букв. оградено място с пясък за игра на деца, пясъчник. Жанр в компютърните игри, позволяващ на играча напълно неограничено от предзададени структури и цели опериране с достъпното виртуално съдържание. – Б. пр.

крадени коли през *GTA*-градовете и да слушат музика (във всяка игра се предлагат различни радиочестоти). По този начин с излизането на *GTA-Vice City* (Rockstar Games, 2002), „кръстосването“ [cruising] се превръща в емблематична дейност за този вид игри.

По-нататък, игрите на емергентност (вж. 3.4. по-горе) в качеството им на игри на светоизграждане (или симулации, казано на езика на компютърните игри) също ще се числят към наративите, ако ползваме дефиницията за наратив на Райън (2006). Тези игри, свързани с третата категория на Тодоров ([1971] 1971) – идеологическата структура (вж. Neitzel, 2000), – се определят от структури от правила, пораждащи повторителни и рекурсивни действия. Така във всяка игрова сесия на симулацията *Sim City* (Maxis, 1989) ще изниква различен град, но действията на играча, конструиращи града, ще са много сходни с дейностите в предишни игрови сесии. В този смисъл *Sim City* може да се сравни с футбола или тениса. Подобни игри нямат програмиран в себе си край, а биват прекъсвани от външни фактори (паметовия капацитет на един компютър или произволните времеви ограничения). Не е възможно обаче да се преразкаже „историята“ на тези игри. „Историята“ на игри като *Sim City* или *Civilization* (Micropose, 1991) притежава структурата на хрониката (Neitzel, 2000), която не е наративна форма в строгия смисъл на думата.

3.7. Аспекти на фикционалния свят на играта

В компютърните игри и в играта въобще разграничението на нивата (фабула и дискурс) е непълно. Бейтсън (1972) твърди, че действието в играта винаги зависи от едно ниво на метакомуникация. За даден играч убиването на чудовище в игра означава „Аз съзнавам, че убивам чудовище в игра“. Играчът е наясно с това, че играе.

В контекста на компютърните игри обаче това знание не е нужно да се базира върху абстрактни разсъждения относно семиотичния статус на играта. По-скоро самите действия на играча вече обхващат две от нивата: нивото на фикцията („Марио спасява принцесата“) и нивото на физическото действие („аз натискам комбинация от два бутона“) (Neitzel, 2004). По подобие на перформативните речеви актове, които предизвикват промени в извънезиковия свят, действията на играча върху компютърния интерфейс (в комбинация с техническия апарат) предизвикват промени във фикционалния свят на играта (Neitzel, 2007a). Това двойно свойство е инкорпорирано в техническия апарат на

компютърната игра. Докато неговото тяло остава вън от играта, играчът извършва действия в играта посредством семиотично тяло, неговия герой, служещ като средство за всички игрови операции, като фикционална фигура на игралния диегезис и (в мрежовите игри онлайн) като представител на играча. Чрез героя си играчът функционира като актьор в играта и в същото време е зрител: той вижда себе си да действа чрез героя си. Това води до три заслужаващи внимание различия между компютърните игри и наративите:

1) Металепсис^{*}, „сграбчващо движение, чийто досег отива отвъд нивата и границите“ (Ryan, [2004](#)) е обичайният случай в компютърните игри. Става дума не за художествена девиация, а за самата основа на играта (Pier).

2) Като следствие от тези две позиции (да бъдеш едновременно вътре във и вън от фикционалния свят на играта) компютърните игри не само предоставят на играча гледна точка, но и точка на действие (Neitzel, [2007b](#); Thon, [2009](#)).

3) Фикционалните игрови действия и физическите действия (на играча и на техническия апарат, показващ тези действия) се извършват по едно и също време. Така, ако уподобим акта на разказване с акта на играене, ще имаме като резултат едновременно разказване (Neitzel, [2000](#); Ryan, [2006](#)), форма на разказ, рядко срещана в литературата (Genette, [\[1972\] 1980](#)).

4. Теми за по-нататъшно изследване

Въпреки че през последните години са направени доста изследвания, наративният анализ на компютърните игри, както и изследванията върху игрите въобще, са все още на начално ниво. Досега се забелязват разминаващи се подходи, но не и наличие на школа, нито пък съществува консенсус по основните въпроси. Това се дължи не само на новостта на компютърните игри, но и на разнообразието на изследователските дисциплини. Малко изследователи на игрите имат сносно познание по наратология и вероятно още по-малко на брой наратолози са запознати с компютърните игри. Всички изброени по-горе въпроси трябва да се подложат на по-нататъшни проучвания. Нужни са повече анализи на отделни случаи, както и по-близък поглед върху режимите на опосредстване и върху връзката

^{*} Според терминологията на френския наратолог Ж. Жьонет, трансгресиране на граници между наративни нива или логически установени светове. – Б. пр.

между наративни и лудически елементи в определени игри. Отвъд необходимостта от прецизни анализи на игрите и техните наративи, два по-големи въпроса заслужават изследване.

На нивото на културните практики спорът между лудолози и наратолози може да бъде продължен по-нататък. Тук целта е не да се решава дали компютърните игри са наративи, или форми на игра, а да се изследва връзката между културните практики на разказване и играене. Според твърдението на Онг ([\[1982\] 1995](#)) една „вторична устна писменост“ изниква от множествената употреба на електронните технологии – имайки това предвид, в бъдеще трябва да се изследва дали (и как) компютърът допринася за изместване на разказването чрез игра или на разказите чрез компютърни игри.

Библиография

Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997.

Aarseth, Espen J.. "Game Studies, Year One." *Games Studies* 1.1, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, Espen J.. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." N. Wardrip-Fruin & P. Harrison (eds.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT, 2004a, 45–55.

Aarseth, Espen J. "Quest Games as Post-Narrative Discourse." M.-L. Ryan (ed.). *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London: Nebraska UP, 2004b, 361–76.

Аристотел, *За поетическото изкуство*, Наука и изкуство, София, 1975.

Backe, H.-J. *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*: Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008.

Барт, Ролан, „Увод в структурния анализ на разказа“, *Въображението на знака*, Народна култура, София, 1991.

Bateson, Gregory, "A theory of play and fantasy." G. Bateson. *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972, 177–93.

Bolter, Jay David. *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Hove; London: Lawrence Earlbaum, 1991.

Bolter, Jay David & Richard Grusin (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT P.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1985.

Branigan, Edward. *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin, etc.: Mouton, 1984.

Buytendijk, Frederik J. J. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*. Berlin: Wolff, 1933.

Buytendijk, Frederik J. J. "Das Menschliche in der menschlichen Bewegung." F. J. J. Buytendijk. *Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis*. Stuttgart: Koehler, 1958, 170–88.

- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. Chicago: U of Illinois P, [1958] 2001.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP, 1978.
- Chatman, Seymour. *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell UP, 1990.
- Crawford, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, [2004] 2013.
- Eskelinen, Marku. "The Gaming Situation." *Game Studies* 1.1., 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Furtwängler, Frank. "‘A crossword at war with a narrative’ Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen." P. Gendolla et al. (eds.). *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2001, 369–400.
- Gaudreault, André. "Narration et monstration au cinema." *Hors Cadre* 2, 1984, 87–98.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Ithaca: Cornell UP, [1972] 1980.
- Gunning, Tom. *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph*. Urbana: U of Illinois P., 1994.
- Hartmann, Bernd. *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT., 2004.
- Хъойзинха, Йохан, *Ното Ludens. Изследване на игровия елемент на културата*, Захарий Стоянов, София, 2000.
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT P, 2004, 118–30.
- Juul, Jesper. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT P., 2005.
- King, Geoff & Tanya Krzywinska (eds.). *SreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces*. London: Wallflower, 2002.
- Landow, George P. *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1992.
- Landow, George P., ed. *Hyper / Text / Theory*. Baltimore/London: Johns Hopkins UP, 1994.

- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1991.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT P, 2001.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT P, 1999.
- Neitzel, Britta. *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Weimar, 2000. <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate2063/Dissertation.html>
- Neitzel, Britta. "Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung." B. N. et al. (eds.). "See? I'm real ..." *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster: Lit, 2004, 193–212.
- Neitzel, Britta. "Metacommunication in (computer)games and play." W. Nöth & N. Bishara (eds.). *Self-Reference in the Media*. Berlin/New York: de Gruyter, 2007a, 237–52.
- Neitzel, Britta. "Point of View and Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen." K. Bartels & J. N. Thon (eds.). *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Zentrum für Medienkommunikation, 2007b, 8–28.
- Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004.
- Ong, Walter J. *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London: Routledge, [1982] 1995.
- Pearce, Celia. "Towards a Game Theory of Game." N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT P, 2004, 143–53.
- Pias, Claus. *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia, 2002.
- Платон, *Държавата*, Наука и изкуство, София, 1981.
- Rouse, Richard. *Game Design. Theory & Practice*. Plano: Wordware, 2001.
- Ryan, Marie-Laure, ed. *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana UP, 1999.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2001.
- Ryan, Marie-Laure. "Metaleptic Machines." *Semiotica* 150.1/4, 2004, 439–69.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: U Minnesota P., 2006.

- Scheuerl, Hans. *Das Spiel*. Weinheim: Beltz, [1954] 1990.
- Squire, K.. "Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age." K. Salen (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge: MIT P, 2008, 167–98.
- Sutton-Smith, Brian. *Toys as Culture*. New York: Gardner P., 1986
- Thomsen, Christian W., ed. *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste*. Siegen: DGF Sonderforschungsbereich, 1994.
- Thon, Jan-Noël "Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume neuerer Computerspiele." K. Bartels & J.-N. Thon (eds.). *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Zentrum für Medienkommunikation, 2007, 29–60.
- Thon, Jan-Noël. "Perspective in Contemporary Computer Games." P. Hühn et al. (eds.). *Point of View, Perspective, and Focalization. Modeling Mediation in Narration*. Berlin: de Gruyter, 2009, 279–99.
- Thon, Jan-Noël. "Zu Formen und Funktionen narrativer Elemente in neueren Computerspielen." J. Sorg & J. Venus (eds.). *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*. Bielefeld: Transcript, 2011, 1–22.
- Todorov, Tzvetan. "The Two Principles of Narrative." *Diacritics* 1, 1971, 37–44.
- Wages, Richard et al. "Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichte." B. Neitzel et al. (eds.). "See? I'm Real ..." *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster: LIT, 2004, 41–57.
- Walter, Klaus. *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventuregames*. Phil. Diss. Universität Siegen, 2001. <http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm>
- Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: U of Texas P, 2001.