

Особливості нелінійного наративу при побудові інтерактивного сторітеллінгу

Євген Джиджора

Кафедра
періодичної преси та
медіаредагування
Одеський національний
університет ім. І.І. Мечникова
Одеса, Україна
dzhidzhora@gmail.com

Сергій Мельник

Громадська організація
«Школа проектування
комп'ютерних ігор»
Одеса, Україна
miroshnik@ukr.net

Юлія Трояновська

Кафедра інформаційних систем
Одеський національний
політехнічний університет
Одеса, Україна
troyanovskaja@gmail.com

Abstract. *Computer games as a modern form of interpersonal communication. In computer games, interactive storytelling suggests a non-linear presentation, based on the category of choice. The player as an active storyteller and game script organizer. The game «The Adventures of Baron Munchausen» was developed on the principle of nonlinear presentation.*

Ключові слова: сторітеллінг, наратив, комунікація, комп'ютерна гра, інтерактивне кіно, геймдизайн.

У нашу добу цифрових технологій комп'ютерні ігри вже давно стали міжособистісною комп'ютерною комунікацією [1; 218]. Тому не дивно, що сучасна індустрія комп'ютерних ігор охоплює величезну аудиторію, до якої надходять не тільки підлітки, але й дорослі. Під час ігрової діяльності, користувачі різного віку взаємодіють один з одним, створюючи новітні форми міжособистісної електронної комунікації, спілкуючись один з одним через Інтернет. Але комунікативний аспект комп'ютерних ігор виявляється не тільки через Інтернет-спілкування. Комунікація – це процес створення та передачі інформації по різних каналах і за допомогою різних комунікативних засобів [2; 126]. Саме зміст ігор: сюжетно-фабульна канва, виражений через неї наратив й взагалі гейм-дизайн – це повідомлення, яке створюється авторами гри та містить у собі інтерактивне спаявання ідей, знань та досвіду, що адресується до гравців як учасників комп'ютерної ігрової комунікації. Тому розглянемо наратив як головну складову комп'ютерної ігрової

комунікації в світлі сучасної індустрії комп'ютерних ігор, оскільки цьому аспекту не приділяється уваги.

Сторітеллінг в своєму первинному значенні – це розповідання історії. Інтерактивний сторітеллінг в комп'ютерних іграх, побудованих за принципом нелінійного викладу. Тривале становлення цього принципу в кіномистецтві [3] та комп'ютерних іграх та нова доба його гіперактивності в ХХІ ст. (творчість Девіда Кейджа та продукція компанії Quantic Dream).

Інтерактивне кіно як особливий підхід до сторітеллінгу. Категорія вибору як основа нелінійного викладу в інтерактивному кіно. Вибір гравця (глядача, спостерігача) як презентація себе, як світоглядний ціннісний вибір, що репрезентує характер особистості. Розширення діапазону можливостей гравця. Поза межами інтерактивного кіно автор – повноправний володар свого твору, який перебуває у позиції познаходження (М. Бахтін) і думає лише над хронотопом вигаданого дійства (де і коли воно відбувалося). Відтак читач (глядач, спостерігач) займає пасивну естетичну позицію, він не спроможний втручатися у вибудований автором наратив. В інтерактивному кіно взаємини всередині естетичної тріади автор-споживач-текст геть інші. Споживач (глядач, гравець) втручається в наратив, вибудовує його відповідно до власного ціннісного вибору. І в залежності від цього вибору сюжетне дійство розгортається по-різному. Тут автор задає не тільки хронотоп, але й діапазон можливостей – варіації розвитку історії. Гравець весь час обирає конкретний варіант розвитку подій (вчинків персонажів або їх

емоційного сприйняття та переживання сюжетних епізодів) і через те самостійно організовує сторітеллінг. У такому сенсі він стає співавтором, співрежисером, співсторітеллером.

В інтерактивному кіно естетичне наповнення твору переходить з голови автора до рук глядача (гравця). Зовсім не автор розповідає історію – її вибудовує винятково гравець. Але за заданими автором можливостями вибору. Відтак ціннісний вибір, аксіологічна складова вчинку персонажа / персонажів, якими управляє гравець, стають рушійною силою сторітеллінгу. Обрані варіації сюжету передбачають різні фабули. За іноді однакової зав'язки та навіть кульмінації, як правило, в інтерактивному кіно завжди абсолютно різні кінцівки. Різні фінали – різні результати в ціннісному плані (один і той самий герой може дійти до фіналу як «поганим хлопцем», так і «рятівником людства»). Тож складність організації такого тексту полягає в детальному продумуванні всіх можливих варіативних гілок могутнього дерева сторітеллінгу. Д. Кейдж називає це «перемінними інтерактивного сценарію». Усі перемінні обдумує автор. Його робота ускладнюється рівно на стільки, скільки варіантів вчинків персонажів передбачається.

Принцип нелінійного нарративу в інтерактивному сторітеллінгу – безумовно, революція в естетичній взаємодії автора та читача (глядача, гравця) на полі мистецького твору. У комп'ютерній грі це колаборація автора, який задає діапазон можливостей для вибору персонажа, та гравця, який приймає рішення, що саме і з ким має робити (відчувати) персонаж. Інтерактивний сторітеллінг з'являється винятково як результат цієї колаборації і без неї неможливий.

В рамках міжнародного проекту Erasmus+KA2 "GameHub: університетсько-підприємницьке співробітництво в ігровій індустрії в Україні" на базі Одеського національного політехнічного університету спільно з Берлінським університетом техніки та економіки під час проведення літньої школи «Доповнена реальність. ІТ та культура» була розроблена комп'ютерна гра «Пригоди барона Мюнхаузена», в якій запроваджено принцип нелінійного нарративу [4] з використанням програми Unity 3D та програмної бібліотеки створення доповненої реальності Vuforia. На шпальті розміром понад метр були

розташовані статичні зображення персонажів казкових історій про барона Мюнхаузена. Гравці за допомогою веб-камери смартфона анімують статичні зображення та отримують варіанти подальших дій головного персонажу, що забезпечує нелінійність інтерактивної сюжетно-фабульної канви. Гравці становляться нібито режисерами анімаційного фільму, який має декілька варіантів фіналу залежно від обраної комунікативно-ігрової стратегії гравців. В подальшому авторами публікації планується розробка програмного забезпечення конструювання графу переходів між сценами нелінійного нарративу гри.

ЛІТЕРАТУРА

- [1] Мельник, С.П., Лощан, Е.О. Компьютерная игра как коммуникация // Сучасні інформаційні технології 2017 (МІТ-2017): Матеріали сьомої Міжнародної конференції студентів і молодих науковців, 22 – 24 травня 2017 р. / Міністерство освіти і науки України. ВЗН «Одеський національний політехнічний університет». – Одеса : Бондаренко М.О., 2017. – С. 218 – 219.
- [2] Основы теории коммуникации: Учебник / под редакцией проф. М. А. Василика [Текст]. – Гардарики, 2003. – 615 с.
- [3] История интерактивного кино. От FMV до Immersive Storytelling — как из фильмов делали игры [Электронный ресурс] : – Режим доступа <https://kanobu.ru/articles/interaktivnoe-kino-kak-izfilmov-delali-igryi-371892/?fbclid=IwAR1XyuF7EuRk9TafIhBOPwMiATxWqCWloxk0HPYQqE-Q-YWtpcLqiHEpMNM>.
- [4] Підсумки літньої школи «Доповнена реальність. ІТ та культура» [Електронний ресурс] : – Режим доступу : <https://www.facebook.com/groups/477292889122044/permalink/956443711206957/>