

УДК 811.111'373.7

Лут К. А.¹, Полякова А. Р.²

¹ канд. філол. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. ГФ-312м НУ «Запорізька політехніка»

ТИПИ НАРАТИВІВ В АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОІГРАХ

Поняття наративу вперше виникло у галузі літературознавства; у цій площині наративом називали виклад подій у художньому творі. З переходом наратології на інші площини, окрім літературознавства, поняття наративу дещо розширилось і почало означати як послідовність подій у літературному творі, так і викладання подій, досвіду, що не є фікцією, дозволяючи говорити про історичний, релігійний, науковий наративи. Вихід за межі художніх текстів в інші види медіа зумовив появу таких видів наративу, як кінонаратив, комікський наратив, інтерактивний наратив, наратив відеоігор та інші.

Відеоігри можна віднести до видів медіа з інтерактивним наративом, тобто таким видом наративу, в якому користувачі створюють або впливають на драматичну сюжетну лінію власними діями. Головною метою інтерактивного наративу є змусити користувача впевнитись, що він або вона має кардинальний вплив на історію [1, с. 1]. Наскільки вплив нарататора є вагомим визначається ступенем розгалуженості наративу, і тим, наскільки той чи інший вибір впливатиме на подальші події. Окрім відеоігор, інтерактивний наратив також можна зустріти у візуальних новелах, деяких сюжетних настільних іграх; існують навіть книжки, фільми та театральні вистави з інтерактивним наративом.

Відеоігри мають власні особливості функціонування наративу, відмінні від інших видів медіа. Наративні елементи у відеоігрі неможливо повністю відділити від іншого важливого модусу – геймплею (ігрових механік, за допомогою яких гравець взаємодіє з грою), проте ступінь цього синтезу варіюється від гри до гри. Наратив відеоігор поділяється на декілька видів: фіксований (*embedded*), емерджентний (*emergent*), референтний (*evocative*),

дійовий (*enacted*) [2]. Більшість відеоігор, що мають сюжет, містять у собі декілька видів наративів.

Фіксований наратив у відеогрі це майже те саме, що й наратив у, наприклад, художньому творі чи фільмі. Це наперед визначена історія, що не змінюється в залежності від дій гравця. Вона має єдиний початок і єдиний кінець та при повторному проходженні залишається незмінною. Ігри серії *Devil May Cry* та *Resident Evil* (обидві франшизи від розробника *Capcom*) є прикладами ігор з фіксованим наративом.

Емерджентний наратив має більше спільного з інтерактивним, оскільки тут вибір гравця впливає на розгортання історії. Звичайно, докорінно змінити сюжет (наприклад, зробити вибір, що не передбачений грою) не можна, проте є можливість піти різними шляхами до різних кінцівок. Емерджентний наратив може містити декілька початків (що їх обирає гравець до початку самої гри) і декілька кінцівок; при повторному проходженні, обравши інші варіанти з можливих, гравець отримає інший результат. Термін «емерджентний» означає систему, що має особливі властивості, не властиві її підсистемам; так само і емерджентний наратив як система містить в собі різні підсистеми (варіанти розвитку подій), проте не визначається ними. Прикладами відеоігор з емерджентним наративом є ігри серій *Dragon Age*, *Mass Effect* (*BioWare*), *Fallout* (*Interplay Entertainment*), *Elder Scrolls V: Skyrim* (*Bethesda*).

Суть референтного наративу полягає в тому, що він покладається на знання, досвід і уяву гравця. Цей вид наративу «посилається» на інші види медіа – книги, фільми, комікси і т. ін., а також попередні ігри серії (якщо йдеться про сиквел). Він містить елементи, які гравець може (і, за задумом розробників, має) впізнати для того, щоб склалася цілісна картина історії. Прикладами референтних наративів є ігри серії *The Witcher* від розробника *CD Project Red*, засновані на однойменних книгах польського письменника Анджея Сапковського, а також ігри за мотивами кінофраншизи *Star Wars*, яких налічується більше сотні.

Дійовий наратив визначається здебільшого діями самого гравця, проте трохи іншим чином, аніж це робить емерджентний наратив. У дійовому наративі напрямок, у якому піде історія, залежить від ігрових механік: наприклад, чи натисне гравець потрібну кнопку вчасно, або чи має він достатній рівень, щоб пройти далі. Прикладом такого наративу є інді-гра *Little Nightmares* від розробника *Tarsier Studios*, де гравцю через численні загадки і головоломки подають історію.

Високий ступінь взаємодії гравця з продуктом (відеогрою), а також напрацювання ігрових та наративних дизайнерів зумовлюють різноманітність наративів у відеоіграх. Головною особливістю відеоігрових наративів є власне ця інтерактивність; гравець відчуває, що так чи інакше він/вона має

вплив на події, що розгортаються. Технічні особливості відеоігор у порівнянні з іншими видами медіа, такими як кіно чи література, зумовлюють більш гармонійне впровадження емерджентних наративів, тобто таких, що мають більш ніж один початок та кінець.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Riedl M. O. Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach [Text] / M. O. Riedl, V. Bultiko // AI Magazine. – 2013. – P. 67-77.

2. Yu K. Evocative, Enacted, Embedded and Emergent: Narrative Architectures for Immersive Storytelling [Text] / Katherine Yu // No Proscenium. – 2020. – [Electronic resource]. – Access mode : URL: <https://noproscenium.com/evocative-enacted-embedded-emergent-narrative-architectures-for-immersive-storytelling-c0e740528184> from 23/03/23.