

Маренич Н.А.

аспирант кафедри історії і теорії
искусства, Харківська державна
академія дизайну і мистецтв

СООТНОШЕНИЕ РОЛЕЙ АВТОРА И ЗРИТЕЛЯ В ИНТЕРАКТИВНОМ МИРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Аннотация. Статья выявляет основные отличия в восприятии компьютерной игры по сравнению с другими видами искусства. Раскрывается тема нелинейной структуры развития мира и сюжета игры, визуальных средств способствующих этому, их влияние на конечное восприятие и поведение игрока в интерактивной виртуальной среде. Показан потенциал игр как будущего, более широкого поля возможностей воплощения сюжета.

Ключевые слова: видеоигра, игрок, RPG, интерактивность, киберпространство.

Анотація. Маренич Н.А. Співвідношення ролей автора і глядача в інтерактивному світі комп'ютерної гри. Стаття виявляє різницю сприйняття комп'ютерної гри порівняно з іншими видами мистецтва. Розкрито тему нелінійної структури розвитку світу та сюжету гри, візуальних засобів котрі сприяють цьому, їх вплив на кінцеве сприйняття і поведінку гравця в інтерактивному віртуальному середовищі. Показано потенціал ігор як майбутнього, більш широкого поля можливостей для втілення сюжету.

Ключові слова: Відеогра, гравець, RPG, інтерактивність, кіберпростір.

Annotation. Marenitch N.A. Roles of the author and the player in the interactive world of a computer game. Article reveals the basic differences in perception of a computer game in comparison with other art forms. The theme of nonlinear structure of the world and a plot of game, visual means of achievement of it, their influence on final perception and behavior of the player in the interactive virtual environment. Potential of games as more a wide field for a plot embodiment.

Keywords: Video game, player, RPG, interactivity, cyberspace.

Введение. Видеоигра, как молодое интерактивное, быстро развивающееся искусство сегодня вызывает немалый интерес исследователей во всём мире. История видеоигр, их влияние на мировое искусство и общество освещены во многих работах западных авторов, таких как: Harold Goldberg, Jane McGonigal, Gabe Zichermann, Steven L. Kent, Tristan Donovan и многих других. Тем не менее, данная тема остаётся малоисследованной на Украине, а в особенности крайне необходимо её освещение с искусствоведческих позиций. Абсолютно уникальное взаимодействие автора и зрителя-игрока в интерактивном мире игр представляет собой один из ключевых моментов в понимании сути этого искусства, а потому первично нуждается в освещении и изучении, что и есть задачей данной статьи.

Цель и задачи. Анализ влияния интерактивной составляющей на структуру и построение сюжета компьютерной игры.

Результаты исследования.

«Настроение драмы – это настроение дионисийского экстаза, упоения праздником, дифирамбического подъема, когда участвующий в игре актер, находящийся по отношению к зрителю вне обычного мира благодаря маске, которую он носит, ощущает себя переместившимся в другое «я», которое он уже не «представляет» на сцене, но осуществляет, являет самим собою».

“Homo ludens” Иоган Хейзинга [2, с. 142].

Изображение двух рук, где одна рисует другую – красивая иллюстрация, дающая нам образ интерактивного искусства. Одна рука здесь принадлежит автору как – сценаристу, разработчику, художнику, другая тому автору, которым становится зритель. Современный мир испытывает значительный подъём интерактивности в искусстве, – телешоу, перформенсы, хепенинги, инсталляции, и, одновременно, потребность в введении интерактивного элемента как усложнения и расширения коммуникации, объединения, компенсирующего всё нарастающие децентрализирующие тенденции в сознании. Наиболее полно воплотившим данную тенденцию в творчестве стало молодое, обобщающее опыт всех предыдущих искусств, направленные компьютерных игр.

По сути, компьютерная игра представляет собой сконструированный мир, симулирующий физику и основные законы мира реального, заготовку – всё остальное, более или менее, в зависимости от жанра, может стать отдельными частями конструктора, перемишками, которые игрок берёт по своему усмотрению и ставит на то место, которое считает нужным. Мера и свобода конструирования варьируется от игры к игре – от почти полной свободы формулирования, вплоть до полной переделки исходной топографии данного мира в «Майнкрафт» (2011), «From Dust» (2011), менее свободной в стратегиях, и вовсе ограниченных сюжетом и формой уровня в экшн и аркадах.

Если отойти от конструкторов и стратегий, то большинство игр всё же предполагают довольно чёткий спектр действий, возможных в той или иной си-

Надійшла до редакції 23.11.2012

туації, но даже эта мера есть весьма значительной и часто на корню определяющей развитие всего действия игры. Жить или умереть следующему встречному; оставить всё как есть или потратить ещё лишние два или больше часов на переигрывание, дабы понравившийся герой остался в живых; на то, чтобы не пострадали невинные или чтобы выполнить миссию идеально. Именно отсюда берут начало и такие специфически феномены, как этика и мораль игроков, пренебрежение к тем, чьё отношение к прохождению малосерьёзно и поверхностно, кого завлекают исключительно внешние, визуальные качества игры.

Игровой мир, хотя и закладывает прямые пути, одновременно поощряет нестандартность подходов, нарушение правил – именно в исключениях и свободной воле заключается основная доля удовольствия, получаемая игроком. Не случайно в интервью для книги Марка Зальцмана об искусстве создания игр, Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), (на момент написания книги вице-президент по разработке программного обеспечения компании Firaxis Games) говорит – *“... когда успешное прохождение игры предусматривает строго определенную последовательность действий, в таких случаях «все удовольствие от игры уже получил разработчик». Эти игры также имеют мало шансов на успех, поскольку, если заранее известно, что ответ «А» всегда правильный, выбор становится механическим, а игра – скучной”* [1]. Более того, такой подход разработчиков уже в самых ранних играх нашёл воплощение в качестве уникального феномена, так называемых «пасхалок», – скрытых комнатах и предметах, обнаружение которых случайным путём и стандартными действиями практически исключено. Подобные подарки-поощрения для внимательных игроков порой содержат дополнительную информацию, позволяющую глубже вникнуть в мир игры, либо возможность неожиданного действия, идущего в разрез с основным повествованием или стандартной линией поведения героя. Данный принцип исследования и нарушения предписанного даже ложится в концепцию одного из арт-хаусных проектов компании Tale of Tales «The Path» (2009), где хоть и указано, что девочка идущая к бабушке не должна сходить с дороги, и пройти игру действительно можно так, но именно отклонение и становится главной альтернативой. Уход в лес при этом тесно вплетается и в идею трактовки сказки как искушения молодой девушки, сворачивание с верного пути.

Нелинейностью привлекают и масштабные RPG игры, вроде серии «The Elder Scrolls» (Ил. 1), «Fallout» или «Arcanum». Так в последней, количество ключевых сюжетных миссий, на которых непосредственно завязано прохождение, сводится менее чем к десятку, тогда как свободные, необязательные, могут исчисляться сотнями. Отсюда проистекает ситуация, когда довольно значительную часть игры большинство играющих вообще может никогда и не обнаружить. В последней части серии «The Elder Scrolls», «Skyrim» (2011), игровой мир постоянно искушает путника исследованием карты, в следствии чего основной сюжет становится хоть и значимым элементом, но утрачивает

однозначную первоочерёдность для игрока. Таким образом, ломается чёткая сюжетная последовательность, нагрузка снимается с наратива и перекладывается на исследование структуры нового мира, его испытание, изучение своих возможностей и ощущений в нём, испытание многообразия взаимодействий.

Перенесение акцента и последовательности прохождения с линейной на свободную позволяет RPG развиваться не по ровной линии, как проигрываемое музыкальное произведение, пьеса или фильм, но оставлять форму гибкой и податливой, не застывая раз и навсегда подобно картине, скульптуре или фотографии. Так произведениям с линейной структурой, как литература, кино или театр, структуру RPG игр можно противопоставить как плоскость, где доступ к любой точке открыт постоянно, вроде квантовых связей, где возможен откат в действии, где хронометраж и последовательность сцен определяется не режиссером, а желанием участника.

На лицо качественное усложнение структуры произведения по сравнению со всеми предыдущими этапами. Современная игра подобна пирамидке из колец, надстраивающихся по стержню один над другим, но включает в себя и прикрепление к уже надетым кольцам расширяющих элементов, развивающих фигуру не только по вертикали но и по горизонтали. Этакая смысловая многомерность. Сохраняя смысловую цельность, концентрированную атмосферу и нагрузку повествования линейного произведения, игра снимает шоры, раскрывая границы «видимого» мира, впуская «за рамку» случайные события, от чего с тщательностью очищается всякий другой вид искусства. Какой опасностью ни грозили бы пробуксовки либо ускорения действия, к которым иногда прибегают игроки, но поразительно что способность самому определять количество времени, отведенное на каждое действие приводит не к затягиванию и «разбавлению» повествования, а наоборот, к более полному и индивидуально насыщенному проживанию каждого этапа играющим.

Компьютерная игра обладает гибкостью камеры и сменной ракурсов кинофильма и в то же время переживанием неповторимости момента присущим театру. Кино в некоторой мере можно назвать деспотичным искусством, – то, что видим мы в фильме, изначально опосредовано взглядом камеры и есть взгляд кого угодно, оператора, режиссера, сценариста, только не нас самих. Оператор последовательно показывает нам сначала комнату, потом крупным планом фрукты на столе, далее взгляд скользит по газете, переходит к отдыхающему в кресле старику, – тем самым закладывает определённую последовательность мыслей, цепочка восприятия и связанные с ними чувства от увиденного – величия, спокойствия, беспокойства. Отсюда можно понять насколько сложен и многогранен процесс увлечения, контроля эмоций и мыслей игрока в отличии от простого зрителя. Насколько изощреннее и многограннее способы направления, подталкивания его по правильной стези. Игрок, абсолютно не обязанный войдя в комнату смотреть или идти куда-то конкретно и имеющий свою индивидуальность, не всегда сразу обращает внимание даже на расставлен-



Ил. 1 Арт к игре “The Elder Scrolls”, Skyrim 2011



Ил. 2. Скриншот из игры “Minecraft”

ные в самых видных местах ключевые предметы. Обладая своей точкой зрения он есть независимая личность с собственной оценкой, ибо принять чужой взгляд, чужую позицию, – отчасти принять и чужую точку зрения.

В современных играх точка зрения, камера, тип игровой перспективы часто не зафиксированы в одном положении, более того само прохождение требует постоянного осмотра, изменения своей позиции, приближение и отдаление, резких или постепенных поворотов. Игрок сам может создавать сверхдлинный план, ожидая пока солнце скроется за горами, либо семенить, уткнувшись носом в прилавок и рассматривая расположенные там продукты или амуницию тратить лишь по доле секунды на каждый.

В своё время одним из новшеств «Half-Life» стал отказ от сюжетных видео вставок, в результате чего раскрытие сюжета и подача диалогов происходили непосредственно в прямом потоке действия, где игрок не теряет связи с происходящим и возможности управления своим персонажем. Большинство экранного времени игра имеет дело с потоковым видео, не фрагментированным покадровым, но непрерывным слежением за действиями персонажа. Фрагменты игрового мира для нас не отбирают как в кино, совершение отбора, расстановка смысловых пауз, в основной мере, становится прерогативой зрителя, абсолютно естественно и почти интуитивно делая даже неподготовленного во всех других ситуациях участника активным соавтором.

Насыщение произведения искусства собственными чертами оставляет реальные следы не только в душе смотрящего, но также и в самом игровом процессе (вспомним, что в игре «Тургор» (2009) мир Промежутка назван полотном, а игрок ассоциируется с рисуемым). Не даром геймеры так спешат поделиться удачным видео или скриншотами своего нового, так терпеливо построенного городка в «Minecraft» (Ил. 2) и испытывают полноту, чувство гордости, и даже в некоторой мере творческую удовлетворенность, что редко удаётся пережить созерцающему фото или театральную постановку. Не часто глядящему на скульптуру дано так тесно, почти след в след пройти за создателем, и увлечённость, радость от догадки и сопричастности здесь действительно неповторимы [2, с. 142].

Из всего выше сказанного не сложно заметить, что структура игры как действия и ощущения зрителя в ней, кардинально отличны от ощущений смотрящего кинофильм или картину. Главные герои здесь куда более персонализированы, а складывающиеся с игрой отношения куда более глубоко индивидуальны и отличны от отношений с любым другим произведением искусства. Сама форма игры настолько проста и более стара, нежели все иные формы творчества и самовыражения, что столь полное возвращение к ней на более поздних стадиях культуры для выражения и синтеза комплекса накопленных достижений, кажется вполне естественным и само собой разумеющимся.

Как и в детской игре «Раз, два, три, морская фигура замри», первый автор здесь тот, кто ведёт и

загадывает тему, остальные же игроки должны в импровизированной форме представить позу, эту тему раскрывающую. Именно соотношение ролей автора и зрителя уже изобретённое здесь, стало формулой сообщающей плодотворный баланс – не принижающей задумки первоначального создателя и не сковывающий натуру соавтора-зрителя, обладающий силой удвоить выразительную силу и результат любого творческого процесса.

Выводы. Интерактивность видеоигры является одним из основных отличительных её качеств, которое делает данный вид искусства уникальным, способным подарить играющему совершенно особенный опыт и впечатления. В это же время именно интерактивность и многомерность делают создание игры крайне сложным процессом, внося инновационные элементы в традиционную структуру художественного произведения, трансформируя и модернизируя отношения втора и зрителя. Компьютерная игра, являясь постмодернистским искусством включает плюрализм точек зрения, свободу игрока, множественность решений и трактовок, открытость структуры произведения. Достижения и наработки этой области сегодня оказывают влияние на самые разные сферы культуры и другие искусства, в особенности пересекаясь с направлением кино и такими видами интерактивного искусства как перформанс, хеппенинг, инсталляция, инвайронмент.

Список литературы:

1. Зальцман М. Компьютерные игры: как это делается [Электронный ресурс] / Сост. Марк Зальцман. – М.: Логрус, 2000. – Режим доступа: <http://cybb.info/kompyutery-i-internet/igry/mark-zalcman-kompyuternye-igry-kak-eto-delaetsya.html> — Загл. с экрана.
2. Хейзинга Й. Homo ludens / Й. Хейзинга, Сост., вступ. статья. Д. Сильвестров, коммент. Д. Харитонович. – СПб.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
3. Негодаев И.А., Пранова М.И. Виртуальная реальность / Вестник ДГТУ- том 3-№4 (18) – январь 2004.
4. Harold G. All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture [Электронный ресурс] / Goldberg Harold. – USA.: Crown Archetype, 2011. – 354 pages.
5. Jane McG. Reality is Broken [Электронный ресурс] / McGonigal Jane. – London.: Vintage Digital, 2011. – 416 pages.
6. Делёз Ж. Философия эпохи постмодернизма. Сб. обзоров и рефератов / Ж. Делёз. – Минск: Красико. – 1996, 6-31 с.
7. Эко У. Инновация и повторение. Между эстетикой модерна и постмодерна. Философия эпохи постмодернизма. Сб. обзоров и рефератов / У. Эко. – Минск: Красико. – 1996, 48-73 с.
8. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин; Под. ред. Ю.А. Здороваго. – М.: Медиум, 1996, 240 с.