Рассказывают ли игры истории?

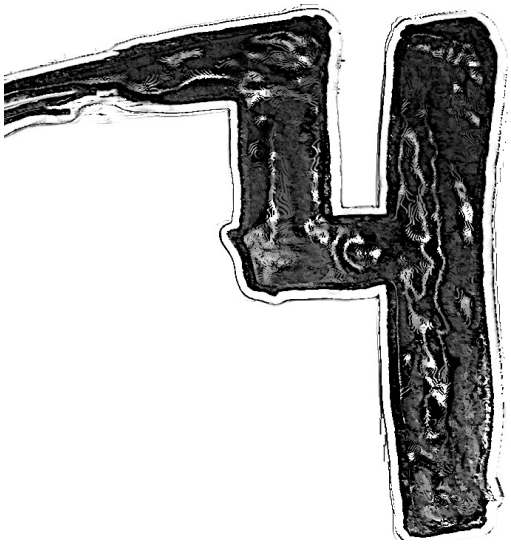
Краткая заметка об играх и нарративах

Перевод с английского *Полины Хановой* по изданию: © *Juul J.* Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Naratives//Game Studies. 2001. Vol. 1. № 1. URL: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/.

Йеспер Юл

Доктор наук, профессор Школы дизайна Датской королевской академии изящных искусств.
Адрес: Philip de Langes Alle 10, DK-1435 Copenhagen K, Denmark.
E-mail: j@jesperjuul.net.

Ключевые слова: исследования видеоигр; нарратология; людология; нарратив; игрок; мир.



Что касается вопросов, вот не худший из них: рассказывают ли игры истории? При ответе на него мы узнаем одновременно и *как* следует изучать игры, и *кто* должен их изучать. «Да» подразумевает, что игры можно легко изучать исходя из существующих парадигм. «Нет» означает, что мы должны начать с нуля.

Но ответ, конечно, зависит от того, как вы определяете каждое из слов. В своей статье я хочу рассмотреть разные подходы к данной дискуссии. Чтобы не превращать ее в спор о словах (то есть спор о праве определять, что есть нарратив), я не планирую защищать или отстаивать какой-то определенный термин. Основная мысль статьи, скорее, заключается в том, что нам следует проводить различия.

Операция фрейминга, то есть рассмотрение чего-нибудь в качестве чего-нибудь другого,

Статья является попыткой ответить на вопрос о том, рассказывают ли игры истории. Ответ на этот вопрос позволяет одновременно узнать и как следует изучать игры, и кто должен их изучать. Утвердительный ответ подразумевает, что игры можно легко изучать исходя из существующих парадигм. Ответ отрицательный предполагает, что мы должны начать с нуля. В статье сравниваются два конкурирующих подхода к видеоиграм — людология (рассматривающая игры как специфический медиум, требующий уникальных методов анализа) и нарратология (рассматривающая игры как форму нарратива) — с целью углубить представление о сходствах и различиях этих методов и обнажить их скрытые предпосылки. Автор начинает с рассмотрения некоторых стандартных аргументов в пользу нарративного характера игр. Есть как минимум три распространенных аргумента: 1) нарративы используются везде; 2) в большинстве игр есть нарративные введения и предыстории; 3) у игр есть некоторые общие черты с нарративами. В дальнейшем он переходит к анализу трех важных аргументов в пользу не-нарративного описания игр: 1) игры не являются частью нарративной медиаэкологии, сформированной кино, литературой и театром; 2) время в играх функционирует иначе, чем в нарративах; 3) отношение между читателем/зрителем и миром истории отличается от отношения между игроком и игровым миром. В заключение обсуждается вопрос, могут ли разнообразные экспериментальные нарративы XX века каким-то образом примирить игры и нарративы.

работает следующим образом: берутся некие понятия из исходной области (нарратива) и применяются к новой области (играм). Это не нейтральная операция: она акцентирует одни характеристики предмета и подавляет другие. В отличие от фрейминга акт *сравнения* расширяет представление о сходствах и различиях и может обнажать их скрытые предпосылки.

Статья начинается с рассмотрения некоторых стандартных аргументов *в пользу* нарративного характера игр. Есть как минимум три распространенных аргумента: 1) нарративы используются везде; 2) в большинстве игр есть нарративные введения и предыстории; 3) у игр есть некоторые общие черты с нарративами.

Затем в статье рассматриваются три важных аргумента в пользу не-нарративного описания игр: 1) игры не являются частью нарративной медиаэкологии, сформированной кино, литературой и театром; 2) время в играх функционирует иначе, чем в нарративах; 3) отношение между читателем/зрителем и миром истории отличается от отношения между игроком и игровым миром.

Статья задействует достаточно традиционные определения истории и нарратива, поэтому в заключение я рассмотрю вопрос, могут ли разнообразные экспериментальные нарративы XX века каким-то образом примирить игры и нарративы.

Рассказывать истории

Все — нарратив / все может быть представлено как нарратив

Первый аргумент — очень мощный, так как он предлагает определенный холистский взгляд на мир: раз мы используем нарративы, чтобы придавать смысл нашей жизни, чтобы обрабатывать информацию, и раз мы можем рассказывать истории о тех играх, в которые мы играли, никакой жанр или форма не может быть *вне* нарратива.

Проблема в том, что на самом деле это аргумент *a priori*. Нарративы могут быть фундаментальными для человеческого мышления, но отсюда не следует, будто все *нужно* описывать в нарративных терминах. И тот факт, что нечто может быть представлено в нарративных терминах, не значит, что оно *есть* нарратив.

Идеальные истории / предыстории

Более интересный аргумент обращает внимание на то обстоятельство, что большинство игр имеют историю, написанную на упаковке, в инструкции или во вводной секции, помещая игру игрока в контекст более широкой истории (предыстории) и/или создавая идеальную историю, которую игрок должен реализовать.

В игре *Space Invaders* (рис. 1) нам предлагается идеальная история, которую мы должны воплотить собственными руками. Предлагается следующая предыстория: вторжение предполагает ситуацию до вторжения. Из научной фантастики мы знаем, что инопланетяне — зло, и от них нужно избавляться. Значит, уже само название предполагает простую структуру: положительное состояние, нарушенное враждебной внешней силой. Роль игрока — восстановить исходное положительное состояние. Это, разумеется, последовательность событий, часто встречающаяся в сказках: исходное состояние, нарушение исходного состояния, восстановление этого состояния.

Но здесь все происходит иначе: *играя* в *Space Invaders*, мы обнаруживаем, что у нас не получается по-настоящему восстановить исходное состояние; мы не можем выиграть, поскольку за одной волной пришельцев всегда следует другая. В качестве игрока мы стремимся реализовать идеальную последовательность событий, но собственно процесс игры не совпадает с этой последовательностью.

Рис. 1. Space Invaders (Taito, 1977)

Большинство современных не-аркадных игр для одного игрока, таких как *Half-Life* (*Valve Software*, 1998), все же позволяют завершить игру: путем бесчисленных сохранений и перезагрузок возможно реализовать идеальную последовательность событий, которая и определяется как *Half-Life*. Очевидно, что лишь микроскопическая часть игровых сессий действительно следует идеальному пути, однако *Half-Life* все же удается предъявить фиксированную последовательность событий, которую игрок может потом пересказать[1]. Это означает, что некоторые игры *используют* нарративы с какой-то целью.

Сходства

Вышеприведенный пример *Space Invaders* также означает, что у игр есть некоторые общие черты с нарративами: во многих играх встречаются такие ходы, как движение от недостачи к ее восполнению. Йенс Ф. Йенсен использует это свойство *Space Invaders* в подтверждение тезиса, что компьютерные игры представляют собой хоть и нетипичные, но нарративы[2].

Вдобавок многие игры имеют квестовую структуру, и в большинстве компьютерных игр есть протагонист (хотя это менее распространено в не-электронных играх). Как предполагает Джанет

1. Заметьте, что в многопользовательских играх редко содержатся идеальные последовательности, гораздо чаще игрокам позволяется переигрывать одни и те же ситуации с новыми результатами — представьте себе шахматы или *Starcraft*. Как таковые они весьма далеки от нарративности. С другой стороны, пересказ игровой сессии в однопользовательской игре («И тогда я... а потом я... а потом я...») менее интересен, чем пересказ многопользовательской игры, поскольку последний может включать интриги, ложь и обман между людьми («Мы договорились объединить силы на восточном фронте, но я только в конце понял, что на самом деле она сговорилась с Джо»).
2. См.: *Jensen J. F.* Adventures i Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia i Arkadia // Kultur & Klasse. 1988. Vol. 63. № 3.

Мюррей, такие сходства указывают на то, что цифровой сторителлинг и интерактивные нарративы ждет многообещающее будущее и что игры и нарративы не очень далеко ушли друг от друга[3].

Также существует часто воспроизводимая, но проблематичная точка зрения, согласно которой игровые сессии переживаются линейно, что и делает их подобными нарративам[4]. Я вернусь к ней позже, заметив только, что такая точка зрения игнорирует опыт игрока как активного участника — этот опыт настолько силен, что большинство людей невольно меняют положение тела, сталкиваясь с интерактивными элементами: нарратив мы воспринимаем, расслабленно откинувшись назад, игру же — напряженно подавшись вперед. А играть в игру — это значит постоянно осознавать, что данная конкретная игровая ситуация — лишь одна из множества возможных.

И это все?

Итак, возможны разные варианты рассмотрения игр как некоторым образом связанных с нарративами, но отвечает ли это на исходный вопрос? Вышеперечисленные утверждения заставляют предположить, что игры и нарративы не живут в разных мирах, но могут некоторым образом работать вместе: нарратив может использоваться для того, чтобы объяснить игроку, что делать, или как вознаграждение за пройденную игру. Игры могут предлагать игроку нарративы, которые можно потом использовать, чтобы рассказать, как проходила игровая сессия. Игры и нарративы могут иметь некоторые общие черты. Это значит, что резкая позиция, утверждающая, что игры и нарративы *совершенно* никак не связаны[5], не выдерживает критики.

Но следует рассмотреть также и различия.

Проблема перевода

Сейчас я воспользуюсь теорией нарративов для операции, для которой она не предназначена. Основная проблема *нарратива* —

3. См.: *Murray J. H.* Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. N.Y.: The Free Press, 1997.
4. *Aarseth E. J.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore; L.: Johns Hopkins University Press, 1997. P. 2.
5. Хороший пример — мой собственный текст: *Juul J.* A Clash Between Game and Narrative. MA thesis. University of Copenhagen, 1999. URL: http://www.jesperjuul.net/thesis/.

тот факт, что нарратив никогда не может рассматриваться независимо, *an sich*. Мы не можем увидеть саму историю; мы можем увидеть ее только сквозь другой медиум: устный рассказ, книгу, кинофильм. Классический аргумент в пользу существования нарративов, следовательно, опирается на факт, что история может переводиться с одного медиума на другой:

> Эта транспортабельность истории — сильнейший аргумент в пользу того, что нарративы все-таки представляют собой структуры, независимые от любого медиума[6].

Питер Брукс говорит по этому поводу:

> Нарратив может быть некоей способностью или компетенцией, которая... будучи освоенной в совершенстве, позволяет нам суммировать и передавать нарративы другими словами на других языках, переносить их в другие медиа, сохраняя узнаваемость и верность исходной нарративной структуре и месседжу[7].

Данное утверждение может показаться несколько излишне непроблематичным: все-таки мы никогда не можем протащить в другой медиум все, но хотя бы что-то переносится из одного медиума в другой. Пересказанный словами фильм «Гордость и предубеждение» останется узнаваемым для того, кто читал книгу.

Что переводится?

Мы приходим к следующей проблеме: что же мы на самом деле имеем в виду, говоря, что нечто переводится из одного медиума в другой? При несколько грубом рассмотрении нарративы могут быть разбиты на уровень дискурса (то, как рассказывается история) и сюжета (та история, которая рассказывается). «Сюжетную» часть можно, в свою очередь, разбить на две: *экзистенты* (действующие лица и окружение) и *события* (действия и обстоятельства)[8]. Тогда историю можно опознать по общим экзистентам (имеющим те же самые имена) и общим событиям; именно это мы обычно и имеем в виду, когда говорим о «той же самой истории».

6. *Chatman S.* Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press, 1978. P. 20.
7. *Brooks P.* Reading for the Plot. Cambridge, MA: Harvard University, 1992. P. 3–4.
8. *Chatman S.* Op. cit. P. 19.

Такой подход, однако, можно использовать в качестве проверки того, является ли компьютерная игра нарративным медиумом. Если компьютерная игра — нарративный медиум, то истории из других медиа могут быть пересказаны в виде компьютерных игр, а компьютерные игры должны пересказываться в других медиа. На более поверхностном уровне это можно наблюдать непосредственно, так как многие коммерческие фильмы переделываются в игры, очевидный пример — «Звездные войны». Обратный случай, когда игра переделывается в фильм, встречается реже, но среди примеров — «Супербратья Марио», «Смертельная битва» и «Лара Крофт: Расхитительница гробниц». Однако дальнейшие исследования показывают, что ситуация гораздо сложнее.

От фильма к игре: «Звездные войны»

Аркадная игра *Star Wars* (*Atari*, 1983) основана на одноименном фильме Джорджа Лукаса (1977). В *фильме* «Звездные войны» армия повстанцев героически сражается против зловещей галактической империи. Драматическая кульминация фильма наступает, когда повстанческая армия и протагонист Люк Скайуокер должны атаковать новое оружие империи, Звезду смерти.

Игра *Star Wars* имеет три фазы, в каждой из которых игрок управляет космическим кораблем изнутри, будучи предположительно Люком Скайуокером. Первая фаза происходит в открытом космосе, где мы сражаемся с вражеским космическим кораблем. Вторая фаза — на Звезде смерти, мы сражаемся с объектами на ее поверхности. В третьей фазе мы летим по туннелю внутри Звезды смерти, чтобы атаковать тепловую шахту. После этого Звезда смерти взорвется.

Первая фаза отсылает к показанной в фильме битве перед полетом Люка к Звезде смерти, за исключением отсутствующего в игре флота повстанцев. Вторая фаза не имеет явных коррелятов в фильме. Третья фаза соответствует сцене из фильма — снова без участия повстанческого флота. Если вы успешно выполняете миссию, Звезда смерти взрывается. То есть игра копирует очень небольшой фрагмент фильма.

Первое, что подсказывает игроку связать игру с фильмом, — название «Звездные войны» на корпусе игрового автомата и на экране. Если мы представим себе, что этих надписей нет, связь будет вовсе не так очевидна. Это будет игра, в которой необходимо попасть в «тепловую шахту» (просто квадратик) (рис. 2), и игрок может подметить сходство со сценой из «Звезд-

Рис. 2. Star Wars (Atari, 1983)

ных войн», но реконструировать события фильма исходя из игры невозможно. Отсутствует предыстория, весь остальной фильм, все личностные отношения. Возможно, мы даже не понимаем, что сражаемся именно со Звездой смерти (что бы это ни было). И наконец, самое очевидное: если мы не завершаем миссию, то всякое сходство с фильмом пропадает; если миссия завершается, возникает другая Звезда смерти, что тоже не соответствует фильму.

Таким образом, нельзя утверждать, что игра содержит нарратив, в котором можно опознать фильм «Звездные войны»: большинство персонажей фильма отсутствуют, а те немногие события, которые вошли в игру, превратились в симуляции, где игрок может выиграть или проиграть. То же можно сказать и о второй серии игр по «Звездным войнам». *Star Wars: Racer* (*Lucasarts*, 1999) изображает гонку из фильма «Звездные войны. Эпизод I» (Джордж Лукас, 1999), но только ее одну[9].

От игры к истории

Я лишь вкратце обозначу случаи перевода игр в истории, поскольку они довольно редки. Возьмем игру *Mortal Combat* (*Midway Games*, 1993): это файтинг, в котором различные противники (игроки или компьютер) сражаются на арене. Таким образом, перед нами динамическая система, которая позволяет взаимодействовать множеству людей и допускает множество различных исходов. Фильм «Смертельная битва» (Пол Андерсон, 1995) не является динамической системой — это история с вполне определенным набором персонажей, участвующих в игре *Mortal*

9. Здесь важно учитывать рост игровой индустрии: первый фильм «Звездные войны» привел к появлению лишь одной игры, тогда как последний фильм франшизы (на 2001 год.—*Прим. ред.*) породил около десятка различных игр на разных платформах, задействующих разные фрагменты фильма или Вселенной «Звездных войн».

Combat и играющих с вполне определенным исходом. Довольно безликие персонажи игры и открытые позиции игроков в фильме превращаются в более детализированных персонажей; симуляция превращается в конкретные события.

Соответственно, если мы восстановим в виде истории шахматную партию, прохождение всей *Half-Life* или мультиплеерной *Starcraft*, будут переданы экзистенты и события, но не динамические системы[10]. Наш пересказ не будет игрой, и, откровенно говоря, обширное путешествие, необходимое для прохождения *Half-Life*, в хоть сколько-нибудь подробном пересказе окажется невыносимо скучным.

Понятие экзистента больше всего подходит для физических игр, в которых число управляемых элементов (хотя бы в принципе) конечно. Проблема в том, что программы по сути машины по производству экзистентов: компьютерные игры позволяют легко продуцировать бесконечное число экзистентов, многие экшен-игры и подразумевают бесконечное число экзистентов-противников. Другая беда в том, что само по себе понятие экзистента не уточняет, какие именно атрибуты экзистента важны, тогда как правила игры включают строгую иерархию важных и неважных характеристик — Эрвинг Гофман называет это «правилом нерелевантности»[11].

Необходимо также отметить, что в большинстве современных игр есть *cut*-сцены, то есть такие фрагменты, в которых игрок вынужден в бездействии наблюдать за тем, как разворачиваются события. *Cut*-сцены обычно появляются в виде введений и тех эпизодов, где игрок завершил некоторую часть игры.

То, как игры переводятся в нарративы и как нарративы переводятся в игры, в наиболее общем виде описано в табл. 1.

Обратите внимание, что оба направления перевода оставляют большое пространство для импровизации и содержат много опциональных операций. Словом, игры, основанные на фильмах, обычно представляют собой несколько избранных

10. Другая большая проблема состоит в том, что игры формализованы, связаны правилами и в этом смысле больше подходят для моделирования физики и баллистики, чем экзистенциальных проблем, так как последние с трудом поддаются формализации. См.: *Juul J.* What Computer Games Can and Can't Do. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference. Bergen, August 2000. URL: http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html. Это значит, что некоторые события крайне трудно воссоздать в виде динамических систем.
11. *Goffman E.* Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. L.: The Penguin Press, 1972. P. 19.

Таблица 1. Переводимости между нарративом и игрой

Нарратив	Игра
Экзистент	Экзистент или Непрерывное производство экзистентов (например, группы оппонентов)
Событие	Событие (*cut*-сцена) или Симуляция с многовариантным исходом
Последовательность событий	Отдельные события как события либо симуляции или Идеальная последовательность событий, которую игрок должен реализовать, успешно действуя в симуляциях*
Персонаж	Персонаж (в *cut*-сцене) или Позиция игрока (в игре)

* Единственную идеальную последовательность гораздо труднее реализовать, чем множество неидеальных, — в этом суть игры.

экшен-сцен, которые затем превращаются в игровые последовательности — как мы видели на примере *Star Wars*. Образы и развитие персонажей либо игнорируются, либо выполняются в виде *cut*-сцен (так как их слишком сложно включить в игровой процесс). При переходе же от игры к фильму игра перестает быть игрой — демонстрируются, скорее, отдельные прохождения, сыгранные определенными персонажами с определенным исходом. Персонажи становятся более развитыми: героиня *Tomb Raider* Лара Крофт получила гораздо более подробно проработанную личность и прошлое в фильме «Расхитительница гробниц».

Время, игра и нарратив

> Повествование есть вдвойне временная последовательность... существует время излагаемого и время повествования (время означаемого и время означающего). Этот дуализм не просто делает возможными временные искажения, которые было бы слишком банально отмечать в повествованиях (три года жизни героя могут быть резюмированы в двух фразах романа или в ускоренном монтаже кинофильма и т. п.); более существенно другое — он

заставляет нас констатировать, что одна из функций повествования состоит в конвертировании одного времени в другое[12].

Согласно классической структуре нарратологии, в нарративе есть два отдельных времени: *время истории*, то есть время событий, о которых рассказывается, и *дискурсивное время*, то есть время рассказа о событиях (в том порядке, в котором о них рассказывается). Читая роман или смотря фильм, мы в значительной степени производим работу по реконструкции истории на основе предлагаемого дискурса.

В вербальном нарративе грамматическое время будет необходимым образом демонстрировать временное отношение между временем наррации (нарративным временем) и событиями (временем истории). Вдобавок можно говорить о третьем времени — времени чтения или просмотра[13]. Тогда как фильм или спектакль не имеют грамматического времени, которое указывало бы на временные отношения, в них все же имеется чувство того, что, хотя зритель и смотрит фильм или актеры представляют пьесу на сцене *сейчас*, изображаемые события происходят *не* в данный момент. «По словам Эйзенштейна, находящийся перед нами текст, спектакль или фильм есть воплощение „предшествующей“ истории»[14]. Мы не всегда в состоянии обозначить конкретное темпоральное отношение (отсюда «предшествующей»), но в любом случае наличествует существенная дистанция между временем истории и дискурсивным временем. Как подмечает в приведенной выше цитате Кристиан Метц, нарративы значительно опираются на эту дистанцию или не-тождественность между событиями и презентацией этих событий.

Время в компьютерной игре

Если мы играем в компьютерную игру жанра *action*, например *Doom II* (ID *Software*, 1994), трудно обнаружить дистанцию между временем истории, нарративным временем и временем чтения/просмотра. Мы можем найти репрезентацию и в качестве игрока попытаться реконструировать некоторые события этой

12. Цит. по: *Женетт Ж.* Повествовательный дискурс // Фигуры: В 2 т. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 2. С. 70.
13. Там же. С. 71.
14. *Metz Ch.* Essais sur la signification au cinema. P. : Klincksieck, 1968. P. 27. Цит. по: *Bordwell D.* Narration in the Fiction Film. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. P. 15.

Рис. 3. Doom II, 2-й уровень

репрезентации: грубоватая графика позволяет себя интерпретировать ровно в такой степени, в какой игрок контролирует персонажа, чье выражение лица изображено в нижней части экрана. На рис. 3 этот персонаж встречает большого розового монстра, чьи враждебные намерения четко идентифицируемы. На игроков нападают монстры; загадки необходимо решить, чтобы перейти на следующий уровень.

Очевидно, что изображенные события не могут быть *прошлыми* или *предшествующими*, так как мы-игроки влияем на них. Нажав клавишу *Ctrl*, мы производим выстрел из выбранного оружия, что влияет на игровой мир. Таким образом, игра конструирует игровое время как *синхронное* с нарративным временем и временем чтения/просмотра: время истории происходит *сейчас*. Сейчас не только в том смысле, что зритель наблюдает события сейчас, но и в том смысле, что события *происходят* сейчас, и то, что случится дальше, еще не определено.

В играх типа «интерактивная история», где игрок смотрит видеоклипы и иногда совершает выбор, нарративное время и время чтения/просмотра будут разделяться. Но когда игрок может действовать, они необходимо схлопываются: невозможно воздействовать на то, что уже произошло. Выходит, что *невозможно иметь одновременно интерактивность* и *наррацию*. А это означает на практике, что игры почти никогда не выполняют базовые нарративные операции, такие как флэшбэк и флэшфорвард[15]. Игры почти всегда хронологичны.

Настоящая статья не затрагивает всех сложностей относительно времени в играх[16]. Позвольте лишь отметить, что игры

15. Флэшфорвард более проблематичен, чем флэшбэк, поскольку, если описываются события будущего, игрок не может ничего сделать.
16. Подробнее см.: *Juul J.* Game Time. Forthcoming.

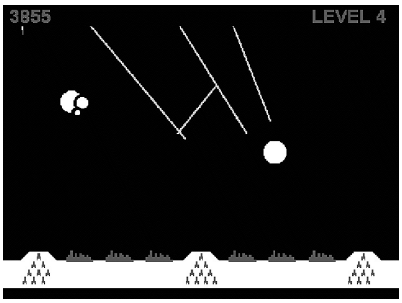


Рис. 4. Missile Command (Atari, 1980)

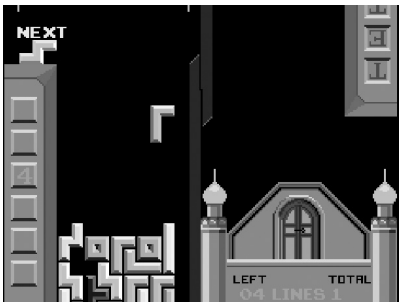


Рис. 5. Tetris (Atari, 1986)

также могут иметь скорость, неравную времени игры: день и ночь в мире онлайновой многопользовательской игры *EverQuest* занимает 72 реальных минуты, а действие игры, проходимой в 2001 году, может быть маркировано как имеющее место в 1941 году. Но чтобы играть, необходимы хотя бы некоторые точки или периоды темпоральной конвергенции, где время игрового мира и время игрока сливаются и игрок может реально что-нибудь *сделать*.

Игрок и игра

Следующий важный вопрос менее структурен и больше ориентирован на читателя: как взаимодействуют игрок и игра?

В фильмах и других историях по большей части действуют люди (или антропоморфные существа), с которыми зритель/читатель может когнитивно идентифицироваться. Смотреть/читать истории, в которых нет антропоморфных акторов, просто неинтересно. В случае игр это не так. Игры без отображаемых на экране акторов появлялись на протяжении всей истории игровой индустрии[17]. Многие из них были весьма популярны. Ранний пример — *Missile Command* (*Atari*, 1980), где несколько городов атакованы артиллерией, которую необходимо уничтожить, используя ракеты из трех артиллерийских батарей (рис. 4). Игрок не отражен на экране в виде существа или актора, а только видит результаты своих действий. Можно было бы описать «род занятий» игрока: солдат-артиллерист — типичный герой истории. Труднее понять *Tetris* (Алексей Пажитнов, 1985), где игроку приходится комбинировать падающие блоки (рис. 5).

17. Традиционные настольные и карточные игры обычно более абстрактны, чем компьютерные игры.

В тетрисе тоже нет видимого актора, и, судя по всему, невозможно сконструировать актора, контролирующего блоки. Экранизация тетриса не выглядит жизнеспособным концептом. Тем не менее тетрис невероятно популярен, и никто не оспаривает его статус компьютерной игры.

Но как компьютерная игра может быть абстрактной, не иметь каких-либо точек идентификации, однако при этом оставаться интересной? Протагонисты в компьютерных играх могут быть сколь угодно разнообразны или вообще отсутствовать, а вот игрок присутствует всегда. Читатель/зритель нуждается в эмоциональной мотивации, чтобы инвестировать энергию в фильм или книгу; нужен человекообразный актант, с которым можно идентифицироваться. Что, пожалуй, также верно для компьютерной игры, только данный актант всегда в наличии — это игрок. Игрок мотивирован инвестировать энергию в игру потому, что игра оценивает качество исполнения игрока. Вот почему игра может быть гораздо более абстрактной, чем фильм или роман: игра вовлекает игрока непосредственно.

Такое расхождение вызывает множество проблем. В игре действия игрока направлены на достижение цели. Суть в том, что цель должна соответствовать ситуации игрока. К примеру, вряд ли игра могла бы иметь цель, которая бы потребовала от игрока сбросить протагониста под поезд[18]. Цель должна быть такой, чтобы игрок мог пожелать к ней стремиться[19].

Последний аргумент: ошибка авангарда

Наконец, последний контраргумент к предлагаемой здесь позиции: проблема с моим описанием истории как состоящей из эк-

18. Пример с Анной Карениной был предложен Мари-Лор Райан. См.: *Ryan M.-L.* Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. Paper presented at the Computer Games & Digital Textualities Conference. Copenhagen, March 2001.
19. Ирония здесь вовсе не исключается, но все известные мне примеры работают путем помещения игрока в активную позицию, где ему приходится делать нечто, что обычно оценивается отрицательно: разрушать дома и убивать людей в *Rampage* (*Bally Midway*, 1986), убивать пешеходов в *Death Race* (*Exidy*, 1976) и *Carmageddon* (*Sales Curve Interactive*, 1997). Я не знаю ни одной игры, в которой целью игрока было бы умереть или быть уничтоженным (возможным, хотя и спорным, примером такой игры является экспериментальная *Dear Esther* (*thechineseroom*, 2012), в которой самоубийство протагониста является одним из решений головоломки. — *Прим. пер.*).

зистентов и событий, моим описанием времени, моим описанием отношения между игрой и игроком как уникального состоит в том, что я игнорирую экспериментальные нарративы XX столетия,— работы, которые не вписываются в дуализм история/дискурс, гораздо больше вовлекают читателя и не имеют оттенка «прошлого» или «предшествующего». Мы можем рассмотреть несколько избранных примеров.

«Безумный Пьеро» Жана-Люка Годара служит примером фильма, в котором сложно сконструировать связную историю из-за многочисленных временных скачков и отступлений — например, актеры, обращающиеся к камере. Это выдвижение дискурса на передний план имеет смысл непосредственности, которая сделала бы его прекрасным материалом для адаптации в игру, если бы только мы могли понять, о чем должна быть эта игра.

А во время создания «Голого завтрака» Уильям Берроуз пишет следующее пояснение Аллену Гинзбергу: «...обычный роман *случился*. Этот роман *случается*»[20].

Кажется очевидным: чем более открыт нарратив для интерпретации, тем больше акцент на усилиях читателя/зрителя *сейчас*. Разница между «сейчас» в нарративе и «сейчас» в игре в том, что первое «сейчас» затрагивает ситуацию, в которой интерпретаторское усилие читателя затемняет историю,— текст *весь* превращается в дискурс, и, следовательно, темпоральное напряжение ослабляется. «Сейчас» в игре означает, что время истории и время игрока совпадают, а *мир игры/истории не исчезает*. Игры основываются на целях, которые могут быть расшифрованы игроком, и препятствиях, ограничивающих возможность игрока достичь цели. Нарратив в основе своей интерпретативен, игра же формальна. Или, в терминах кибертекста, игры имеют интерпретативную доминанту, а игры — конфигуративную доминанту[21]. Хотя читатель или зритель, несомненно, более активен, чем предполагали некоторые теории, он активен иным образом.

Идея использования экспериментальных нарративов для ответа на исходный вопрос терпит неудачу из-за того обстоятельства, что сам акцент на интерпретации и онтологической нестабиль-

20. *Burroughs W.S.* The letters of William Burroughs 1945–1959. L.: Penguin Books, 1993. P. 375.
21. См.: *Eskelinen M.* The Gaming Situation. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference. Providence, April 2001.

ности, которая делает нарратив более непосредственным и таким образом приближает его к игре, игру бы сделал неиграемой[22].

Заключение

Я хотел бы заявить, что уверен в следующем:

1. Игрок может рассказывать истории об игровой сессии.
2. Многие компьютерные игры содержат нарративные элементы, и во многих случаях игрок может играть ради того, чтобы увидеть *cut*-сцену или реализовать нарративный сценарий.
3. Игры и нарративы имеют общие структурные черты.

Тем не менее я утверждаю:

4. Игры и истории на самом деле не переводятся друг в друга в том же смысле, что романы и фильмы.
5. Есть неустранимый конфликт между «сейчас» интеракции и «прошлым» или «предшествующим» нарратива. Невозможно иметь наррацию и интерактивность одновременно; не существует последовательно интерактивных историй.
6. Отношения между читателем и историей и игроком и игрой совершенно различны — игрок обитает в сумеречной зоне, где он(а) является одновременно эмпирическим субъектом вне игры *и в то же время* принимает на себя роль внутри игры.

Даже если статья была несколько структурно ориентирована, я хотел бы заявить: считаю, нам нужно работать с играми как с относительно нормальными формальными структурами, которые сложным образом провоцируют и питают опыт игрока. Это означает, что мы не можем позволить себе игнорировать эффект интерактивности: недетерминированное состояние истории/игрового мира и активное состояние игрока в ходе прохождения игры оказывают огромное воздействие на то, как мы

22. При этом остается открытым множество таких нереализованных возможностей, как многочисленные противоречивые цели, — игра в тетрис, которая сопровождается уничтожением известного произведения искусства в соседнем окне экрана, и т. д. Главное, что нам не следует ожидать (или требовать) от экспериментальных игр подражания нарративным экспериментам.

воспринимаем игру. Даже если мы *сыграли* бы всего одну сессию из гипотетической игры и вышло бы так, что мы выполнили в точности ту самую последовательность событий, которая составляет пьесу «Гамлет»[23], испытанный нами опыт отличался бы от того, как если бы мы *посмотрели* «Гамлета» на сцене. Мы также не сочли бы игру тем же самым объектом, что и пьеса, так как мы привыкли понимать под игрой динамическую систему, позволяющую реализовывать множественные последовательности.

Нарративный поворот последних 20 лет рассматривает нарратив как привилегированное понятие для описания всех аспектов человеческого общества и производства знаков. Расширение понятия может во многих случаях быть полезным, но процесс расширения также размывает границы и загрязняет понятия, хотим мы этого или нет. При достаточно свободном определении *X* все что угодно может быть *X*. Это стремительно расширяет возможности применения теории, но также привносит опасность такого ее истощения, которое в конечном итоге приводит к закрытию кафедр и питает безразличие: установив, что все есть *X*, ничего не остается, кроме как повторять это утверждение.

Используя другие медиа как отправные точки, мы можем многое узнать об устройстве вымышленных миров, персонажей… Но, слишком сильно полагаясь на существующие теории, мы можем забыть, что делает игры играми: например, правила, цели, активность игроков, проекция действий игроков в игровой мир, то, как игра определяет возможные действия игрока. Именно эти уникальные моменты нам следует изучать сейчас. Описанные нами проблемы являются как дескриптивными, так и нормативными. Нет смысла описывать *все* в одних и тех же терминах. Точно так же весьма ограничивает предположение о том, что все культурные формы работают одинаковым образом. Дискуссия об играх и нарративах не окончена, и я не надеюсь сказать в ней последнее слово. Эта статья — призыв к различению.

23. Вообще-то «Гамлет» — неудачное произведение для игровой адаптации, поскольку он (подобно многим нарративам) включает множество сцен, в которых протагонист отсутствует, предоставляя таким образом аудитории больше информации, чем доступно персонажам. Таким типичным приемам обращения со знанием и саспенсом не существует очевидных применений в игровом формате, где совпадают аудитория и протагонист.

Games Telling Stories?A Brief Note on Games and Narratives

Jesper Juul. PhD, Associate Professor at The Royal Danish Academy of Fine Arts — The School of Design. Address: Philip de Langes Alle 10, DK-1435 Copenhagen K, Denmark. E-mail: j@jesperjuul.net.

Keywords: Game Studies; video games; narratology; ludology; narrative; player; game world.

The main question of the article: Do games tell stories? Answering this should tell us both how to study games and who should study them. The affirmative answer suggests that games are easily studied from within existing paradigms. The negative implies that we must start afresh. The article presents a comparative analysis of the two major approaches to video games: narratology and ludology, in order to further the understanding of their differences and similarities, and lay bare hidden assumptions behind both approaches. The article begins by examining some standard arguments for games being narrative. There are at least three common arguments: 1) we use narratives for everything; 2) most games feature narrative introductions and back-stories; 3) games share some traits with narratives. The article then explores three important reasons for describing games as being non-narrative: 1) games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre; 2) time in games works differently than in narratives; 3) the relationship between the reader/viewer and the story world is different than the relationship between the player and the game world. As a final point, it explores the question of whether various experimental narratives of the 20th century can in some way reconcile games and narratives.

References

Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, London, Johns Hopkins University Press, 1997.

Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1985.

Brooks P. *Reading for the Plot*, Cambridge, MA, Harvard University, 1992.

Burroughs W. S. *The letters of William Burroughs 1945–1959*, London, Penguin Books, 1993.

Chatman S. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, Cornell University Press, 1978.

Eskelinen M. The Gaming Situation. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference, Providence, April 2001.

Genette G. Povestvovatel'nyi diskurs [Discours narratif]. *Figury: V 2 t.* [Figures: In 2 vols], Moscow, Izd-vo im. Sabashnikovykh, 1998.

Goffman E. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, London, The Penguin Press, 1972.

Jensen J. F. Adventures i Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia i Arkadia. *Kultur & Klasse,* 1988, vol. 63, no. 3.

Juul J. *A Clash Between Game and Narrative*, MA thesis, University of Copenhagen, 1999. Available at: http://jesperjuul.net/thesis/.

Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Naratives. *Game Studies*, 2001, vol. 1, no. 1. Available at: http://gamestudies.org/0101/juul-gts/.

Juul J. What Computer Games Can and Can't Do. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference, Bergen, August 2000. *JesperJuul.net*. Available at: http://jesperjuul.net/text/wcgcacd.html.

Metz Ch. *Essais sur la signification au cinema,* Paris, Klincksieck, 1968.

Murray J. H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press, 1997.

Ryan M.-L. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. Paper presented at the Computer Games & Digital Textualities Conference, Copenhagen, March 2001.