7. *Фэн Минян*. Музыкальная культура чжуанского народа. Наньнин: Народное издательство Гуанси, 1978.
8. *Хуан Гэ*. Чжуанская народная песня — жемчужина искусства чжуанского народа. Наньнин: Народное Издательство Гуанси, 1990.
9. *Цинь Гошэн*. Общая теория чжуанского языка. Наньнин: Национальное издательство Гуанси, 1998.
10. *Feng Mingyang*. Theory of Qiangkou // Music Reaserch. Beijing: People's Music Publishing House, 1987. № 4(47).

REFERENCES

1. Bol'shaja kitajskaja entsiklopediya: V 20 t. // Otv. red. Fu Maoczi. Pekin: Izd-vo «Bol'shaja kitajskaja entsiklopediya», 1998. T. 3. «Narody».
2. *Djen Zyuczin'*. Chzhuanskij festival' pesni. Pekin: Nacional'noe izdatel'stvo, 1992.
3. *Ljan Tinvan*. Cyzhuanskie obychai. Pekin: Izdatel'stvo Central'nogo instituta nacional'nostej, 1987.
4. Sbornik kitajskih narodnyh pesen: V 34 t. // Otv. red. Chzhou Shjenchzhjen. Pekin: Izd-vo ISBN Kitaja, 1995. T. «Guansi».
5. Sto chzhuanskih narodnyh pesen // Gl. red. Fan' Simu. Nan'nin: Nacional'noe izdatel'stvo Guansi, 2009.
6. *Fan' Simu*. Moja zhizn' i chzhuanskaja narodnaja muzyka. Nan'nin: Narodnoe izdatel'stvo Guansi, 2006.
7. *Fjen Minjan*. Muzykal'naja kul'tura chzhuanskogo naroda. Nan'nin: Narodnoe izdatel'stvo Guansi, 1978.
8. *Huan Gje*. Chzhuanskaja narodnaja pesnja — zhemchuzhina iskusstva chzhuanskogo naroda. Nan'nin: Narodnoe Izdatel'stvo Guansi, 1990.
9. *Cin' Goshjen*. Obshchaja teorija chzhuanskogo jazyka. Nan'nin: Nacional'noe izdatel'stvo Guansi, 1998.
10. *Feng Mingyang*. Theory of Qiangkou //Music Reaserch. Beijing: People's Music Publishing House, 1987. № 4(47).

Н. А. Мошков

ЭВОЛЮЦИЯ ДРАМАТУРГИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Статья отражает результаты исследования, связанные с эволюцией художественной составляющей компьютерных игр. В ней рассматривается становление и обогащение спектра драматургических приемов, используемых компьютерными играми повествовательного типа.

Ключевые слова: эволюция компьютерных игр, драматургические приемы компьютерных игр, интерактивное повествование.

N. Moshkov

EVOLUTION OF DRAMA TECHNIQUES USED IN COMPUTER GAMES.

The issues of the development of art component of computer games are regarded, and an overview is given of the enrichments of the range of drama techniques used in computer games of a narrative type.

Keywords: interactive narrative, computer games drama techniques, computer games evolution.

Элементы интерактивности сегодня активно внедряются во многие виды и жанры художественного творчества (телевидение, театр, Интернет), но наиболее интересно реализуются в компьютерных играх.

Уже на современном этапе в сфере компьютерных игр, ставших существенной частью современной экранной культуры, накоплен достаточно большой материал, позволяющий делать определенные выводы.

В рамках данной статьи мы ограничимся анализом драматургических приемов, используемых в компьютерных играх повествовательного типа [1, с. 73], позволивших их авторам расширить художественно-выразительный потенциал этого вида экранного творчества, выработать уникальную эстетическую специфику компьютерных игр.

Как известно, драматургия произведения предполагает постоянное развитие действия, преодоление героем препятствий, прохождения через различные коллизии и перипетии, разрешение конфликта и т. п. В основе всякой игры лежит *игровая механика* (англ. gameplay), которую один из ведущих исследователей и разработчиков компьютерных игр Э. В. Адамс определяет как препятствия, которые необходимо преодолеть, и действия, предпринимаемые пользователем для преодоления этих препятствий [2].

Но, на наш взгляд, это определение требует некоторого дополнения. Игровая механика — это еще и организованная особым образом интерактивная составляющая, регламентирующая правила взаимодействия с виртуальной средой, подчиняющаяся повествовательным задачам. Другими словами, игровая механика представляет собой всю *предусмотренную автором совокупность возможных действий* протагониста, позволяющих пользователю *развиваться и продвигаться в последовательности событий, осуществлять коммуникацию с виртуальной средой.*

Возможности новой формы диалога автора и пользователя, основанные на сплаве игровой механики и повествовательной составляющей, привели к образованию *интерактивного повествования*, которое, по нашему мнению, является квинтэссенцией компьютерных игр художественного направления. Н. Зилас определяет интерактивное повествование как жанр, в котором пользователь выступает в качестве одного из главных действующих лиц, а персонажи и события автоматизированы, т. е. разворачиваются согласно предусмотренным автором ситуациям [3, с. 756]. Более широко определяет это понятие М.С. Мидоус, подразумевая, что интерактивное повествование — это «развивающееся во времени и изменяющееся согласно выбору пользователя действие» [4, с. 61].

В интерактивном повествовании легко прослеживается преемственность приемов и способов драматургической организации материала. Это наличие действия и противодействия событий, четкая функциональность главных и второстепенных персонажей, столкновение с трудностями и их преодоление. Но вместе с тем следует отметить и их инновационную специфику жанра. Так, М. С. Мидоус отмечает, что в интерактивном повествовании сформировались две основные стратегии построения истории:

- предустановленная конструкция сюжета;
- история, генерируемая в реальном времени, при взаимодействии пользователя с виртуальной средой [4, с. 66].

В первой из этих моделей наиболее явно проявляются используемые авторами драматургические приемы.

Предустановленная конструкция сюжета подразделяется на узловую и модулируемую.

Узловая организация сюжета представляет собой линейную историю, важным элементом которой (помимо развития истории под воздействием пользователя) становятся события-переходы (Э. Адамс называет подобные ситуации «вызовами»). В них пользователь должен преодолеть препятст-

вия, чтобы продвинуть сюжет вперед. Часто они подразумевают опасность для жизни протагониста, обращаясь к схеме «выполнение или смерть», т. е. если пользователь не справляется с задачей, персонаж погибает и возвращается в некую начальную позицию.

Модулируемая организация сюжета предполагает переплетение нескольких вариантов развития сюжета, т. е. нелинейность. В этой структуре важная роль отводится *со*-творческой функции пользователя, поскольку его выбор ведет к различным последствиям.

Чтобы получить представление о развитии драматургических приемов, используемых сегодня в компьютерных играх, обратимся сначала к компьютерным играм с узловой конструкцией сюжета.

Родоначальником повествовательных компьютерных игр стало приключенческое направление. Первые опыты в этом жанре «Colossal Cave Adventure» и «Mystery House» в силу технических ограничений (текстовой формы) обладали незамысловатым по сегодняшним меркам сюжетом. Главным их достижением стало объединение процесса интерактивного взаимодействия с простейшей формой повествования с помощью алгоритмов развития действиями пользователя сюжетных событий. В следующих компьютерных играх разработчики уже получили возможность, помимо текста, задействовать изображение и перейти к визуальному повествованию, выразительно отображая игровые действия и события, виртуальную среду и облик героев (серия «Space Quest»). Обогатился игровой процесс и за счет включения динамических сцен, привносивших в действие определенный накал. Это позволило авторам воссоздать более сложные истории, часто заимствованные или отсылающие к произведениям кинематографа. Следует отметить, что в приключенческих играх существовало несколько примеров адаптации нелинейности («Maniac Mansion») и вариативности сюжета («Indiana Jones and the Last Crusade»). Постепенно в компьютерных играх происходит адаптация опыта кинодраматургии, что способствует эмоциональному погружению пользователя в историю.

Усиление драматизма и психологизма в еще большей степени удалось авторам направления игр-триллеров, трактовавших темы страха, недосказанности, мистики и т. д. Главным нововведением игр-триллеров стало изменение условий существования протагониста в виртуальной среде. Он представал реальным человеком, оказавшимся в позиции жертвы, а не героем или сверхчеловеком. Так, в «Alone in the Dark» персонаж, как и в приключенческом направлении, исследовал пространство и взаимодействовал с предметами, но был лишен каких-либо сверхвозможностей, вследствие чего каждое столкновение с противником могло закончиться для него смертью. Неизведанность и предчувствие постоянной опасности, формируемые игровым процессом, приводили к усилению драматического и психологического накала. Другой характерной чертой стала идентификация пользователя с разными персонажами. В «The Dark Eye» (по мотивам рассказов Эдгара По) главной особенностью было то, что в течение игры пользователь «исполнял» сначала роль жертвы, а затем – убийцы. Это позволило создать нужную психологическую атмосферу и вызвать у пользователя особые ощущения и эмоции, которые затем усиливались тем, что ни в одном из двух положений пользователь не мог изменить историю. Чувство бессилия, формируемого в ходе истории, позволяло авторам в новом свете раскрыть неизбежность и трагизм происходящего.

Последующее развитие специфики игр-триллеров было связано с усложнением и совершенствованием повествовательной составляющей. Особо следует выделить здесь «Silent Hill», главной инновацией которого стало то, что история, оставаясь линейной, имела несколько различных финалов, сопря-

женных с поступками пользователя в ходе игры.

Другим уникальным направлением являются *ролевые* компьютерные игры. Их главным отличием стало стремление авторов создать историю, которую пользователь мог изменить в любой узловой точке. Первые шаги в этом направлении были сделаны сначала внедрением вариативного игрового процесса («Nethack», «Ultima IV: Quest of the Avatar»), а впоследствии — сюжетной нелинейности («Fallout»). Эти нововведения привели к раскрепощению игр, позволив пользователю влиять на историю на нескольких уровнях — через разветвление сюжетно-событийного ряда, в котором различные решения пользователя (в том числе и в диалогах) позволяли реализовывать разнообразные варианты развития действия. Наделение персонажа уникальным *характером* накладывало определенный фильтр на успешность тех или иных вариативных возможных действий, что предоставляло пользователю широкие возможности для решения игровых заданий.

Постепенно в ролевых компьютерных играх стали появляться различные компоненты нелинейности, благодаря которым пользователь получал определенную свободу в способе достижения цели, а также возможность изменения в одном из направлений пространственно-временной конструкции истории, позволяя ему получать собственный эстетический опыт.

К недостаткам ролевых компьютерных игр можно отнести чрезмерное влияние правил игрового процесса на повествование, а также (до определенного времени) схематичную художественно-выразительную составляющую, что приводило к ослаблению эмоционального воздействия произведения.

Одной из первых нелинейных компьютерных игр стал «Blade runner», в котором пользователю предлагалось принять участие в детективном расследовании серии преступлений со сплетением фактов, улик и обстоятельств. Важной особенностью игры было то, что нелинейный сюжет имел четыре вариации, из которых пользователь случайным образом выбирал одну. Различие между его версиями заключалось в разном поведении персонажей в точках разветвления истории, а также присутствием в некоторых локациях сюжетно важных улик. Важность расположения улик обосновывалась тем, что только при тщательном расследовании и сборе информации пользователь мог открыть для себя истинную картину событий. Развитие истории зависело не только от собранных улик, но и от решений пользователя в ситуациях, требующих морального выбора.

Интересный драматургический прием привнесла игра с модульной структурой «The Last Express». Ее события развиваются в *реальном времени*, благодаря этому все действия, совершенные в разное внутриигровое время, приводят к различным последствиям, то есть пользователь своими решениями как бы «режиссировал» ход действия.

Сегодня наиболее любопытной игрой с модулируемой сюжетной структурой является «Heavy Rain: Origami killer». В ней пользователю предлагается попробовать остановить маньяка и спасти его жертву. Особенностью драматургии этой игры является использование приема параллельного повествования, благодаря которому повествование ведется от лица четырех персонажей, самостоятельно расследующих события. Пользователь получает максимально целостное представление о происходящем, действуя от лица различных персонажей. С помощью этого приема автор демонстрирует, как действия одного из героев могут предопределить судьбу другого. Прием параллельного повествования позволил усилить драматургическую составляющую за счет упразднения возможности переигровки, присущей технологии большинства компьютерных игр. Смерть главных персонажей становится одним из важных факторов

изменения пути развития событий, поскольку часть возможностей, связанных с тем или иным героем, отсекается, а действие продолжается от лица оставшихся.

Особенностью такого типа компьютерных игр является также тщательное насыщение и проработка сюжета множеством возможных действий, увеличивающих правдоподобность виртуальной истории. Рассмотрим эти нововведения на примере эпизода «Таксидермист». После экспозиции, в которой героиня отправляется к месту жительства подозреваемого, и обследования его дома (хозяина нет на месте) пользователь сталкивается с первой интересной точкой разветвления: проникнет ли он в дом или же покинет место действия и завершит сцену. В первом варианте, то есть в процессе исследования дома авторы игры создают необходимые драматургические коллизии, акцентируя внимание при помощи скриптовых сцен на важных деталях, постоянно наводя пользователя на определенные догадки. Таким образом, драматическая атмосфера и психологическое напряжение сцены создаются при помощи особо выстроенного процесса исследования пространства, характерного для игр-триллеров.

События каждой сцены, происходящей в рамках игры, можно разделить на локальные и глобальные. *Локальные* события отвечают за ее внутреннее развитие и используются в качестве частных элементов. Одним из аспектов художественного образа в подобных условиях становится недосказанность, провоцирующая пользователя быть более активным, поскольку, упустив детали, он получит неполное представление о событиях и может принять неверное решение. *Глобальные события* определяют направление действия в целом. К глобальным событиям следует отнести возможные последствия выбора в зависимости от того, какое решение примет пользователь. Развязка каждого из этих событий приводит к новому конфликту, а также в целом определяет дальнейшее русло повествования.

Можно утверждать, что принятие решений и преодоление «вызовов» в «Heavy rain» наполняет историю дополнительной эмоциональной составляющей, позволяя проникнуться атмосферой событий, проанализировать ситуацию, выстроить индивидуальную линию путешествия и получить опыт, базирующийся на собственных ощущениях. Благодаря этому процесс коммуникации пользователя и произведения становится более глубоким и разносторонним, заставляя участника игры активно сопереживать.

Рассмотренный материал позволяет утверждать, что с каждым новым произведением компьютерные игры обращались к более серьезному и сложному содержательному материалу, который обогащал их драматургическую составляющую, затрагивая все более широкий круг проблем, делая эстетический опыт игры многогранным и познавательным. Нелинейные компьютерные игры, в свою очередь, впитали и наилучшим образом используют опыт, драматургические приемы и особенности повествовательных игр. *Открытость и многовариантность* нелинейного сюжета органично переплетаются в них с художественно-выразительной составляющей. Возможность изменить историю, сделать необходимый выбор позволяет провести пользователя через систему препятствий и конфликтов, тем самым организуя цепочку его эмоционально-эстетических ощущений. М. Силбигер отмечает, что главный потенциал новой сферы связан с возможностью использования компьютерной игры как продукта, ускоряющего процесс личностного и духовного роста. По его мнению, «компьютерные игры способны объединить «искусство (компьютерную графику), мораль (человеческое развитие) и науку (технологию) в многофункциональное информационное средство, позволяющее игрокам получать доступ к «красоте, благу и истине» (Уилбер, 1996) посредством простого и трансформирующего опыта «игры»…» [4, с. 13].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Югай И. И.* Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2008. 226 с.
2. *Adams E. W.* «Interactive Narratives Revisited» 2005 Game Developers' Conference. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.designersnotebook.com/Lectures/ Interactive_Narratives_Revisit/ interactive_narratives_revisit.htm
3. *Meadows M. S.* «Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative». Indianapolis // IN: New Riders, 2002. 272 p.
4. *Silbiger M.* Press Play to Grow! Designing Video Games as «Trojan Horses» to Catalyze Human Development through the Conveyor Belt of Growth // John F. Kennedy University. Pleasant Hill, CA, 2008. 43 p.
5. *Szilas N.* A computational model of an intelligent Narrator for interactive narratives. Applied Artificial Intelligence // An International Journal. Volume 21. Issue 8. Taylor & Francis, Inc. Bristol, PA, 2007. P. 753–801.

REFERENCES

1. *Jugaj I. I.* Komp'juternaja igra kak zhanr hudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov. SPb: Izd-vo SPbGUP, 2008. 226 s.
2. *Adams E. W.* «Interactive Narratives Revisited» 2005 Game Developers' Conference. [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/ interactive_narratives_revisit.htm
3. *Meadows M. S.* «Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative». Indianapolis // IN: New Riders, 2002. 272 p.
4. *Silbiger M.* Press Play to Grow! Designing Video Games as «Trojan Horses» to Catalyze Human Development through the Conveyor Belt of Growth // John F. Kennedy University. Pleasant Hill, CA, 2008. 43 p.
5. *Szilas N.* A computational model of an intelligent Narrator for interactive narratives. Applied Artificial Intelligence // An International Journal. Volume 21. Issue 8. Taylor & Francis, Inc. Bristol, PA, 2007. P. 753–801.

Сунь Кэнлян

НЕСОНАТНЫЕ ЦИКЛИЧЕСКИЕ ФОРМЫ: К ПРОБЛЕМЕ КАТАЛОГА В ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКОЙ МУЗЫКЕ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX века

Статья посвящена несонатным циклическим формам в западноевропейской музыке первой половины XX столетия. Многообразие циклических форм рассматривается сквозь призму каталога – художественного принципа, известного и широко распространенного в европейском искусстве со времен античности. Принцип каталога достаточно наглядно проявляется в музыке прошедшего столетия, представляя особый интерес для исследователя.

Ключевые слова: каталог, цикл, форма, жанр, структура, музыкальный язык.

Sun Kengliang

NON-SONATA CYCLIC FORMS: TO THE ISSUE OF CATALOGUE IN WEST EUROPEAN MUSIC OF THE FIRST HALF OF THE 20TH CENTURY

The focus of this article is on the principle of the art catalogue and its manifestation in the West European music of first half XX of century. The art catalogue is known in the European art since the times of antiquity. In the music of the last century the principle of the catalogue represents itself as a logic basis of the organization of a musical cycle.

Keywords: catalogue, cycle, form, genre, structure, musical language.