

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Філософський факультет

Кафедра етики, естетики та культурології

**КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ
НАРАТИЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР**

Кваліфікаційна робота за спеціальністю 034 культурологія
на здобуття освітнього ступеня бакалавра культурології

Студент-виконавець:

ФЕДІРКО ІВАН ВОЛОДИМИРОВИЧ

IV курс

спеціальність 034 «культурологія»

ОПП «Культурологія»

Науковий керівник:

ПАВЛОВА ОЛЕНА ЮРІЇВНА

Д. ф. н., професор

Допущено до захисту:

Зав. кафедри _____

КИЇВ-2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1. До дефініції поняття наративу та суміжних понять. елементи дискурсу наративації.....	6
1.2. До дефініції відеогри. відеогра як медіа та культурна практика.....	17
РОЗДІЛ II. КАТЕГОРІЗАЦІЯ ТА КІЛЬКІСНИЙ АНАЛІЗ ІГРОВИХ НАРАТИВІВ ВІДЕОІГОР.....	24
РОЗДІЛ III. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ КІЛЬКІСНОГО АНАЛІЗУ ІГРОВИХ НАРАТИВІВ.....	52
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	70

ВСТУП

Актуальність роботи. Відеоігри з'явилися ще у 60-х роках ХХ століття, і як культурна практика увійшли у життя людства ще з 90-х років. Тобто комп'ютерні ігри вже як 30 років впливають на культуру та спосіб життя людей, існує безліч досліджень гейміфікації процесів, досліджуються субкультури породжені іграми, але до того як функціонує гра та який вплив вона має, наукова спільнота має невеликий інтерес. Це дослідження має на меті пролити світло на складові комп'ютерних ігор, сформовані типи гравців та роль гри у культурі.

Актуальність роботи. Ця робота буде корисна для науковців, зацікавлених у лудологічному дискурсі, культурологів, гейм дизайнерів та наративних дизайнерів. Дана праця поєднує науковий підхід з практиками створення ігор і може допомогти науковцям краще зрозуміти комп'ютерні ігри, а представникам творчої індустрії геймдевелопменту надасть новий інструмент вибору цільової аудиторії та краще розуміння природи наративу та його реципієнтів.

Ступінь розробки теми. Ця робота поєднує дві теми: наратив та відеоігри. Першу розглядали та досліджувати представники мало не всіх відомих шкіл лінгвістики, культурології, літературознавства та деяких інших гуманітарних наук. Зрештою у 60-х роках ХХ століття з літературознавства виділився окремий розділ – наратологія, пов'язаний з структуралістською школою. Подальші дослідження та розвиток технологій призвів до вивчення цифрових та мережевих наративів, зокрема у цьому напрямку працювали професор Джанет Мюррей, Скотт Реттберг і Джилл Уокер Реттберг та деякі інші науковці. Часто вони розглядали у своїх працях нелінійні наративи гіпертекстів чи текстових адвенчур, саме ці химерні твори, які вони досліджували, були попередниками сюжетних відеоігор.

Комп'ютерні ігри насправді є досить добре розвиненим напрямком досліджень, і мене дивує чому в Україні так мало дослідників цього напрямку.

Лудологія - це галузь культурології, яка має справу з усіма видами ігор протягом історії, один з її напрямків це дослідження відеоігор. Зі створенням Асоціації дослідників цифрових ігор у 2003 році вчені почали розуміти, що вивчення ігор можна і потрібно вважати окремою галуззю. Будучи молодою галуззю, вона збирає вчених з різних дисциплін таких як психологія, антропологія, економіка та соціологія. Саме дослідження ігрового наративу також є конфліктною тематикою, як лудологи, так і наратологи мають різне бачення цієї тематики. Такі вчені як Гаррі Кроуфорд, Вікторія К. Гослінг, Міхаліс Коконіс та вже згадувана мною професор Джанет Мюррей, підтримують ідею наратологічного методу дослідження відеоігор у різній ступені. Ігровий наратив є також об'єктом дослідження для практиків гейм дизайну, які вивчають його емпіричним методом з власного та запозиченого фахового досвіду.

Об'єктом дослідження є відеоігри, а також гуманітарний дискурс, що систематизує даний тип культурних практик.

Предметом дослідження є наративи відеоігор та форми їх репрезентацій у оптиці лудологічного та культурно-антропологічного дискурсів.

Метою роботи є виявлення специфіки культурологічного підходу щодо вивчення процесу наративізації відеоігор, зокрема формування методології для аналізу успішності форм репрезентації подій сюжету відеоігри для споживачів різних категорій та роль ігрових наративів на тенденції функціонування масової культури. Для реалізації даної мети поставлені наступні завдання:

- дефініція поняття наративу та суміжних понять та огляд елементів дискурсу наративізації;
- дефініція поняття «ігровий наратив» та поняття, які входять до його визначення та розгляд поняття відеоігра як медіа та культурна практика;

- провести категоризацію та кількісний аналіз ігрових наративів відеоігор;
- інтерпретувати кількісний аналіз ігрових наративів та проаналізувати вплив користувацьких вподобань на тенденції у масовій культурі.

Методологічну базу дослідження складають загальнонаукові, лудологічні, наратологічні та культурологічні принципи та методи пізнання, зокрема: міждисциплінарний підхід, компаративний метод, контент аналіз.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел і літератури. Перший розділ поділено на два параграфи. Перший параграф присвячено розгляду поняття наратив та особливостей відеоігрового наративу. Будуть розглянуті праці та теорії наратологів Міке Баля та Жерара Женетта, а також дослідників цифрових наративів та лудологів Скотта Реттберга, Джилл Уокер Реттберг, Джека Поста, Алессандро Катанья та Міхаеля Ніцше. Особливу увагу буде приділено книзі Міхаеля Ніцше «Відеоігрові простори. Зображення, гра та структура в ігрових 3D-світах», вона відіграє важливу роль як для визначення особливостей відеоігрового наративу, так і у подальших темах. Другий параграф першого розділу присвячений визначенню особливостей відеоігри як явища і продовжить розгляд книги Міхаеля Ніцше з доповненням з інших джерел. Другий розділ присвячений побудові методологічної бази дослідження відеоігрового наративу на основі попередньо розглянутих джерел та типології гравців Бартла. Третій розділ присвячений викладу основного матеріалу дослідження та опису результатів.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. До дефініції поняття наративу та суміжних понять. Елементи дискурсу наративації

Розпочати слід з базових понять та їх визначення. Для подальшого дослідження усі розглянуті терміни і поняття слід буде інтерпретувати належним чином, аби вони пасували для аналізу такого комплексного медіа як гри, але про це у наступних розділах.

Базові наратологічні поняття якісно розглянуті у авторському підручнику Міке Баля «НАРАТОЛОГІЯ . Вступ до теорії наративу». Отож перше питання яке слід поставити це - «що таке наратив?». Будь-який твір можна аналізувати як текст допоки він є оповіддю, яка розповідає історію реципієнту. Текстом може бути не тільки текст у прямому значенні цього слова, у наратології це може бути будь-яка медіа інформація: зображення, відео, просторове розташування об'єкту, звук та інше. Наратив є змістом цього тексту і є способом репрезентації фабули, тим як буде подана інформація. Фабула, у свою чергу, відображається через послідовні логічно та хронологічно пов'язані події, які спричиняються або переживаються дійовими особами. [6, 3-17ст.] Фабула не є усталеною, це образ який залишається після сприйняття тексту. Далі слід розібратись з тим хто транслює наратив, у наратології для цього є два поняття – наратор і фокалізор. Наратор це оповідач, він буває кількох типів гомодієгетичний, гетеродієгетичний та екстрадієгетичний. Перший тип є таким, що оповідає власну історію у творі, другий розповідає історію, яка відбулася в одному з ним світі твору але не з ним, третій є по суті автором твору, який розповідає та коментує історію, знаходячись поза її межами. [2, 194 ст.] Для опису цієї типології я використав інший підручник, бо пан Баль заглиблюється у деталі особи наратора, які, як стане зрозуміло з наступних розділів, не відіграють достатньої ролі при аналізі ігрового наративу.

Тепер повернемося до фокалізатора, у підручнику Баля досить дивно представлено це поняття, але це визначення також слід розглянути. Фокалізатор це предмет фокалізації (тобто відношення між суб'єктом, який бачить, і тим, що бачиться, що є складовою сюжетної частини і змісту нарративного тексту) і є точкою, з якої розглядаються елементи або разом з персонажем, або поза ним. Якщо фокалізатор збігається з персонажем, цей персонаж має перевагу над іншими персонажами, оскільки читач дивиться його очима і схильний прийняти бачення, представлене цим персонажем [6, 147-153ст.]. Визначення на мою думку досить розмите, навіть після скорочення, краще описує фокалізатора та фокалізацію один з засновників наратології Жерар Женетт. Він визначає фокалізацію як *«перспектива, з якої представляються наратовані ситуації й події; перцептивна чи концептуальна позиція, з якої вони передаються»* [14, с. 147]. Досить подібне визначення до розглянутого до того, але для цілей даної роботи пасує краще. Відповідно фокалізор - це об'єкт чи суб'єкт, від імені якого відбувається фокалізація. Ж. Женетт також розрізняє наступні типи фокалізації. По перше, нульова фокалізація – жодних обмежень, всезнаюча позиція автора. По друге, зовнішня фокалізація - лише слова і дії персонажа, але не думки чи почуття. По третє, внутрішня фокалізація є перспективою персонажа - фокалізатора, передає реципієнту нарративу усе те, що думає, відчуває, спостерігає фокалізатор. Окрім цього Жерар Женетт поділяє внутрішню фокалізацію на фіксовану, змінну та множинну, що означає точку зору одного персонажа на одну подію, різних персонажів на одну подію та різних персонажів на різні події відповідно. Фокалізатор та наратор відрізняються, хоча іноді це складно розрізнити, фокалізатор є тим, чиє сприйняття ситуації отримує реципієнт нарративу, а наратор є тим, хто оповідає цю історію. Якщо припустити що гомодієгетичний наратор розповідає історію про фокалізатора з внутрішньою фіксованою фокалізацією, то наратор може повернутись у історії до спогаду минулих подій, хоч він і є у даний момент нарації одночасно фокалізатором та наратором, і тоді фокалізатор зміниться на такого, яким він був у минулому

при збереженні наратора. Сподіваюсь пояснення було належним, адже вже час переходити до праць, пов'язаних з дослідженнями цифрового наративу, яким є ігровий наратив (відеоігровий).

Почну я зі статті «Наратив і цифрові медіа» Скотта і Джилл Уокер Реттбергів. У цій статті подано всебічний огляд витоків і теорій цифрового наративу, що охоплює такі ключові його розвитку, від нелінійної друкованої літератури до гіпертекстових романів. В рамках дослідження слід розглянути два ключові моменти.

По перше, це текстова адвенчура Adventure 1976-го року (так саме ця гра дала назву усьому жанру), до виникнення гіпертекстових посилань вона була найближчою до інтерактивної літератури, адже для виконання дій треба було вводити текст з коротким описом подальшої дії, а гра описувала наслідки. Ця гра є «спільним предком» цифрового наративу та наративних відеоігор.

По друге, це специфіка взаємодії читача з цифровим наративом. Цифровий наратив, як стверджують автори, - *«...ґрунтується на методах структуралістської наратології, але відмовляється просто застосовувати наратологічні інструменти та терміни до нових жанрів.»* [26, с. 226]. Власне саме з цієї причини у роботі були розглянуті лише базові наратологічні поняття, більшість з яких зазнають трансформації у подальших розділах. Також Реттберги згадують про крайній ступінь інтерактивності подібних наративів та залученості читача до них, якщо порівнювати подібні показники для звичайних творів. Особливу увагу слід приділити одному з наведених у статті прикладу гіпертексту - «Sunshine '69» Роберта Арельяно 1996 року. У цьому творі Арельяно, читачеві пропонується кілька засобів навігації по тексту, які включають посилання в тексті, календар, який дозволяє читачеві переміщатися по роману в хронологічному порядку, карту, яку читач може використовувати для географічної навігації по роману і покажчик людей, який дозволяє читачеві брати історію по одному персонажу за раз, переходячи за посиланнями на предмети в кишнях [26, с. 238-239]. Даний метод навігації в творі дає змогу читачам ознайомитись з твором різними способами, а також на

прикладі цього роману можна побачити спосіб організації зв'язного наративу при нелінійному та мультиваріативному прочитанні твору. Подібним чином побудовані і відеоігри, хоча звісно вони набагато складніше. Найближчим до подібних гіпертекстів є ігрові жанри лайт новели та інтерактивного кіно, вони максимально близькі до гіпертексту але звичайно ускладнені у кілька разів.

Далі слід розглянути дві статті з 5 випуску електронного журналу Італійської асоціації семіотичних досліджень, який повністю присвячений дослідженню відеоігор. Почнімо зі статті Джека Поста «Подолання розриву між наратологією та лудологією. Справа «Тетріс»», дана стаття розглядає наративність такої гри як Тетріс, гри якій характерна майже повна відсутність наративу. Та все ж автор приходить до висновку, що *«абстрактна та не наративна гра, така як Tetris, має наративні структури не тому, що в ній є сеттинги, івенти та персонажі, а через її складні NP та тактичні виміри, а також тому, що інтерактивність її ігрового процесу може бути проаналізована в термінах оповіді»* [23, с. 36]. NP - це наративна програма, тобто закодований процес гри як процес нарації, що в цілому є правильною інтерпретацією процесу нарації. Пост навмисне використовує наративістські інструменти аналізу, аби продемонструвати межі наративу, Тетріс замість наративу має наративність, тобто певну послідовність подій, як у фабулі, яку переживає гравець. Таким чином можна прослідкувати взаємозв'язок наративності та інтерактивності, що дозволяє аналізувати не наративні елементи гри, які впливають на наратив, як фактори впливу на сприйняття гравцем наративу гри загалом.

Також слід згадати про статтю Алессандро Катанья «Les Jeux sont Faits! Занурення та керованість ігрових наративів» [9], у ній обговорюється взаємозв'язок між наративами, інтерактивністю та зануренням у відеоіграх. Катанья висуває ряд тез, які будуть корисні у подальшому для цього дослідження. По перше, наративи є важливим елементом ігрового досвіду, навіть в іграх з високим рівнем інтерактивності. Рівень інтерактивності стосується як взаємодії зі світом, так і з історією гри. Для розрізнення рівнів

взаємодії автор розглядає мікро- та макро- наративи, перші - це невеликі, локальні оповіді, які гравці зазвичай можуть певною мірою контролювати, тоді як макронаративи - це більші, всеохоплюючі оповіді, які автор описує як практично незмінні. З моменту публікації статті пройшов певний час, тому наративи у відеоіграх значно просунулись і тепер існує ряд ігор де макронаратив піддається змінам і не може бути детермінованим від початку проходження. Ще один аспект, який розглядає Алессандро Катанья, який слід згадати, це занурення у гру на занурення або ж імерсивність, впливає інтерактивність та наратив у такому співвідношенні, яке задає творець. Зразу слід пояснити мою авторську інтерпретацію тексту, шляхом порівняння. Отож занурення у гру з малою інтерактивністю і домінантною роллю наративу подібно до такого у книги чи фільму, у той час як у грі з високою інтерактивністю і побічною роллю наративу- до атракціону.

Перед тим як виділяти особливості гри як медіа та розглядати особливості ігрового наративу, слід розглянути ще одну працю, яка містить у собі кілька важливих тез для даної дипломної роботи. Ця праця – «Відеоігрові простори. Зображення, гра та структура в ігрових 3D-світах» авторства Міхаеля Ніцше. Як зрозуміло з назви книги, автор розглядає ігрові простори, зокрема їх роль у процесі нарації. Також він розглядає особливості гри як медіа та специфіку її функціонування, хоча ця частина буде розглянута пізніше у наступних розділах. Отож, як вже згадували попередні автори, гра є дуже інтерактивною. З книги Ніцше я можу виділити три види інтерактивної свободи, пов'язаної з наративом, це: “свобода осмислення”, “свобода вибору” та “свобода взаємодії”. Під “свободою осмислення” слід розуміти інструментальність наративу для гравця. Наратив часто використовують для навчання гравців користуванню ігровими механіками (механіки – повторювані принципи взаємодії з грою), таким чином, аби гравець у результаті не тільки міг би виконати чітку інструкцію до дії але і використати дію креативним чином на власний розсуд. Також наратив є вільним до інтерпретації, дизайн гри формує фабулу ігрового наративу для гравця, але гравець зрештою

вирішує як інтерпретувати та реагувати на події, що розгортаються. Емоційні елементи гри, такі як зустрічі з важливими персонажами та катсцени (кінематографічні сцени), викликають специфічні реакції у гравців, спонукаючи їх створювати власні інтерпретації та власні наративи. Міхаель Ніцше наводить наступний приклад ролі емоційних моментів для наративу і гравця – *«Перші хвилини гри Max Payne (Järvilehto and Stein 2001) представляють мене як віртуального героя бойовика Макса Пейна, який повертається додому і виявляє, що він (і я) не може зупинити групу віртуальних головорізів, керованих комп'ютером, від вбивства молодої сім'ї Пейна на першому ж ігровому рівні. Цей шок є сильним стимулом для продовження гри Max Payne і потужною подією, що викликає спогади.»* [21, с. 45], цей приклад також демонструє як мотивація персонажа стає також мотивацією гравця, і Макс, і гравець прагне помсти. “Свобода вибору”, яку вже було згадано, пов'язана зі структурою наративу у відеоіграх. Досвід гравця у відеогрі – це не просто слідування заздалегідь визначеному сюжету, ці історії не лінійні, а скоріше мережеві, що дозволяють гравцю мати кілька інтерпретацій гри та унікальний досвід. Одним з прикладів мережовості наративу, зв'язка персонажа з гравцем та глибини інтерпретаційних можливостей гравця, можна вважати опис власного ігрового досвіду автором : *«Наприкінці Deus Ex мені пропонують три варіанти розвитку подій, що ведуть до трьох різних фіналів, кожен з яких відповідає певній філософії з її етичними принципами та законами. Цей вибір може здатися мінімальним, але я приймаю рішення на основі багатогодинного ігрового досвіду, під час якого я налаштував свого віртуального героя, а також розробив його стосунки з різними фракціями на роботі. Зрештою, відповіді на запитання є лише завершенням безперервних дебатів, які постійно перетинали мій шлях під час гри. Цінність надається через контекст та історію, яка виростає з мережі дій, якими я ділюся з ігровим світом через головного героя.»* [21, с. 44]. Те що було описано вище як “свобода взаємодії”, було інтерпретовано з опису ролі просторовості на наратив прямим чином, гравець вільно пересуваються у

просторі, але простір має значення, наративні елементи надають йому значущості, тоді як простір забезпечує контекст для елементів наративу. Це лише прямий вплив простору на наратив, адже непрямий вплив більш значний, але він виникає водночас і через природу відеогри та природу ігрового наративу, що змушує розмістити огляд цієї частини на “перетині” двох тематичних параграфів. Допоки слід розглянути вже відому нам фокалізацію у відео іграх. Міхаель Ніцше спираючись на розглянуті мною вище роботи Міке Баля та Жерара Женетта, стверджує, що фокусування в іграх може бути внутрішнім або зовнішнім. Нажаль, ця позиція застаріла на сьогоднішній день, зокрема через розвиток нестандартних і революційних ігор, які мають фокусування, яке не підходить під типологію Жанета. Усі ігри, які розглядає автор безумовно мають визначений ним тип фокалізації, з чим неможливо сперечатись, але така обмеженість пов’язана першочергово з технологічними обмеженнями власне ігор. Саме тому у наступних розділах я розвину цю ідею для формування параметрів, які відповідають сучасному стану речей. Також слід згадати про концепцію мономіфу. Автор розглядає модель мономіфу Джозефа Кемпбелла як інструмент для розуміння та розробки відеоігор, оскільки вона забезпечує основу для структурування досвіду гравця. У відеоіграх існує таке поняття як «квест» це певне завдання та послідовність подій, які супроводжують його виконання. Квест є способом організації мережовості наративу гри, можна сказати, що квест це ланцюжок подій з власною фабулою, який є “будівельним матеріалом” для наративу, гравець обирає самостійно які місії та у якому порядку виконувати з доступних йому.

«Шанувальник таксистських місій у Grand Theft Auto III може уникнути основних місій на будь-який час. ...Гравець World of Warcraft може подорожувати віртуальними землями і видобувати їхні ресурси, не беручи участі в системі нав'язаних місій. На цьому ґрунтується практика золотодобування, коли гравці видобувають товари на віртуальних землях і повністю ігнорують драматичне оточення гри. Ігрові світи досить багаті, щоб забезпечити достатньо варіантів для особистих квестів, які можуть

взагалі уникати центрального драматичного оточення. Це сприяє зміщенню наративних елементів з фіксованого твору у сферу гравця та реалізації подій гравцем.» [21, с. 63] Ці приклади, наведені Ніцше, підкріплюють оглянуту тезу про свободу вибору квесту. Водночас, якщо повернутись до структуру самого квесту, як вже було згадано вище, вона подібна до структури мономіфу, ось його структура, адаптована Крістофером Воглером, яка на думку автора більшою мірою пасує для сучасного наративу, на рисунку 1.1.

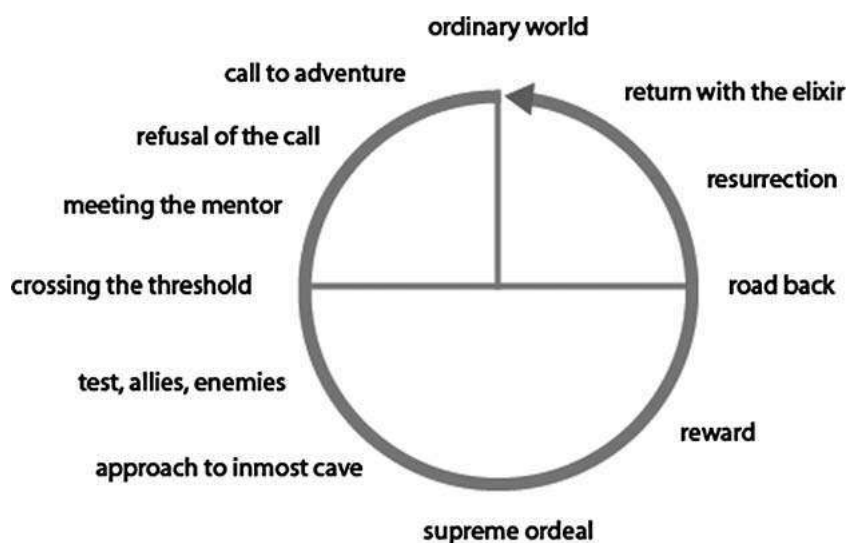


Рис. 1.1 цитування зображення [21, с. 60]

Як можна побачити зі схеми герой проходить три стадії: відправлення, ініціацію та повернення, межі яких репрезентовані лініями і кожна з яких має певні події. Відправлення має наступні етапи: звичайний світ → покликання до мандрів → відмова від поклику → зустріч з наставником → перетин першого порогу. Частина цього етапу взагалі може відбутись до запуску гри – гравець або група гравців може побажати пройти квест під час наступної ігрової сесії, що буде покликом до мандрів і відкласти це рішення до самої ігрової сесії (відмова від поклику). Зустріччю з наставником можна вважати взаємодію з НІП-ом (Не Ігровий Персонаж з англійського NPC- non-playable character) чи об'єктом, які видають квест. Перетином першого порогу можна вважати кілька подій – входження в локацію квесту, підтвердження прийняття або активацію вейпоінту (мітки шляховказу). Ініціація, яка є основною частиною мономіфу, містить у собі етапи: випробування, союзники та вороги

→прибуття в сокровенну печеру →Божий суд → нагорода. Перша подія ініціації притаманна усім квестам і складає основну їх частину, детально описувати її нема сенсу. Прибуття до сокровенної печери і Божий суд, присутні не у всіх квестах, квести на збір предметів, кур'єрську роботу та проміжні квести не мають даної фази, в інших випадках у ролі сокровенної печери виступає фінальна локація квесту. Божий суд у даному випадку це битва з мінібосом (головний противник мікронаративу), остання загадка, останній предмет, кульмінація квесту. Нагорода у квесті не завжди означає саме нагороду у прямому сенсі, це може бути можливість її отримання при поверненні у того ж НІПа, який дав квест. Останній етап мономіфу це - повернення, воно містить наступний ряд подій: дорога назад →відродження → повернення з «еліксиром». Перша подія даного етапу самоочевидна. Відродження у системі квесту може означати відновлення витрачених умінь персонажа, поповнення запасів і відновлення усіх показників. Повернення з «еліксиром» - це фінал мономіфу та квесту на його основі, повернення з нагородою або за нагородою, зазвичай з підвищенням рівня персонажу, якщо гра передбачає таку механіку. У своїй книзі Ніцше не наводить настільки детальних пояснень, адже його робота призначена для читачів, які мають певні знання про функціонування відеоігор. Натомість, автор наголошує на інших трьох особливостях мономіфу у грі. По перше, це соціальна взаємодія гравців у багатокористувацькій грі: гравці можуть домовитись про квест заздалегідь, розпочати його але покинути на півшляху або прийти до однієї локації з різними квестами не поділяючи сприйняття ситуації. Таким чином, як зазначає автор - *«Соціальна площина і площина, заснована на правилах, переплітаються в цих заходах, і хоча результати дуже різняться, їх все одно можна назвати квестами.»* [21, с. 62]. По друге, гравці, які пройшли певну частину квестів до того чи були ознайомлені з творами, заснованими на мономіфі, вже підсвідомо ознайомлені з його структурою і на відміну від герою мономіфу вже знають про подальші події за шаблоном. По третє, мономіф для творців гри не є непорушним каноном і творці можуть

використати лише певні елементи структури мономіфу у грі для створення квестів та нарративу у цілому.

Тепер слід повернутись до просторових особливостей ігрового нарративу, в одному з розділів Міхаель Ніцше вводить поняття «сюжетні карти». В контексті відеоігор, сюжетні карти — це когнітивні карти, на які сильно впливають елементи оповіді та позиціонування гравця. Це не просто мапи ігрового світу, а скоріше розуміння гравцем світу та свого місця в ньому. Поняття не є частиною гри: *«Простір містить тригери для осмислення, але не є героєм історії. Карта історії - це результат осмислення гравцем дискурсу з простором відеоігри. Вона не присутня в самій грі, але викликається нею.»* [21,с. 232]. Це поняття включає у себе аспекти левл дизайну, асоціативної пам'яті гравців та сприйняття гравцем ембієнту, наскільки точною може бути дана інтерпретація слів автора про це поняття. Левл дизайн – це спосіб організації простору гри належним чином, Ніцше посилається на ряд досліджень: *«Зосередившись на навігації у віртуальних світах, Елвінс, Надо і Кірш (1997) перевірили важливість орієнтирів у віртуальних середовищах і довели їхню ефективність, особливо у віртуальному міському ландшафті. Вони дійшли висновку, що орієнтири у віртуальному світі повинні знаходитися в певній близькості, щоб допомогти користувачам зорієнтуватися.»* [21, 227-228с.]. Наступні розглянуті ним дослідження також звертають увагу на елемент урбаністичного знання при проектуванні ігрового простору. Так само як і міста минулих епох, будь то поліс чи середньовічне місце, шлях має вести мандрівника до точок інтересу. Посилаючись на власний досвід можу стверджувати, що ігровий простір відмінний від простору загалом, тим, що не є порожнім випадково, навіть відсутність у просторі гри має сенс, адже він є повністю рукотворним або генерованим за задумом творця гри. Аспект ведення у левел дизайні, варто означити певним чином,тому пропоную використати термін авторський термін “світонаратив” для позначення, цей темнів відображає участь організації простору у формуванні послідовності подій ігрового нарративу. Асоціативна пам'ять

гравців, це аспект поняття “сюжетна карта”, який включає у себе розуміння гравцем власного положення та положення інших гравців або об’єктів у просторі гри через ментальну мапу визначних об’єктів простору. Тобто коли гравець вже має досвід перебування у певному ігровому просторі, він запам’ятовує не весь простір у цілому, а певні визначні об’єкти, і коли він знову опиняється у цьому ж просторі з потребою визначити своє розташування або розташування іншого, гравець відтворює у пам’яті положення визначного об’єкта для орієнтування. Аспект сприйняття ембієнту, або ж іншими словами освітлення, кольорової та звукової палітри оформлення простору, дозволяє гравцеві підсвідомо розуміти, що його очікує у цьому просторі гри. Автор не приділяє належної уваги саме цьому аспекту але з власного досвіду можу стверджувати, що творці ігор активно використовують і цей інструмент і він є невід’ємною складовою осмислення гравцем дискурсу з простором. Таким чином наприклад темні та «холодні» простори з більшою вірогідністю будуть містити небезпеку.

Ще одну особливість простору, яку розглядає Міхаель Ніцше є концепція «місць спільних історій». Він стверджує, що віртуальні простори можуть стати «місцями», коли гравці наповнюють їх сенсом і значимістю через свою взаємодію та діяльність. Ці місця можуть слугувати координаційними центрами для соціальної взаємодії, розповіді історій та культурного самовираження. На цій концепції, наповнення сенсом місць, слід вибудувати іншу, теж пов’язану з ігровою нарративністю. Ігровий нарратив та нарративність міститься не лише у самій грі, про що також каже Ніцше, він часто проникає у соціальний простір гри тобто має експліцитну частину, у значенні такої частину нарративу, що виходить за його власні межі. Це частина ігрового нарративу, яку творять самі гравці поза грою, але у невідривному зв’язку з ним. Дане явище слід розглядати на прикладі для більшого ступеню наглядності та розуміння. Отож, існує така space-based PSW MMORPG (космічна багатокористувацька рольова онлайн-гра, що базується на перманентному світі) як EVE Online, її часто жартома називають

"симулятором Excel таблиц у космосі" через її складний та графічно бідний геймплей, але ось що дивно - цікавіше слухати історії про діяння гравців у цій грі, ніж грати в неї. Виникає питання - чому історії про війни альянсів корпорацій (назва гільдій гравців у цій грі (гільдії - усталена назва угруповань гравців у MMO)) часто потрапляють на шпальти ігрових ЗМІ, при тому що у самій грі, аби щось продати, слід мати навички біржового брокера? Усе це пов'язано з тим, що наратив, який усіх так зацікавлює створює не гра, а взаємодія гравців з нею. Тобто, це наратив про нарати, де гравець виступає експліцитним та імпліцитним наратором одночасно, простими словами - стає героєм власної розповіді. Така інтерактивність взаємодії є особливістю ігор як практики. Власне автор наводить подібні до наведеного вище приклади (хоч і запозичені у інших авторів) : битва в таверні «Зміїний хрест» [21, с. 241] в Ultima Online і вбивство глави корпорації Ubiqua Seraph організацією вбивць «соціальний клуб "Провідна рука"» [21, 242-243 с.] у вже згаданій Eve Online. Тема експліцитних наративів та «місць спільних історій» щільно пов'язані з визначенням природи самої гри, тому слід перейти до цього параграфу.

1.2. До дефініції відеогри. Відеогра як медіа та культурна практика.

Тема ігрового наративу включає у себе розгляд самого поняття відеогра. Це поняття включає у себе як специфічний тип мультимедіа, так і соціальний аспект взаємодії гри як культурної практики.

Почати слід з медійного аспекту. Відповідно до енциклопедії сучасної України, медіа це слово латинського походження, що означає «засоби та інструменти зберігання і передачі інформації та даних для індивідуальної чи/та масової аудиторії»[х]. Мультимедіа, відповідно, це медіа, яке містить у собі кілька способів передачі інформації. Відеогра як мультимедіа включає у себе звук, зображення, текст, простір як медіумів інформації. Як вже частково було розглянуто у попередньому параграфі, гра є імерсійною та інтерактивною, що накладає певну оптику сприйняття її способів медіації

інформації. Але інтерактивність гри обмежена. Міхаель Ніцше стверджує, що гра має п'ять просторів (планів) сприйняття: «**1. простір, заснований на правилах**, що визначається математичними правилами, які задають, наприклад, фізику, звуки, штучний інтелект та архітектуру ігрового рівня;

2. опосередкований простір, який визначається презентацією, тобто простір площини зображення та використання цього зображення, включаючи кінематографічну форму презентації;

3. функціональний простір, що живе в уяві, тобто простір, «вигаданий» гравцями на основі їхнього осмислення наявних образів;

4. ігровий простір, тобто простір гри, який включає в себе гравця і технічні засоби відеоігор; і

5. соціальний простір, що визначається взаємодією з іншими, тобто ігровий простір інших гравців, на яких впливає гра » [21, 15-16 с.], безпосередньо до медійної функції відносяться опосередкований простір та функціональний простір але перший простір правил формує ці співвідношення. Код встановлює основні правила гри, виступаючи в ролі «закону», який керує ігровим світом, гравці ж взаємодіють з грою через, вже згадану, опосередковану площину, яка приховує базовий код але представляє результати його виконання. Гравець не стикається з кодом і не має стикатись, хоча бувають винятки – якщо трапляється збій або гравець порушує правила гри. Простір правил також включає у себе творчий аспект геймдизайну, адже творець гри має перебачити усі можливі взаємодії гравця з грою і направити його потрібним шляхом. Опосередкований простір, який вже був згаданий є тим, у якому відбувається процес нарації та медіації, зв'язок від гри до гравця, цей простір певною мірою відображає усі медіа гри. Функціональний простір - простір усвідомлення гравцем подій, на які він відповідає дією на контролер, який перебуває з ним у ігровому просторі. Контролер є медіумом моментального зворотного зв'язку. Особливість гри як медіа полягає не лише у описаній вище комплексності, а і тому, що дозволяє гравцям не тільки сприймати віртуальний світ але й маніпулювати ним. Це мало не єдине медіа

де реципієнт є і аудиторією і медіатором. Також ігри часто є частиною трансмедійного сторітейлінгу. Це - медіа різних типів, поєднані спільною міфологією в рамках однієї франшизи, внаслідок чого їх спільний наратив є трансмедійним сторітеллінгом. Трансмедіа сторітейлінг має декілька важливих ознак: *«передає важливі аспекти історії через різні канали комунікації, при цьому кожний канал несе в собі унікальну частину історії; передбачає синергію, яка проходить через декілька мультимедійних платформ; історії трансмедіа сторітеллінгу фокусуються радше загалом на всьому світі історії, його характеристиках та загальному понятті, аніж на героях, деталях та конкретних явищах; інколи деякі канали комунікації можуть слугувати різним цілям, які відрізняються від головного джерела історії; трансмедіа сторітелінг використовує різні “точки входу”, завдяки яким можна легше дістатись до різних типів аудиторії; незалежно від головного джерела історії, продовження можуть бути такими ж розважальними і цікавими, як і оригінал»* [18]. Трансмедійність відеоігор можна прослідкувати навіть у межах одного медіа, хоч це може на перший погляд протирічити самому визначенню. Ігри можуть мати спільний всесвіт та передісторію, але розповідати відмінні історії відмінними способами і мати відмінний спосіб взаємодії з гравцем. Так наприклад, три гри основної серії The Witcher (The Witcher, The Witcher 2: Assassins of Kings, The Witcher 3: Wild Hunt), гра Gwent: The Witcher Card Game, гра Thronebreaker: The Witcher Tales та гра The Witcher: Monster Slayer усі відбуваються у одному всесвіті, хоча мають різні часові рамки та різні жанрові особливості. Їх загальна характеристика наративу підпадає під ряд параметрів трансмедійного сторітейлінгу, таких як: різні “ точки входу ”, розкриття історії світу в цілому та унікальність частини історії, єдиним параметром, який відсутній, можна вважати відмінність мультимедійних платформ. Хоча навіть тут можна звернути увагу на те, що Gwent: The Witcher Card Game та The Witcher: Monster Slayer є мобільними іграми, а друга взагалі AR (augmented reality) гра, тобто на відміну від ігор основної серії їх цільова аудиторія іншого типу. Якщо не

вважати обов'язковим параметром різноманітність медіа, то завдяки широкій жанровій різноманітності та адаптивності до різних платформ медіації відеоігри мають змогу облаштовувати власний трансмедійний сторітейлінг.

Ще однією особливістю відеоігор є роль гравця у просторі, ця особливість є як культурною, так і особливістю гри як медіа. Гравець є не просто пасивним спостерігачем, а активним учасником, який може перебувати в різних ролях і спостерігати з різних точок зору. Міхаель Ніцше пропонує використовувати модель Хітера для обговорення присутності у відеоіграх: *«Для ігрових просторів корисним і базовим підходом може бути підхід Хітера, який розрізняє три різні форми присутності у віртуальних світах:*

***особиста присутність** - «ступінь і причини, чому ви відчуваєте, що перебуваєте у віртуальному світі»;*

***соціальна присутність** «ступінь, до якого інші істоти (живі або синтетичні) також існують у світі і, здається, реагують на вас»; і*

***присутність у навколишньому середовищі** «ступінь, до якого саме середовище, здається, знає, що ви існуєте, і реагує на вас»» [21, с. 205].* На особисту присутність впливають такі фактори, як інтерактивність, презентація та елементи нарративу, тобто це те наскільки переконливою є гра і наскільки ефективно вона може переконати гравця у його участі у світі. Соціальна присутність значною мірою залежить від імерсивності НППів та рівня репрезентації гравця серед інших гравців, багатокористувацькі ігри можуть краще сприяти відчуттю «відповідності» та соціальної взаємодії між гравцями, через безпосередню взаємодію гравців. Сам автор концентрується саме на багатокористувацьких іграх, як таких, що мають найбільший рівень соціальної присутності, але зараз завдяки розвитку алгоритмів та ШІ навіть однокористувацькі ігри можуть мати високий рівень соціальної присутності. Такий ефект досягається шляхом ідеалізації взаємодії гравця з НППами. Для покращення взаємодію гравця з НППом геймдизайнери використовують кілька прийомів: розпорядок дня, “дерево діалогу” та систему репутації чи “персональних відношень”. Розпорядок дня – це умовний список локацій у

ігровому світі, який має відвідати персонаж протягом періоду, який відповідає внутрішньо ігровій добі. Надто висока деталізація розпорядку призведе до перевантаження комп'ютера і незручностей у взаємодії - уявімо, що гравець має кур'єрський квест по доставці листа від одного НПП до іншого і через затримки на шляху може упустити адресата, бо той має у розпорядку дня відвідини "родича" у іншому кінці локації. Часто такі квести мають обмеження у часі, тобто гравець отримує реалістичну картину але він фрустрований, бо не може виконати легкий квест. З іншого боку відсутність розпорядку, призведе до того, що НПП буде підозріло стояти на одному місці чи патрулювати одну дорогу цілодобово, що викликатиме у гравця дискомфорт та відторгнення соціальної присутності світу гри, звісно для багатокористувацьких ігор така поведінка НППів не буде проблемною, адже репрезентація інших гравців та їх дії підриватимуть реальність соціальної присутності. Ідеальним рішеннями є деталізація розпорядку до такої міри, що вона буде лише виглядати реалістичною для гравця допоки той не вирішить прослідкувати за персонажем увесь день, що буде свідчити або про зацікавленість гравця у світі гри або про те, що йому нудно, але це вже буде не проблемою розпорядку. "Дерево діалогу" та систему репутації впливають на те, наскільки "живим" відчувається кожен з НППів у розмові та при взаємодії. Знову ж таки ідеалом є "золота середина", де гравець не загубиться у репліках і не матиме відчуття, що розмовляє з диктофоном, що має кілька фраз. Система репутації допомагає урізноманітнити діалог за рахунок поведіння НППа з гравцем, відповідно до діянь гравця, тобто якщо гравець ворожий до фракції НППа або робив морально спірні діяння, то НПП буде зневажливо ставитись до нього у розмові або навіть буде атакувати замість розмови, і відповідно, навпаки – якщо гравець має гарні відносини з НППом, той буде більш дружнім. Загалом високий рівень соціальної присутності характерний іграм з рольовими елементами. Присутність у навколишньому середовищі найкраще відображається у можливості взаємодіяти із оточенням у тій мірі, аби було зрозуміло участь гравця у цих змінах. Загалом присутність

гравця для заглиблення у світ гри, на думку Ніцше, є обов'язковими певною мірою для сприйняття гри, гравці – це не просто актори, а активні учасники, які можуть формувати ігровий світ своїм вибором і діями. Але існують ігри де присутність гравця певною мірою обмежена, досвід від таких ігор може бути цілком задовільним, судження автора, на мою думку, спричинені специфікою ігор періоду написання праці.

Наприкінці даного тематичного блоку дипломної роботи слід розглянути відеогру як культурну практику. Відеоігри мають доволі специфічну культуру споживання, особливо у теперішній час, коли частка дистрибуції відеоігор на фізичних носіях значно скоротилась. Онлайн маркетплейси відеоігор мають вплив на наші соціальні зв'язки, адже зазвичай вони мають соціальний розділ, де можна завести друзів по грі. Вподобання друзів у відеоіграх, на відміну від їх уподобань у інших культурних продуктах, зразу видно через їх персональну бібліотеку ігор. Дистрибуція відеоігор через онлайн маркетплейси та публічний доступ до інструментів створення відеоігор зробили можливим створення даного типу продукції невеликою групою осіб або навіть одноосібно. Більшість розглянутих тут досліджень відеоігор, будуть розглядати великі проекти, створені професійними великими студіями, внаслідок чого відеоігри видавались досить подібними до кінематографу за своїми принципами нарації, але зараз за рахунок творчості малих та середніх студій розробки, ігри сильно змінились. Ця творча індустрія швидко розвивається, внаслідок чого наукові роботи можуть застаріти всього за кілька років. Водночас конкретні відеоігри теж не завжди є сталими, Міхаель Ніцше згадував такі ММО як World of Warcraft та EVE Online у своїй роботі, але на даний момент вони сильно змінились і певні моменти вже не будуть релевантними прикладами, а деякі все ще дійсними.

Також цікавою темою для дослідження культури споживання відеоігор є розрізнення пристроїв для споживання, так, наприклад, Сполучені Штати мають стійку культуру консолей, вони звикли споживати ігри, сидячи на дивані та споглядаючи за процесом гри з телевізорів, у той час як європейці

більш схильні до споживання ігор з ПК. Ці особливості споживання мають вплив і на моє дослідження, адже більшість ігор, які будуть розглянуті у даному дослідженні - це відеоігри для ПК або портовані на ПК. Загалом культура споживання відеоігор заслуговує на окреме дослідження.

Підводячи підсумки, особливостями відеоігор є: інтерактивність взаємодії, імерсивність споживання, соціальність сприйняття, різноманітність відеоігор за жанром та способом споживання, що призводить до сприятливості до трансмедійного сторітейлінгу. Водночас гра є обмеженою кодом та жорсткими правилами, що не дає їй бути саме мистецьким твором, а лише творчою практикою. Відеогра має як наративність, так і наратив, які формуються під впливом її особливостей. Відеогра є комплексною практикою, тому наступний розділ буде присвячений формуванню методології аналізу її наративу з урахуванням всіх особливостей.

РОЗДІЛ II. КАТЕГОРІЗАЦІЯ ТА КІЛЬКІСНИЙ АНАЛІЗ ІГРОВИХ НАРАТИВІВ ВІДЕОІГОР

Наратив відеогри або ж ігровий наратив має достатньо велику кількість параметрів для аналізу, безумовно кожен з них є цінним для дослідження, але виникає питання – яким чином порівнювати результат? Ігри є досить різноманітними і порівнювати їх просто за сумою усіх показників буде невірним рішенням, окрім того кількість параметрів має бути обмеженою, аби надмірно не ускладнювати процес аналізу. Для цього слід розробити дві групи параметрів - якісні параметри ігрового наративу та параметри успішності сприйняття гравцем.

Аналізувати успішність сприйняття досить важко, адже різним гравцям подобаються різні аспекти споживання гри. Соціологічні опитування надто неточні, коли питання є загальними. Питання "чи сподобалась вам гра А ?" не дає результату через те, що не відомо як оцінити успішність конкретного елемента гри. Якщо ж питати про кожний елемент, то можна звернути на дорогу до "механіки дверей" - байка геймдизайнерів, яка стверджує, що кожен елемент гри можна пропрацювати настільки, що самої гри не буде, а лише один дуже пропрацьований елемент. Тому слід використати типологію, яку використовують при розробці ігор для швидкого аналізу цільової аудиторії. Це типологія Річарда Бартла, Британського письменника, професора і дослідника ігор в індустрії масових багатокористувацьких онлайн-ігор. Таксономія типів гравців Бартла - це класифікація гравців у відеоігри, заснована на статті 1996 року, вона спочатку описувала гравців багатокористувацьких онлайн-ігор, хоча зараз вона також застосовується до гравців однокористувацьких відеоігор. Початково Бартл розробив для аналізу гравці ігор типу Multi User Dungeon. MUD - це тип текстових багатокористувацьких відеоігор з віртуальним світом, що поєднує елементи рольової гри, hack and slash, інтерактивної літератури і чату; всі події, персонажі, взаємодія між об'єктами в MUD-ах описуються текстом або за допомогою текстових символів, чи

ASCII-арту. Тобто це ігри без графіки, без складних механік та практично обмежені у всьому що тільки можна, у порівнянні із сучасним. Поділ Бартла є основою для дослідження психології геймерів, однак наступні дослідження відзначили певні обмеження. Наприклад, Нік Йі стверджував, що «компонентна» структура забезпечує більшу пояснювальну силу, ніж «категорійна». Фактори мотивації Бартла були проаналізовані на предмет кореляції за допомогою факторного аналізу на основі вибірки з 7000 гравців ММО. Одним з результатів було те, що тип дослідника Бартла не з'явився і, що більш важливо, його підфактори «дослідження світу» та «аналіз ігрової механіки» не корелювали. Джон Радофф запропонував нову чотириквартантну модель мотивації гравців (занурення, співпраця, досягнення та конкуренція), яка має на меті поєднати простоту з основними мотиваційними елементами, що застосовуються до всіх ігор. По суті це модифікація типології Бартла, яка функціонує і донині, але для цілей даного дослідження краще сконструювати власну модифікацію, спираючись на загальні характеристики типології Бартла. Також зараз прийнято вважати, що типологія поділяє гравців саме на ідеальні типи, у реальному житті практично неможливо зустріти гравця, який буде виключно у одному типі даної типології. Переходячи до власне типології, Бартл виділяє чотири основні типи задоволення від MUD: « i) **Досягнення в ігровому контексті.**

Гравці ставлять перед собою цілі, пов'язані з грою, і енергійно намагаються їх досягти. Зазвичай це означає накопичення та розпорядження великою кількістю цінних скарбів, або прорубати шлях крізь орди мобів (тобто монстрів, вбудованих у віртуальний світ).

ii) Дослідження гри.

Гравці намагаються дізнатися якомога більше про віртуальний світ. Хоча спочатку це означає мапування його топології (тобто вивчення ширини MUD), пізніше це переходить до експериментів з його фізикою (тобто вивчення глибини MUD).

iii) Спілкування з іншими.

Гравці використовують комунікативні засоби гри та застосовують рольові ігри, які вони породжують, як контекст для спілкування (та іншої взаємодії) зі своїми колегами-гравцями.

iv) **Нав'язування іншим.**

Гравці використовують інструменти, надані грою, щоб заподіяти страждання (або, в рідкісних випадках, допомогти) іншим гравцям. Там, де це дозволено, це зазвичай включає в себе придбання певної зброї та її застосування з ентузіазмом до персонажа іншого гравця в ігровому світі..» [7]. На основі даних типів задоволення, автор виділяє чотири типи гравців, кожному з яких надає масть гральної карти. Назви цих типів це: атчивери, експлорери, соціалізатори та кіллери, у відповідному порядку до цитованих видів задоволення. Для їх характеристики Бартл використовує систему координат (див. рис. 2.1)

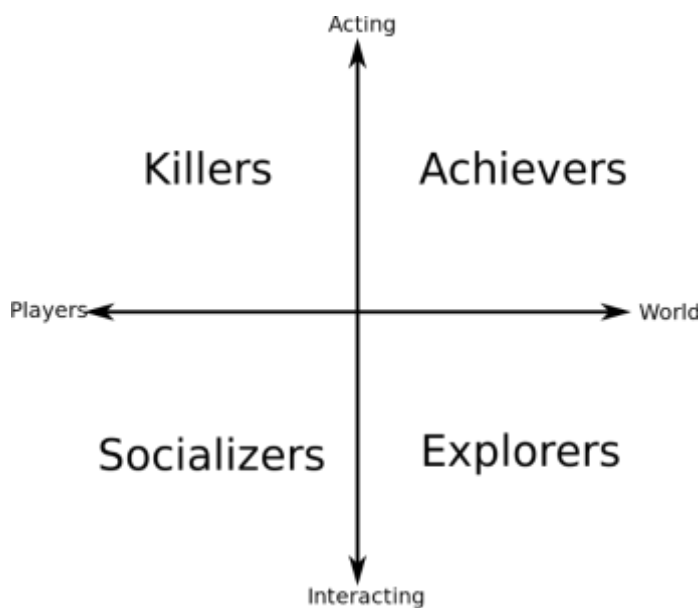


Рис. 2.1

По лінії Y розташована категоріальна пара “дія-взаємодія”, а по X – “гравці-світ”, тобто відповідно до неї кіллери - це ті, хто прагне впливати на соціальний аспект гри, керувати ним. Атчивери – прагнуть отримувати від гри усі можливі нагороди та усе, що можна збирати, демонструючи результат діяльності на ігровий світ. Експлорери прагнуть до взаємодії зі світом гри,

дослідження світу заради обміну інформацією між гравцем та грою. Соціалізатори це ті, хто прагнуть взаємодії з іншими гравцями, брати участь у соціальному аспекті гри.

У своїй статі Бартл також описує типи взаємодії між різними типами гравців та описує деталі прагнень кожного з типів. Для дослідження ці деталі не є обов'язковими, та все ж слід додати поточності до типів гравців. Наступні визначенні є частково модифікованим з урахуванням подальших потреб дослідження та будуть розглянуті детальніше після формування параметрів аналізу. Отож, кіллери - це тип гравців, які сприймають гру як змагання, ідеалізуючи соціальну взаємодію у формі конкуренції, вони прагнуть бути першими серед гравців, бути визнаними, діють у грі швидко, не звертаючи увагу на світ гри. Атчивери – сприймають гру, як поля для колекціонування, ідеалізуючи інтерактивність гри у формі демонстративного споживання гри, вони прагнуть побачити у грі усе що є, вбити всіх монстрів, зібрати всі великодки (приховані послання від авторів гри), діють у світі, але не цікавляться взаємодією. Соціалізатори – сприймають гру як спосіб комунікації, ідеалізуючи соціальну взаємодію у формі кооперації та колаборації, вони люблять спілкуватися з іншими гравцями та якісними НІПами, заводити друзів, імерсивні наративи у іграх. Прагнуть ділитися досвідом та створювати експліцитні наративи. Експлорери це тип гравців, які сприймають гру як поле для дослідження та творчості, ідеалізуючи інтерактивність гри у формі експерименту. Вони досліджують кожен шматок світу, усі можливості, які може запропонувати світ, якщо у грі є певна механіка - експлорер її знайде. Взаємодіє зі світом, але не любить коли світ "веде його за руку". Ці "портрети" ідеальних типів не передають у повній мірі їх природу, але достатні для їх розуміння.

Для дослідження ігрового наративу потрібно виділити його якісні параметри, для цього дослідження пропонує виділити три групи параметрів, кожна з яких відповідатиме на одне з наступних питань: "яким чином репрезентовано події у грі?"; "як гравець може вплинути на репрезентацію

подій?"; "наскільки сильним є вплив гравця на репрезентацію?". Відповідно до цих питань фактори аналізу можна поділити на фактори репрезентації, фактори інтерактивності та фактори імерсивності.

Почнімо з факторів репрезентації. Першим параметром має бути позначення головного персонажу гри, замість запропонованого Ніцше запозичення терміну фокалізатор у Ж. Женетта, краще використати авторський термін зі спільним коренем - «фокусатор». «Фокусатор» це - особа, група осіб або інший суб'єкт, який постає персонажем гри, яким ми керуємо (П). Це досить важливий параметр для аналізу репрезентації, адже цей суб'єкт є способом взаємодії зі світом гри. Наголошую, що це не фокалізатор Ж. Женетта, це поняття не може бути тут використане через особливість П ігор у жанрах стратегія та “ симулятор Бога ”. У логіці теорії Женнета незримий полководець із стратегії та креатор (божаство) має однаковий тип фокалізації - зовнішній, адже нульову по суті може мати лише автор гри - геймдизайнер і програміст. Безумовно у певних стратегіях які були у період написання М. Ніцше можна було виділити саме конкретного незмінного фокалізатора-командира з зовнішньою фокалізацією, наприклад серії ігор Warcraft чи Heroes of Might & Magic, де хоч гравець і керував певною групою підконтрольних НІПів, але усе ще був пов'язаний з конкретним персонажем командира при смерті якого завершувалась гра. Але зараз існує достатня кількість ігор з сюжетом та наративний елементами які дають під контроль гравця саме есенцію посади без конкретного персонажа на ній. Також якщо взяти гру де гравець у один і той самий момент може грати лише за одного П то це може бути як внутрішньою фіксована або зовнішня фокалізація, так і у випадку кількох пов'язаних історій одноосібних персонажів, які знову ж таки не керуються гравцем одночасно, вони матимуть внутрішньою зміну або множину фокалізацію. При цьому досвід гравця зміниться більш значним чином якщо він керуватиме кількома персонажами одночасно, ніж від зміну типу фокалізації. Як можна побачити фокалізація тут мало чим допоможе, у

зв'язку з цим введення авторського терміну є необхідним. Отож «фокусатор» у грі може бути репрезентований наступним чином (див. таб. 2.1.).

параметри	значення	кодування
Фокусатор	одна особа	1
	група осіб	2
	не особа, а есенція посади	3
	Креатор	4

Таблиця 2.1.

Одна особа – це створений гравцем чи стандартний (заданий грою) персонаж гри який є протагоністом історії, гравець одночасно керує лише одним персонажем, або його взаємодія за цього персонажа є більш варіативною. Такий тип «фокусатора» притаманний іграм типу РПГ, але загалом є найпоширеніший варіант репрезентації який можна зустріти у більшості ігор.

Група осіб- це кілька персонажів якими гравець управляє одночасно, лише зрідка є створеними гравцем. Частіше це певний список персонажів на вибір. Може бути присутнім у стратегія та деяких РПГ, зустрічається зрідка , часто група включає персонажа який найбільше асоціюється з гравцем та є головним персонажем, але вони лише зрідка діють окремо. Група персонажів зазвичай не дуже велика від 2 до 10 осіб.

Есенція посади- складна у визначені, але досить популярна опція репрезентації гравця у світі. Есенція посади це роль, яку бере на себе гравець, часто це керуюча посада на кшталт керівника країни, колонії, міста, клану і тд.. Гравець не керує конкретною особою - король може померти, а ви продовжите грати за його наступника, водночас керувати можна усіма підлеглими (НПП) поодинці чи певними групами. Персонаж уособлення гравця не має прямого зв'язку з наступником крім приналежності до певної групи, це не реінкарнація чи ще якийсь магичний спосіб перевтілення, радше контроль

певного роду, нації, суспільства. Характерний тип «фокусатора» для більшості стратегій або симуляторів менеджерів.

Креатор, творець – гравець керує не певною особою чи сутністю, він не перебуває у світі гри постійно і радше є спостерігачем, який може впливати на світ, час та простір гри підвладні гравцю. Даний тип характерний для "симуляторів бога", головоломок та симуляторів із зовнішньою перспективою споглядання загалом.

Наступним є параметр участі простору гри у формуванні наративу та того наскільки він вільно веде гравця по сюжету. Термін «світонаратив» вже було згадано вище: цей термін є авторським і відображає участь організації простору у формуванні послідовності подій ігрового наративу. Часто його використовують, аби привернути увагу гравця до правильного шляху або точки зацікавленості. Для аналізу способу репрезентації це важливо, бо це впливає на те, у якій послідовності репрезентують події основного сюжету і чи є у цьому варіативність. У характеристиці використаний термін «точки зацікавленості» - цей термін активно використовують при розробці та описі світу відеоігор у геймдизайні, він означає певні частини простору рівня гри, яка концентрує місця взаємодії або патери об'єктів, які містять локальний мікронаратив. Параметр участі «світонаративу» у грі може бути репрезентований наступним чином (див. таб. 2.2.).

параметри	значення	кодування
участь світонаративу (наскільки світ веде гравця, світ чи гравець головний)	"пісочниця"	1
	відкритий світ	2
	Норма	3
	Вибір шляху із запропонованих	4

параметри	значення	кодування
	"Коридорна"	5

Таблиця 2.2.

"Пісочниця"- найменше значення участі світонаративу, походить від жанрової особливості певного типу ігор (Sandbox). Точки зацікавленості у світі створені не автором, а закодовані у алгоритмі генерації - вони випадкові. Гравець має повну свободу переміщення по світу і сам обирає коли відбудуться події. Такий тип світу часто має фрагментарний наратив, який гравець збирає у цілісність самотужки, іноді у світі присутні незмінні точки інтересу, які з'являються у випадкових місцях: такі місця можна назвати "місцями наративу".

Відкритий світ: при такому значенні параметру гравець все ще має повну свободу переміщення по світу і сам обирає коли відбудуться події, але порядок подій регламентований певними ланцюжками, зазвичай у формі квесту. Точки інтересу у світі прив'язані до ланцюжків подій, досягнень чи локальних мікронаративів, які підтримують основний сюжет

Норма-гра поділена на кілька просторів, з яких неможливо виділити домінуючий. Гравець може переміщатись вільно в межах певного простору та безперешкодно переходити між ними. Наривні ланцюжки часто пов'язані з певним простором чи рядом просторів, але гравець вільний обирати яким чином їх зіставляти, аби відтворити сюжет. При такому показнику точки інтересу є маяками, які ведуть гравця по вибраному ланцюжку умовними точками маршруту, очевидними і неочевидними. Зустрічається не так часто через тренд на відкриті світи і використовується лише за потреби, хоча це один з найчастіших варіантів у іграх попередніх періодів.

Вибір шляху із запропонованих: при такому значенні параметру гравець може переміщатись вільно в межах певного простору, обираючи з кількох переходів до інших просторів, але має завершити всі обрані ланцюжки сюжету в одному просторі перш ніж перейти до наступного. Повернення до

минулого простору іноді можливе, але позбавлене сенсу. Вибір наступного простору впливає на історію, і досить часто потрібно кілька проходжень, аби побачити усі простори. Точки інтересу є місцями простору, які мають найбільше значення для наративу і часто є обов'язковими для досягнення простору у повній мірі.

"Коридорна" - найбільше значення участі світонаративу, походить від геймерського жаргонізму і використовується для позначення обмеженої у виборі гри, зазвичай у негативному контексті, хоча у даному випадку це не так. За такого значення гравець може переміщатись вільно в межах певного простору, але правильним є лише один шлях, і лише він приведе до наступного простору. Ланцюжок подій і просторів єдиний: звичайно гравець може обрати різні стилі проходження простору з різним ступенем впливу на простір та НІП-ів, але вплив це матиме лише на наратив, а не на послідовність просторів. Точки інтересу за таких умов стають своєрідними вказівниками маршруту, аби гравець не заблукав у процесі, адже їх функція взаємодії значно обмежена.

Останнім параметром цього блоку є співвідношення наративу та механік. Механіки - це правила функціонування гри: їх легко засвоїти та користуватись ними. Тобто, це співвідношення наративу до комбінації наративності та інтерактивності простору. Цей параметр складно визначити точно - він радше є емпіричним, але він відображає межі свободи дій гравця та важливість дії. Розглянемо дві екстремуми цього значення. Коли механіки домінують, гравець розуміє, який із запропонованих варіантів буде легше виконати. Також ігри, де домінують механіки, схильні до нагороди гравця за вміння а не моральність вибору. Коли домінує наратив, виконання гравцем завдання не має певного шляху: лише проміжна ціль має значення. Водночас механіки часто "підіграють" наративу, тобто дії стають складнішими для виконання, коли гравцю потрібно відчувати напруженість ситуації. Для оцінки цього параметру буде використана градація зазначена у таблиці 2.3.

параметри	значення	кодування
Наратив чи механіки гри домінують	механіки формують наратив	1
	перевага механік	2
	баланс	3
	перевага наративу	4
	наратив формує механіки	5

Таблиця 2.3.

Наступними слід розглянути фактори інтерактивності: вони в основному стосуватимуться світу гри та репрезентації гравця. Перший параметр- це кількість гравців, він впливає на те, як гравці сприймають світ гри за рахунок взаємодії та протидії між собою, відображає те, яким є соціальний простір гри. Цей параметр не є просто бінарним, адже зараз є ігри з обмеженим багатокористувацьким режимом, відповідно даний параметр може бути представлений наступним чином (див. таб. 2.4.).

параметри	значення	кодування
Кількість гравців	однокористувацька	1
	кооператив	2
	багатокористувацька	3

Таблиця 2.4.

Однокористувацька гра: режим гри, де гравець перебуває сам на сам зі світом гри, взаємодіє зі світом та НПП-ами. Соціальна площина гри знаходиться поза її межами у групах обговорення, експліцитних наративах та при поширенні контенту, пов'язаного з грою .

Кооперативний режим гри є обмеженим багатокористувацьким режимом. Це ігри, де невелика група гравців може грати разом, взаємодіючи як між собою, так і зі світом гри. Проміжний варіант між одно- та багатокористувацькими іграми, де можна грати лише з обмеженим колом

гравців, поділяючи сприйняття гри. Особливість кооперативу також полягає у обмеженні кола осіб гравцем, який запрошує інших. Кооперативна гра може мати однакову кількість гравців у одному світі з іншою багатокористувацькою грою, їх відмінність полягає у відсутності у кооперативі незнайомих. Безумовно, з багатокористувацького світу за певних дій можна зробити кооперативний, але якщо це не передбачено грою, то враховувати це при аналізі не слід.

Багатокористувацька гра або режим гри - це гра, де велику роль відіграє взаємодія між гравцями, зазвичай велику роль у наративі має також спільна дія великої кількості гравців. Такі ігри особливо сприятливі для виникнення експліцитного наративу, створеного гравцями.

Загалом існують ігри з кількома режимами гри, коли її можна пройти як самостійно, так і у кооперативі. Багатокористувацька гра може бути окремим режимом у грі з окремими правилами, також існують виключно багатокористувацькі ігри: вони особливо цікаві, бо зазвичай є досить різноплановими у своєму наративі, майстерно зроблена багатокористувацька гра може задовольнити потреби гравців з різними потребами, не пригнічуючи потреби інших.

Наступний параметр - це можливості гравця до інтеракції із світом гри, тобто, наскільки відчутною є присутність у навколишньому середовищі гри, наскільки можна вплинути на простір гри. Це один з найважливіших параметрів для оцінки інтерактивності гри. Значення цього параметру розташовані по мірі зростання інтерактивності ігрового світу, але це не означає, що гра з високим значенням матиме і всі попередні нижчі значення. (див. таб. 2.5.).

параметри	значення	кодування
Можливості гравця до інтеракції із світом гри	Вибір опцій	0
	Обмежена деструкція істот	1

параметри	значення	кодування
	Деструкція істот	2
	Обмежена деструкція світу	3
	Обмежена деструкція та креація світу	4
	деструкція та креація світу	5

Таблиця 2.5.

Вибір опцій - це значення інтерактивності, характерне для ігор з великою кількістю діалогів (вибір діалогу) та певним рівнем кастомізації, який не несе декоративної функції. Навіть ігри лише з цією опцією можуть бути цікавими та різноманітними за жанром. Гравець не може самостійно вплинути на простір гри, але його вибір у діалозі може призвести до змін.

Обмежена деструкція істот - це опція інтерактивності гри, яка стосується взаємодії з синтетичними істотами гри. Гра з таким параметром має противників та помічників і не дозволяє вибирати противників самостійно: усі НІІ-и поділені на бінарні фракції (вороги або друзі), те саме стосується і гравців. Якщо ця якість гри не доповнена іншими, то простір гри є лише тлом, де відбувається гра, він може нести у собі наративну функцію, але змінити його та взаємодіяти з ним неможливо.

Деструкція істот - це опція, подібна до попередньої. Гра з таким параметром має противників та помічників і дозволяє вибирати противників самостійно: гравець сам обирає домовитись з противником чи перемогти його. Такі ігри дають ширший моральний вибір гравцю, дозволяють бути як героєм, так і злодієм. Якщо ця якість гри не доповнена іншими, то простір гри є лише тлом, де відбувається гра, він може нести у собі наративну функцію, але змінити його та взаємодіяти з ним неможливо

Обмежена деструкція світу – опція інтерактивності гри, яка стосується взаємодії з простором гри. За її наявності гравець може впливати на ландшафт

та декорації незначним чином. Можна зруйнувати певну перешкоду чи перекрити шлях противнику, зруйнувавши міст. Зміни можуть бути як поворотними, так і безповоротними, але гравець не може створити нічого власноруч.

Обмежена деструкція та креація світу - опція інтерактивності гри, яка стосується взаємодії з простором гри. За наявності даної опції гравець впливає на ландшафт та декорації, гравцеві дозволено створювати елементи оточення, але не з ряду частин, а із запропонованих опцій (наприклад, будинок вцілому з варіативним плануванням, але певною функцією, формою та розміром). Гравець може певним чином змінити ландшафт: прокласти дорогу, зрубати чи висадити дерева, але не може змінити загального вигляду світу.

Деструкція та креація світу – найвищий ступінь інтерактивності простору гри. Гравець впливає на ландшафт, декорації та структури, він має практично повну свободу руйнувати та створювати об'єкти у світі, перетворити гори у рівнини чи водойми. Світ зазвичай складається з певних елементів примітивної форми, які разом складають складний ландшафт. Наприклад, світ може мати кубічні математично і візуально зони руйнування, або полігональну мапу руйнувань об'єкту.

Останній параметр інтерактивності гри стосується особистої присутності гравця, способів самовираження та самопрезентації у грі, це параметр можливості гравця до кастомізації фокусатора чи підконтрольних НП. Цей параметр було виділено у процесі написання роботи, вже після формування інших параметрів, він є важливим для визначення задоволення від гри двох протилежних типів гравців Соціалізаторів та Атчиверів, хоча і з протилежних причин. Також це один з аспектів, який впливає на Кіллерів, хоч і незначним чином. Отож, цей параметр має позначити, як гравець впливає на фокусатора візуально. Цей параметр не означає що ІІ гри без можливості до кастомізації має чітко виражену роль, або те, що наявність кастомізації позбавляє протагоніста його особистісних рис, а лише позначає можливість

взаємодії з репрезентацією. Градація значень цього параметра зазначена нижче (див. таб. 2.6.).

параметри	значення	кодування
Можливості гравця до кастомізації фокусатора чи підконтрольних НПП	відсутня	0
	символіка	1
	спорядження	2
	ім'я	3
	зовнішність частково	4
	зовнішність повністю	5

Таблиця 2.6.

Якщо можливості гравця до кастомізації фокусатора чи підконтрольних НПП відсутня, то гравець користується тим фокусатором або підвладним йому НПП, які дає йому гра без можливості змін.

Можливість кастомізації символіки притаманна іграм з елементами стратегії, але може зустрічатися і деінде. Означає можливість гравця створити власний символ підвладного угруповання НППів чи гравців у вигляді графічного символу, кольору фракції, прапора, герба і тд..

Можливість кастомізації спорядження включає у себе вибір одягу, зброї, інструментів, транспорту, домашніх улюбленців – усе, що можна демонстративно споживати у грі. Якщо предмет спорядження має окрім практичної ще і декоративну складову, його можна демонстративно споживати.

Є можливість обрати власне ім'я для персонажа, створеного гравцем, з відмінним від встановленого грою чи такого, що збігається з ніком (ігровим псевдонімом гравця). Розглянемо наявність цього параметру гри на персональному досвіді: у грі Baldur's Gate 3 я створив героїню дроу на ім'я Ріліна, хоча мій базовий нік- ivan_larum або Nekrouz, тобто я, як гравець, маю псевдонім, але можу також створити персонажа з ім'ям, відмінним від псевдоніму. Сила імені у культурі завжди мала значення, тому ця можливість

вибору дає гравцю вжитись у створену собі ж роль і грати не самого себе, а власного персонажа.

Можливість часткової кастомізації зовнішності означає можливість змінити зачіску, татуювання, чи ще щось подібне у протагоніста. Також це означає вірогідну можливість обрати із запропонованих опцій зовнішність при створенні персонажу, але без можливості комбінування параметрів зовнішнього вигляду.

Можливість повної кастомізації зовнішності означає можливість для гравця обрати усі параметри зовнішності. Також це свідчить про наявність редактора персонажа різного ступеня деталізації.

Останніми розглянемо фактори імерсивності, тобто такі, які впливають на глибину занурення гравця у гру: наскільки він є залученим до сюжету та наративів гри. Певною мірою це все ще інтерактивність гри, але у формі взаємодії зі сприйняттям, а не простором. Усі параметри цього фактору є градаційним, тобто гра може мати лише один із запропонованих параметрів. Перший параметр імерсивності - це імерсивність проходження, значення цього параметра - це ступінь свободи вибору гравцем шляху розвитку сюжету гри. Цей параметр хоч і має схожі значення з параметром участі світонаративу, але означає інший тип свободи гравця. Його значення краще зрозумілі при описі параметрів градації, які можна побачити у таблиці (див. таб. 2.7.).

параметри	значення	кодування
імерсивність проходження	"Коридорна"	1
	Уявний вибір	2
	Уявний вибір глобальний, наявна персоналізація	3

параметри	значення	кодування
	Обмежений розвиток локального нарративу, обмежений глобальний	4
	Варіативний розвиток локального нарративу, обмежений глобальний	5
	Варіативний нарративу	6
	Мульти-варіативна	7
	Мульти-варіативна без глобального обмеження	8
	свобода обмежена цілями	9
	абсолютна свобода	10

Таблиця 2.7.

При значенні "коридорна" сюжету гри нема або він не залежить від дій гравця, правильний шлях лише один, усе одно, як туди іти. Характерно для симуляторів з певною ціллю (гонки), більшості аркад, деяких головоломок.

При значенні «уявний вибір» сюжет не залежить від дій гравця: окрім незначних подій чи реплік, гравець має опції у діалогах чи виборах, але результат однаковий.

При значенні «уявний вибір глобальний, наявна персоналізація» завершення гри не залежить від дій гравця, або альтернативний фінал не є правильним і вважається не канонічним. Та все ж гравець може обирати супутників, зброю, робити моральні вибори і тд.. Усі вибори мають схожий, хоч і відмінний результат. Гравець здатен впливати на мікронаратив, але макронаратив є незмінним.

При значенні «обмежений розвиток локального нарративу, обмежений глобальний» гра має кілька фіналів, кожен з яких правильний і враховується при продовженні у наступній грі в серії. Гравець може обирати кілька разів за

гру, що змінює її помітним чином, але виборів загалом не багато і вибори є досить масштабними. Гравець здатен впливати на мікронаратив та макронаратив, але вибір не є варіативним або має не надто велике значення.

При значенні «варіативний розвиток локального нарративу, обмежений глобальний» гра має кілька фіналів, кожен з яких правильний і враховується при продовженні у наступній грі в серії. Гравець може взаємодіяти з багатьма нарративними ланцюжками, вибрати опції, які впливають на його стосунки з другорядними персонажами сюжету. Вибори не є завжди очевидними і заховані у діалогах. Гравець здатен значною мірою впливати на мікронаратив, але макронаратив не є варіативним або має не надто велике значення.

При значенні «варіативний нарратив» гра має кілька фіналів з кількома варіаціями, кожен з яких правильний і враховується при продовженні у наступній грі в серії. Гравець може взаємодіяти з багатьма нарративними ланцюжками, вибрати опції, які впливають на його стосунки з другорядними персонажами сюжету. Вибори не є завжди очевидними і заховані у діалогах. Гравець здатен значною мірою впливати на мікронаратив та макронаратив, макронаратив не є настільки варіативним, як мікронаратив, але все ж є значною мірою інтерактивним.

При значенні «мульти варіативний» гра має велику кількість фіналів з варіаціями, кожен з яких правильний і враховується при продовженні у наступній грі в серії. Гравець може взаємодіяти з багатьма нарративними ланцюжками, вибрати опції, які впливають на його стосунки з другорядними персонажами сюжету. Вибори не є завжди очевидними і заховані у діалогах. Гравець здатен значною мірою впливати на мікронаратив та макронаратив.

При значенні «мульти варіативний без глобального обмеження» гра не має чіткого фіналу. Гравець може взаємодіяти з багатьма нарративними ланцюжками, деякі з яких пов'язані між собою, а деякі незалежні. Гравець сам обирає наривні ланцюжки і може будувати з них власну історію. Статичний макронаратив у грі відсутній, він конструюється гравцем з пов'язаних між собою мікронаративів.

При значенні «свобода обмежена цілями» гра має фінал або декілька, правильного шляху нема. Гравець може робити усе, що йому заманеться із дозволеного грою, аби досягти цілі. Статичний макронаратив у грі відсутній, він конструюється гравцем з непов'язаних між собою мікронаративів. Фінал або фінали гри пов'язані з виконанням грандквесту гри.

При значенні «абсолютна свобода» гра не має сюжету, або він залежить від дій гравця. Гравець може взаємодіяти з багатьма наративними ланцюжками, деякі з яких пов'язані між собою, а деякі незалежні. Гравець сам створює історію і може робити все, що йому заманеться із дозволеного грою. Мету гри створює сам гравець. Гра може закінчитись лише за бажанням гравця або через вбудований таймер. Макронаратив у грі відсутній як такий, він замінений на наратив гравця, який конструюється ним з непов'язаних між собою мікронаративів.

Наступним параметром імерсивності є ступінь асоціації гравця з фокусатором: це ступінь занурення гравця у розвиток його ігрового персонажа. Цей параметр подібний до параметрів імерсивності проходження та можливості гравця до кастомізації фокусатора чи НІП, але відображає більшою мірою рівень емоційного зв'язку гравця з персонажем, а не вплив на сюжети чи можливість впливу на репрезентацію протагоніста. Певною мірою це тип ролі, яку на себе бере гравець. Опис градації наданий нижче (див. таб. 2.8.).

параметри	значення	кодування
Ступінь асоціації гравця	наратив практично відсутній	1
	гравець сам створює наратив	2
	гравець залучений до наративу, але не відчуває цього	3
	гравець залучений до наративу	4
	гравець асоціює себе з центральним суб'єктом наративу, але не розділяє його проблем	5

параметри	значення	кодування
	гравець асоціює себе з центральним суб'єктом наративу	6
	гравець має емоційний зв'язок з персонажем, але не поєднаний з ним	7
	Персонаж гравця - це його творіння і образ нього самого	8

Таблиця 2.8

При значенні «нарратив практично відсутній» протагоніст(и) не має(мають) особистих якостей, які впливають на сюжет чи нарратив, особистість персонажа абсолютно не впливає на гру: якщо б він був кимось іншим, гра не змінилася б.

При значенні «гравець сам створює нарратив» протагоніст(и) не має(мають) особистих якостей, які впливають на сюжет чи нарратив: гравець проєктує власні якості на персонажа. По своїй суті персонаж є оболонкою для дій гравця, гравець може відображати певні якості персонажа своїми діями.

При значенні «гравець залучений до наративу, але не відчуває цього» протагоніст(и) хоч і має(мають) особисті якості, які впливають на сюжет чи нарратив, але гравець не може змінити цих якостей чи стимулювати розвиток персонажа.

При значенні «гравець залучений до наративу» протагоніст(и) має(мають) особисті якості, які впливають на сюжет чи нарратив, гравець не може змінити цих якостей чи стимулювати розвиток персонажа. Розвиток персонажа пов'язаний з просуванням гравця за сюжетом та подіями, які були спричинені виборами гравця

При значенні «гравець асоціює себе з центральним суб'єктом наративу, але не розділяє його проблем» протагоніст(и) має(мають) особисті якості, які впливають на сюжет чи нарратив, гравець не може змінити цих якостей чи стимулювати розвиток персонажа. Розвиток персонажа пов'язаний з подіями, які були спричинені виборами гравця.

При значенні «гравець асоціює себе з центральним суб'єктом наративу» протагоніст(и) має(мають) особисті якості, які впливають на сюжет чи наратив, гравець може відчувати внутрішні переживання персонажа але не здатен у повній мірі повпливати на особисті якості персонажа. Розвиток персонажа пов'язаний з подіями, які були спричинені виборами гравця.

При значенні «гравець має емоційний зв'язок з персонажем, але не поєднаний з ним» протагоніст(и) має(мають) особисті якості, які впливають на сюжет чи наратив, гравець може відчувати внутрішні переживання персонажа і здатен повпливати на особисті якості персонажа. Але персонаж є самобутнім і не може відхилитись від певних моральних принципів: зміни у його особистості відбуваються у межах його складного морального кодексу. Розвиток персонажа пов'язаний з подіями, які були спричинені виборами гравця.

При значенні «персонаж гравця - це його творіння і образ нього самого», особистість протагоніста(ів) створена гравцем, але відмінна від такої гравця, хоча це і не виключено. Гравець має відіграти роль створеного ним персонажа відповідно до власних уявлень. Дана ступінь порівняна з тим, як різні актори грають одного героя: герой є незмінним, але особливість зіграної ролі, привнесена актором, є його баченням або баченням режисера. Відмінність даного значення параметру від першого і другого у тому, що гравець не є протагоністом і не наповнює “порожнього” персонажа своїм баченням - він створює його особистість і відіграє її у міру свого розуміння.

Останнім параметром імерсивності є «ступінь спільності інформації з персонажем» - цей параметр відображає розділеність наративу між гравцем та протагоністом, тобто ступінь спільності інформації про світ, звичайно з урахуванням ігрових умовностей. Цей параметр відображає глибину занурення гравця у світ гри через фокусатора. Опис градації поданий нижче (див. таб. 2.9.).

параметри	значення	кодування
ступінь спільності інформації з персонажем	усе спільне	5
	спільне все, крім керування	4
	спільне лише те, що було віднайдене від початку історії	3
	Рідкісна спільна інформація	2
	розділена повністю	1

Таблиця 2.9

При значенні «усе спільне» гравець і протагоніст(и) поділяють усю інформацію про світ довкола, включно з елементами керування. Процес нарації часто синхронізований у часі з реальним. Характерно для симуляторів, які вимагають додаткового ігрового устаткування та ігор типів VR чи AR.

При значенні «спільне все крім керування» гравець і протагоніст(и) поділяють усю інформацію про світ довкола, окрім елементів керування. Процес нарації може бути синхронізованим у часі з реальним або незначною мірою бути пришвидшеним (у межах співвідношення день до години). Характерне для ігор, де фокусатором є одна особа.

При значенні «спільне лише те що було віднайдене від початку історії» гравець і протагоніст(и) поділяють лише інформацію про світ довкола від початку процесу нарації: персонаж може мати секрети які невідомі гравцю. Процес нарації може бути синхронізований у часі з реальним або незначною мірою бути пришвидшеним (у межах співвідношення день до години). Подібно до наративу у класичних медіа на кшталт кінематографу чи літератури, персонаж може мати передісторію, яка матиме вплив на поточний сюжет, але реципієнт наративу не знає передісторії у повній мірі і розкриває її поступово.

При значенні «рідкісна спільна інформація» гравець і протагоніст(и) поділяють лише ключову і важливу інформацію про світ довкола, персонаж і

гравець по різному проживають події, які складають наратив. Процес нарації іноді може бути синхронізований у часі з реальним, але часто значно прискорений (співвідношення рік до години).

При значенні «розділена повністю» гравець і протагоніст(и) поділяють лише сенс ключової і важливої інформації про світ довкола, форма передачі інформації значно відрізняється. Персонаж і гравець по різному проживають події, які складають наратив. Процес нарації іноді може бути синхронізований у часі з реальним, але часто значно прискорений (співвідношення рік до години). Останні два значення параметру характерні для стратегій та «симулятору бога» або подібних за масштабом ігор.

Після формування параметрів оцінки ігрового наративу слід встановити взаємозв'язок між значеннями розглянутих параметрів та типологією гравців Бартла. Виходячи з описаних вище психологічних типів гравців та їх специфіки сприйняття ігрового наративу, було сформовано таблицю (див. таб. 2.10.) з бажаними для кожного типу гравців значеннями параметрів, закодованих відповідно до вищезазначених таблиць.

Параметр	кіллер	атчивер	експлорер	соціалізатор
Фокусатор	1;3	1;2	1;2;4	1;2
участь світонаративу (наскільки світ веде гравця, світ чи гравець головний)	4;5	2;3;4	1;2	2;3;4
Наратив чи механіки гри домінують	1;2	1;2	2;3;4	4;5
Кількість гравців	3	1;3	1;2	2;3
Можливості гравця до інтеракції із світом гри	≈	≈	чим більше тим краще	0

Параметр	кіллер	атчивер	експлорер	соціалізатор
Можливості гравця до кастомізації фокусатора чи ІІІ	чим більше тим краще	1;2;4	≈	чим більше тим краще
імерсивність проходження	≤4	≤7	≥7	≥5
Ступінь асоціації гравця	≤3	2-4	2-5	≥6
ступінь спільності інформації з персонажем	1	≈	2-4	≥3

Таблиця 2.10.

Розглянемо аргументацію для кожного типу гравців по кожному з параметрів.

Почнемо з кіллерів. Цей тип гравців прагне власної слави, як гравця, тому йому буде легше досягти цього з фокусатором, якого будуть асоціювати з ним. Значення цього параметру, яке задовольнить це бажання - це один персонаж чи есенція посади, адже саме персонажа чи символіку фракції буде легко запам'ятати. Стосовно участі світонаративу, то кіллерам подобаються обмежені простори, які легко контролювати. Чим менший світ і чим легше його запам'ятати, тим простіше потім використовувати переваги простору на свою користь. Як зазначалось вище при описі параметрів, ігри, де домінують механіки, схильні до нагороди гравця за вміння, а відтак кіллер може вміло користуватись механіками, якщо повністю їх розуміє, і використовувати на власну користь. Значення параметру кількості гравців є досить спірним - звичайно кіллеру може подобатись однокористувацька гра, але лише через можливість похизуватись назагал статистикою своєї успішності перед іншими гравцями. Саме соціальний простір ігор є важливим для кіллера. Багатокористувацькі ігри дають кіллеру можливість хизуватись своїми

навичками у реальному часі. Можливості гравця до інтеракції із світом гри кіллера не цікавить, головним аспектом взаємодії тут є те, чи можна похизуватись перед іншими гравцями результатом. У процесі дослідження було відкинуто кілька висновків щодо вагомості параметра кастомізації фокусатора чи підконтрольних НППів для цього виду гравця. Результати дослідження привели до ідеї того, що чим більше можливостей для кастомізації фокусатора чи НПП, тим краще для кіллера. Цей тип гравців прагне бути впізнаваним: це не означає що він вибере найкрасивіші опції чи найкращі за характеристиками, але його образ точно буде виділятися. З особистого емпіричного досвіду гри у сесійні ігри (ігри з окремими раундами гри, де кожен раунд відмінний від попереднього) можу стверджувати, що умілі гравці часто одягнуті максимально дивно, лише, аби привернути увагу до себе: це може бути демонстративна відсутність захисту або комбінація одягу, яка не дає переваг, а лише привертає увагу. Стосовно усіх параметрів імерсивності, беручи до уваги натуру кіллерів, яка подібна до такої у спортсменів, та їх прагнення до концентрації на процесі та дії, а не взаємодії з грою, можна впевнено стверджувати - кіллери не зацікавлені у зануренні в сюжет і сприймають лише потрібні для успішної гри наративи.

Рухаючись за годинниковою стрілкою по типології Бартла, наступними є атчивери. Даний тип гравців прагне отримати від гри усе, що можна здобути, тому фокусаторів він сприймає як зручні інструменти, які легко контролювати. Один персонаж чи невелика група не потребують розпорошення уваги, тому прекрасно підходять атчиверам. Параметри участі світонаративу та атчивер мають цікаву взаємодію. Атчивер любить шукати унікальні предмети та явища у грі, але потребує рамок пошуку, аби точно знати що знайшов усе. "Коридорні" світи надто обмежують атчивера, хоча пройти їх повністю значно простіше. "Пісочниці" у свою чергу надто відкриті для того, аби пройти їх "на 100%": навіть зробивши усе можливе лишиться відчуття неповноти. Відтак цей тип гравців невибагливий до розмірів світу та участі простору у наративі, але йому некомфортно, коли обмеження надто сильні або відсутні. Як вже

неодноразово зазначалось, ігри, де домінують механіки, схильні до нагороди гравця за вміння, а відтак атчивер може отримати нагороду: тобто те, чого він прагне. Атчивери діють самостійно, аби бути ефективнішими, тому однокористувацькі ігри добре їм пасують, окрім того, їх простіше пройти повністю. Але у певному сенсі цей тип гравців схожий з кіллерами - тим, що трофеї краще демонструвати, а не збирати у купу, а це легше робити у багатокористувацьких іграх. Можливості гравця до інтеракції із світом гри атчивера не цікавить, головним аспектом взаємодії тут є збір досягнень у грі. Можливості гравця до кастомізації фокусатора чи підконтрольних НПів для цього типу гравців є вагомою. Рідкісні предмети, елементи зовнішності, символи для атчивера є трофеями, які можна демонструвати з користю. Демонстративне споживання для атчивера є бажаним. Подібно до параметру участі світонаративу, параметр іммерсивності проходження при його середньому значенні є бажаним для цього типу гравців. Атчивер любить коли гра пропонує унікальні опції, але унікальність має бути обмежена, аби можна було з упевненістю стверджувати - гра пройдена повністю. Атчивер не любить глибокого занурення у внутрішній світ протагоніста, адже його мета зробити усе можливе у грі, а не дивитись довгі емоційні катсцени. Персонаж атчивера зробить усе, навіть те що за своїм образом не мав би робити, якщо за це дають нагороду. Параметр «ступінь асоціації гравця» має бути низьким, аби задовольнити атчивера. Ступінь спільності інформації з персонажем атчивера не цікавить, він хоче сам знайти все у грі.

Наступними слід розглянути вподобання експлорерів. Експлорери, як відображається з їхньої назви, прагнуть дослідити усі можливості світу, тому їм важливо бути вільними у переміщенні та близькими до світу. З цієї причини їм підходять усі типи фокусатора, окрім есенції посади, бо тоді вони прив'язані до усіх підконтрольних НП-ів і споглядають саме їх, а не світ. Свобода у переміщенні та послідовності вибору є найбільшою цінністю для експлорера: відкриті простори світу - це те, що він любить. Тому участь світонаративу має бути невеликою. Експлорер притримується середніх значень параметру

«нарратив чи механіки гри домінують», він любить, як цікавий нарратив, так і цікаві механіки, а особливо їх поєднання. Коли експлорер досліджує світ, він діє один або у компанії інших експлорерів, навіть якщо він буде грати у багатокористувацькому світі, він не помітить різниці з кооперативом, бо перебуватиме у віддалених регіонах ігрового світу, про які ще не все відомо спільноті. Чим більше способів взаємодії зі світом, тим краще для експлорера, адже можна дослідити усі аспекти гри. Можливості гравця до інтеракції із світом гри мають бути широкими. Експлореру байдуже до зовнішнього вигляду свого персонажу, він звісно може експериментувати з редактором персонажа чи предметами, але не буде у повній мірі використовувати цей інструмент візуальної комунікації. Висока іммерсивність проходження є бажаною для дослідження світу, адже відсутність обмежень та варіативність дозволять спробувати усе та дослідити сюжет та простір гри у повній мірі. Експлорер не любить надто глибокого занурення у внутрішній світ протагоніста, адже його мета дослідити світ, а не дивитись довгі емоційні катсцени. Персонаж експлорера зробить усе, навіть те, що за своїм образом не мав би робити, якщо це можливо у грі, аби задовольнити цікавість гравця.

Ступінь спільності інформації з персонажем має бути на середніх значеннях, аби не обтяжувати експлорера і водночас дати йому можливість дослідити світ за його виявами.

Наостанок розглянемо соціалізаторів. Даний тип гравців любить спілкуватись з іншими гравцями та НІП-ами, тому йому легше взаємодіяти з фокусаторами з чіткою візуалізацією: тобто одна особа або група осіб. Щодо участі світонаративу, соціалізатор любить взаємодіяти з персонажами та людьми, але потребує рамок, аби не загубитись. "Коридорні" світи надто обмежують соціалізатора, хоча поговорити в них і про них можна. "Пісочниці" у свою чергу надто відкриті для того, аби цікаві НІПи були у достатній кількості, а гравці можуть бути далеко один від одного, хоча це не завжди є проблемою, якщо у грі є текстовий чи голосовий чат. Нарратив саме те, що цікавить соціалізатора, його можна обговорити та цікаво провести час

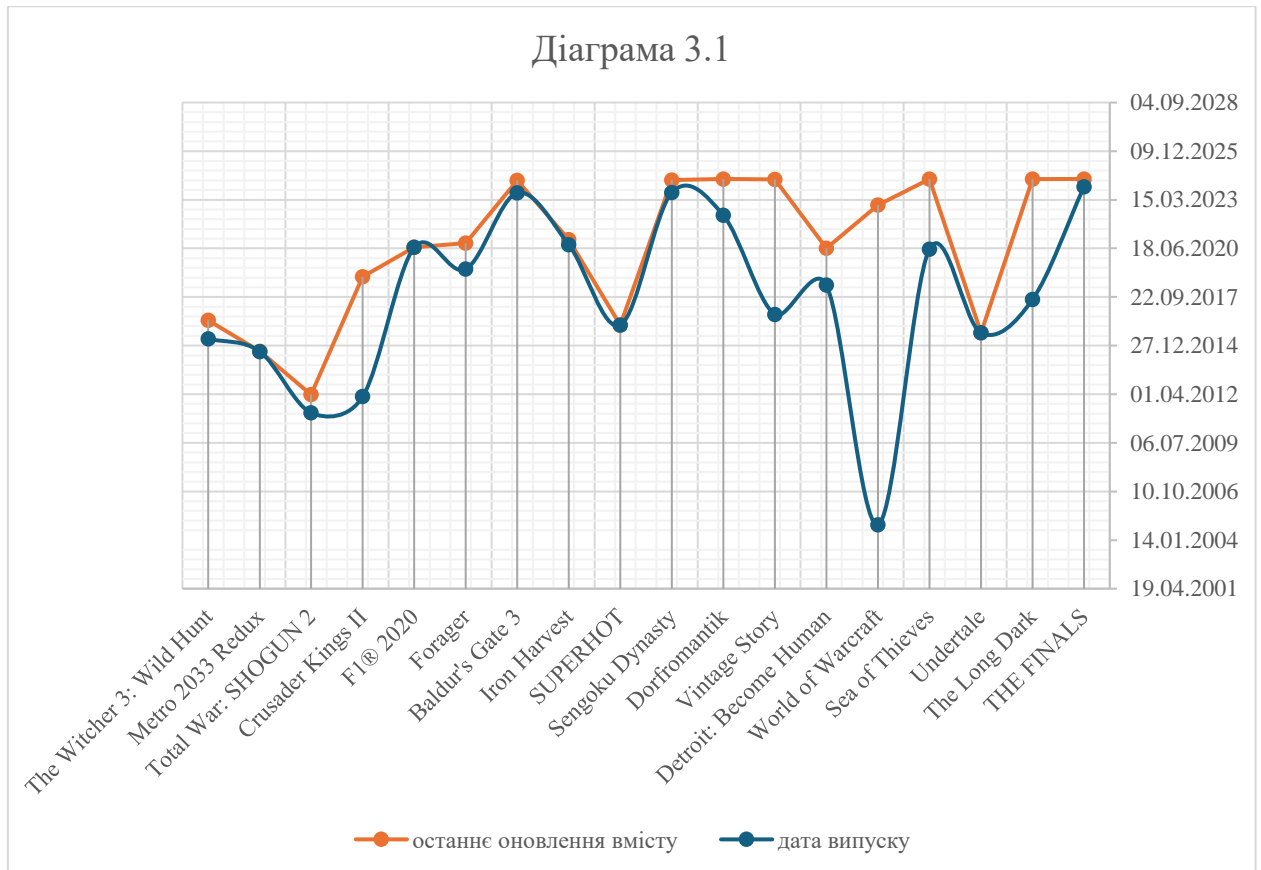
сприймаючи його. Механіки ж не настільки цікавлять цей тип гравців. Тому вони надають перевагу іграм, де наратив домінує над механіками. Соціалізатори можуть спілкуватись і з НПП-ами, але їх більше цікавить можливість ділитись тим, що вони знаходять у грі та обговорювати її, тому багатокористувацькі та кооперативні ігри є більшою мірою бажаними для них. Стосовно можливості гравця до інтеракції із світом гри, то опції у діалогах - це те, що завжди має бути у грі для соціалізатора, інші параметри не обов'язкові, але і не завадять. Зовнішній вигляд фокусатора чи підконтрольних НППів - це ще один спосіб комунікації з іншими гравцями, тому чим більше можливостей до кастомізації, тим краще для соціалізатора. Зовнішній вигляд, як вид комутації, здається нам звичним у реальному житті, але зміни у зовнішності у грі є швидкими та зворотними, що дає гравцю підібрати потрібний образ. Усі можливості взаємодіяти з цікавими НПП-ами є цінними для соціалізаторів, тому іммерсивність проходження має бути вище середнього значення. Чим більш чуттєвий і цікавий ігровий наратив, тим цікавіше його буде потім обговорювати з друзями, тому висока ступінь асоціації гравця є важливою для соціалізаторів. Стосовно ступені спільності інформації з персонажем, то чим вищий рівень залучення гравця до наративу та поділ інформації і переживань з персонажем, тим сильніші емоції викликають наративи. Окрім того, доступ до наративів, прихованих у самій грі у вигляді записок, книг, аудіо і відео записів, а також подібних матеріалів, є основою для обговорення деталей світоустрою гри. Таким чином, чим більший цей параметр, тим краще для соціалізатора.

Певною мірою сформована система оцінювання ігрового наративу не відображає у повному обсязі об'єктивну картину: нижче наведено ряд причин. Ігри, які позбавлені наративу загалом та мають лише наративність, завідомо матимуть нижчі оцінки у кожного з типів користувачів, але це не означає, що гра погана чи неякісна - це лише свідчить про відсутність наративу у достатньому об'ємі. Також, розроблена у цій роботі методика контент-аналізу ігрового наративу, в силу своєї специфіки не може рівномірно представити

побажання усіх гравців. Наприклад, гра ідеальна за усіма параметрами для кіллерів набере усього 11 очок, водночас ідеальні ігри атчиверів та експлорерів наберуть по 12 очок, а соціалізаторів – усі 14. Це спричинено тим, що будь-який наратив є способом соціальної взаємодії, саме соціальна взаємодія є бажаною для соціалізаторів. Просторовий аспект наративу, який повною мірою використовують саме у іграх, задовольняє атчиверів та експлорерів, хоча і різним чином. Водночас, саме аспект гри як змагання є цінним для кіллерів, односторонній вплив на соціальний аспект гри позбавлений дискурсу, а відтак і наративу, що і спричиняє слабшу репрезентованість вподобань кіллерів. Окремо слід зазначити, що для повноцінного аналізу слід бути ознайомленим з конкретною відеогрою, що накладає обмеження на розмір вибірки, обмежуючи її лише проєктами, у які я грав. Наступний розділ буде присвячений огляду результатів аналізу.

РОЗДІЛ III. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ КІЛЬКІСНОГО АНАЛІЗУ ІГРОВИХ НАРАТИВІВ

Для дослідження було обрано 18 відеоігор з різними параметрами та роками випуску. Для додаткового контексту слід розглянути дистрибуцію ігор за роком випуску та останнім оновленням вмісту. (див. діагр.3.1)



Діаграма 3.1.

Відповідно до діаграми та додаткових розрахунків, медіаною випуску розглянутих ігор є 2017 рік, а останнього оновлення вмісту гри - 2020. Звичайно, певні розглянуті ігри були випущені та активно оновлювались у ранішні часові періоди, але це вплине незначним чином на результат дослідження. Розглянуті відеоігри, як вже було зазначено, були розроблені для ПК або імпортовані на ПК з інших платформ. Досвід гри для визначення оцінки параметрів був проаналізований особисто або зі слів користувачів. 12 з 18 проєктів були розроблені великими та середніми студіями розробки, решта 6 - самостійними розробниками та інді студіями. Певною мірою були

представлені різні сегменти ринку, аби відкинути твердження про зв'язок кошторису з уподобаннями.

Далі представлена зведена таблиця аналізу ігрового наративу. (див.таб.3.1)

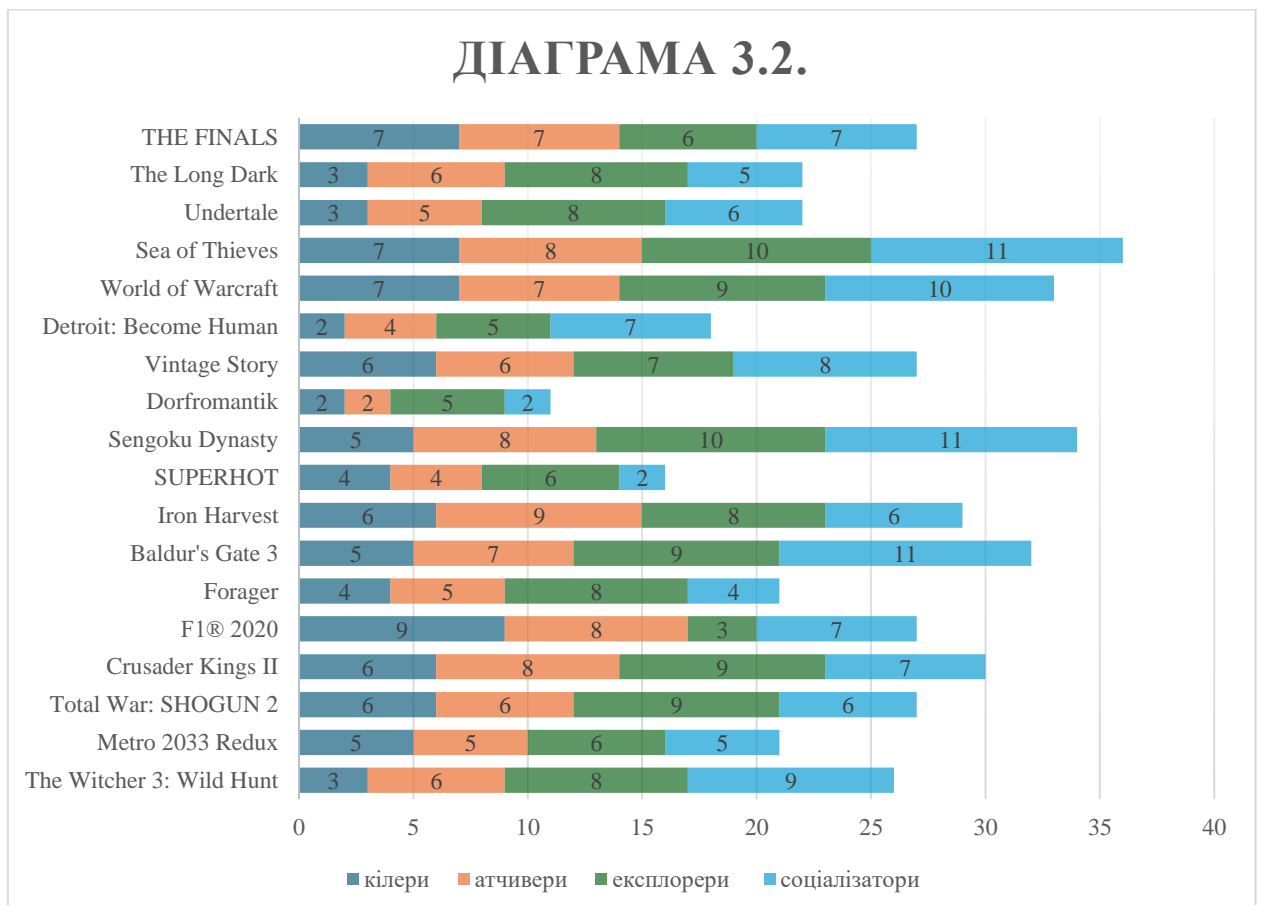
Параметри	Репрезентація			Інтерактивність			Імерсивність		
	Фокусатор	участь світонаративу	Наратив чи механіки гри домінують	Кількість гравців	Можливості гравця до інтеракції із світом гри	Можливості гравця до кастомізації фокусатора чи підконтрольних НПШ	імерсивність проходження	Ступінь асоціації гравця	ступінь спільності інформації з персонажем
Ігри									
The Witcher 3: Wild Hunt	1;1	2	4	1	0;2;3	2;4	6	7	4
Metro 2033 Redux	1;1	5	2	1	0;1	2	3	6	4
Total War: SHOGUN 2	3	2	2	1;2;3	0;1;4	1	9	3	1
Crusader Kings II	3	2	2	1;3	0;2;4	1;3;4	10	4	2
F1® 2020	1	5	1	1;3	0	2;3;4	1	1	5*

Параметри	Репрезентація			Інтерактивність			Імерсивність		
Forager	1	1	1	1	2;4	2	10	2	4
Baldur's Gate 3	1;2	4	3	1;2	0;2;3	2;3;5	5	8	3
Iron Harvest	1;2	4	2	1;3	2;4	4	2	4	3
SUPERHOT	1	5	2	1	2;3	0	4	5	5
Sengoku Dynasty	1;2	2	1	1;2	0;1;4	1;3;4	9	8	4
Dorfromantik	4	1	1	1	4	0	9	1	5
Vintage Story	1	1	1	1;3	2;5	2;3;5	10	8	4
Detroit: Become Human	1;1;1	4	5	1	0	0	7	7	4
World of Warcraft	1	2	3	3	0;1;3	1;2;3;5	10	2	4
Sea of Thieves	1	2	3	3;2	0;2;3	1;2;3;4	10	2	4
Undertale	1	4	4	1	0;2;3	0	5	3	3
The Long Dark	1	3	3	1	0;1;4	2	3	4	3
THE FINALS	1	4	1	3	1;4	2;4	10	2	4

Таблиця 3.1

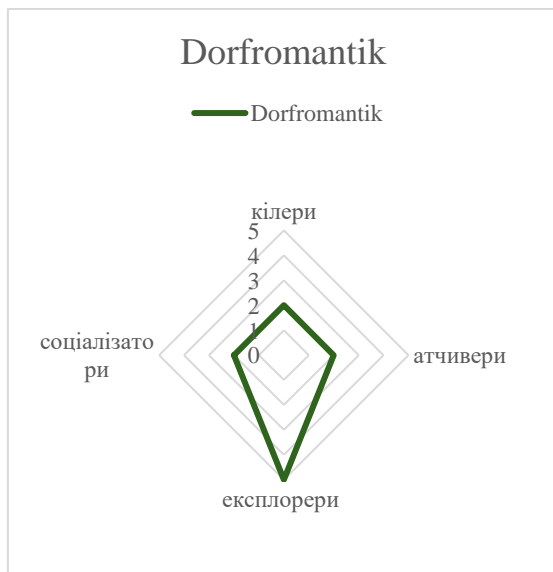
Кодування у таблиці виконано відповідно до попереднього розділу. Коли значення записані через крапку-кому - це свідчить про присутність у грі кількох відповідних кодуванню значень. Запис параметру «фокусатор» через крапку-кому свідчить про присутність кількох підконтрольних гравцю персонажів чи типів персонажів, які репрезентовані у грі в різні часово-просторові проміжки процесу нарації. Запис параметру «кількість гравців» через крапку-кому свідчить про присутність кількох режимів гри. Значення параметру з приміткою «ступінь спільності інформації з персонажем» для гри F1® 2020 означає, що цього значення можна досягти лише за наявності додаткового обладнання, окрім ПК, а саме контролера у вигляді керма та педалей.

Для подальшого аналізу таблицю було переведено у бінарні значення для кожного показника параметрів і враховано відповідно до таблиці 2.10 (див.таб.2.10), зазначеної у попередньому розділі, результати були сформовані у окрему таблицю та представлені діаграмою (див. діагр.3.2)



Діаграма 3.2.

Як можна побачити на діаграмі, найбільше пасує кіллерам F1® 2020, що є очікуваним результатом. Iron Harvest пасує атчиверам, що також відповідає очікуваному результату. Перше місце серед фаворитів експлорерів поділяють Sea of Thieves та Sengoku Dynasty, хоча цей результат не є несподіваним, але дивує низька позиція Vintage Story, яка є грою про виживання та дослідження. Соціалізатори мають найбільшу кількість фаворитів: це вже згадані Sea of Thieves та Sengoku Dynasty, а також Baldur's Gate 3 - переможець багатьох номінацій Golden Joystick Awards 2023 та The Game Awards 2023. Надалі у розділі буде розглянуто кілька ігор, які мають незвичні показники, або є кращими для певного типу гравців. Ігри, які потребують детального розгляду це: Sea of Thieves, Vintage Story, Dorfromantik, Sengoku Dynasty, Iron Harvest, Baldur's Gate 3, F1® 2020 та THE FINALS. До кожної гри буде наведена відповідна їй діаграма.



Діаграма 3.3.

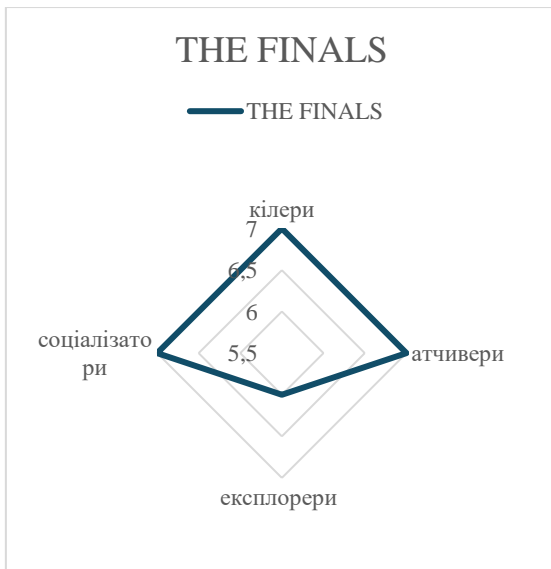
Слід почати з Dorfromantik (див. діагр.3.3) - це однокористувацька головоломка, де гравець обмежений лише простими квестами і кількістю можливих ходів. У грі треба лише правильно комбінувати шестикутні плити з частиною ландшафту, які у результаті складаються у приємний краєвид. Ця гра не має чіткого нарративу, але її ціль в іншому – вона задовольняє потребу гравця у відпочинку через ескапізм. Особливість занурення у гру, яку не було

розглянуто до цього у цій праці - це ескапізм: гравець занурений у світ гри і залишає свої переживання у реальному світі. Dorfromantik- це не наративна гра, але це не робить її поганою грою, що стосується і інших ігор із загально низькою оцінкою.



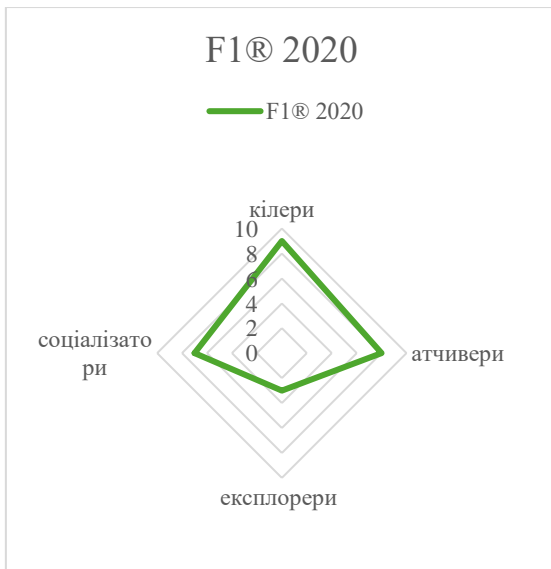
Діаграма 3.4.

Далі слід розглянути Vintage Story (див. діагр.3.4). Ця однокористувацька гра з можливістю багатокористувацької гри на спільному сервері була додана до списку ігор для аналізу з розрахунку на задоволення потреб експлорерів. Адже це гра «пісочниця», яка відбувається у похмурому світі, відкинутому невідомою гравцю катастрофою до первісної доби (з доби відродження). Гра має безліч цікавих механік, таких як: багатофакторна родючість ґрунту, сівозміна, ковальство (з реальною маніпуляцією розжареним металом, хоч і у вексельному вимірі), гончарство, виноробство, сироваріння, роздумування туш та випалювання вугілля. Окрім того, гравець може досліджувати світ з реалістичною біосферою та кліматом та історію загадкової катастрофи. На перший погляд, гра має бути популярною саме у експлорерів, але можливо за рахунок можливості багатокористувацької гри та в цілому аграрного способу організації домогосподарства у грі, що симулює до кооперації, гра є трохи більш сприятливою для соціалізаторів.



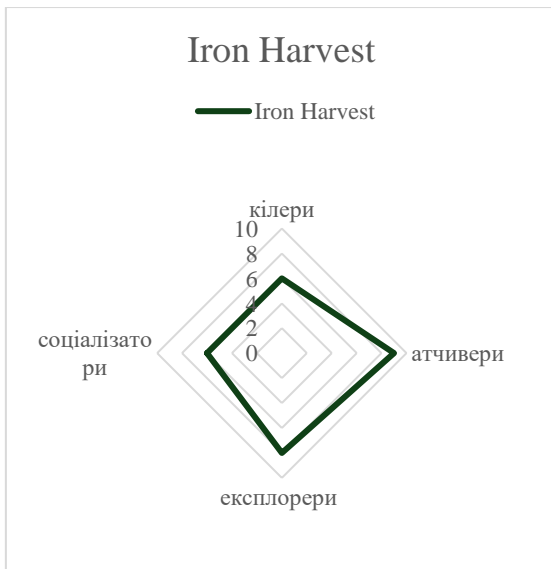
Діаграма 3.5.

Досить схожа ситуація з відхиленням від прогнозованого результату є у грі THE FINALS (див. діагр.3.5). Це новий багатокористувацький шутер, який я використовував для практики зворотнього геймдизайн аналізу, ще коли той вийшов у бета-тест: тобто ця гра є достатньо досліджена мною ще до написання даної роботи. Шутери, як жанр ігор, у силу своїх особливостей (командні змагальні ігри) мають тенденцію бути привабливими для кіллерів. Звісно, рівень зацікавленості соціалізаторів та атчиверів теж буде високий через можливість хизуватись нагородами та спілкуватись з побратимами, але очікуваним був би вищий показник кіллерів. Чи означає це, що THE FINALS поганий шутер? Ні, рівнозначність параметрів бажаності серед кіллерів, атчиверів та соціалізаторів свідчить про те, що гра вимагає високого рівня кооперації між членами команди, а не лише високих власних навичок, а також можливість для творчого підходу до виконання завдання і нагороду за знання механік. Характеристика, сформована на основі дослідження, відображає цю гру досить точно, якщо заглибитись у значення показників.



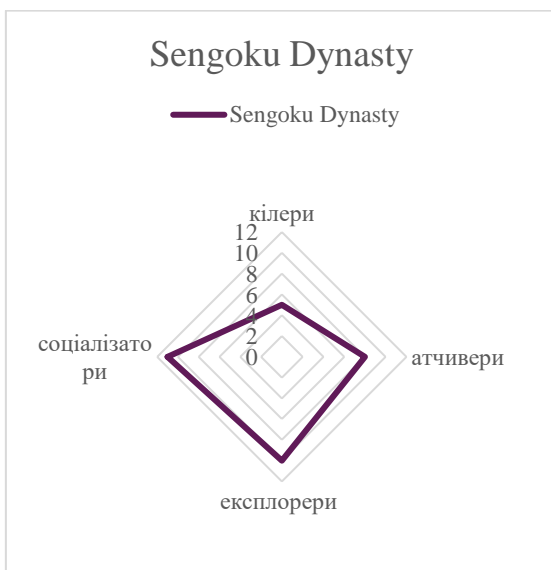
Діаграма 3.6.

Надалі слід розглянути фаворитів серед конкретного типу гравців. Почнемо з кіллерів: як вже було зазначено, найвищу оцінку відповідності побажанням даного типу гравців отримала гра F1® 2020 (див. діагр.3.6). Ця гра є симулятором перегонів F1, щорічно випускається нова гра серії, тому оновлення контенту в одній конкретній грі бувають лише в період до виходу в продаж наступної. Подібна сезонність характерна для спортивних симуляторів загалом. Кіллери, як було вже зазначено, подібні до спортсменів, коли грають у гру, тому спортивні симулятори з чіткими правилами та реалістичним управлінням прекрасно підходять цьому типу гравців. Окрім того, що окрім гри де ціль буквально прийти першим до фінішу, кращим чином представить бажання кіллерів бути першим.



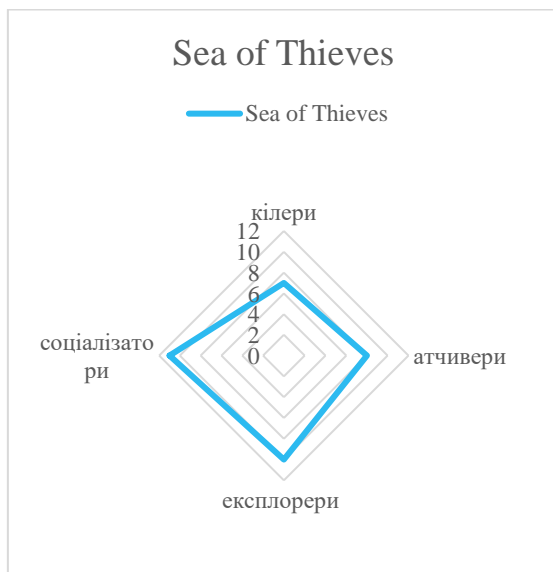
Діаграма 3.7.

Iron Harvest (див. діагр.3.7) - фаворит атчиверів - це гра у жанрі RTS (Real Time Strategy) та сеттингу (стилістичні та культурні умови подій у грі) дизельпанк. Хоча у жодному з параметрів аналізу не було зазначено наявності у грі щоденних та загальних нагород за завдання, які присутні у цій грі у великій кількості, але за іншими параметрами гра підійшла найбільше саме атчиверам, що свідчить про комплексність результатів та особливості функціонування відеоігор, як систем. На прикладі даної гри можна прослідкувати, що аналіз нарративу гри може викрити навіть приховані від дослідження параметри.



Діаграма 3.8.

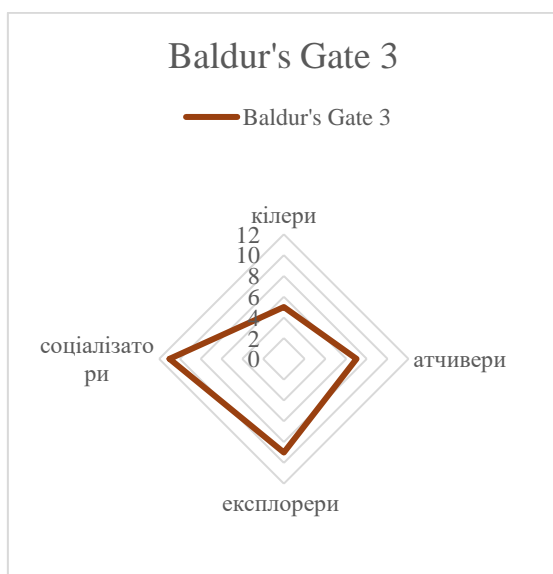
Розглянемо Sengoku Dynasty (див. діагр.3.8) - одночасного фаворита експлорерів та соціалізаторів. Ця гра досить схожа на Vintage Story – це також гра про виживання і облаштування домогосподарства. Цей проєкт є однокористувацькою грою з можливістю кооперативної гри, де треба розбудувати власне поселення у Японії періоду Сенгоку. Гра має обмежений одним регіоном світ, у якому, окрім вашого поселення, є й інші. Гра є популярною у зазначених вище типів гравців не тільки через наявність взаємодії з простором світу, але і через значну роль взаємодії з НІПами гри. Кожне поселення регіону має певну спеціалізацію, тому, аби оволодіти певною технологією, гравець вимушений зблизитись з іншими поселеннями та виконувати ряд квестів. Також, за рахунок того, що гравець керує власним селищем, він має взаємодіяти зі своїми підлеглими, аби ефективно керувати. Тобто гра ідеалізує, як взаємодію зі світом гри, так і соціальну взаємодію.



Діаграма 3.9.

Також досить високий рівень сумісності з усіма типами гравців демонструє Sea of Thieves (див. діагр.3.9.). Ця гра є багатокористувацькою, і довгий час це було єдиною опцією гри, хоча кілька оновлень тому була додана можливість грати у кооперативі. Це пригодницька гра про піратів без якоїсь історичної бази, гра у повній мірі відображає відчуття “піратського духу”, тобто пірати тут стереотипні веселі злодії, які шукають скарби та б’ються між собою. Sea of Thieves має аспект дослідження світу – мапа досить велика і має

купу різноманітних островів, фортів та затонулих скарбниць. Також гра має аспект соціальної взаємодії - грати можна у команді від 1 до 4 осіб, на сервері, де може бути загалом від 4 до 8 команд, команда має діяти злагоджено, аби корабель уцілів. У грі є й аспект нагород і трофеїв - певні ризикові завдання чи велика кількість завдань дасть доступ до унікальних опцій кастомізації. Ця гра є прикладом багатокористувацьких ігор, які тримають баланс між усіма типами гравців, аби усім було цікаво. Саме такою має бути багатокористувацька гра, бо дисбаланс у типах гравців може призвести до нерівномірного навантаження на гру і нерівномірні відгуки.



Діаграма 3.10.

Наостанок слід розглянути Baldur's Gate 3 (див. діагр. 3.10.). Ця гра мала великий вплив на відеоігрову індустрію та суспільство минулого року. Це гра, яка відтворює принципи настільної рольової гри D&D: саме від цієї настільної гри бере початок увесь жанр RPG ігор, тобто ігри повернулись до свого ідейного початку. Водночас гра привернула увагу до D&D та стала основним фактором припливу нових гравців. Також ця гра привернула увагу до одного з акторів озвучення - Ніла Ньюбона - до того він вже мав досвід роботи актором озвучення і взагалі є актором театру, але настільки широке визнання отримав саме за роль Астаріона у Baldur's Gate 3. Як бачимо, гра мала неабияку популярність, що частково пояснює прихильність соціалізаторів, які люблять обговорювати ігри. Але й за рахунок відтворення принципів D&D гра

має широкий вибір соціальної взаємодії, адже D&D - це своєрідний інструмент для створення інтерактивних історій. Звісно, у відеогрі неможливо відтворити усю цю різноманітність, але за рахунок відтворення відчуття та “духу” гри гравець отримував задоволення від будь-яких поворотів подій, гру хочеться перепроходити кілька разів, аби спробувати усі варіанти сюжету. Інтерактивність наративу в поєднанні з цікавою історією та соціальною взаємодією і дала настільки цікавий результат.

Тепер слід підбити підсумки та проаналізувати, як такі результати впливають на масову культуру. Отож, методологія аналізу ігрового наративу підтвердила свою дієвість - наративний аспект гри репрезентований у аналізі належним чином. Звісно, система має кілька недоліків, що окреслює перспективи для покращення точності та виведення спільної шкали оцінювання для кожного з типів гравців. Більш загальна типологія, зорієнтована на наративність, а не наратив, а також особливості ігроладу, допоможе у повній мірі проаналізувати усі аспекти гри, але не це було завданням дослідження. Стосовно ж впливу на масову культуру слід зазначити, що ігрові наративи у співвідносній мірі з іншими медіа впливають на наше сприйняття світу. У моїй статті «Аналіз багатопланової приналежності комп'ютерної гри Minecraft до культури»[3] було наведено приклади, які підтверджують різноплановий вплив на культуру: ігри з великою кількістю свободи творчості можуть бути інструментами у донесенні важливих ідей, адже гра є простим для сприйняття та загальнодоступним способом комунікації. Ігри, які мають чіткий наратив, також є інструментом впливу. Згадати хоча б скандал з російською грою Atomic Heart, яка кишить пропагандою СРСР, романтизує КДБ та має приховану шпигунську функцію [20]. Ця гра також несе наратив, який є чітким, але це – наратив нашого ворога, і спосіб обійти скепсис до їх медіа на заході через начебто невинні ігри, які наше суспільство не навчилось сприймати як серйозне медіа. Ігри не мають вплив лише на дітей, як вважає суспільство - вони мають настільки ж значний

вплив на свідомість, як кінематограф, а можливо і більший за рахунок імерсивності та інтерактивності.

Що стосується саме теми аналізу, то слід зазначити, що ринок відеоігор є мінливим і слідує популярним тенденціям; відповідно ігри, які стають популярними чи революційними, стимулюють «хвилю» ігор з подібними якостями. Таким чином можна передбачити якості ігор, які будуть вироблені найближчим часом. Типи гравців, які були використані для аналізу, окрім уподобань у іграх, мають певні потреби у реальному житті, які вони заміщують іграми. Так, наприклад, кіллери - це потенційні кіберспортсмени, і тренд на ігри для кіллерів може свідчити про підвищену ймовірність виникнення нових дисциплін кіберспорту. Експлорери мають тягу до дослідження, але також це творчі гравці, які теоретично самі можуть стати творцями відеоігор. Високий рівень задоволення потреб соціалізаторів у ігрових проєктах останніх років свідчить про відгомін постковідної кризи соціалізації: сучасний світ напевно назавжди змінився, перемістивши частину спілкування до мережі. Відеогри, при такому зміщенні поля спілкування, стали способом соціалізації та проведення часу з друзями, локдаун популяризував ідею про важливість самого соціального контакту, а не його форми.

ВИСНОВКИ

Настав час підбити підсумки усієї праці загалом. У першому параграфі першого розділу було розглянуто базові поняття наративістики, що не дає повної картини методів дослідження наративу, але є цілком достатнім для розуміння подальшої риторики. Було розглянуто праці та теорії наратологів Міке Баля та Жерара Женетта, а також дослідників цифрових наративів та лудологів Скотта Реттберга, Джилл Уокер Реттберг, Джека Поста, Алессандро Катанья та Міхаеля Ніцше. Були виділені визначення наступних понять: текст, наратив, фабула, наратор, нарація, фокалізор, фокалізація, наративність, мікро- та макро- наративи. Текст – це культурний продукт, де лінгвістичні форми (мова усна та писемна) домінують у побудові зв'язаного сюжету. Наратив - це спосіб репрезентації фабули в культурних практиках, де лінгвістичні медіа не є домінантними. Сучасні технічні засоби значно розширюють потенціал сучасних медіа до репрезентації фабули, зокрема засоби візуалізації. Фабула - це логічно та хронологічно послідовні, пов'язані елементи сюжету, які спричиняють або переживають дійові особи. Наратор - це оповідач наративу. Наратор буває гомодієгетичний, гетеродієгетичний та екстрадієгетичний. Гомодієгетичний наратор оповідає власну історію у творі. Гетеродієгетичний - історію, яка відбулася в одному з ним світі твору, але не з ним. Екстрадієгетичний наратор є автором твору, який розповідає та коментує історію, знаходячись поза її межами. Нарация - процес побудови наративу.

Відеоігри мають зараз широкий спектр засобів для побудови нарації. Забігаючи трохи наперед, слід перерахувати нелінгвістичні засоби механіки та естетики гри, розглянуті у роботі. Було розглянуто такі механіки гри, які впливають на наратив, як: «дерево діалогів», система репутації та розпорядок дня НШів. «Дерево діалогів» - це певна структура, закодована у коді гри, яка нагадує блок-схему: ця механіка дозволяє НШам відповідати на ряд реплік, обраних гравцем відповідним чином, задля поглиблення імерсивності гри.

Система репутації не є настільки частою механікою, як «дерево діалогів», але вона дозволяє імітувати міжособистісні зв'язки між гравцем і НІПами, симулювати певний моральний кодекс та принципи для синтетичної особистості, яким є НІП. Розпорядок дня НІПа – це механіка, яка дозволяє грі симулювати буденну поведінку НІПа, що додає імерсивності грі. Побіжно було згадано термін “сеттинг”, який використовують для позначення естетичних якостей гри та того, який культурно-суспільний лад симулює гра. Сеттинг - це сукупність відомостей про географію, історію, культуру, часто також міфологію, симульовано гроб світу. Окремо слід продублювати визначення часто використовуваних ігрових термінів. По-перше, НІП – це переклад англійського терміну NPC, який означає неігрового персонажа, тобто синтетичну особистість, закодовану у кодї гри, наділену закодованими якостями особистості, певною кількістю фраз, алгоритмом взаємодії з простором та візуальним втіленням у просторі гри. По-друге, ПІ- це також запозичений з англійської термін, який означає ігровий персонаж, тобто персонаж гравця, його аватар. Фокалізор та фокалізація є пов'язаними поняттями, які слід розглядати разом . Фокалізатор є предметом фокалізації і є точкою, з якої розглядаються елементи, або разом з персонажем, або поза ним. Фокалізація - це відношення між суб'єктом, який бачить, і тим, що бачиться, що є складовою сюжетної частини і змісту нарративного тексту. Фокалізація буває кількох типів: нульова, зовнішня та внутрішня. Нульова фокалізація не має жодних обмежень у сприйнятті: це всезнаюча позиція автора. Зовнішня фокалізація обмежена лише словами та діями персонажа, але його думки чи почуття приховані від спостерігача. Внутрішня фокалізація є перспективою персонажа-фокалізатора, передає реципієнту нарративу усе те, що думає, відчуває, спостерігає фокалізатор. Окрім цього, внутрішня фокалізація поділяється на фіксовану, змінну та множинну. Фіксована внутрішня фокалізація означає точку зору одного персонажа на одну подію. Змінна - різних персонажів на одну подію. А множинна - різних персонажів на різні події. Мікронаратив та макронаратив - це терміни введені

Алессандро Катанья. Мікронаратив - це невеликі, локальні оповіді, які гравці зазвичай можуть певною мірою контролювати, тоді як макронаративи - це більші, всеохоплюючі оповіді, які автор характеризує, як практично незмінні. Наративність - поняття Джека Поста, яке означає певну послідовність подій, як у фабулі, яку переживає гравець, але ці події є закодованими у кодї гри, як опції, які обирає гравець. Тобто це процес гри, як наратив, а не повноцінний наратив. Також були розглянуті особливості ігрового наративу, такі як: інтерактивність, занурення(іммерсивність) та просторовість. Було розглянуто роль структури мономіфу у побудові ігрових квестів та доведено наявність подібностей у їх структурах. Було оглянуто поняття «сюжетні карти» та «місця спільних історій», введені Міхаелем Ніцше. Ці поняття є корисними при розкритті просторового аспекту відеоігрового наративу. «Сюжетні карти» - це когнітивні карти, на які сильно впливають елементи оповіді та позиціонування гравця. «Місця спільних історій» - це місця, які гравці наділили значенням у результаті свого проходження гри.

У другому параграфі першого розділу було розглянуто поняття відеогри, як медіа та культурної практики. Особливості відеогри, як медіа, включають мультимедійність, трансмедійний сторітеллінг, просторовість та різноплановість присутності гравця у грі. Мультимедіа - це медіа, яке поєднує кілька медіа, відеогра - це мультимедіа, бо поєднує кілька медіа, такі як: аудіо, відео, текст та простір. Трансмедіа – це медіа різних типів, поєднані спільною міфологією в рамках однієї франшизи, внаслідок чого їх спільний наратив є трансмедійним сторітеллінгом. Але також трансмедійний сторітеллінг об'єднує кілька груп споживачів різних медіа і створює спільний наратив про світ загалом. Якщо брати саме цю характеристику трансмедійності, то ігри можуть бути трансмедійними.

Кількісний аналіз наративу відеогри демонструє, що наративізація сучасних відеоігор здійснюється переважно візуальним ландшафтом ігрового простору та способом взаємодії гравця з ним. Просторовість гри виражена у п'яти просторах (планах) сприйняття, це: простір правил, опосередкований

простір, функціональний простір, ігровий простір та соціальний простір. Простір правил - це закодовані правила функціонування гри, який формує досвід сприйняття гри, але не має бути його частиною. Опосередкований та функціональний простори є найважливішими для характеристики гри, як медіа, адже це простір репрезентації та сприйняття відповідно. Ігровий простір включає у себе пристрої для сприйняття гри та зворотньої комунікації. Соціальний простір - це вплив соціальних зв'язків на споживання та сприйняття гри. Присутність гравця у грі має три типи, кожен з яких залежить від розглянутих у розділі прийомів геймдизайну. Ці три типи - це особиста присутність, соціальна присутність та присутність у навколишньому середовищі. Особливості відеогри, як культурної практики, полягають у інтерактивності взаємодії, іммерсивності споживання, соціальності сприйняття, різноманітності відеоігор за жанром та способом споживання. Водночас гра є обмеженою кодом та жорсткими правилами, що не дає їй бути саме мистецьким твором, а лише творчою практикою. Відеогра має, як наративність, так і наратив, які формуються під впливом її особливостей.

У другому розділі було оглянуто типологію гравців Річарда Бартла та критику даної типології. У результаті було сформовано три групи параметрів для кількісного аналізу ігрових наративів, по три параметри у кожній для аналізу відеоігрового наративу та визначення залежності значень параметрів з типами гравців. Ці три групи параметрів це: фактори репрезентації, фактори інтерактивності та фактори іммерсивності.

Третій розділ присвячений викладу основного матеріалу дослідження та опису результатів. На початку розділу були надані загальні оцінки наративу для 18 відеоігор. У подальшому ігри з найбільшими показниками та показниками вартими уваги були розглянуті у окремому порядку.

У висновках неможливо у повній мірі передати усі нюанси дослідження, але можна спробувати підбити підсумок. Відеоігри – є комплексним медіа зі складним способом формування наративу. На даний момент дослідження відеоігор практично не проводиться науковцями в

Україні, на відміну від країн Європи та Північної Америки. Відеоігри є інструментом впливу на думки суспільства, і завдяки своїм особливостям можуть нести різні наративи для різних типів споживачів. Тенденції у розвитку відеоігор можуть слугувати індикаторами проблем сучасного суспільства, таких як перевага мережевої соціалізації над реальною.

Дане дослідження відеоігор є радше ознайомчим і надає зручні інструменти для аналізу відеоігрового наративу. Для прояснення ситуації потрібно проводити подальші дослідження, зокрема у сфері культури споживання відеоігор, дослідженні регіональних особливостей споживання та виробництві відеоігор та інші подібні дослідження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Медіа. ЕСУ. URL: <https://esu.com.ua/article-66085>.
2. Теорія літератури: навч. посіб. Київ, Україна : Академвидав, 2013. 328 с.
3. Федірко І. В. Аналіз багатопланової приналежності комп'ютерної гри minecraft до культури. «Дні науки філософського факультету –2023» : МІЖНАР. НАУК. КОНФ., м. Київ, 11–12 трав. 2023 р. Київ, 2023. С. 348–351.
4. 4A Games. Metro 2033 Redux. Deep Silver, 2014. URL: https://store.steampowered.com/app/286690/Metro_2033_Redux/ (date of access: 20.05.2024).
5. Anego Studios. Vintage Story. Version 1.19.8. Humble Store, 2024. URL: <https://www.vintagestory.at/store/> (date of access: 20.05.2024).
6. Bal M. Narratology: introduction to the theory of narrative. 3rd ed. Toronto : University of Toronto Press, 2009. 264 p.
7. Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm#1> (date of access: 24.04.2024).
8. Blizzard Entertainment. World of Warcraft. Version Dragonflight. Blizzard Entertainment, 2022. URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-gb/> (date of access: 20.05.2024).
9. Catania A. Les jeux sont faits! Immersiveness and manageability of game narratives. *Serie speciale della rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*. 2009. Vol. 3, no. 5. P. 37–40. URL: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games.php (date of access: 24.04.2024).
10. CD PROJEKT RED. The Witcher® 3: Wild Hunt. CD PROJEKT RED, 2015. URL: https://store.steampowered.com/app/292030/_3/ (date of access: 20.05.2024).
11. Codemasters. F1® 2020. Codemasters, 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1080110/F1_2020/ (date of access: 20.05.2024).

12. CREATIVE ASSEMBLY, Feral Interactive (Mac), Feral Interactive (Linux).
Total War: SHOGUN 2. SEGA, 2011.
URL: https://store.steampowered.com/app/201270/Total_War_SHOGUN_2/
(date of access: 20.05.2024).
13. Embark Studios. THE FINALS. Embark Studios, 2023.
URL: https://store.steampowered.com/app/2073850/THE_FINALS/ (date of access: 20.05.2024).
14. Genette G. Фигуры. В 2-х томах. том 1-2. им. Сабашниковых, 1998. 944 с.
15. Hinterland Studio Inc. The Long Dark. Hinterland Studio Inc., 2017.
URL: https://store.steampowered.com/app/305620/The_Long_Dark/ (date of access: 20.05.2024).
16. HopFrog. Forager. Humble Games, 2019.
URL: <https://store.steampowered.com/app/751780/Forager/> (date of access: 20.05.2024).
17. KING Art. Iron Harvest. Prime Matter, 2020.
URL: https://store.steampowered.com/app/826630/Iron_Harvest/ (date of access: 20.05.2024).
18. Korolenko M. Трансмедіа сторітеллінг: вимога цифрової епохи. *ejo*.
URL: <https://ua.ejo-online.eu/1330/tsyfrovi-media/трансмедіа-сторітеллінг-вимога-цифр>
19. Larian Studios. Baldur's Gate 3. Larian Studios, 2023.
URL: https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/ (date of access: 20.05.2024).
20. Molfar.Group. Що не так з грою «Atomic Heart»? *svidomi*.
URL: <https://svidomi.in.ua/page/shcho-ne-tak-z-hroi-u-atomic-heart> (дата звернення: 18.05.2024).
21. Nitsche M. Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds. MIT Press, 2008. 320 p.

22. Paradox Development Studio. *Crusader Kings II*. Paradox Interactive, 2012.
URL: https://store.steampowered.com/app/203770/Crusader_Kings_II/ (date of access: 20.05.2024).
23. Post J. Bridging the narratology- ludology divide. the tetris case. *Serie speciale della rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*. 2009. Vol. 3, no. 5. P. 31–36. URL: http://www.ec-aiiss.it/monografici/5_computer_games.php (date of access: 24.04.2024).
24. Quantic Dream. *Detroit: Become Human*. Quantic Dream, 2020.
URL: https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/ (date of access: 20.05.2024).
25. Rare Ltd. *Sea of Thieves: 2024 Edition*. Xbox Game Studios, 2020.
URL: https://store.steampowered.com/app/1172620/Sea_of_Thieves_2024_Edition/ (date of access: 20.05.2024).
26. Rettberg S., Walker Rettberg J. Narrative and digital media. *Teaching narrative theory*. 2010. P. 221–236.
27. SUPERHOT Team. *SUPERHOT*. SUPERHOT Team, 2016.
URL: <https://store.steampowered.com/app/322500/SUPERHOT/> (date of access: 20.05.2024).
28. Superkami. *Sengoku Dynasty*. Toplitz Productions, 2023.
URL: https://store.steampowered.com/app/1702010/Sengoku_Dynasty/ (date of access: 20.05.2024).
29. tobyfox. *Undertale*. tobyfox, 2015.
URL: <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/> (date of access: 20.05.2024).
30. Toukana Interactive. *Dorfromantik*. Toukana Interactive, 2022.
URL: <https://store.steampowered.com/app/1455840/Dorfromantik/> (date of access: 20.05.2024).