Современная игровая индустрия развивает и совершенствует нарративные традиции, которые были созданы литературой и кинематографом. Она также создает новые нарративные механики, которые не могут быть реализованы в других медиа. В играх часто используется рассказчик, который сам является потребителем информации. Это усиливает интерактивность видеоигр и превращает игрока из простого наблюдателя в активного участника, который может повлиять на развитие событий. Таким образом, меняется распределение ролей информатора и информируемого при потреблении контента. Еще одна характерная черта игровой индустрии - использование разных повествователей. Игры могут менять повествователей сколько угодно раз и создавать системы рассказчиков. Также часто используется прием «ненадежного рассказчика», который трудно реализуется в других медиа, где зритель или читатель не является активным участником истории. Наконец, игровая индустрия создала новый вид повествователя - рассказчика подстраивающегося. Игры позволяют игроку влиять не только на события и персонажей, но и на сам нарративный элемент. Хотя игрок не обладает полной свободой выбора, интерактивность видеоигр позволяет создавать новые возможности исследования нарратива. В рамках данного исследования проанализированы основные типы повествователей в видеоиграх жанра «приключение» 21 века и их функции.

**1. Нейтральный рассказчик**

Нейтральные повествователи в видеоиграх жанра «приключение» выполняют простую, но важную функцию – введение игрока в созданный геймдизайнерами мир. Они подобны рассказчикам в литературе, не взаимодействуют с внутриигровыми персонажами и обращаются к читателю или игроку. Кроме того, нейтральный повествователь может дополнять лор игры деталями, подводить итоги и создавать общий эмоциональный фон, комментируя происходящее (например в StarTrek 1971, Valiant Hearts: The Great War 2014 года).

Немного более экспериментальный подход к созданию нейтрального рассказчика мы наблюдаем в серии игр The Dark Pictures Anthology - Хранитель Историй, рассказчик здесь обладает физическим воплощением, а не представлен закадровым голосом.

Исходя из разбора повествователей в этих двух играх, можно прийти к выводу, что наличие внешних сходств игрового-нейтрального повествователя с литературным, заключающихся в отсутствии взаимодействия рассказчика с персонажами внутри сеттинга, является причиной идентичных функций, выполняемых рассказчиками: погружение игрока в сеттинг, создание эмоционального фона, дополнение сеттинга деталями. К уникальным чертам этого типа рассказчиков можно отнести концентрацию внимания потребителя игрового контента на событийном и визуальном аспектах созданного мира.

**2. Рассказчик – внутриигровой персонаж. Союзник и противник**

Создание повествователя, который также выполняет определенную роль в сюжете игр в жанре приключение, - более трудоемкий процесс. Кроме того, данный подход к созданию рассказчика невозможно реализовать в литературе, хотя примеры такого явления существуют в кинематографе. Каждый из этих повествователей представляет собой пример ненадежного рассказчика, поскольку ни один из них не дает игроку полноценной картины происходящего внутри игры, в то же время каждый из них в отдельности предоставляет игроку детали внутриигрового мира, благодаря чему мы можем понять лор.

Особенностью использования такого нарративного элемента является полная потеря объективности в предлагаемой игроку истории. Причиной этого является то, что рассказчик-внутриигровой персонаж будет обладать собственной мотивацией, а игрок для него-лишь способ достижения собственных целей. И здесь мы и сталкиваемся с эффектом ненадежного рассказчика. (Игра Little Misfortune - безымянный рассказчик/Морго, игра It Takes Two - антропоморфная книга авторства Доктора Хакима, в серии игр Portal - GladOS, Уиттли, Кейси Джонс).

**3. Адаптирующийся рассказчик**

В отличие от двух предыдущих типов, подстраивающийся рассказчик невозможен для реализации в других медиа, поскольку требует для воплощения главной отличительной черты видеоигр – интерактивности, возможности потребителя контента влиять на происходящее.

Ярчайшими примерами воплощения адаптирующегося повествователя можно назвать игры There Is No Game и The Stanley Parable.

В этих играх также используется прием ненадежного рассказчика, однако реализуется он иначе и преследует другие цели. Главным отличием этого типа рассказчика от предыдущих является тот факт, что в этих играх решения игрока влияют как на ход игры, так и на поведение рассказчика, а не наоборот.

There Is No Game – пример адаптирующегося рассказчика в условиях линейного сюжета. The Stanley Parable - в условиях нелинейного повествования.

Адаптивный тип рассказчика является вершиной эволюции повествования в видеоиграх. Он максимально использует интерактивность, ставя игрока в центр происходящего в игровом мире. Кроме эмоциональной вовлеченности, этот тип рассказчика также обеспечивает осознанность действий игрока в событиях игры. Создание иллюзии выбора также является важной функцией адаптивного рассказчика. В целом, адаптивное повествование в видеоиграх позволяет игрокам наслаждаться более глубоким и индивидуальным опытом игры, хотя они и осознают, что их влияние ограничено заранее заданным сюжетным развитием.

Исследование показало, что многие функции, выполняемые игровым, литературным и кинематографическим повествователем совпадают: погружение потребителя контента в сеттинг истории, создание эмоционального фона происходящих событий, непосредственное влияние на происходящее.

В то же время игровой нарратив, а соответственно и рассказчик, выполняет ряд уникальных для видеоигр задач: перенос роли рассказчика на игрока, создание большей эмоциональной вовлеченности, принуждение игрока к более взвешенному принятию решений при прохождении, принуждение игрока следовать по существующему сюжету, создание для каждого игрока уникального опыта прохождения одного и того же произведения.

**Источники и литература**

1. **Батищева М.А. Анализ выбора игрока в компьютерных играх с нелинейным сюжетом**
2. **Беляева У.П. Видеоигры Как Технокультурный Феномен: История Становления и Социокультурная Значимость**
3. **Конникова В.Н. Использование приема ненадежного рассказчика в компьютерных играх**
4. **Богост Я. Бардак в видеоиграх**
5. **Кишкенбаева Ж.К. Нарратор и авторская позиция в художественной прозе**
6. **Фраска Г. Людология встречает нарратологию**
7. **Шмид В. Нарратология**
8. **Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах**