

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК НАРРАТИВ: ЛИНЕЙНОСТЬ И НЕЛИНЕЙНОСТЬ

Самойлова Е.О., Шаев Ю.М.

ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный лингвистический университет»,
Пятигорск, e-mail: blu_sky_angel@mail.ru

Данная статья посвящена изучению виртуальной реальности как особого рода нарратива. Дается определение виртуальной реальности, описываются ее основные характеристики и признаки. В качестве наглядных примеров нарративных элементов рассматриваются различного рода компьютерные игры. Рассматриваются две основные черты виртуальной реальности: линейность и нелинейность. Особо отмечается тот факт, что виртуальная реальность уже утрачивает свою линейность и чаще всего носит нелинейный характер. Нелинейный характер чаще всего проявляется в сюжетной линии той или иной компьютерной игры. В публикации также рассматриваются полный и частичный феномен «дефабулизации», который противопоставляется сюжетности в виртуальной реальности. Дефабулизация понимается как исчезновение смысла в виртуальном нарративе. Проводится аналогия между виртуальным нарративом и человеческой жизнью.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальный нарратив, нарратив, компьютерные игры, информационные технологии, линейность, компьютерные игры, нелинейность

VIRTUAL REALITY AS A NARRATIVE: LINEAR AND NONLINEAR

Samoylova E.O., Shaev Y.M.

Pyatigorsk State Linguistic University, Pyatigorsk, e-mail: blu_sky_angel@mail.ru

This article is devoted to the study of virtual reality as a particular kind of narrative. In the article we make examples of the definition of virtual reality, describe its main characteristics and characters. Various types of computer games are considered as illustrative examples of narrative elements. Are analyzed two main characteristics of virtual reality: linear and nonlinear. Nonlinear nature is represented mostly in the plot of computer games. In the article is also represented the phenomenon of full and partial «defabulization». Defabulization is understood as disappearing of the sense. We also, represent an analogy between the virtual and the narrative of human life.

Keywords: virtual reality, virtual narrative, narrative, computer games, information technologies, linear, games, nonlinear

Виртуальная реальность – феномен, который сейчас мы можем встретить на каждом шагу, хотя он еще в прошлом веке выходил за рамки реального и казался чистой фантастикой. Как отмечал Ж. Верн: «настанет время, когда наука опередит человеческую фантазию». Сейчас человечество с уверенностью может сказать, что настал переломный момент, когда появление новых технологий уже не удивляет нас, а только упрощает нашу жизнь, делает ее более комфортной.

Сам термин «виртуальная реальность» известен еще с давних пор и переводится с латинского как «возможный», «потенциальный» (от лат. *virtus*). Несмотря на то, что термин был известен еще с древних времен, широкое распространение в рамках информационных технологий, виртуалистики, кибернетики, философии медиа и др. наук он получил сравнительно недавно. Так, один из первопроходцев в его изучении, отечественный философ Н.А. Носов, в своем «Манифесте виртуалистики» (от 22 мая 2001 года) он обозначил следующие характеристики виртуальной реальности, вне зависимости от ее природы (физическая, психологическая, техническая и др.).

«Порожденность». Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.

Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность.

Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования (в каждой виртуальной реальности своя «природа»).

Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них» [2].

Стоит отметить, что в отечественной науке именно Н.А. Носов был первым, кто решил переосмыслить понятие «виртуальная реальность» не с технологической, а с философской (т.е. гуманитарной) точки зрения.

Среди зарубежных ученых виртуальная реальность все больше рассматривается именно с технических позиций. Так, известная канадская исследовательница, профессор Надия Магенат Тельман (Nadia Magnenat

Thalmann) определяет виртуальную реальность следующим способом: «*Virtual Reality (VR) refers to a technology which is capable of shifting a subject into a different environment without physically moving him/her*» (Перевод наш: «Виртуальная реальность относится к такому типу технологии, которая способна помещать субъекта в иную среду без физического перемещения оно») [6].

В данной работе мы будем рассматривать виртуальную реальность не просто как особого рода пространство, сконструированное при помощи компьютерных и информационных технологий, но и как особый нарратив, который имеет свои отличительные признаки в рамках данной реальности.

Несмотря на то, что менее десятилетия прошло с тех пор, как термин «нарратив» стал фигурировать в большом количестве философских, исторических, литературоведческих и других видах исследований, уже сейчас можно говорить о так называемом «нарративном повороте», который влечет за собой усиление внимания к роли субъекта в произведении, его самоидентификации. Нарративные процессы стали рассматриваться как средства экспликации человеческой жизни. Последствия нарративного поворота привели к дальнейшему развитию гуманитарных наук, их герменевтического и онтологического компонентов.

Интерес к нарративу зародился в 1980-х годах XX века в русле постмодернистской философии и получил особое развитие в работах: Р. Барта, Х.-Г. Гадамера, Ж. Деррида, Ж. Делеза, Ф. Джеймисона, Ж.Ф. Лиотара, П. Рикёра и др (несмотря на то что сам термин «нарратив» пришел в философию из историографии). Изучение нарратива происходило с различных позиций, рассматривались функциональные особенности, параметры, значимость, методология, легитимность и другие аспекты.

Одним из основоположников нарратологии считается Р. Барт, который считал, что текст – это не устойчивый, зафиксированный знак, а особого рода пространство которое не имеет нарративной структуры «пространство без центра и без дна, без конца и без начала – пространство со множеством входов и выходов (ни один из которых не является «главным»), где встречаются для свободной «игры» гетерогенные культурные коды» [1]. Текст, согласно автору, – это целая галактика знаков, а конкретное произведение, конкретный рассказ – это «зримый результат “текстовой работы”». Повествование в конкретном тексте разворачивается только для рассказа, а не для воздействия на действительность и выполняет в первую очередь символическую функцию.

Мнение Р. Барта разделяет и В. Шмидт, который определял нарратив как тексты, которые «...излагают... некую историю. Понятие же истории подразумевает *событие*. Событием является некое изменение исходной ситуации: или внешней ситуации в повествуемом мире, или *внутренней* ситуации того или другого персонажа... Таким образом, нарративными в структуралистском смысле являются произведения, которые излагают историю, в которых изображается событие» [4].

Виртуальная реальность как особый нарратив зачастую имеет не одну, а сразу несколько сюжетных линий (то, о чем говорил Р. Барт). Сюжетные линии могут быть прямыми (линейными) или древовидными (нелинейными).

Линейные игры были первооткрывателями всей игровой индустрии. Они предполагали, что игровой персонаж для достижения определённой цели движется из пункта *A* в пункт *B*, по пути убивая различных монстров и зарабатывая очки. В таких играх есть только один установленный сюжет и единственная заранее определенная последовательность событий. Примером могут послужить старые 2-D игры, например **Wolfenstein**, где геймер должен пройти по лабиринтам, убивая нацистских захватчиков, чтобы в конце встретиться с их главарём.

Современные компьютерные игры в большинстве своем нелинейны, это подразумевает наличие либо одного сюжета и нескольких его ответвлений, либо наличие совершенно разных сюжетов, которые зависят от действия игрока или от типа выбранного им персонажа.

Некоторые ученые считают, что история нелинейных игр началась с серии игр **Fable** и **Final Fantasy**, где на тот момент было более 2 видов концовок. В последние годы (с 2008 г.) становится популярным в игровой среде жанр интерактивного кино, когда геймер, играя за персонажа, выбирает одну из нескольких сюжетных линий, которые ведут к той или иной концовке, причем каждое действие игрока может привести к различному финалу. Так, например, в игре **Beyond two souls** геймер управляет девушкой-телепатом (главная героиня) и ее духом-помощником, и в зависимости от действий игрока (вы можете быть изгоем, или наоборот душой компании; уничтожать, тех, кто вас обидел, или прощать их т.д.) исход игры может меняться. В игре предусмотрено более 8 концовок. Однако на настоящий момент самой нелинейной игрой данного жанра является **Heavy Rain**, в которой более 28 концовок сюжета. В данной игре геймеру предстоит раскрыть серию убийств. Такой нелинейный сюжет позволяет игроку проходить игру

несколько раз, меняя свои решения. Зачастую в реальном времени человек, сделав выбор, не может изменить его, не может отмотать время вспять однако, в компьютерной игре это стало возможным.

Если рассматривать виртуальную реальность как особый линейный или нелинейный нарратив, то стоит отметить феномен «**дефабулизации**» т.е. исчезновение смысла в нарративе. Данный термин ввел испанский философ Анхель Диас Аренас (Ángel Díaz Arenas), изучая его в рамках литературных текстов. Ввод данного термина он обосновывает новыми направлениями в литературе «создать ничто». Этому термина придерживается и А.С. Пикасо. А.С. Пикасо и А.Д. Аренас приводят также синонимичные термины: «упадок фабулы», «исчезновение литературного содержания», «отсутствие темы», «разбавленное искусство», однако останавливаются свой выбор на термине «дефабулизация» за его краткость и пояснительную точность [5].

Как пишет А.Д. Аренас, «дефабулизация» обозначает исчезновение смысла в литературном тексте. Автор выводит форму дефабулизации из которой следует, что данный процесс становится возможным тогда, когда фабула = история = план содержания имеют меньше значения, чем сюжет = дискурс = план выражения [5].

Феномен «дефабулизации» мы можем наблюдать в некоторых компьютерных играх. Так, например, в игре **The Sims** сюжет полностью отсутствует, а игрок пытается самостоятельно его сконструировать, выбирая то или иное действие персонажа. Сюжета в традиционном его понимании в игре нет, есть только «виртуальная жизнь» героев, которая осуществляется благодаря действиям игрока. Однако если геймер отойдет от компьютера, то герои так и останутся неподвижными и сюжет полностью исчезнет.

Мы также можем выделить феномен «**частичной дефабулизации**» т.е. когда смысл присутствует только на определенных этапах развития фабулы в виртуальной реальности. Так, в компьютерной игре «Корсары III» развитие сюжета становится возможным только тогда, когда игрок наберет необходимый уровень и заработает достаточное количество очков в игре, а до тех пор он может выполнять различные мелкие задания и квесты, но основная сюжетная линия для него остается закрытой.

Схожую ситуацию мы наблюдаем в серии игр **The Elder Scrolls**, в которых основной сюжет начинает разворачиваться только после того, как геймер дойдет до определенного места или же «прокачает» своего персонажа. Интересен тот факт, что сами герои

в «дефабулизованных» играх не статичны, их может создавать сам игрок, изменяя параметры его внешности: выбирая все, от расы своего героя до цвета глаз.

Таким образом, подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод о том, что виртуальная реальность представляет собой особый виртуальный нарратив, который может иметь линейный и нелинейный характер. Однако современная виртуальная реальность уже утрачивает свою линейность и в большинстве своем является нелинейной, что отчетливо проявляется в различного рода компьютерных играх. Наряду с фабулизацией виртуальной реальности набирает обороты и противоположный процесс – дефабулизация, которая влечет к отсутствию сюжета в виртуальной реальности.

Исследование выполнено в рамках гранта Президента РФ «Онтология виртуального пространства» МК-1139.2014.6.

Список литературы

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: гер. с фр. / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 1989–616 с. – С/ 40.
2. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. – М.: Путь, 2001. – 17 с.
3. Шаев Ю.М. Эффекты герменевтического смысла: опыт семиотического анализа. Гуманитарные и социально-экономические науки. – 2009. – № 3. – С. 14–19.
4. Шмидт В. Нарратология. – М.: Языки славянской культуры, 2003. – 312 с. – С. 12–13/
5. Ángel Díaz Arenas Teoría y práctica semiótica I. Revisión interdisciplinaria Universidad de Oviedo 1990. P. 26–27.
6. Nadia Magnenat Thalmann Virtual Reality Software and Technology. MIRALab, Centre Universitaire d'Informatique. University of Geneva. 36 p.

References

1. Bart R. Izbrannye raboty: Semiotika: Pojetika: Per. s fr. / Sost., obshh. red. i vstup. st. G.K. Kosikova. M.: Progress, 1989–616 p. pp. 40.
2. Nosov N.A. Manifest virtualistiki. M.: Put, 2001. 17 p.
3. Shaev Ju.M. Jeffekty germenevticheskogo smysla: opyt semioticheskogo analiza. Gumanitarnye i socialno-jekonomicheskie nauki. 2009. no. 3. pp. 14–19.
4. Shmidt V. Narratologija. M.: Jazyki slavjanskoj kultury, 2003. 312 p. pp. 12–13
5. Ángel Díaz Arenas Teoría y práctica semiótica I. Revisión interdisciplinaria Universidad de Oviedo 1990. pp. 26–27.
6. Nadia Magnenat Thalmann Virtual Reality Software and Technology. MIRALab, Centre Universitaire d'Informatique. University of Geneva. 36 p.

Рецензенты:

Антюхина А.В., д.ф.н., профессор кафедры гуманитарных дисциплин и биоэтики, ПМФИ филиала ВолгГМУ, г. Пятигорск;
Ермакова Л.И., д.ф.н., профессор кафедры исторических и социально-филологических дисциплин, востоковедения и теологии, ФГБОУ ВПО ПГЛУ, г. Пятигорск.

Работа поступила в редакцию 18.03.2015.