

FRI-2G.408-1-LLA-02

THE PLAYER AS A NARRATOR: PLOT AND STORY IN CONTEMPORARY VIDEO GAMES²

Assist. Prof. Hristo Rayanov, PhD

Department of Bulgarian Language, Literature and Art

University of Ruse “Angel Kanchev”

E-mail: hrayanov@uni-ruse.bg

***Abstract:** The paper examines the transformation of classical narrative theory within contemporary video games. Core concepts such as story and plot (Aristotle, the Russian Formalists, Forster, Genette, McKee) are adapted to the context of interactive storytelling, where the player becomes both participant in and co-author of the narrative. Through an analysis of selected games, the study demonstrates that the plot is shaped by player choice and procedural mechanics, thereby redefining traditional notions of authorship. Video games are thus considered an art form in which each player constructs a unique narrative experience.*

***Key words:** narrative, video games, story, plot, interactivity, interactive narrative.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Видеоигрите безспорно представляват един от най-ярките и влиятелни художествени феномени на XXI век. Започвайки като експерименти в средата на миналия век, днес те са сложни, многопластови медийни произведения, които комбинират визуално изкуство, звук, интерактивност и сценарий. За разлика от конвенционалните визуални и сценични изкуства видеоигрите не само дават възможност на публиката да проследи историята, а позволяват и на играча да се превърне в активен участник и съавтор на разказа. Това поставя нови въпроси пред наратологията и литературната теория, особено що се отнася до понятията „сюжет“ и „фабула“.

Настоящият доклад има за цел да изследва начина, по който традиционните литературни понятия „сюжет“ и „фабула“ се трансформират във видеоигрите. Чрез съпоставка между класическата наративна теория (Аристотел, Женет, Шкловски, Томашевски, Форстър, Маккий) и съвременната теория на интерактивните медии (Мъри, Аарсет, Шел), ще се опитаме да покажем как видеоигрите трансформират ролята на „зрител“ в човек, който разполага със средствата да промени наратива посредством вземане на решения.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Генезис на видеоигрите и възникване на интерактивния наратив

Историята на видеоигрите започва като поредица от технологични експерименти, но постепенно се превръща в нова форма на изкуство. Първите игри като “ОХО” (1952) и “Tennis for Two” (1958) представляват елементарни симулации. В тях обаче започваме да виждаме един основен принцип – взаимодействието между човек и предварително построен алгоритъм. С появата на “Spacewar!” (1962), често определяна като първата „истинска“ видеоигра, се появява и усещането за дигитален свят, в който играчът има власт да влияе върху събитията (Kent, 2001: xi).

През 70-те години на XX век игрите се развиват с изключителен темп, променяйки представите ни за дигиталното разказване на истории. Игри като “Colossal Cave Adventure” (1976) и “Zork” (1977) въвеждат нелинейни истории, базирани на текстови команди. Тоест, от избора на играча зависи продължението и в крайна сметка финалът на играта. Въпреки липсата на графика (бидейки текстови игри), те предлагат на играча възможност за избор пред играчите и създават илюзия за „жива“ история, която се адаптира към конкретните му действия. Това можем да определим като първи опит за дигитална наративна структура, която може да се променя от играча, а не от създателя на „произведението“.

² Докладът е представен на конференция на Русенския университет на 24 октомври 2025 г. в секция „Езикознание, литературознание и изкуствознание“ с оригинално заглавие на български език: ИГРАЧЪТ КАТО РАЗКАЗВАЧ: СЮЖЕТ И ФАБУЛА В СЪВРЕМЕННИТЕ ВИДЕОИГРИ.

Видеоигрите по природа са интерактивни, но това не означава непременно, че и техният наратив е такъв. Джеси Шел подчертава, че разликата между интерактивен и неинтерактивен разказ е „способността на участника да предприема действия“ (Schell 2008: 263). Според него истинската интерактивност настъпва, когато изборите на играча променят не само начина, по който историята се възприема, но и изменят цялостната ѝ структура.

Така видеоигрите постепенно се развиват от линейни, фиксирани повествования, към сложни системи с множество възможни завръзки и развръзки спрямо избора, направен от съответния играч. Тази своеобразна „еволуция“ поставя основите на понятието „интерактивен наратив“ – форма на разказ, в която историята не само се представя, а се създава в момента на играта.

Сюжет и фабула в литературната теория

В класическата литература понятието „фабула“ се отнася до реда и взаимовръзката на събитията, които съставят историята, а „сюжетът“ – до начина, по който тези събития се поднасят на читателя. Още Аристотел в своята „Поетика“ подчертава, че фабулата е „душата на трагедията“ – организирана последователност от действия, чрез които се разкрива смисълът на произведението (Аристотел, 2016: 39).

През XX век руските формалисти задълбочават това разграничение. Виктор Шкловски определя фабулата като „суровия материал“ – събитията в тяхната естествена последователност, докато сюжетът е тяхното художествено оформление (Шкловский 1917: 90). Борис Томашевски изяснява още по-категорично: „Съвкупността от събития с техните вътрешни връзки се нарича фабула“, а „сюжетът е начинът, по който тези събития се представят в текста“ (Томашевский 1925: 180).

Един от най-изтъкнатите представители на кръга „Блумсбъри“ – Едуард Морган Форстър поставя тези понятия в по-нова светлина: фабулата е „нарратив на събитията, подредени във времева последователност“, докато сюжетът разкрива причинно-следствените връзки между тях (Forster 1927: 23). Известният пример на Форстър: „Кралят умря, а след това кралицата умря“ е фабула, докато „Кралят умря, а кралицата умря от мъка“ е сюжет – ни показва, че сюжетът придава смисъл, причина и следствие, както и емоционална логика на хронологията.

Жерар Женет разширява понятието, като въвежда разграничението между „история“, „разказ“ и „нарация“. Историята е това, което се случва; разказът – как е структуриран текстът; а нарацията – самият акт на разказване. В този модел читателят е пасивен – той не променя събитията, а само ги интерпретира (Genette 1980: 27).

Един от най-големите теоретици на сценарното писане Робърт Маккий обобщава казуса с разделянето на фабула от сюжет, като нарича сюжета „избор на събитията и тяхното подреждане във времето, така че да предизвикат емоционален ефект“ (McKee 1997: 44). Така в литературата фабулата е фиксираната структура на историята, а сюжетът – нейният художествен изказ.

Сюжет и фабула във видеоигрите

Във видеоигрите границата между сюжет и фабула става динамична. За разлика от литературния текст, чиято структура е предварително зададена, видеоигрите позволяват на играча да влияе върху реда и съдържанието на събитията, посредством своя личен избор в различни ситуации. Джанет Мъри въвежда понятието „процедурно авторство“ (Murphy 1997: 71), при което историята се създава чрез взаимодействие между алгоритми и действия на играча: „Играчите не просто изследват историята – те я оформят чрез своя избор“.

Еспен Аарсет нарича този тип текстове „ергодични“ – такива, които изискват физическо и когнитивно усилие, за да бъдат „прочетени“ (Aarseth 1997: 1). За разлика от литературния читател, който следва вече фиксиран разказ, играчът трябва активно да извършва действия, за да разкрие историята.

В този контекст фабулата във видеоигрите може да се разглежда като потенциален набор от събития, заложен в системата, а сюжетът – като конкретната траектория, която се реализира чрез действията на играча. Всяка игра представлява комбинация от предварително програмирани

възможности и индивидуални решения, което води до множество възможни фабули и безброй индивидуални сюжети.

Например в “The Witcher 3: Wild Hunt” изборът на играча определят съдбата на ключови персонажи и света, в който те живеят, като възможните изходи са над 30. В “Detroit: Become Human” всяко действие може да доведе до напълно различна фабула – от спасението до гибелта на героите в края на играта. Подобен модел използва и “Mass Effect”, където решенията се натрупват през няколко игри и променят както отношенията между персонажите, така и финалния изход.

Следователно видеоигрите не просто разказват истории – те създават мрежа от възможни истории, една от които се реализира чрез взаимодействието между системата и взетите решения от съответния играч. Това взаимодействие променя самата природа на сюжета: той вече не е изцяло авторов, а коавторски – симбиоза между създател и играч.

Интерактивният наратив като художествен похват в Red Dead Redemption II и Assassin’s Creed Odyssey

Две от най-емблематичните компютърни игри от ново поколение Red Dead Redemption II³ (Rockstar Games, 2018) и Assassin’s Creed Odyssey⁴ (Ubisoft, 2018) ни показват различни подходи към интерактивния наратив. Основната разлика между наратива в тези две заглавия е във влиянието, което решенията на играча имат върху промяната на сюжета.

Red Dead Redemption II пренася играча в Дивия запад в края на XIX век. Сюжетът се фокусира върху Артър Морган – опитен член на банда престъпници, които търсят своето място, гонени от представители на закона, частни детективи и от самия прогрес. Артър Морган е изправен пред дълбоки морални дилеми, борба между личната чест и лоялността към главатаря на бандата Дъч ван дер Линде, както и пред нарастващото усещане, че старият свят на престъпните банди е на път да изчезне. Персонажът се контролира от играчите, като всяко негово действие в различните ситуации, които играта предоставя, се оценява по скалата „чест“ (honour system). Именно „честта“ (не като морална и социална категория, а като скала в играта) е от важно значение за второстепенните събития и развитието на персонажа. Тя функционира като механизъм, който не променя основния сюжет, но нюансира неговата емоционална тоналност, предоставяйки различни катарзисни варианти. В този смисъл, решенията на всеки играч са определящи за изграждането на вътрешния свят на персонажа, докато авторите на играта запазват контрол над наративната арка.

Централната сюжетна линия обаче – пътуването на бандата от едно място на друго, конфликтите с различни противници и леталният край на Артър Морган – остават непроменени от играчите. Това е т.нар. *directed narrative design*, при който играчът може да влияе на само на второстепенните събития. Художествената сила на интерактивния наратив тук произтича от напрежението между илюзията за избор и неизбежността на съдбата.

В сравнение с това играта Assassin’s Creed Odyssey прилага т.нар. *branching narrative design* – модел, при който играчите могат да променят централния сюжет и от техните решения зависи как ще приключи историята.

Още в самото начало играчите са изправени през избора да се превъплътят в Касандра или Алексисос – брат и сестра с драматична история и мистериозно потекло. Играта проследява пътя на един от двамата персонажи по време на Пелопонеските войни в Древна Гърция. Основните сюжети тук са непрекъснатите битки между Атина и Спарта, разрушаването на тайнствен култ, който е обхванал цяла Гърция в корупция, както и опит от страна на главния персонаж да възстанови своето разпаднало се семейство. В Assassin’s Creed Odyssey има множество различни финали и как точно ще завърши играта зависи от решенията, взети от играча. Тук вече с много по-голяма сила можем да видим ролята на интерактивния наратив, който превръща играча в съавтор. Моралните дилеми, пред които е поставен той по време на игра, предопределят по-нататъшните събития, срещи с други персонажи, диалози и в крайна сметка финал. За разлика от Red Dead Redemption II, в тази игра има много събития, които могат да бъдат избегнати и много истории, които могат да останат неразказани.

³ „Кърваво изкупление“

⁴ „Орденът на асасините: Одисея“

Сравнението между двете компютърни игри ни представя най-съществената разлика в рамките на интерактивния наратив. В *Red Dead Redemption II* той спомага за създаване на многопластов художествен персонаж с неговите лични вътрешни противоречия, изправен пред предварително установени от авторите събития. В *Assassin's Creed Odyssey* се позволява на играча да бъде почти пълноправен съавтор на света около себе си. И в двата случая интерактивният наратив е в основата на модерното разбиране за компютърните игри – да разширява хоризонта пред играчите и да увеличава възможностите им, превръщайки ги не просто в изследователи, а в създатели.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Модерните видеоигри успяват да трансформират традиционните категории на разказа. Докато в литературата сюжетът и фабулата са фиксирани структури, определени от автора, във видеоигрите те са динамични, променливи и съвместно създавани. Играчът вече не е пасивен реципиент на историята, а е активен участник в нейното създаване.

Тази промяна има дълбоки последствия за теорията на наратива. Има вече нов подход, който трябва да обедини литературните принципи на структура на разказа с интерактивните принципи на избор и участие. В този нов наративен свят фабулата е потенциал, а сюжетът – процес на реализиране.

В заключение, видеоигрите утвърждават себе си не само като форма на забавление, а като нов вид наративно изкуство – такова, в което всеки играч става разказвач, а всяка игра – уникален акт на творческо съавторство.

REFERENCES

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Aristotle. (2016) *Poetics*. Sofia: Iztok-Zapad (**Оригинално заглавие:** Аристотел. (2008) *Поетика*. София: Изток-Запад)
- Forster, E.M. (2002) *Aspects of the Novel*. New York: RosettaBooks LLC, 2002
- Genette, G. (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Kent, S. L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Mckee, R. *Story*. (1997) New York: ReganBooks.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schell, J. (2008) *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Kindle Edition). Boca Raton, FL: CRC Press.
- Shklovsky, V.B. (2000) *Sterne's "Tristram Shandy" and the Theory of the Novel*. Saint Petersburg: Inapress. (**Оригинално заглавие:** Шкловский, В. (2000) *Тристрам Шенди" Стерна и теория романа*. Санкт-Петербург: Инапресс, 2000)
- Tomashevsky, B. V. (1996) *Theory of Literature (Poetics)*. Moscow: Aspent Press. (**Оригинално заглавие:** Томашевский, Б.В. *Теория литературы. Поэтика*. Москва: Аспент Пресс)