

ATVEJIS 1

KOMPIUTERINIS ŽAIDIMAS KAIP INTERAKTYVUS FILMAS

(angl. *interactive drama / movie video game*)



2. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadras.

Kompiuterinis žaidimas „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ nemokamai prieinamas projekto „Dideli maži ekranai“ dalyviams.

Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, socialinė pilietinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninė bei kultūrinė.

Specialieji gebėjimai: mokiniai gebės pastebėti ir atpažinti kinematografinius elementus žaidimuose, vertinti susikertančių medijų kūrinius, suvoks pasakojimo struktūros vertę interaktyviose medijose, išmoks taikyti kompiuterinių žaidimų pradžiamokslio žodyną, susipažins su socialine ir edukacine kompiuterinių žaidimų verte bei jų įvairove.

ATVEJO APRAŠYMAS

Dažnai kompiuteriniai žaidimai apibrėžiami kaip kinui gimininga raiška, tačiau savyje turinti ir nemažai skirtumų, todėl tai savita, specifinės sanklodos naujųjų medijų forma. Iš tiesų, kinas su kompiuteriniais žaidimais dalinasi ir išraiškos priemonėmis, ir žodynu, kuris padeda geriau suprasti šių vizualiųjų medijų bendrystę bei skirtumus. Tokį abipusį ryšį atspindi specifinis žaidimų žanras – interaktyvios dramos arba kompiuteriniai žaidimai filmai. Tai žaidimai, kurių dizaine, be visų žaidimams būdingų aspektų, didžiausias dėmesys skiriamas ne žaidybinėms situacijoms, o pasakojimui. Tokio tipo kompiuteriniuose žaidimuose įprasta struktūra tarsi apverčiama: pirmenybė teikiama pagrindinių herojų elgesį ir veiksmus įprasminančiam pasakojimui (angl. *backstory*) ir jį vizualizuojančioms **įterpiamosioms** (angl. *cutscenes*) **scenoms**, o ne grynomis žaidybinėms situacijoms. Šio žanro pavyzdys – 2016 metų kūrinys „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ (1979 Revolution: Black Friday, rež. Navid Khonsari), kurio analizę ir siūlomą (žaidimo įsigijimo instrukciją rasite priede Nr.1).

ATVEJO ANALIZĖ

Žaidimas, sukurtas nepriklausomos studijos „Ink stories“, mus nukelia į aštuntojo dešimtmečio pabaigos Irano sostinę Teheraną. Namo sugrįžęs jaunas fotožurnalistas Reza Shirazi savo šalį, šeimą ir draugus randa sukilimo prieš Irano santvarką sūkuryje. Reza, pagrindinis žaidimo herojaus, netrukus ir pats įsitraukia į šalies politinius įvykius (dar vadinamus islamo revoliucija), jo tikslas – fotokamera fiksuoti

įvykius, o fotografijas išsaugoti, kad nepakliūtų į valdžios rankas, ir perduoti nepriklausomai žinias-klaidai. Šis tikslas tarsi pabrėžia XX a. antroje pusėje išryškėjusią vaizdo galią – fotografijos, kino medžiaga tapo socialinių, politinių įvykių liudijimo, o kartu ir viso pasaulio informavimo apie įvykius priemone. Vaizdai padėjo įvykiams įgauti didesnę mastą, tapo sunkiau dezinformuoti tarptautinę bendriją. Vaizdai padėjo įsisiūbuoti „Solidarumo“ judėjimui Lenkijoje, Čekoslovakijos aksominei revoliucijai, net ir Sąjūdžiui Lietuvoje.

PASAKOJIMO STRUKTŪRA

Žaidimo pasakojimas dėliojamas nenuosekliai, atsisakant linijinio dėstymo: prasideda nuo įvykių pabaigos (Rezos suėmimo ir tardymo), o ne nuo pradžios (Rezos sugrįžimo namo). Šie įvykiai, vykstantys skirtingu laiku, nuolat sugretinami, vystomi paraleliai, taip pabrėžiant pagrindinio herojaus pasirinkimo kainą bei išgyvenamą dramą – neišduoti savo bičiulių bendražygių, aukoti šeimos gerovę, jos ramų, patogų gyvenimą. Pavyzdžiui, žaidimo pradžioje Rezos suėmimo ir tardymo scenos kuria įtampą ir parodo, koks pavojingas yra jo pasirinktas kelias. O scenos, kuriose Reza patiria akistatą su nemalonia padėtimi šalyje (socialinė negerovė, piktnaudžiavimas valdžia, visuomenės bauginimas, nepagrįsti žmonių suėmimai), mums paaiškina pagrindinio herojaus transformacijas (iš pasyvaus stebėtojo į kovotoją), jo laipsniško įsitraukimo į kovą prieš režimą priežastis. Taigi, žaidimo pasakojimas (angl. *backstory*) padeda suprasti herojaus motyvus ir patikėti jų pagrįstumu.

ĮTERPIAMOSIOS SCENOS

Žaidimą sudaro dvylika skyrių, kurių struktūra nėra vienoda: trijose (Rezos tardymo scenos: 2, 7, 12 dalys) naudojamos tik įterpiamosios scenos, likusiose – įterpiamosios scenos kartu su žaidybinėmis situacijomis. Klasikinis įterpiamųjų scenų panaudojimo pavyzdys būtų žaidime „Uncharted“ (žr. ištrauką <https://www.youtube.com/watch?v=98rgB1zhDxo&t=590s> nuo pradžios iki 3:12), kuris struktūruojamas klasikiniu būdu: įterpiamoji scena – žaidybinė situacija – įterpiamoji scena – žaidybinė situacija. Įterpiamosios scenos

ne tik pristato herojų, lokalizuoja veiksmą, struktūruoja pasakojimą, bet atlieka ir kitas funkcijas: apdovanoja už tam tikrą pasiekimą, kliūtis įveikimą; ženklina pasiekimų progresą; leidžia pailsėti nuo intensyvaus veiksmo. Dažniausiai tai ta žaidimo dalis, kurioje mes nekontroliuojame proceso. „Revoliucijoje“ įterpiamosios scenos yra kiek kitokios, jos yra ne „pasyvios“, o reikalauja iš mūsų, žaidėjų, nuolatinio įsitraukimo: pasirinkti pagrindinio herojaus atsakymą į užduodamą klausimą, atlikti tam tikrus veiksmus (išgydyti, išvengti smūgių ar sužalojimų, ką nors surasti), leidžiančius herojui toliau judėti. Įprastai įterpiamos tokios scenos, kuriose iš žaidėjo tikimasi įsitraukimo, jos vadinamos **interaktyviomis įterpiamosiomis scenomis** (angl. *interactive cutscenes*).



3. Žaidybinės situacijos įterpiamosiose scenose: fotografijų juostelės ryškinimas, fotografavimas. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadrai.

KINO KALBOS ELEMENTAI ŽAIDIME

Įterpiamosios scenos – tai žaidimo dizaino dalis, dažniausiai gretinama su kinu, dar vadinama **kinematografiniu** žaidimo **elementu** (angl. *cinematics*), kuriame galima atrasti kino kalbos aspektų. Pavyzdžiui, žaidimo virtualioji erdvė konstruojama tarsi iš kino kameros perspektyvos, atkartojant ir jos judesį (sekimo, gervės ir pan.), o vaizdo „vientisumo“ išpūdis kuriamas pavienius planus montuojant į vaizdų seką, dažnai



4, 5, 6. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadrai.

vadovaujantis **nuoseklus montazo** taisyklėmis. Štai antrojoje revoliucijos dalyje scena „Vienas iš mūsų“ pradedama **bendru planu**, kuriame matome tardytoją ir Rezą, o tardytojui pajudėjus kamera jį nuseka. (pav. 4) Tardytojo klausimą lydi **stambus** Rezos **planas**. (pav. 5) Po jo grįžtama prie **vidutinio**, erdvę įrėminančio **plano**. (pav. 6)

Šioje montažinėje vaizdų sekoje matyti ir kitas kinematografinio vaizdo elementas – **objektyvaus** (žvilgsnio iš šalies) ir **subjektyvaus** (žvilgsnis iš herojaus perspektyvos) **žvilgsnių** kaita. Žvilgsniai mums padeda ne tik susigaudyti erdvėje, bet ir susitapatinti su herojumi, tarsi pasijusti „jo kailyje“. Trečioji žaidimo dalis „Aišku, disko“ pradedama Rezos žvilgsniu pro objektyvą (subjektyviu) ir tęsiama iš objektyvios kameros perspektyvos. Kaip matysime vėliau, toks Rezos žvilgsnio su fotokamera sugretinimas taps žaidybinių situacijų, kuriose žaidėjas turės atlikti fotografavimo užduotis, pagrindu, leidžiančiu jam žvelgti pro Rezos fotoobjektyvą ir jį kontroliuoti atliekant fotografavimo veiksmą. Ne ką mažiau svarbus šioje scenoje ir planų dydis – bendras planas atvers minios mastą, kurios akistatoje Reza patirs revoliucijos judėjimo jėgą.



7. Bendras planas, atveriantis minios mastą. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadras.

DOKUMENTINIS KINAS

Sąsajų su kinu galima atrasti ir kitose žaidimo dizaino strategijose – antai ketvirtos dalies „Tai ne tas Iranas, kurį palikai“ žaidybinėje situacijoje, kurioje pagrindinis herojus judėdamas Teherano gatvėmis bando suprasti pasipriešinimo režimui priežastis ir formas, įkvėpimo konstruoti erdvę, atmosferą semiamasi iš **tikrovės kino** (pranc. *cinema verite*). Tai dokumentinio kino žanras, gimęs XX a. septintajame dešimtyje Prancūzijoje. *Cinema verite* filmuose spontaniškai ir neplanuotai kino kamera bando užfiksuoti tikrą kasdienybę, o ne paslėpti jos trūkumus. Aplinka filmuojama, tarsi stebint ją iš šalies, atsisakoma **užkadrinio balso**, naudojami tik sinchroniniai aplinkos garsai ir atsitiktiniai dialogai. Vienas pirmųjų tokio dokumentinio žanro pavyzdžių būtų Kanadoje 1958 m. sukurtas filmas „Sniegbatininkai“ (*Les raquetteurs*, rež. Michel Brault, Gilles Groulx (žr. <https://www.youtube.com/watch?v=D9kD4N5FhAM>; pažiūrėkite ištrauką nuo pradžios iki 3:20)).



8. Filmo „Sniegbatininkai“ kadras: verite kameros žvilgsnis



9. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadras: verite kameros žvilgsnis

Minėtoje dalyje žaidėjas Teherano gatves stebi it pro virtualiąją *cinema verite* filmavimo kamerą, kartu su Reza regi aplinką, sutinka įvairiausių gyventojų, išgirsta jų dalyvavimo protestuose motyvus ir pasakojimus. Miesto erdvė, permainų ir naujų lūkesčių atmosfera kuriama pasitelkiant garsą (kalbų įrašus, miesto triukšmą, muziką, balsus) ir ano meto artefaktus (plakatus, knygas, skrajutes, atsišaukimus ir t. t.). Sąsaja su *cinema verite* dokumentinio kino žanru yra pabrėžta ir paties žaidimo kūrėjų, kurie teigia

šiuo žaidimu kuriantys naują žanrą: **verite žaidimą** (*game verite*), kai žaidėjas realius istorinius įvykius patiria, naudojant dokumentinę medžiagą – taip kuriama socialinė, ne tik pramoginė žaidimo vertė.

Dokumentinio kino pėdsakų galima atrasti ir kitose žaidimo struktūros vietose: štai žaidimo komandą pristatančiuose titruose naudojama archyvinė kino medžiaga, kurios kadruose – žaidimo herojų **avata-rai**. Originalių ir animuotų vaizdų persidengimu tarsi bandoma įteigti, jog abi tikrovės lygiavertės, animuotoji versija semiasi tikrumo iš dokumentinės.

Žaidybinėje situacijoje Rezos tėvų namuose žaidėjui suteikiama galimybė pamatyti asmeninį herojaus namų kino archyvą, kuriame užfiksuotos laimingos šeimos akimirkos. Dokumentiniai kadrai čia tampa asmeniniais Rezos šeimos atminties saugotojais. Taigi dokumentinis kinas žaidime turi keleriopą funkciją: įkvepia atmosferą, kuria autentiško patyrimo išpūdį; suteikia dokumentalumo, patikimumo, pagrindimo, jog remiamasi tikrais įvykiais, svari; kartu dokumentinė medžiaga tampa šalies, šeimos, žmogaus atminties sergėtoja.

FOTOGRAFIJA

Šie aspektai (dokumento ir atminties) žaidime yra itin svarbūs ir išreikšti kita vaizdo priemone – fotografijomis. Pagrindinis Rezos stebėjimo įrankis yra fotokamera, kuri atlieka ir dokumentavimo funkciją. Kamera užfiksuoti vaizdai tampa originalių vaizdo dokumentų prototipais, fotografijų, kuriose užfiksuoti Irano revoliucijos įvykiai, animuotomis versijomis. Fotografijų rinkimas tampa pagrindine žaidėjo užduotimi, kurią vykdydamas – (t. y., kaupdamas fotografijas) – jis tarsi pildo savą asmeninę atminties ir žinių



10. Žaidimo avataras archyviniuose kadruose. Žaidimo „1979 m. revoliucija. Juodasis penktadienis“ kadras

knygą, fotografijų albumą. Taigi, fotografijos žaidėjui tarsi patvirtina įvykių realumą ir dokumentalumą, o jų tekstiniai komentarai suteikia papildomos informacijos apie Irano revoliucijos įvykius. Vėlgi toks fotografijų naudojimas turi ir politinį, istorinį pagrindą, kurio paaikškinimas šmėkšteli ir žaidime – žmonių, gyvųjų skelbimo lentų, pavidalu. Fotografijų eksponavimas viešosiose erdvėse – būdas atminti žuvusiuosius per revoliuciją, vizualizuoti jų buvimą.

PAMOKOS PLANAS:

1. Paprašykite mokinių nupasakoti žaidimą: kas yra pagrindiniai herojai? kur vyksta veiksmas? kokioje situacijoje jie atsidūrė? koks herojų tikslas? Norint labiau sustruktūruoti užduotį, galima ant lentos parašyti keturis pasakojimo dėmenis (herojai, veiksmo vieta, aplinkybės, tikslas) paliekant erdvės mokinių mintims įrašyti. Ši užduotis skirta žaidimo struktūros dėmeniui – pasakojimui (angl. *backstory*) ir jo funkcijai išryškinti.
2. Aptarkite su mokiniais pasakojimo vietą kompiuteriniuose žaidimuose: ar jis jiems svarbus? Jei ne, tai kas labiausiai žaidimuose įsimena? Jei svarbus, kokie žaidimų pasakojimai jiems įsimintiniausi?
3. Drauge su mokiniais dar kartą pažiūrėkite žaisto žaidimo (<https://www.youtube.com/watch?v=JnGgsnRiJEQ>, nuo 12 min. iki 14:43) ir kito – „Uncharted“ (<https://www.youtube.com/watch?v=98rgB1zhDxo&t=590s>, nuo pradžios iki 3:12) ištraukas. Abi reprezentuoja įterpiamąsias scenas, aptarkite šių ištraukų panašumus ir skirtumus (drauge ant lentos sudarykite minčių žemėlapi. Lentos plotą padalinkite į dvi dalis: vienoje erdvėje kaupkite panašumus, kitoje – skirtumus). Ši užduotis skirta suprasti kinematografiniam žaidimo elementui – įterpiamajai scenai ir jos funkcijai žaidime, taip pat susipažinti su jų įvairove (interaktyvi įterpiamoji scena).
4. Drauge su mokiniais žiūrėdami žaidimo ištrauką (<https://www.youtube.com/watch?v=JnGgsnRiJEQ>, nuo 3:42 iki 5:40) atlikite užduotį: suskaičiuokite, kiek skirtingų kadro panaudota šiame epizode (apie 18). Aptarkite šios ištraukos bendrumą su vaidybiniu kinu ir kas ją daro panašią į jį (virtualios kameros įspūdis, žvilgsniai, montažas, planai).
5. Tęsdami diskusiją apie šio žaidimo bendrumą su kinu drauge aptarkite, kokių dar sąsajų jie pastebėjo (dokumentinių kino kadro panaudojimas). Daugiau išvalgų pasufleruokite užmindami mįslę, ar neižvelgia mokiniai panašumų tarp žaidimo erdvės konstravimo (žaidimo ištrauka, kur Reza ir Baba klaidžioja Teherano gatvėse, nuo 17:50 iki 20:30) ir šio dokumentinio filmo ištraukos (<https://www.youtube.com/watch?v=D9kD4N5FhAM>, parodykite nuo pradžios iki 3:20). Šiose ištraukose kuriamas žmonių stebėjimo miesto erdvėje įspūdis (abiejuose kūriniuose stebime veiksmą gatvėje iš (virtualios – žaidime) kameros perspektyvos). Aptarkite, kas kuria šį autentišką patyrimą (galimybė susitapatinti su filmuotoju, fotografuotoju, galimybė patirti įsitraukiant, subjektyvaus žvilgsnio svarba, miesto garsai, žmonių balsai, skirtingi dialektai). Mokinių mintims fiksuoti vėlgi galima naudoti lentą – piešiant jų minčių žemėlapi, išskiriant vienodas / skirtingas patirtis žaidime ir filmo ištraukoje.

KLAUSIMAI DISKUSIJAI:

1. Ką moksleiviai žinojo ir ką naujo pamatė apie Iraną? Ar po žaidimo pasikeitė požiūris į šią šalį? Kas moksleiviams pasirodė netikėta?
2. Kokių mokiniai žino istorinių, politinių įvykių, kurių eigą pakeitė vaizdas: fotografija, videomedžiaga?
3. Ar žaidimas pasirodė tikroviškas? Kas tą tikroviškumą kuria?

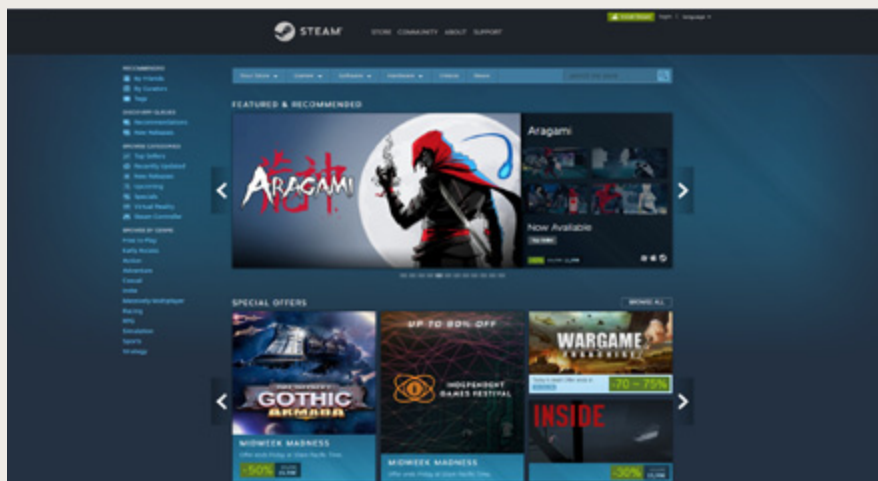
NAMŲ DARBŲ UŽDUOTYS:

1. Suskirstykite mokinius į grupes po penkis. Grupių užduotis – sugalvoti įsivaizduojamo žaidimo pasakojimą ir herojų. Sugalvotas pasakojimas turi paaiškinti žaidimo pagrindinio herojaus motyvus ir tikslą, lokalizuoti jį laike (kada įvykiai vyksta? Praeityje, dabartyje ar ateityje?) ir erdvėje. Sugalvotą pasakojimą reikia užfiksuoti (aprašyti, nupiešti, sumaketuoti), o herojų ir jo įvaizdį – nupiešti (kompiuteriu arba ranka).
2. Paprašykite mokinių atlikti savo šeimos fotografijų archyvo tyrimą, kurio tikslas – išrinkti fotografiją, kuri paliudytų / iliustruotų svarbų įvykį, nutikusį šeimai arba šeimos nariui, o gal reikšmingą bendruomenės, šalies istorijai. Užduokite sukurti trumpą pasakojimą apie šį atvaizdą. Pasakojimą galima papasakoti žodžiu, raštu arba nuskenavus fotografiją ją iliustruoti įrašytu garsu – užkadriniu balsu.

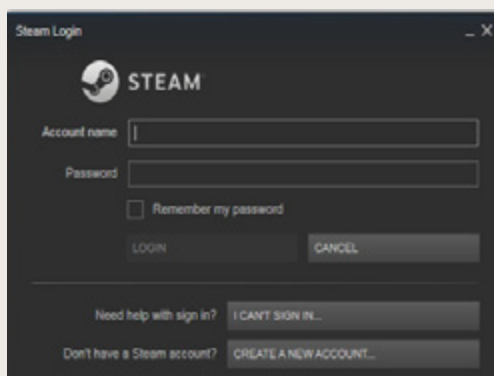
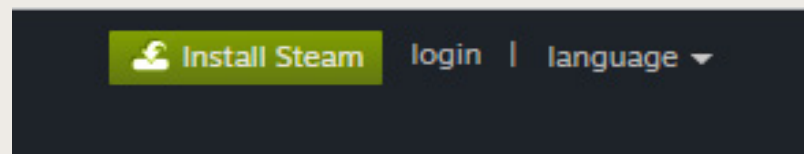
ŽAIDIMŲ PLATFORMOS „STEAM“ ĮDIEGIMO INSTRUKCIJA

Norėdami įsigyti žaidimų ir juos žaisti, turite įsidiegti „Steam“ platformą.

Parsisiūsti ir įsidiegti „Steam“ galite sekdami šią nuorodą: <http://store.steampowered.com/>



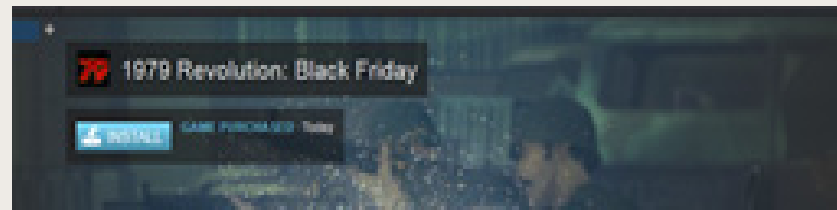
Puslapio viršuje, dešinėje, spauskite „Install Steam“, parsisiųskite diegimo vedlį, jį paleiskite, vadovaukitės tolesnėmis diegimo vedlio instrukcijomis.



Įdiegę „Steam“ asmeniniame kompiuteryje, paleiskite programą. Tikėtina, jog ji įdiegs atnaujinimus. Kai programa bus pasiruošusi darbui, matysite prisijungimo langą.

Susikurkite profilį, nusipirkite žaidimą. Įsigytus žaidimus matysite savo vartotojo profilyje (menu punktas „Library“).

Norėdami žaisti žaidimą, spauskite prie žaidimo pavadinimo esantį „Install“ ir sekite diegimo vedlio instrukcijas. Žaidimo duomenys bus parsiųsti į kompiuterį ir vietoje „Install“ atsiras mygtukas „Play“.



Žaidimai nėra „pririšti“ prie vieno kompiuterio (galima įsidiegti bet kuriame kompiuteryje), tačiau naudojant vieno vartotojo prisijungimą galima žaisti tik vieną žaidimą vienu metu.

Prisijungiant prie „Steam“, sistema kartais prašys įvesti kodus, kuriuos išsiųs vartotojo elektroninio pašto adresu. Taigi reikės prisijungti prie elektroninio pašto ir laiškuose pasitikrinti norimą informaciją (kodus).

Smagių išpūdžių!