

НАСОКИ ПРИ СЪЗДАВАНЕТО НА СЮЖЕТ И СЦЕНАРИЙ В РАЗРАБОТКАТА НА СЕРИОЗНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИГРИ

Ивайло Иванов Буров

Шуменски университет "Епископ Константин Преславски"

Резюме: Един от основните пропуски, който се забелязва в голяма част съществуващите дигитални игри, насочени към обучението е частичната или пълна липса на сюжет и сценарий. Създаването на сюжет и сценарий изисква познаването на утвърдени вече в практиката правила, информираност относно успешни сюжетни реализации в игровата индустрия, инвестиция на времеви и човешки ресурси по създаването им и наличие на съответните възможности по реализацията им. Реализацията на успешни сюжетни линии и сценарии се явява трудно изпълнимо предизвикателство за малки тимове или индивидуални разработчици на образователен софтуер, поради което в повечето случаи сюжетните линии и съответните сценарии или се пренебрегват, или се свеждат до опростена реализация, към което младото поколение, привикнало към модерните развлекателни игри има най-често негативно отношение.

В настоящата статия последователно са описани необходимите стъпки за създаването на сюжет и съответстващ му сценарий при изграждане на игрово учебно съдържание, на база на съществуващи практики в кинематографията и игровата индустрия.

Ключови думи: обучение, дигитални образователни игри, персонажи, сюжет, сценарий.

GUIDELINES FOR THE CREATION OF PLOT AND SCENARIO IN THE DEVELOPMENT OF SERIOUS EDUCATIONAL GAMES

Ivailo Iv. Burov

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Abstract: One of the main gaps that is noticeable in a large part of the existing digital games aimed at learning is the partial or complete lack of plot and scenario. The creation of a plot and scenario requires the knowledge of rules already established in practice, awareness of successful plot implementations in the game industry, investment of time and human resources in their creation and the availability of relevant opportunities for their implementation. The realization of successful storylines and scenarios is a difficult challenge for small teams or individual developers of educational software, which is why in most cases storylines and corresponding scenarios are either ignored or reduced to a simplified implementation that the young generation accustomed to modern entertainment games has a mostly negative attitude to.

In this article, the necessary steps for the creation of a plot and its corresponding scenario in the construction of game learning content are sequentially described, based on existing practices in the cinematography and game industry.

Keywords: learning, digital educational games, characters, plot, scenario.

В статията „С какво обучението на база дигитални игри е по-различно. Защо повечето от обучителните игри не са толкова привлекателни колкото развлекателните видеоигри“ (Буров 2022), бе отчетена частичната или пълна липса на реализация на следните фактори:

- Липса на сюжет, съответно на сценарий.
- Липса на игрови персонаж или възможност за развитието му.
- Липса на неигрови персонажи, с които да се взаимодейства.
- Ниско качество на графиката и анимацията, ако такава е налична.
- Липса на симулация.
- Ниско ниво или липса на интерактивност с обкръжението.
- Нарушен баланс забавна/обучителна част.
- Обучителната част предполага повече готови познания, отколкото придобиването им в хода на играта.
- Изместен баланс обучителна/оценъчна част към оценъчната.
- Оценъчната част е явна, а не се представя като загадка, решаването на която ще донесе бонуси в играта, като допълнителен мотивиращ стимул.

Не случайно на първо място е посочена частичната или пълна липса на сюжет и съответстващ сценарий. Създаването на сюжет и сценарий изисква познаването на утвърдени вече в практиката правила, информираност относно успешни сюжетни реализации в игровата индустрия, инвестиция на времеви и човешки ресурси по създаването им и наличие на съответните възможности по реализацията им. Реализацията на успешни сюжетни линии и сценарии се явява трудно изпълнимо предизвикателство за малки тимове или индивидуални разработчици на образователен софтуер, поради което в повечето случаи сюжетните линии и съответните сценарии или се пренебрегват, или се свеждат до опростена реализация, към което младото поколение, привикнало към модерните развлекателни игри има най-често негативно отношение.

Сюжет и сценарий.

За правилно приложение на понятията „сюжет“ и „сценарий“, възниква необходимост от кратко уточнение на тяхното съдържание и съпоставка на значенията им (Бурова 2022, 118):

Сюжетът (от френски: *sujet*) в художествените произведения е ходът на действието или наборът от събития в една история с причинно-следствените връзки между тях. В литературните произведения сюжетната линия съдържа:

- Въведение (експозиция, увод).
- Завръзка (конфликт, сблъсък, началото на събитията).
- Кулминация (върхна точка).
- Развързка (разрешаване на конфликта).
- Епилог (заключение, представя героите в далечно бъдеще).

В съкратена форма сюжетът може да бъде описан като последователност от събития, като всяко едно е резултат от предшестващи и причина за следващи.

В игровата индустрия е разпространен повече терминът история (от англ. *story*).

Сценарият (от итал. scenario) е текстуалната част от дадено произведение, включваща репликите на героите и плана-описание на техните действия. Сценарият обхваща и поясненията на автора за начина на протичане на действието. В киното и филмовата индустрия в сценария са описани както целият процес на актьорската игра, така и външният вид на актьорите.

Накратко – сюжетът е кратко описание на събитията, които ще се разиграят, а сценарият е разширен текст, напомнящ пиеса, в който се описват в детайли всяка сцена и диалогът на персонажите.

Преди създаването на определен сюжет и съответния му сценарий е необходимо да бъдат извършени някои подготвителни стъпки.

Тук ще бъдат разгледани някои необходими действия за създаване на успешен игрови сценарий, базирани на подходи, използвани в игровата индустрия и киното.

Първоначално е необходимо поднасяне на определена идея, насочена към зададена цел и целева аудитория:

Идея→Цел→Целева аудитория.

Доколкото целта е образователна, целевата аудитория най-често са ученици от определена степен на обучение или студенти. Най-общо идеята в този случай обхваща представяне на учебния материал по интересен и интригуващ обучаемите начин.

На второ място е необходим избор на тема. При реализация на игрово съдържание за обучението обикновено тази тема е насочена към тематиката на конкретно изучаваното учебно съдържание. В развлекателната игрова индустрия и в киното най-често темата е обвързана с послание, което трябва да достигне до всеки от целевата аудитория:

Тема→Послание (съобщение) до всеки член на целевата аудитория.

За поднасяне на темата се извършват изследвания по нея за т.н. входни точки в проекта. За целта е необходимо установяването на онези ключови понятия, присъщи за учебния материал, включен в темата. За практическата реализация на тези изследвания може успешно да се използва интерактивния метод „Мозъчна карта“ (Mind Map), под формата на съществуващо безплатно софтуерно решение като: FreeMind, MindMup, WiseMapping, MindMapFree и др.

За целта ключовите понятия в темата за обучение се назначават като ключови думи в мисловната карта и се създава дърво на асоциираните с тях понятия и идеи.

Изследване на темата→Точки за вход в проекта → Дърво на асоциациите по темата (ключова дума: асоциации чрез MindMap).

Използването на този подход в изследването на темата осигурява допълнителни възможности за откриване на противоречия или конфликт.

Откриване на противоречия и конфликт.

Като резултат от направените изследвания по темата трябва да се установят общите характеристики на: персонажите, настройките на света, конфликта и развързката (краят на конфликта).

Следва детайлизация на задачите като част от сюжета и сценария:

Персонажи

В най-общи линии персонажът се реализира като илюзия на мислещ човек: психологически особености, начин на мислене, мироглед, цели и желания. Обикновено се отчитат следните характеристики: име, външност, желания, навици, страхове, цели и амбиции. В по-детайлен план може да бъде използван определен архетип на персонажите. В този случай в помощ могат да се явят описаните от Каръл Пирсън дванадесет архетипа (Пирсън 2007):

Властник, творец, пазител (вносящи ред в света).
Приятел, шут, любовник (изграждащи отношения).
Невинен, търсач, мъдрец (търсещи рая).
Бунтар, магьосник, герой (оставящи следа в света).

Настройки на света

За реализация на идеята е необходимо да се определят настройките на света, в който ще се извършват действията. Могат да бъдат използвани вече съществуващи такива или да се създадат собствени. Тези настройки могат да включват фактори като:

планета и природа, историческа епоха, климатически условия, управление на планетата или държавата, политика, традиции, ценности и ритуали, как се издържа персонажът за да преживее във виртуалния свят.

Конфликт

Конфликтът е нещо, което често се пропуска в образователните игри, но в успешните видеоигри такъв обикновено присъства като създава драматизъм и мотивация за разрешаването му. Ето защо наличието на конфликт може да бъде успешно използват и в дигиталните игри с образователна цел. Най-често срещани са следните шест вида конфликти:

Човек срещу човек.

Човек срещу машина.

Човек срещу природа.

Човек срещу себе си.

Човек срещу обществото.

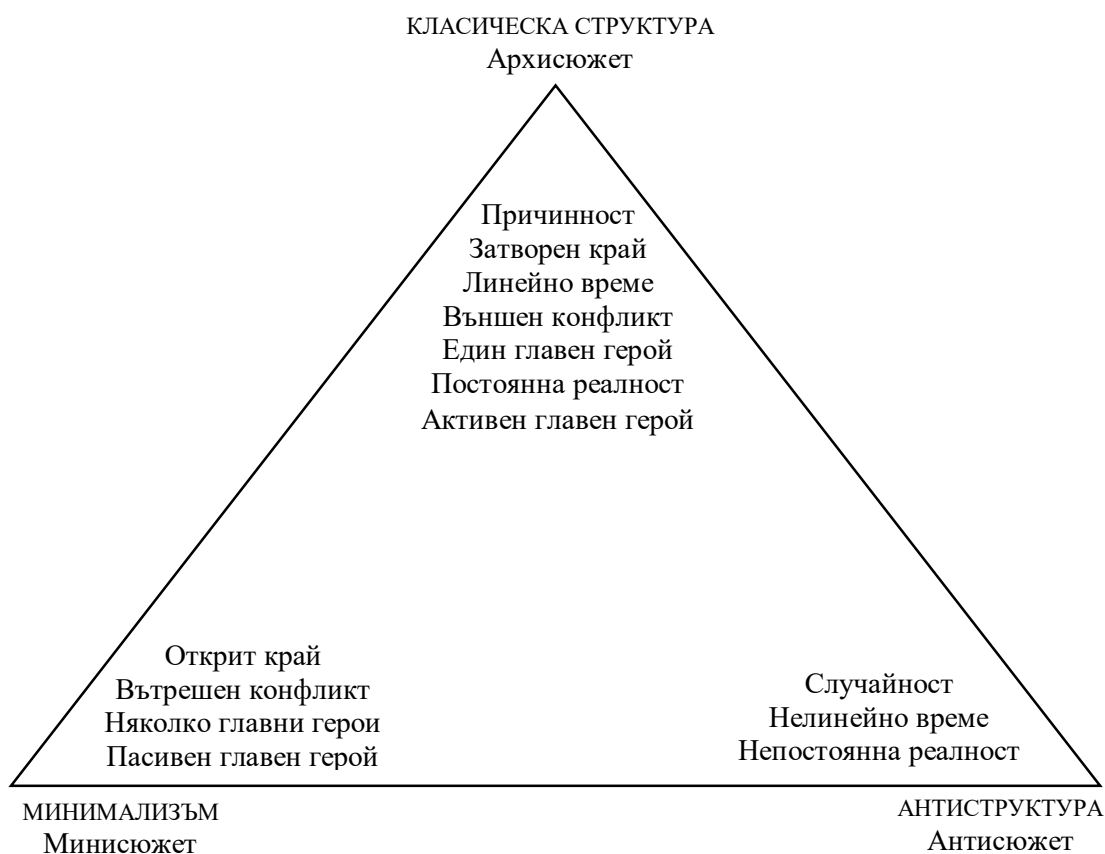
Човек срещу съдбата.

В някои сюжети се използват конфликти между човек и извънземни, между извънземни цивилизации, между човек и мутанти и др. В по-развитите сюжети се забелязва паралелното съществуване на няколко вида конфликти.

Успешният сценарий не се свежда само до наличие на конфликт. В успешните сценарии от конфликта произлизат промени в персонажа или света. Примерно персонажът променя своя начин на живот, начинът на мислене или характера си. Промяната на света може да е свързана с нови обществени порядки, форма на власт, промяна на природата, климата и др.

Сюжет

Робърт Макки определя три преобладаващи класически сюжетни типа, характерни за кинематографията: класическа структура (архи сюжет), минимализъм (мини-сюжет) и антиструктура (антисюжет). Характеристиките на тези сюжетни типове са изобразени на следващата фигура:



Според Робърт Макки в кинематографията в най-голям процент използва класическата структура. В някои късометражни филми, а също и в такива, създавани от малки творчески екипи, по-често се прибегва до минимализъм и антиструктура на сюжета. Представена под формата на триъгълник обаче, диаграмата на сюжетните типова, предполага и тяхното смесване, с което се осигурява голямо сюжетно разнообразие. Такава тенденция може да се отбележи и в дигиталните видеоигри, където ходът на играта може да протече по различни сюжетни линии в зависимост от изборите на играча. В сериозните образователни игри при използването на такъв подход се засилва интерактивното взаимодействие на играещия с виртуалната среда и нейните персонажи.

Сценарий

При създаването на сценария трябва да се акцентира върху някои популярни походи, използвани в кинематографията и видеоигрите. На първо място са необходими краткост при изказа и яснота при създаването на диалозите. С този подход се избягва различното интерпретиране на изказаните мисли и идеи. Всяко действие се описва с текст. Увлекателните сценарии са характерни с действия, което извеждат персонажа от равновесие (зараждащ се конфликт) и той се стреми да се възвърне към предишното равновесие чрез разрешаване на конфликтната ситуация. Ако в хода на играта се променят условията на средата, персонажът също се променя спрямо променените условия, като се стреми към създаване на ново равновесие.

При създаването на диалозите е необходимо да се обърне внимание на това, че диалозите трябва да звучат естествено за дадения персонаж. В тази връзка мотивацията на действията на персонажа се базира на характерните за него особености, начина му на мислене, целите му и миогледа му. Действията трябва да развиват не само сюжета, но и персонажа.

Литература:

Буров И. С какво обучението на база дигитални игри е по-различно. Защо повечето от обучителните игри не са толкова привлекателни колкото развлекателните видеоигри. Сборник научни трудове „Компетентностният подход като алтернатива пред предизвикателствата на 21. век“, 2022, ISBN 978-619-201-677-7, с. 55 – 57

Бурова И. Дисертационен труд за придобиване на образователната и научна степен „доктор“, Шумен, 2022, стр. 118.

Пирсън К. Да пробудиш героите в теб Дванайсет архетипа, които ни помагат да намерим себе си и да преобразим нашия свят, София, Изд. „Изток-Запад“, 2007

McKee R. История на милион долларов: мастер-класс для сценаристов, писателей и не только... (Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting) (Russian Edition) Kindle Edition, 2021

*доц. д-р Ивайло Иванов Буров
Шуменски университет "Епископ Константин Преславски"
имейл: i.burov@shu.bg*