**РЕФЕРАТ**

**Краснова Александра Николаевна**

**Лудонарративный диссонанс как фактор трансформации видеоигр**

**Дипломная работа (проект):** 113 с., 5 рис., 1 табл., 34 источника, 4 прил.

**Ключевые слова:** лудонарративный диссонанс, лудонарративный резонанс, нарратив, видеоигры, Dishonored, game studies.

**Цель исследования –** обосновать феномен лудонарративного диссонанса как фактор, влияющий на трансформацию видеоигр.

**Объект исследования –** видеоигры и, в частности, игра Dishonored.

**Предмет исследования –** лудонарративный диссонанс и его влияние на видеоигровой нарратив.

**Методология и методы исследования –** метод категоризации, сравнительный анализ, структурно-семиотический метод, интервью с экспертом, глубинное интервью, синтез, дедукция и индукция.

**Результаты исследования.** В ходе работы были изучены термины лудонарративный диссонанс и лудонарративный резонанс, обобщены и проанализированы мнения по поводу данных феноменов. Было дано определение игровому нарративу, определены его особеннонности, структура, составляющие и методы.

Игры были категоризированы на: игры с лудонарративным диссонансом, игры с лудонарративной нейтральностью или иррелевантностью, игры с лудонарративный резонансом, гармонией и сплоченностью. В первой категории отдельно были выявлены игры с помогающим лудонарративным диссонансом. Для подкрепления выводов о феномене лудонарративного диссонанса и категоризации игр было проведено интервью с экспертом – нарративным дизайнером А. Голубевой. В ходе исследования видеоигр с лудонарративным диссонансом был сделан вывод, что в некоторых случаях его можно решить, если изменить подход к разработке нарратива и геймплейных механик, учитывая существование данного феномена.

В третьей части исследования как пример видеоигры с помогающим лудонарративным диссонансом проанализирована игра Dishonored. Было доказано присутствие темы критики власти игры и доказано влияние лудонарративного диссонанса на восприятие этой части нарратива. Данные выводы подкреплены глубинным интервью игроков.

**ABSTRACT**

**Krasnova Alexandra Nikolaevna**

**Ludonarrative dissonance as a factor in the transformation of video games**

**Diploma work (project):** 113 p., 5 figures, 1 tables, 34 sources, 4 p.

**Keywords:** ludonarrative dissonance, ludonarrative resonance, narrative, video games, Dishonored, game studies.

**The purpose of the research** is to study the phenomenon of ludonarrative dissonance as a factor affecting the transformation of video games.

**The object of research** is video games and the game Dishonored.

**The object of research** is ludonarrative dissonance and its influence on video game narrative.

**Methodology and research methods** is categorization method, comparative analysis, structural and semiotic analysis, expert interview, in-depth interview, synthesis, deduction and induction.

**Result of the research.** In the course of the work, the terms ludonarrative dissonance and ludonarrative resonance were studied, opinions on these phenomena were generalized and analyzed. The definition of a game narrative was given. Its features, structure, components and methods are determined.

Games were categorized into: games with ludonarrative dissonance, games with ludonarrative neutrality or irrelevance, games with ludonarrative resonance, harmony and cohesion. In the first category, we separately identified games with helping ludonarrative dissonance. To support the conclusions about the phenomenon of ludonarrative dissonance and the categorization of games, an interview was conducted with narrative designer A. Golubeva. After analysing examples of video games with loudonarrative dissonance, it was concluded that in some cases it can be solved by changing the approach to developing narrative and gameplay mechanics and taking into account the phenomenon of ludonarrative dissonance.

The third part of the study analyzes the game Dishonored as an example of a video game with helping ludonarrative dissonance. The presence of themes of criticism of the power of the game has been proven. The influence of ludonarrative dissonance on the perception of this part of the narrative has also been proven. These findings are supported by in-depth interviews with players.

**РЭФЕРАТ**

**Краснова Аляксандра Мікалаеўна**

**Луданаратыўны дысананс як фактар трансфармацыі відэагульняў**

**Дыпломная праца (праект):** 113 с., 5 мал., 1 табл., 34 крыніцы, 4 прым.

**Ключавыя словы:** луданаратыўны дысананс, луданаратыўны рэзананс, наратыў, відэагульні, Dishonored, game studies.

**Мэта даследавання** – абгрунтаваць феномен луданаратыўнага дысанансу як фактару, які ўплывае на трансфармацыю відэагульняў.

**Аб'ект даследавання** – відэагульні і, у прыватнасці, гульня Dishonored.

**Прадмет даследавання** – луданаратыўны дысананс і яго ўплыў на відэагульнявы наратыў.

**Метадалогія і метады даследавання –** метад катэгарызацыі, параўнальны аналіз, структурна-семіятычны метад, інтэрв'ю з экспертам, глыбіннае інтэрв'ю, сінтэз, дэдукцыя і індукцыя.

**Вынікі даследавання.** У ходзе работы былі даследаваны тэрміны луданаратыўны дысананс і луданаратыўны рэзананс, абагульнены і прааналізаваны меркаванні наконт дадзеных феноменаў. Было дадзена вызначэнне гульнявому наратыву, вызначаны яго асаблівасці, структура, складнікі і метады.

Гульні былі катэгарызаваны на: гульні з луданаратыўныи дысанансам, гульні з луданаратыўнай нейтральнасцю або ірэлевантнасцю, гульні з луданаратыўным рэзанансам, гармоніяй і згуртаванасцю. У першай катэгорыі намі асобна былі выяўлены гульні з дапаможным лудонарративным дысанансам. Для падмацавання высноў пра феномен луданарратыўнага дысанансу і катэгарызацыі гульняў было праведзена інтэрв'ю з экспертам – наратыўным дызайнерам А. Голубевай. У ходзе даследавання прыкладаў відэагульняў з луданарратыўным дысанансам былі зроблены высновы, што ў некаторых выпадках яго можна вырашыць, калі змяніць падыход да распрацоўкі наратыву і геймплейных механік і ўлічваць феномен луданарратыўнага дысананса.

У трэцяй частцы даследавання як прыклад відэагульні з дапамагаючым луданарратыўным дысанансам прааналізавана гульня Dishonored. Была даказана прысутнасць тэмы крытыкі ўлады гульні і даказана ўплыў луданарратыўнага дысанансу на ўспрыманне гэтай часткі наратыву. Дадзеныя высновы пацверджаны глыбіннымі інтэрв'ю гульцоў.