

принять себя и свои недостатки, социализироваться в обществе. Часть респондентов в рамках проведенного нами опроса отметила, что фанфики существовали на протяжении всех веков и помогали своим существованием людям – они лишь видоизменялись в зависимости от развития культуры. Исходя из вышесказанного, необходимо сделать вывод, что степень популярности фанфикшена в будущем зависит исключительно от молодого поколения, от их интересов и образа жизни.

Библиографические ссылки

1. Антипина, Ю. В. Паратекстуальные особенности фанатских текстов / Ю. В. Антипина // Молодой ученый. – 2010. – № 12. – Т. 1. – С. 145–147.
2. Горалик, Л. Как размножаются Малфои. Жанр «фэнфик»: потребитель массовой культуры в диалоге с медиа-контентом / Л. Горалик // Новый мир. – 2003. – № 2. – С. 2–27.
3. Денисова А. И. Фанфикшн, как субкультура и феномен массовой литературы / А. И. Денисова // Аналитика культурологии, 2012 – № 24.
4. Книга Фанфиков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ficbook.net/> – Дата доступа: 13.03.2020.
5. Прасолова К. А. Слэш: проблемы дефиниции / К. А. Прасолова // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2008 – № 8. – С. 62–69.
6. Шагалова, Е. Н. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века / Е. Н. Шагалова. – М.: АСТ, 2011. – 765 с.

КАТЕГОРИЗАЦИЯ ОТНОШЕНИЙ НАРРАТИВА И ИГРОВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ В ВИДЕОИГРАХ

А. Н. Краснова

Белорусский государственный университет,
факультет социокультурных коммуникаций,
ул. Курчатова, 5, 220108, Минск, Республика Беларусь
e-mail: alexasimcha5759@gmail.com

В статье рассматривается категоризация отношения нарратива и игровой составляющей или игровых механик в видеоиграх. Предложенные категории отталкиваются от исследования феномена лудонарративного диссонанса. Приведен сравнительный анализ между видеоиграми с лудонарративным диссонансом и играми, где данная проблема решена.

Ключевые слова: нарратив; видеоигры; лудонарративный диссонанс; лудонарративный резонанс; категоризация; gamestudies.

CATEGORIZING OF NARRATIVE STRUCTURES AND PLAYING COMPONENT IN VIDEO GAMES

A. Krasnova

Belarusian State University,
Faculty of Social and Cultural Communications,
ul. Kurchatova, 5, 220108, Minsk, Republic of Belarus
e-mail: alexasimcha5759@gmail.com

In this article we will make an overview of categorizing of narrative structures and playing component or playing mechanics in video games. Suggested categories take into account researches of ludonarrative dissonance phenomena. A comparing study is conducted to examine the the difference between video games that include examples of ludonarrative dissonance and video games in which this problem has been solved.

Keywords: narrative; video games; ludonarrative dissonance; ludonarrative resonance; categorizing; gamestudies.

Видеоигры и возможность их более глубокого исследования, чем теория игр, уже некоторое время вызывают вопросы. Сегодня появляется все больше технических возможностей для видеоигр, что дает им платформу для создания все более сложного повествования. Однако игры – это не кино, и не живопись, и не другие виды искусства. Видеоигры содержат в себе геймплейный элемент, что создает раскол в подходе к их изучению.

Все чаще поднимается вопрос о конфликте между повествованием и геймплеем: должны ли они быть едины или игра – это игра, а повествование – менее важный элемент или вовсе не обязательный?

Данный вопрос подтолкнул нас к изучению возможного взаимодействия нарратива и игровой составляющей (мы включаем в это понятие геймплей и игровые механики). В этой области одним из самых обсуждаемых феноменов стал лудонарративный диссонанс, отталкиваясь от исследований которого мы создали возможную категоризацию взаимодействия нарратива и игровой составляющей:

1. Игры с лудонарративным диссонансом.

1.1 Диссонанс с нарративом.

- 1.2 Диссонанс с механиками.
- 1.3 Помогающий нарративный диссонанс.
2. Лудонарративная нейтральность или иррелевантность.
3. Игры с лудонарративный резонансом, гармонией и сплоченностью.

Для начала следует более подробно познакомиться с происхождением термина лудонарративный диссонанс, который был создан в 2007 году Клинтон Хокингом, креативным директором в LucasArts и Ubisoft. Он написал статью, которая была посвящена данному явлению в игре Bioshock. Там Хокинг написал, что первый Bioshock «...страдает от сильного диссонанса между тем, что он представляет собой как игра, и тем, что он представляет собой как история» [4]. Термин укоренился в сообществе исследователей и создателей видеоигр. Общего закрепленного словарного определения у него нет, но цитата выше примерно определяет его значение.

Лудонарративный диссонанс – это конфликт, который возникает у игрока, когда геймплей и нарратив не соответствуют друг другу.

Значение термина немного изменилось со времен его создания, что связано с различными пониманиями нарративной и лудовой составляющей видеоигр. В развивающейся области game studies есть много спорных моментов, однако одной из популярных тем для дебатов является нарратология и лудология. Это два подхода к изучению игр, где нарратология изучает нарратив и его структуру, способы, с помощью которых он влияет на наше восприятие, а лудология в свою очередь концентрируется на геймплее и других чисто игровых составляющих. Этот спор описывает практическую трудность, присущую реализации видеоигры, если она включает в себя повествовательное измерение, что ведет к некоторым различиям в понимании терминов, применяемых к видеоиграм разными исследователями. Мы постарались в своей категоризации объединить некоторые подходы и подходы, опустив споры, но иногда приводя различные точки зрения.

Иногда лудонарративный диссонанс связывают с «приостановкой неверия», понятием, которое в 1817 году ввел поэт Сэмюэл Кольдридж. В своей «Biographia Literaria» поэт писал: «...при этом следовало наделять эти призраки воображения человекоподобием и убедительностью, чтобы вызвать у читателей ту готовность к временному отказу от недоверия, которая и составляет поэти-

ческую веру» [1, с. 98]. В видеоиграх это относится к некоторым геймизмам, техническим ограничениям или стилистическим чертам видеоигр. Например, мы не задаемся вопросом, куда складывается огромное количество инвентаря, если у героя всего два кармана в куртке.

Из-за существования множества подходов к лудонарративному диссонансу мы пришли к идее применять данный термин к широкому кругу игровых ситуациям, даже если их можно оспроить. Для проверки данного мнения в ходе исследования мы задали вопрос нарративному дизайнеру А. Голубевой в интервью относительно ситуации с глубиной термина: «Лудонарративный диссонанс, как мне кажется, бывает на разных уровнях, впервые термин появился применительно к игре, которая претендовала на более глубокую мысль и при этом не отыгрывала ее геймплейно. Как мне кажется, почему бы и не применить этот термин и к другим сортам расхождения сюжета и геймплея».

Теперь рассмотрим каждую категорию подробнее.

1.1. Диссонанс с нарративом.

Данная категория включает в себя видеоигры с более ли менее классическим пониманием лудонарративного диссонанса – того, что подразумевал Хокинг. Некоторые исследователи оспаривали понимание темы и проблемы игры разработчиком, например, Патрик Хили, что, однако, не ведет к исчезновению проблемы, но поднимает вопрос о более точных формулировках в исследовании феномена.

Изначально Клинт Хокинг говорит, что Bioshock – игра об отношениях власти и свободы. Большое влияние на сюжет игры оказал объективизм Айн Рэнд («Атлант расправил плечи» и «Источник»). Изучая сюжет, Хокинг делает вывод, что игра поднимает тему объективизма Айн Рэнд. Игроку должно показываться, что «добродетельный» эгоизм – ловушка, а сила, которую мы получаем при полной неконтролируемой свободе – разрушает нас и снижает мораль. Хокинг утверждает, что игра будет наиболее эффективна, когда заставит игрока выбрать дорогу эгоизма, а потом заставит осознать свою ошибку.

В игре есть две линии, которые по Хокингу противоречат друг другу: лудовая и нарративная, Хокинг называет их договоры внутри повествования. Один из таких договоров, лудовый, гласит: «Будете искать власть – будете расти», что соответствует установкам

Айн Рэнд о том, что нужно в первую очередь обращать внимание на свою пользу, комфорт и так далее, не особо обращая внимания на других. И эта линия как раз поддерживает цель игры, которую видит Хокинг, а другой договор, нарративный, показывает нам в течение игры: «Помогайте персонажу с властью и будете прогрессировать». Таким образом идея об эгоизме не срабатывает, потому что главный герой фактически не ищет власть, а поддерживает власть другого игрового персонажа, не имея никакого выбора (потому что персонаж игрока оказывается управляем данным игровым персонажем). Это нарушет доктрину объективизма Айн Рэнд.

В этом и состоит лудонарративный диссонанс, который определил Клинт Хокинг в игре Bioshock. Мета-тема игры противоречит тому, что познает игрок в течение повествования.

Теперь мы понимаем, что в своем первоначальном контексте термин лудонарративный диссонанс был применен к конкретному примеру в одной видеоигре. Начиная с данного поста в блоге Хокинга, термин был немного переформулирован для обозначения общего разногласия, которое часто происходит между геймплеем и нарративом, историей и темами игры.

Например, если воспринимать эволюцию персонажа как часть повествования, то можно привести в пример игру Tomb Raider 2013-го года. Игра все время показывает нам, как эмоционально сложно главной героине, искательнице приключений – Ларе Крофт. Она попадает в плен, протыкает ногу деревянным колом и т. д., при этом очень страдает. В кат-сценах девушка показана напуганной, шокированной, переживающей травму за травмой. В игре есть кат-сцена, в которой девушка убивает оленя, потому что ей нужно питаться. Она плачет и просит прощения у животного за необходимость его убить. Еще есть сцена, в которой главная героиня убивает первого человека на этом острове, это показано как действительно травмирующий, разрушающий личность опыт. В геймплее же девушка тысячами убивает людей, а за особое изощренные убийства дается дополнительный опыт.

Также есть распространенная проблема в играх с неотложным главным сюжетным заданием и кучей мелких квестов. Пример: в третьем Ведьмаке вы должны найти возлюбленную Йеннифэр. В кат-сценах показано, в какой она опасности, но в игровом пространстве вы начинаете находить множество квестов, которые можно вы-

полнять прямо сейчас и при этом с Йеннифэр ничего не случится. Таким образом нарративно складывается история, в которой вы должны спешить, а геймплейно игра не только это не поддерживает, но и подкидывает все больше интересных возможностей и контента для завлечения игрока и создания масштабного мира. Эмоциональное напряжение, на которое настраивает нарратив, не поддерживается геймплеем, а мы можем перестать чувствовать персонажа.

1.2. Диссонанс с механиками.

Наиболее полно эту категорию отобразил исследователь Джош Байсер в своем эссе «A Look at Ludomechanical Dissonance» [3]. Лудомеханическим диссонансом он называет ситуации, когда «...игровая механика изменяет правила игры или вступает в конфликт с ними, чтобы намеренно ограничить или наказать игрока» [9]. Если перевести это на пример игр, построенных по схеме «камень-ножницы-бумага», то ножницы всегда должны резать бумагу и бумага должна оставаться разрезанной. Конечно, если повествованием не объяснено обратное. Механики игры должны показывать, что мир вокруг игрока динамичен и отзывчив.

В качестве примера Байсер приводит шутеры, в которых у игрока есть ограниченный боезапас, в то время как враги имеют бесконечное число патронов. Также есть игры, в которых невозможно победить босса, при этом игроку никак это не демонстрируется. В конечном итоге он проигрывает и его раздражает, что пришлось приложить усилия, хотя ситуацию никак нельзя было изменить. Худшей формой лудомеханического диссонанса является ситуация, когда игрок знает, что игра намеренно искажена против него. При этом такие игры не равняются ситуациям, когда у игрока есть сложная ситуация, однако игроку дают инструменты и средства выхода из этой ситуации или вводят особые правила для баланса.

1.3. Помогающий нарративный диссонанс.

В категорию «помогающий лудонарративный диссонанс» попадают ситуации, которые переворачивают представление о лудонарративном диссонансе, как о чем-то отрицательном, потому что в играх данной категории определенную часть игры он существует, но в какой-то момент помогает усилить или изменить опыт от игрового процесса.

Одним из лучших примеров такой ситуации является игра *Shadow of the Colossus*, где весь геймплей заключен в убийстве 16 колоссов.

Вы играете за воина, чья возлюбленная умерла, но есть какое-то существо, Дормин, которое обещает воскресить ее за услугу: вы должны убить всех колоссов, обитающих в игровом мире. При этом почти ни один великан не нападает на вас, если вы его не трогаете.

Постепенно после убийств облик главного героя меняется на более мрачный. После каждого убийства герой теряет сознание и оказывается в храме существа. В какой-то момент можно увидеть отряд вооруженных людей, направляющихся в землю, где расположен храм Дормина. При убийстве последнего колосса и возвращении в храм, вы сталкиваетесь этим отрядом. Вас ранят, после чего игрок превращается в черного колосса и уничтожает отряд, но руководитель отряда выживает и рассказывает, что вас обманули и вы помогли существу, которое воплощает чистое зло, чья душа была разделена на 16 кусков, чтобы оно не возродилось.

Таким образом, через диссонанс геймплея линейной игры вы понимаете, что творили зло, хотя цели вашего нарратива не имели для вас изначально негативного оттенка, так как вам казалось нормальным охотиться на огромных сильных существ. Нарушение ожиданий помогает создать особый опыт игрока. Лудонарративный диссонанс оборачивается резонансом.

Похожая ситуация происходит в игре Dishonored, в которой, как нам кажется, одной из тем является критика власти, злоупотребление которой ведет к кровопролитию и насилию. Игроку с точки зрения механики предоставляют возможность убивать игровых персонажей. И, несмотря на то, что это сеет хаос и чуму в игровом мире, перспектива возможного чисто игрового веселья может взять верх, так как проходить всю игру скрытно не всем может показаться интересным. Сама игра подталкивает и мотивирует игрока больше проходить по ветке убийств. К концу Dishonored игрок, прошедший насильственным путем, видит ужасные последствия своих действий, что подталкивает его к идее злоупотребления властью за счет чувства стыда или чисто игрового желания сделать все максимально хорошо.

2. Лудонарративная нейтральность или иррелевантность.

К этой категории относятся те игры, в которых нет особой связности между сюжетом и геймплеем, но назвать это лудонарративным диссонансом сложно. Это многочисленные ситуации, которые не играют огромную роль в нарративе, но создают некоторое отторжение.

Приведем пример игры The Elder Scrolls V: Skyrim, где вы постепенно растете в плане опыта как герой вселенной: убиваете кучу врагов, выполняете квесты и получаете магические артефакты, спасаете некоторые поселения и т.д., но в какой-то момент заходите в город и слышите от стражника «Я за тобой слежу» или какую-то другую фразу, выражающую презрительное отношение, будто бы главный герой имеет низкий социальный статус.

Также это многочисленные несложны игры типа «три в ряд» или другие головоломки. В противоположность им есть игры, которые пытаются объединить историю и нарратив: Candy Crush Saga представляет собой обычную игру «три в ряд», однако дизайнерски игра хорошо объединяет тему игры (сладости) и визуальную составляющую. Нарратив в ней, конечно, недостаточно развит, чтобы говорить о резонансе.

3. Игры с лудонарративный резонансом, гармонией и сплоченностью.

В эту категорию попадают примеры игр, в которых игровые механики удачно используются для получения повествовательного опыта.

В случае с резонансом – геймплей может усилить повествование, но не требует полной синхронизации механики и повествования, это происходит не на протяжении всей игры, но с некоторыми элементами. Упоминает об этом термине Мэтти Брайс, игровой дизайнер и критик. В своем блоге она написала, что лудонарративный резонанс – это «успешное использование игровой механики для передачи повествовательного опыта» [2].

Лудонарративная гармония используется для описания того, когда два отдельных элемента работают синхронно друг с другом и одновременно создают согласованный опыт.

Лудонарративная сплоченность подразумевает случаи, когда конкретная механика связана с конкретным последствием в повествовании и при этом они похожи.

Хорошим примером данной категории является игра Dead Space. В ней вы играете за Айзека Кларка – инженера космического корабля, не солдата. Исследуя данную игру, можно провести некоторые параллели с Tomb Raider. В Dead Space вы играете за небоевого персонажа, поэтому сначала геймплейно ему приходится бегать от врагов, он не может сражаться, потому что не умеет пользоваться

оружием. В какой-то момент он создает себе оружие из различных футуристичных предметов для инженеров, а после у него появляется более или менее классическое оружие. Мы видим рост персонажа в агрессивной среде, когда, изначально не умея сражаться, он «растет» в этом направлении, а не разносит врагов без военной подготовки.

Враги Айзека в меньшей степени люди, чем в Tomb Raider. Они мутировавшие и максимально агрессивные, здесь нет наград за жестокие убийства. Это позволяет игроку не задаваться вопросом об этичности истребления существ.

Таким образом, и геймплей и нарратив рассказывают одну историю: про человека, который не умеет хорошо сражаться, а также попадает в ужасные условия, где ему приходится выживать всеми силами. При этом игрок жалеет Айзека, потому что видит, что у него нет другого выхода, он человечен и в геймплее, и в интерактивных кат-сценах.

Игра Dead Space также интересна для изучения лудонарративного диссонанса из-за нарративной особенности: в ней есть элемент, который называется диегетическим интерфейсом. Это тип IU, когда элементы интерфейса включены в игровой мир. Например, количество патронов можно написать на экране внизу, а можно разместить на самом оружии, будто бы и герою, за которого вы играете, это было видно.

Еще один плюс данного шутера в том, что нарративный опыт ужаса на протяжении всей игры поддерживается ее сложностью, а также отдаленностью точек сохранения.

В противоположность небольшому лудонарративному диссонансу в «Ведьмаке 3» можно привести похожую по сюжету игру Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, в которой ища возлюбленную вы в какой-то момент можете потерять след или вам понадобятся деньги, чтобы пройти дальше. Тогда вы останавливаетесь и начинаете исследовать игровой мир с целью найти инструмент для дальнейшего поиска девушки.

После проведенного исследования мы можем сказать о сложности изучения категоризации отношения нарратива и игровой составляющей или игровых механик в видеоиграх из-за множества мнений и теорий в области, порой вступающих в конфликт друг с другом. Несмотря на это, мы рассматриваем лудонарративный дис-

сонанс как концепт, который может помочь в изучении видеоигр и лучше понять их, как они работают.

Мы принимаем позицию, что осознавая, как нарративные и лудические структуры могут противоречить друг другу в игре, разработчики игр должны стремиться к созданию новых путей, элементов, стратегий, чтобы создать связь между нарративом и игровой составляющей в видеоиграх.

Библиографические ссылки

1. Кольридж, С. Избранные труды / С. Кольридж. – М.: Искусство, 1987. – 353 с.
2. Brice, M. Narrative is a game mechanic [Electronic resource] / M. Brice. Mode of access: <http://www.mattiebrice.com/narrative-is-a-game-mechanic/>. – Date of access: 04.05.2019.
3. Bycer, J. A look at ludomechanical dissonance [Electronic resource] / J. Bycer. – Mode of access: http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20170710/301324/A_Look_at_Ludomechanical_Dissonance.php. – Date of access: 01.05.2019.
4. Hocking, C. Ludonarrative dissonance in Bioshock [Electronic resource] / C. Hocking. – Mode of access: <https://clicknothing.typepad.com/click-nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. – Date of access: 01.05.2019.

ОГОНЬ В БЕЛОРУССКОЙ ТРАДИЦИИ «ГРАМНИЦЫ»

Е. И. Наймушина

Белорусский государственный университет,
факультет социокультурных коммуникаций,
ул. Курчатова 5, 220108,
Минск, Республика Беларусь
e-mail: K2465790@yandex.ru

В статье рассматривается роль огня в белорусской народной традиции «Громницы». В этой традиции стихия огня представлена в виде Громничной свечи, и данная статья рассматривает последовательность ритуальных действий, связанных с ее изготовлением, и роль Громничной свечи в духовной культуре белорусов.

Ключевые слова: огонь; белорусские традиции; духовная культура; «Грамніцы»; культ огня; национальная культура.