

Феномен проигрыша как фактор организации нарративной структуры видеоигр

Научный руководитель – Штейнман Мария Александровна

Терехов Д.А.¹, Фомин И.В.²

1 - Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия, *E-mail: dimat9822@gmail.com*; 2 - Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия, *E-mail: ivfomin@edu.hse.ru*

Возможность проиграть является основой любой, в том числе нецифровой игры. По мнению Джеспера Джулла (Juul, 2013. С.2), без гипотетической вероятности поражения победа не будет иметь смысла. Некоторые авторы считают, что в контексте видеоигр поражения важнее возможности победить, поскольку существуют произведения, прохождение которых невозможно отождествлять с победой (Lee, 2003).

В контексте видеоигр поражение можно определить как невозможность завершить поставленную перед героем глобальную задачу произведения в результате смерти протагониста или других необходимых для прохождения персонажей, необратимой потери важного предмета, отказа совершать требуемое действие и тому подобных событий.

Большинство игр позволяют воспринимающему их человеку заново пройти участок произведения, который привел к поражению, для того, чтобы игрок добился другого результата. Таким образом, поражение игрока перестает существовать для мира произведения. При такой реализации данный элемент видеоигр можно рассматривать как проявление паратекстуальности. Однако некоторые видеоигры учитывают возможность поражения игрока как полноправную, а иногда обязательную часть произведения, превращая проигрыш в игровую механику и элемент итогового повествования.

Цель данной работы — проанализировать феномен проигрыша в конструировании видеоигрового нарратива. Для достижения этой цели необходимо выполнить ряд задач:

- 1) Описать ключевые характеристики поражений в видеоиграх;
- 2) Сравнить феномен проигрыша в видеоиграх с воплощением поражений в неинтерактивных повествовательных формах;
- 3) Классифицировать поражения в видеоиграх и проанализировать место разных типов проигрышей в нарративной структуре;

Объектом исследования выступает видеоигровой феномен поражения. Предметом — его роль в организации структуры людического нарратива.

Методологической основой исследования будет людологическая модель Эспена Орсе-та. Она предусматривает изучение игрового мира, правил игры и игрового процесса как с помощью игры в интересующую исследователя игру, так и посредством изучения связанных с ней материалов, таких как текстовые и видеопрохождения, рецензии, интервью разработчиков и т.п. (Aarseth, 2003. С. 28-29). Два этих подхода именуются игровыми и неигровыми методами соответственно.

Посредством компиляции существующих работ других авторов и анализа отобранных произведений можно выделить следующие функции проигрыша в людическом нарративе:

- Служить элементом истории как сюжетный ход или особенность мира произведения (SolarSKI, 2016);

- Предоставить игроку испытание, показать опасность мира, в который он попал, и противников, которые там обитают (Rogers, 2010. С. 305-352; Solarski, там же);
- Показать изначальный/текущий баланс сил: между протагонистом и антагонистом или между игроком и противниками;
- Показать игроку, что его действия неэффективны/неверны (Doulin, 2010);
- Дать инструмент для изучения механик и объектов в игровом мире (Rogers, там же);
- Задать соревновательный элемент (Salen, 2004): в первую очередь в многопользовательских играх (Rogers, указ. соч. С. 405-418; Solarski, там же) или через механики конкуренции и достижений — таблицы лидеров, очки, достижения, таймеры (Rogers, указ. соч. С. 391-399).

При составлении классификации на основе описанных функций и особенностей проигрыша в видеоиграх представляется обоснованным разделить проигрыш игрока и поражения, которые терпит исключительно подконтрольный персонаж, то есть неудачи, запланированные сценаристом. Поражения второго типа представляют собой элемент фабулы и аналогичны сюжетным ходам в книгах, кино и так далее, то есть выступают элементом традиционного нарратива.

Проигрыш игрока, напротив, связан с людическими аспектами игры, хотя часто находит отражение и в повествовательных элементах, объединяя игрока и протагониста.

Проигрыши, происходящие по вине игрока, по-разному представлены в мире видеоигры. В одних произведениях игрок вынужден перезагрузиться, потеряв часть прогресса. В других видеоиграх у возможности продолжить прохождение после критической неудачи есть объяснение в сюжете или мироустройстве, то есть создатели вписывают поражения в текст произведения, чтобы они не разрушали погружение игрока в созданную ими вселенную. Такие проигрыши можно назвать диегетическими, существующими одновременно в мире игры, и в реальности.

Отдельно стоит отметить, что в произведениях, где присутствуют людонарративные поражения, возможность проигрыша не только объяснена особенностями мира произведения, но также является обязательной частью повествования игры, что роднит этот вид проигрышей с диегетическим типом.

Заключение

Таким образом, уместно говорить о многообразии функций проигрыша в видеоиграх. Поражение используется и при рассказывании истории и для развлечения игроков в процессе игры и поэтому оказывается важным как с людической точки зрения, так и с нарративной.

В контексте художественного повествования возможность проиграть влияет на организацию текста, разрушая традиционную линейную структуру восприятия. Появляющийся конфликт между необходимостью рассказать заранее определенную историю и разрешить игроку выбрать неправильный вариант разрешается либо обоснованием проигрыша в мире произведения, либо с помощью паратекста.

Во-вторых, продолжая выполнять основную, людическую задачу, проигрыш стал работать в синергии с таким элементом истории как неудача протагониста. Благодаря возможности объединить опыт поражения персонажа и игрока, у авторов появляются новые способы рассказать историю.

Источники и литература

- 1) Aarseth E. PlayingResearch: Methodological approaches to game analysis. In Proceedings of the Digital arts and Culture conference. Melbourne DAC: Melbourne, Australia, May 19–23, 2003.

- 2) Death and Consequence in Game Design // Gamasutra URL: https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisSolarSKI/20160815/279227/Death_and_Consequence_in_Game_Design.php (дата обращения: 07.03.2021).
- 3) I Lose, Therefore I Think // Game Studies URL: <http://www.gamestudies.org/0302/lee/> (дата обращения: 07.03.2021).
- 4) Juul J. The Art of Failure. — Cambridge: The MIT Press , 2013.
- 5) Narrative Death vs Game Mechanic Death // Gamasutra URL: https://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100510/87035/Narrative_Death_vs_Game_Mechanic_Death.php (дата обращения: 07.03.2021).
- 6) Rogers S. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. — Chichester: John Wiley & Sons, Ltd, 2010. — 550 p.
- 7) Salen K., Zimmerman E. Rules of Play - Game Design Fundamentals. - Cambridge: MIT.Press, 2004.