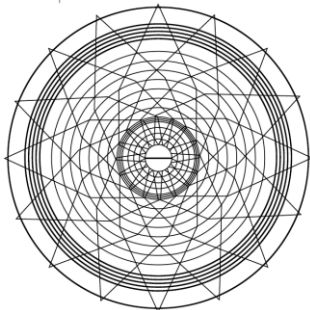




[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

<https://doi.org/10.17323/cmd.2025.22583>

ИНОСКАЗАТЕЛЬНАЯ РОЛЬ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА ИНТЕРАКТИВНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Фомин И. В.

старший преподаватель,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

(Москва, Россия)

ivfomin@hse.ru



Аннотация:

В данной статье предлагается новый способ рассмотрения нарративного потенциала игрового процесса. Гармония между двумя структурными частями видеоигры (геймплеем и повествованием) достигается посредством декодирования метафор, лежащих в основе отдельных игровых механик. Обозначенная иносказательность имеет разную степень развернутости и может распространяться как на элементы интерфейса, так и на весь интерактивный текст произведения. Применимость предложенного метода понимания видеоигры продемонстрирована на примере видеоигры Ghost of Tsushima.

Ключевые слова: видеоигра, метафора, гейм-стадис, нарратология

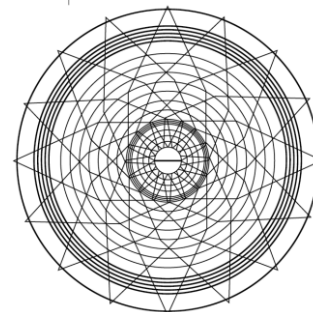
Введение

Видеоигровое повествование является важнейшей темой, которая задала вектор исследований данной области культуры. На ранних этапах институционализации Game Studies обсуждение того, как исследователи должны относиться к нарративу игр, привело к развернутому умозрительному спору людологов и нарратологов (Ветушинский, 2015). Людологи указывали на большую значимость изучения неповествовательных элементов интерактивных произведений (Juul, 2001), в то время как нарратологи говорили об играх как об одном из проявлений текста, который необходимо анализировать как еще одну форму передачи нарративов (Ryan, 2001). Однако после окончания периода становления Game Studies как отдельной дисциплины изучение повествований в видеоиграх стало одним из его центральных направлений (Aarseth, 2012; Arjoranta, 2015).

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



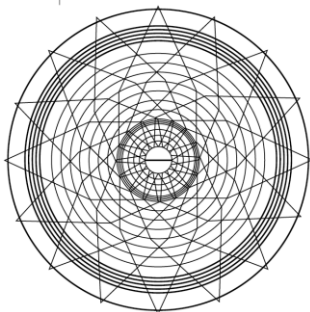
Универсальный подход к исследованию повествования видеоигр все еще не выработан в связи с особой структурой интерактивного произведения. Й. Юл пишет, что особенность структурного устройства видеоигр состоит в том, что они наполовину реальны. Есть свод правил и действий, которые игрок может наблюдать, но также игра включает в себя некоторую выдумку, нарратив, разворачивающийся в сознании человека перед экраном (Juul, 2005).

Ф. Майра предлагает иную модель разделения, которая также подразумевает две структурные части: репрезентирующую (внешний вид и повествование) и геймплейную (от англ. *gameplay*) (Mäyrä, 2008). Однако оба ученых выделяют две основные структурные составляющие: интерактивный игровой процесс и неинтерактивную сюжетно-эстетическую часть. Это позволяет сделать вывод, что видеоигра обладает не одной структурной основой, а двумя: геймплейной и сюжетной.

Такое разделение существует не только на аналитическом, но и на производственном уровне. Американские геймдизайнеры К. Салем и Э. Циммерман описывают ситуацию, когда элементы игрового процесса и сюжет продумываются независимо друг от друга, после чего между ними устанавливается некоторая степень гармонии, связь выстраивается на эстетическом уровне (Salen & Zimmerman, 2004).

Сюжет видеоигры может развиваться по принципам, сопоставимым с принципами других форм повествования, основанных на законах драмы, таких как трехактная структура, описанная Аристотелем (Аристотель, 1998), или пятиактная, предложенная Г. Фрейтагом (Freytag, 1900). Однако геймплейная структура выстраивается принципиально иначе. Обусловлено это в первую очередь тем, что для продвижения по ней игроку необходимо прикладывать некоторые усилия. Такое свойство интерактивных произведений Э. Орсет называет эргодичностью (Aarseth, 1997). Игрок не только вкладывает силы в процесс интерпретации, но также напрямую сталкивается с трудностями, требующими от него скорости реакции, когнитивных усилий, терпения и т. д. Развитие геймплейной структуры заключается не в повышении драматического напряжения, но в постепенном (не всегда линейном) возрастании уровня сложности,

Кульминационный момент игрового процесса не обязательно совпадает с повествовательной кульминацией или даже является опциональным (в таком случае роль кульминации геймплея может переноситься либо на финальное препятствие, которое необходимо преодолеть игроку, либо на наиболее сложную обязательную секцию игры). В игре *Crisis Core: Final Fantasy VII* (2007) ключевым



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

моментом становится сражение с ключевым персонажем – Дженовой. Однако, чтобы сразиться с ней, игроку нужно выполнить 300 дополнительных миссий, которые не обязательны для завершения основного сюжета. Если игрок побеждает Дженову, битва с антагонистом произведения становится тривиальной, так как аватар игрока оказывается слишком силен. В таком случае часть драматического эффекта кульминации произведения теряется.

Кроме того, отличительной чертой геймплейной структуры видеоигры является то, что зачастую после кульминации не происходит развязки. Наивысшая точка напряжения игрового процесса (особенно если она не является опциональной) находится непосредственно перед его окончанием. При этом сюжет может иметь длительную развязку уже после окончания геймплея. Например, в *Metal Gear Solid 4* (2008) после финальной интерактивной сцены игроку демонстрируется полуторачасовой CGI-ролик, представляющий собой развязку произведения.

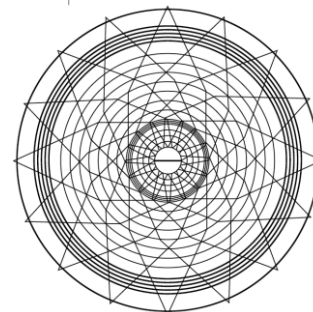
Главным вопросом остается то, как игровой процесс соотносится с традиционными формами повествования, такими как диалоги, кинематографические сцены, текстовые вставки. Некоторые авторы предлагают относиться к игровому процессу как к выступлению, сопоставимому с театральным (Fernandez-Vara, 2009; Nguyen, 2021; Frasca, 2004). Я. Богост указывает на риторический потенциал геймплея, поскольку многократное повторение некоторого набора действий заставляет игрока лучше понять посыл, заложенный авторами (Bogost, 2007). Й. Юл предлагает игнорировать нелогичные элементы, которые встречаются в геймплее, потому что они существуют за рамками повествования произведения (Juul, 2005). Согласно Й. Юлу, когда герой «погибает» из-за ошибки игрока, но, расходуя одну «попытку», продолжает жить и совершать действия внутри произведения, гибели не происходит. Система интерактивного произведения предполагает специальные паратекстуальные способы ее не учитывать, давая игроку дополнительный шанс.

Приведенные выше подходы не позволяют воспринимать видеоигру как единое произведение, оно оказывается разделено на две практически не связанные (а в крайних случаях конфликтующие) категории: повествование и игровой процесс. В рамках данного исследования мы предлагаем иной взгляд на роль геймплея в нарративной структуре видеоигры. При том что тезисы Й. Юла и Ф. Майры о двойной структуре видеоигры невозможно отрицать, в статье рассматривается связь между повествовательной и игровой составляющими интерактивных произведений. Не отрицая влияния геймплея на сюжетную составляющую, мы анализируем некоторые элементы игрового процесса как

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



метафору, иносказание, позволяющее доносить до игрока элементы повествования, мотивы и тему произведения. Такая точка зрения также позволяет решить обозначенную Ф. Майрой проблему невозможности достоверного описания игрового процесса при помощи языка (Mäyrä, 2008).

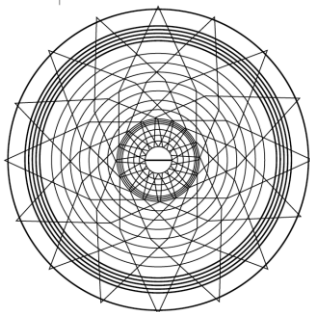
Чтобы исследовать иносказательный потенциал перечисленных механик, необходимо обозначить терминологический аппарат данной работы и определить центральные понятия: «игровой процесс» и «метафора». Далее будет приведена классификация геймплейных метафор. Затем для более полного понимания того, как в интерактивных произведениях сочетаются нарратив и иносказательный игровой процесс, будет изучена видеоигра Ghost of Tsushima (2020). Она не является исключительным примером функционирования иносказательного геймплея, однако в выбранном интерактивном произведении значительная часть элементов игрового процесса сконструирована особым образом, чтобы поддерживать темы, развиваемые в сюжете.

Геймплей и метафора

Термин «игровой процесс» появился в 1980-х г. одновременно с коммерческими видеоиграми, однако дать ему точное определение непросто (Kirkpatrick, 2013). На интуитивном уровне он оказывается понятен как некоторый процесс, в рамках которого происходит игровая активность (Juul, 2014), однако разные исследователи определяют его, делая упор на разные аспекты видеоигры. Ф. Майра трактовал геймплей как совокупность игровых правил и выборов, которые может совершать игрок для достижения игровой цели (Mäyrä, 2008). Согласно этому определению, с одной стороны, рамки игрового процесса (правила) задаются создателями игры, с другой – выборы требуют непосредственного участия игрока. Игры с разным визуальным воплощением, но одинаковыми наборами правил и выборов будут иметь идентичный геймплей.

Наиболее перспективным определением в рамках данного исследования представляется концепция К. Фернандез-Вары. Она основана на том, что игровой процесс состоит из набора правил и механик, и последние являются способом непосредственного взаимодействия игрока с миром произведения (Fernandez-Vara, 2015).

Таким образом, в данном исследовании под геймплеем мы будем понимать совокупность игровых механик, которые позволяют взаимодействовать с виртуальным миром произведения, а также набор правил. Однако правила зачастую не являются иносказательными, а, наоборот, относительно четко и доступно доносят до игрока, что он может и не может делать в виртуальном мире.



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

Из этого следует, что элементом игрового процесса, доступным для анализа в рамках данной статьи, является именно игровая механика. Именно на нее перекладывается какое-либо переносное значение в процессе создания метафоры.

Игровую механику А. Ярвинен определяет так: «...a particular set of rules available to the player in the form of prescribed causal relations between game elements and their consequence to particular game states» (Jarvinen, 2008). В качестве ядра понятия выбираются правила и изменения, которые происходят в виртуальном мире после взаимодействия с ними. Михаэль Сикарт предлагает упрощенное определение механик, указывая на то, что под ними можно понимать набор действий, доступных игроку: перемещаться, стрелять, улучшать экипировку, развивать навыки героя и т. д. (Sicart, 2008). Теун Дуббельман в статье Narrative Game Mechanics предлагает отдельно выделять и исследовать те механики, которые играют значимую роль в повествовании интерактивного произведения (Dubbelman, 2016). Однако такое разделение в рамках данной статьи выглядит излишним, поскольку в предлагаемой концепции практически все механики оказываются взаимосвязаны с повествованием игры.

В рамках нашего исследования под отдельной механикой предлагается понимать некоторую группу семантически связанных действий, которые игрок может совершать, взаимодействуя с миром интерактивного произведения. Примерами механик будут являться перемещение (включает в себя ходьбу, бег, прыжки, выстраивание маршрута по доступной поверхности), улучшение экипировки героя (сбор необходимых ресурсов, взаимодействие с меню, неигровыми персонажами или элементами окружающего мира, которые позволяют потратить некоторое количество имеющихся у игрока ресурсов на увеличение эффективности определенного предмета) и т. д.

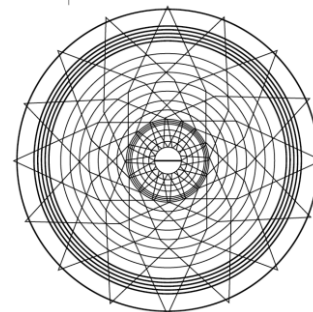
Термин «метафора» также не имеет общепринятого определения, поскольку во второй половине XX в. распространился за пределы филологии, в первую очередь в сферы политологии и когнитивных наук (Арутюнова, 1990). Однако в данной статье нас интересует именно культурологическое значение этого понятия. Важно подчеркнуть, что метафора может существовать не только в вербальной, но и в любой другой повествовательной форме, на что указывает Р. Хоффман (Hoffman, 1985).

«Словарь литературоведческих терминов» определяет метафору как «переносное значение слова, основанное на уподоблении одного предмета или явления другому; скрытое сравнение, построенное на сходстве или контрасте явлений, в котором слова “как”, “как будто”, “словно” отсутствуют, но

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



подразумеваются» (Белокурова, 2005). Н. Д. Арутюнова определяет способ формирования метафоры как вербализованное выявление некоторого общего свойства между объектом сравнения и каким-либо другим предметом или явлением (Арутюнова, 1988).

Для полноценного понимания метафоры воспринявшему ее человеку недостаточно осознать смысл каждого отдельного слова и наличие грамматической связи между ними. Необходимо также провести «обратную» работу по установлению единой характеристики, которая позволила сопоставить два различных объекта (Zinken & Musolff, 2009). Важное влияние на понимание метафоры в рамках данной статьи оказывает предложенное Дж. Лакоффом и М. Джонсоном понятие «концептуальная метафора». Авторы замечают, что многие способы взаимодействия с окружающим миром воспринимаются человеком не прямолинейно, а через призму иносказательности (Лакофф и Джонсон, 2004).

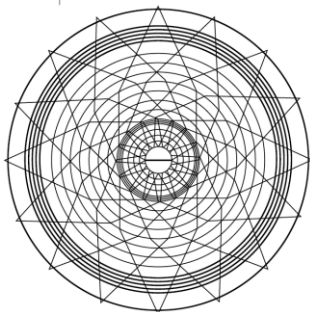
Исходя из приведенных выше определений, метафора, выраженная в механике, определяется как доступное игроку действие, на которое может быть перенесено иное значение. Метафоричная механика не имеет смысла, если воспринимать ее буквально, и вынуждает игрока игнорировать суть совершаемого действия, как это предлагает делать Й. Юл в случае с механикой поражения в видеоиграх.

Чтобы рассмотреть, в какой степени игровой процесс может быть наделен иносказательным значением, ниже будет приведена типология игровых метафор. Важно отметить, что разные типы геймплейной метафоры не выстраиваются в иерархическую структуру и могут присутствовать в произведении одновременно.

Типология игровых метафор

Игровые метафоры неоднородны, из-за чего можно разделить их на несколько типов.

1. Интерфейс как метафора. Видеоигровой интерфейс может передавать игроку значительное количество информации о состоянии персонажа, его снаряжении, окружающем мире и врагах. При этом игровой интерфейс представляет собой метафору, поскольку, например, сводит состояние здоровья главного героя к числовому выражению, где 100 очков означают идеальное самочувствие персонажа, а ноль – смерть или потерю сознания. Каждое ранение отнимает некоторое количество очков здоровья, соответственно, игрок может оценивать опасность того или иного противника или объекта окружения по тому, насколько много здоровья его персонажа отнимает получаемый от них урон.



Необходимость в метафорах такого рода возникает из-за отсутствия тактильной связи игрока с виртуальным миром и ограничения спектра действий, возможных в рамках видеоигры (Jørgensen, 2012)¹. Игрок нуждается в счетчике патронов, поскольку не имеет возможности проверить их количество никаким другим способом, например взвесив магазин в руке или посмотрев в прорезь на одной из его сторон.

2. Действие как метафора. Этот вид метафоры – непосредственный предмет анализа данной статьи. Как было указано выше, действие, которое может совершать игрок, не всегда означает то, что демонстрируется на визуальном уровне произведения.

Механики-метафоры встраиваются в драматическую структуру произведения. Например, так происходит с действиями, ведущими к развитию игрового персонажа. В играх, где протагонист развивается не только на личностном уровне, но и физически, часто присутствуют связанные с этим механики. Более подробно данная связь будет описана в следующих параграфах.

Иносказательность действия имеет кумулятивный эффект. Например, ни одно отдельное сражение с обычными противниками в игре не является примечательным само по себе. Однако в совокупности все бои составляют общий мотив, который становится все более четким по ходу продвижения по игре, поскольку игрок повторяет одинаковый набор иносказательных действий.

Игровые метафоры-действия можно разделить на три уровня по абстракции на основании того, насколько действие игрока связано с его аналогом в реальном мире.

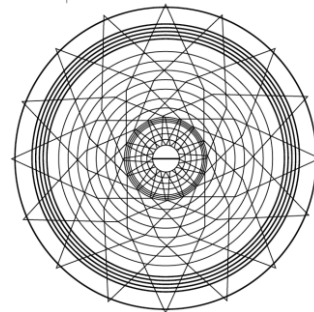
- В механиках, стремящихся к полному соответствию реальному действию, практически не присутствует абстрактных действий и манипуляций ресурсами. Например, в Kingdom Come: Deliverance (2018) для того, чтобы сделать меч более смертоносным, игроку необходимо сесть за точильный круг, раскрутить его и подносить к нему клинок под определенным углом, затачивая лезвие.

¹ По этой причине «отключение» игрового интерфейса может сделать игру значительно сложнее, поскольку игрок теряет значимый источник информации о состоянии главного героя. Например, сложный режим Kingdom Come: Deliverance (2018) отключает весь игровой интерфейс, находящийся вне меню. Из-за этого игрок не может точно узнать, насколько близок его герой к гибели, сколько у него осталось выносливости для нанесения ударов и т. д. Однако состояние героя все еще передается глубиной его дыхания и появлением кровоподтеков на экране.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

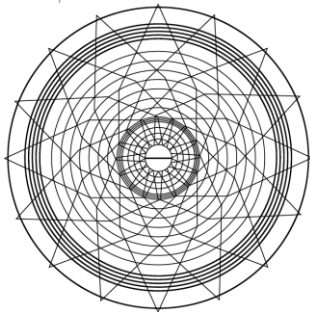
*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



- В механиках, содержащих как абстрактные, так и реальные элементы, игрок совершает действия, которые встраиваются в представление о неигровой действительности, однако они содержат в себе некоторый уровень манипуляции абстрактными игровыми понятиями или ресурсами. Например, в рассматриваемой ниже *Ghost of Tsushima* (2020) для того, чтобы улучшить оружие главного героя, игроку необходимо подойти к кузнецу, отдать ему требуемые ресурсы (железо, сталь, дерево), после чего экипировка протагониста станет мощнее. Однако очевидно, что вне игры применение любого количества металла к готовому мечу не сделает его лучше. Таким образом, в данном случае возникает сочетание практик реального мира (кузнец работает с оружием) и игровых абстракций (вложение ценных ресурсов приводит к усилению персонажа).
- Абстрактные механики не предполагают никакой связи с действием в реальном мире. Например, в *Nier: Reincarnation* (2021) для улучшения оружия игрок в специальном меню «применяет» к нему различные предметы: книги, амулеты, хрустальные сферы. Понять, что в результате этих действий экипировка стала мощнее, можно только с помощью интерфейса, который отражает изменение характеристик предмета. Для их интерпретации игроку требуется активно связывать осуществляемое действие с некоторым мотивом (в данном случае с развитием персонажа посредством вложения ресурсов).

3. Визуальная метафора. Этот тип метафоры основан на тех же принципах, что и кинематографические метафоры. Присутствие визуальной метафоры может проявляться в разном объеме. Например, в *Elden Ring* (2022) предметы, которые может подобрать игрок, не отражаются в виртуальном пространстве. На их месте находятся светящиеся сферы. Чем они больше и чем ярче их сияние, тем более ценный предмет они представляют. Однако такие метафоры могут быть и более развернутыми: в *Spiritharper* (2020) все неигровые персонажи изображены в как животные, вид и окрас которых зависит от характера конкретного героя.

4. Весь текст произведения как метафора. Иносказательность может распространяться на все уровни произведения: визуальный, пространственный, действия игрока. Например, в игре *Gris* (2018) предлагается пройти ряд локаций, каждая из которых представляет собой один из этапов принятия горя.



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

Таким образом, степень развернутости метафоры в интерактивном произведении может значительно различаться. Однако практически каждая видеоигра использует ту или иную степень иносказательности для взаимодействия с игроком.

Иносказательность механик видеоигры Ghost of Tsushima

На повествовательном уровне Ghost of Tsushima показывает игроку вторжение татаро-монгольской армии на японский остров Цусима в 1274 г. Небольшая армия самураев пытается остановить несколько тысяч монгольских захватчиков, однако большинство защитников острова погибает, и Цусима оказывается под контролем врагов. Главный герой самурай Дзин Сакай и его дядя лорд Симура выживают, но последнего захватывает в плен возглавляющий нападение Хотун-хан. Целями протагониста становятся освобождение Симуры и возвращение контроля над островом. В игре отсутствует ярко выраженный нарратор, однако все ее содержание подается через призму восприятия главного героя. Игрок слышит его мысли и ремарки по поводу происходящих событий, искаженно воспринимает окружающий мир, когда Дзин отравлен.

Игрок может влиять на развитие сюжетных событий, хотя практически все выборы, кроме финального, практически не меняют происходящее. Таким образом, игрок обладает минимальным уровнем агентности на уровне сюжета произведения², однако на уровне игрового процесса присутствует ряд различных стратегий поведения.

Двойная структура произведения

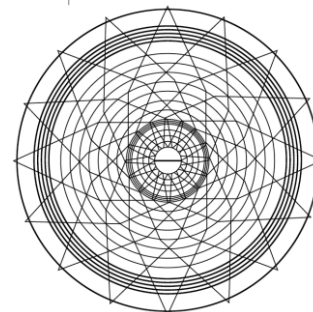
Сюжет игры Ghost of Tsushima делится на три акта, переход между которыми осуществляется одновременно с открытием доступа к новой части острова и освобождением большой крепости от монгольских захватчиков. В первом акте Дзин выволакивает из плена лорда Симуру, во втором – помогает ему собрать армию, в третьем – побеждает Хотун-хана, тем самым оставляя вторгшееся войско без лидера. Драматическое напряжение по ходу продвижения сюжета постоянно возрастает: тактика монголов становится все более жестокой, отношения героя с лордом Симурой постепенно ухудшаются, а в третьем акте произведения героя арестовывают и приговаривают к казни в наказание за бесчестные методы ведения боя. Однако в итоге протагонист одерживает победу над Хотун-ханом.

² Агентность в данном случае понимается в значении, предложенном Ж. Мюррей. Она трактует это понятие как возможность совершать действия в виртуальном мире и получать значимый отклик (Murray, 1997).

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



Разделение на три акта также влияет на геймплейную структуру произведения. Игрок последовательно получает доступ ко все большим территориям острова. При этом враги в каждой новой открывающейся части виртуального мира становятся сильнее, их количество растет, они используют более опасное оружие.

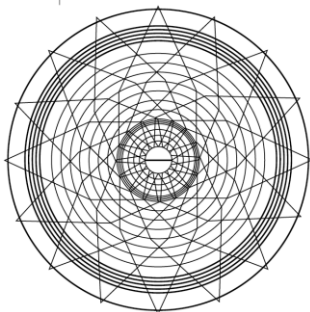
Кроме того, важно отметить, что наиболее значимые противники с точки зрения сюжета (офицеры монгольской армии, предавшие Дзина соратники, легендарные воины, которые обучают героя новым навыкам) оказываются самыми серьезными соперниками. С ними герой сражается один на один, позиция камеры изменяется, показывая протагониста и его врага крупным планом. Победа над такими противниками всегда значима для сюжета (глобального или локального, связанного с отдельной историей). Две структуры произведения существуют в особой тесной взаимосвязи, где игровой процесс дополняет сюжет, подчеркивая драматическое напряжение усложнением произведения по ходу действия.

Механики и образ протагониста в Ghost of Tsushima

Основой геймплея Ghost of Tsushima является необходимость сражаться с группами противников и освобождать от монгольских захватчиков различные локации (деревни, заставы, крепости, лесопилки и т. д). Для этого игрок может придерживаться одной из двух стратегий: действовать незаметно или сражаться с врагами открыто. Каждый из этих подходов состоит из групп связанных механик, сочетания которых будут рассмотрены ниже. Для более полного понимания, как каждая из стратегий поддерживает затронутые в сюжете игры темы, сначала необходимо подробнее рассмотреть, как при помощи механик выстраивается образ протагониста.

В начале игры главный герой Ghost of Tsushima Дзин Сакай показан игроку как обученный, но неопытный самурай, выживший после столкновения с монгольской армией на пляже Комода. У него практически нет средств, чтобы эффективно противостоять группам противников, единственным оружием является катана, в качестве тактики известна только лобовая атака. У него нет союзников и четкого плана освобождения острова.

Постепенно герой приобретает не просто опыт, а сверхчеловеческие качества. На уровне повествования это выражается в том, что соратники Дзина распространяют по острову слухи, описывающие протагониста как непобедимый мстительный дух павшего самурая. Этот элемент повествования поддерживает механика развития навыков персонажа. Завершение заданий, сражение с врагами и освобождение поселений формируют «Легенду о Призраке». В начале игры Дзин



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

обозначается как «сломленный самурай», в процессе прохождения трансформируется в «надежду людей», «тень самурая», «мстителя», «хранителя острова» и, наконец, становится «легендой острова».

Развитие уровня легенды делает Дзина более умелым мечником, однако также открывает доступ к сверхъестественным способностям. Главный герой получает возможность мгновенно залечивать раны и даже воскресать после смерти. Выполняя специальные задания, он учится легендарным техникам владения мечом, которые не могут быть заблокированы врагами. Для этого игроку необходимо тратить специальный ресурс – решимость, которая аккумулируется за счет победы над противниками и после успешного отражения их атак.

В начале игры протагонист находится в низшей точке и сюжетно, и на уровне игрового процесса, однако по ходу продвижения к финалу произведения его сила растет, он собирает армию и находит соратников, его победа над монгольской армией становится неотвратимой. Механики развития навыков героя поддерживают мотив его личностного развития, присутствующий в нарративной составляющей произведения. Параллельно с «прокачкой» главного героя, игрок подробнее узнает его историю. Стоический самурайский характер Дзина оказывается фасадом, за которым он скрывает подавленные воспоминания, неуверенность в себе и в философских принципах, лежащих в основе самурайской культуры. В конце он разрешает эти внутренние конфликты. При том, что механически к финалу произведения герой становится намного более сильным воином, он перестает быть самураем, поскольку обнаруживает, что кодекс чести оказывается помехой для защиты мирного населения Цусимы.

Дуализм сюжета и игрового процесса Ghost of Tsushima

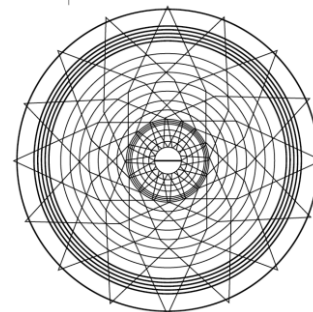
История Ghost of Tsushima основана на дуализме, точнее на нескольких сосуществующих в протагонисте системах бинарных оппозиций. С одной стороны, Дзин Сакай – самурай, которого всю жизнь учили сражаться согласно кодексу чести. С другой – самурайские методы неэффективны против монгольской армии. Воины Цусимы проиграли в честном бою на берегу Комода, Дзин не смог победить Хотун-хана в сражении один на один, когда пытался освободить дядю в начале игры. В итоге ему необходимо изменить тактику, перестать соблюдать самурайский кодекс, начать действовать скрытно, применять партизанские тактики.

Во втором и третьем актах сюжета противопоставления усиливаются. Приоритетом лорда Симура, который возглавляет сопротивление монголам, является соблюдение принципов кодекса чести. При этом гибель крестьян и солдат японской армии является ценой, которую он готов заплатить, чтобы

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



сохранить собственное достоинство, действовать открыто и прямолинейно оказывается важнее любых потерь, в том числе поражения в бою. Однако Дзин сомневается в правильности такого поведения, указывая на то, что безопасность жителей острова Цусимы более значима, чем самурайские принципы.

Обозначенное выше противопоставление личной чести и спасения людей подчеркивается двумя стратегиями взаимодействия с противниками: открытым боем и незаметным устранением врагов. Первый тип геймплея связан с самурайским кодексом: Дзин вызывает группы врагов на поединок, не пользуется ничем, кроме меча и лука, и не отступает даже в проигрышной ситуации. Такой стиль поведения динамичен, требует от игрока быстрой реакции на разные типы атак противников, с высокой долей вероятности может привести к гибели протагониста, если тот оказывается недостаточно подготовлен или попадает в окружение. Использование партизанских тактик оказывается намного более безопасным, но требует от игрока планирования, подготовки и терпения.

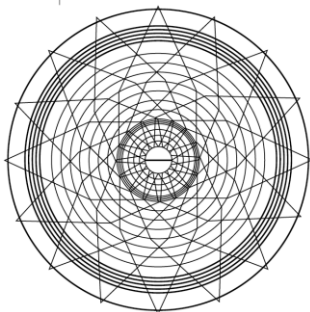
Применение обеих стратегий оказывается обязательным в отдельных сюжетных заданиях, однако в большинстве случаев игрок может выбирать стиль игры самостоятельно. Важно отметить, что во многих захваченных монголами поселениях содержатся пленники. Если игрок будет действовать открыто, их казнят в процессе боя.

Таким образом, на уровне игрового процесса подчеркивается обозначаемый в сюжете дуализм. Герой может действовать открыто и честно, рискуя своей жизнью, но это напрямую будет приводить к дополнительным потерям среди мирного населения. Если игрок выберет более аккуратный и незаметный вариант прохождения игры, и протагонист, и пленники окажутся в безопасности, однако персонаж воспринимает собственные действия как аморальные. Из-за этого Дзина периодически посещают видения, в которых обучавшие его самураи критикуют подопечного за отходящую от кодекса чести тактику боя.

Механики Ghost of Tsushima и их связь с природой

Выше были описаны сверхъестественные навыки героя, которые появляются у него по мере развития сюжета. Однако также необходимо отметить, что практически все механики взаимодействия с окружающим миром подчеркивают связь Дзина с природой и миром духов.

Большинство ресурсов, которые необходимо собирать игроку, природного происхождения (бамбук, тис, цветы). Основными инструментами навигации в виртуальном мире выступают природные явления. Ветер указывает герою путь, желтые птицы приводят к новым локациям, лисы показывают дорогу к святилищам,



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

в которых хранятся полезные предметы. В отличие от монгольских воинов, протагонист может преодолевать природные преграды (залезать на деревья и скалы, проходить через трещины в камнях). Трава скрывает его от врагов, делая невидимым даже вблизи. Все боевые стойки Дзина имеют природные названия («камень», «ветер», «вода», «луна»), а купание в горячих источниках повышает показатель здоровья героя.

Вне зависимости от того, какой стратегии взаимодействия с противниками придерживается игрок, набор механик, которые он использует, демонстрирует связь главного героя с природой. Необходимость взаимодействия с объектами определенного типа подчеркивается визуальной составляющей, которая, в частности, изображает объекты навигации как ветер или живых существ.

Заключение

Полноценное понимание сюжета игры Ghost of Tsushima оказывается затруднено, если игнорировать механики или воспринимать показанное в игровом процессе буквально. Герой не побеждает монгольскую армию единолично, но ощущает безысходность своего положения, поскольку вместе с соратниками противостоит военной силе, во много раз превосходящей их по могуществу. Дзин не воскресает после смерти ценой потраченного игрового ресурса, но враги воспринимают его как бессмертного духа, о котором говорят жители острова. Победа над Хотун-ханом требует нескольких десятков попаданий мечом не из-за того, что тот обладает сверхчеловеческой стойкостью, но потому, что он является настолько значимой угрозой для мира героев, что победа над ним должна достигаться после самого сложного боя в игре.

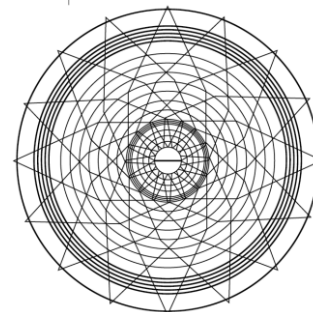
Все описанные выше механики иносказательно доносят до игрока мотивы и тему произведения. Они подчеркивают конфликтующие аспекты личности и характера главного героя, раскрывают особенности мира, в котором живет персонаж, и во многом стремятся имитировать магическое сознание людей средневековой Японии, наделяющее объекты и исторические личности сверхъестественными качествами.

Чтобы лучше понимать неинтерактивные сюжетные элементы произведения, игроку необходимо декодировать описанные выше метафоры, освобождать их от игровой гиперболизации, искажающей масштабы событий. Метафоры разного типа требуют различной степени декодирования: иногда игроку достаточно считать, что полоска в углу экрана отображает самочувствие протагониста, но в других случаях весь интерактивный текст произведения необходимо переосмысливать, соотнося его с сюжетным контекстом, связывать осуществляемые

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



в геймплее действия с нарративом. В таком контексте предложение Й. Юла игнорировать элементы геймплея, которые не имеют смысла в реальном мире, становится контрпродуктивным. Только через активную интерпретацию геймплея игрок может получить доступ ко всей повествовательной составляющей интерактивного произведения.

БИБЛИОГРАФИЯ

Аристотель. (1998). Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. Литература.

Арутюнова, Н. Д. (1988). Типы языковых значений. Наука.

Арутюнова, Н. Д. (1990). Метафора и дискурс. В Н. Н. Арутюнова & М. А. Журинская (ред.), Теория метафоры (сс. 5–32). Прогресс.

Белокурова, С. П. (2005). Словарь литературоведческих терминов.

<https://rus-literary-criticism.slovaronline.com/184-%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%B0>

Ветушинский, А. С. (2015). To Play Game Studies, Press the START Button. Логос. 103(1), 41–60.

Лакофф, Дж., Джонсон, М. (2004). Метафоры, которыми мы живем. УРСС.

Aarseth, E. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. Proceedings of the international conference on the foundations of digital games, 4(1), 129–133.

<https://doi.org/10.1145/2282338.22823>

Arjoranta, J. (2015). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. Games and Culture, 12(7–8), 1–22.

<https://doi.org/10.1177/15554120155962>

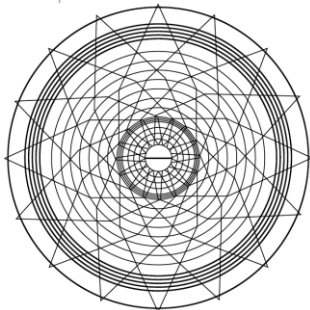
Bogost, I. (2007). Persuasive games: the expressive power of videogames. The MIT Press.

Crisis Core: Final Fantasy VII. (2007). Square Enix.

Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. In Nack, F. & Gordon, A. (Eds.), Interactive Storytelling. ICIDS 2016. Lecture Notes in Computer Science, 10045 (pp. 39–50). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4

Elden Ring. (2022). From Software.

Fernandez-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. In 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory (September 2009). Digital Games Research Association. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100276>

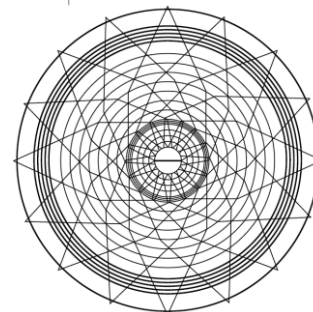


[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

- Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to Game Analysis. Routledge.
- Frasca, G. (2004). Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance and Game (pp. 85–94). MIT Press.
- Freytag, G. (1900). Freytag's Technique of the Drama. Scott, Foresman and Company.
- Ghost of Tsushima. (2020). Sucker Punch.
- Gris. (2018). Nomada Studio.
- Hoffman, R. (1985). Some implications of metaphor for philosophy and psychology of science. Current Issues in Linguistic Theory, 29, 329–382.
- Järvinen, A. (2008). Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. [Doctoral dissertation study for Media Culture University of Tampere, Finland].
- Jørgensen, K. Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces. Games and Culture, 7(2), 142–163.
- Juul, J. (2001). Games telling Stories? Game studies? 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.
- Juul, J. (2014). Gameplay. In M. L. Ryan (Ed.), The Johns Hopkins Guide to Digital Media (pp. 216–220). Johns Hopkins University Press.
- Kingdom Come: Deliverance. (2018). Warhorse Studios.
- Kirkpatrick, G (2013). Computer Games and the Social Imaginary. Polity.
- Mäyrä, F. (2008). An Introduction To Game Studies: Games In Culture. SAGE Publications.
- Metal Gear Solid 4 (2004). Konami.
- Nguyen, T. C. (2020). Games: Agency As Art. Oxford University Press.
- Nier: Reincarnation (2021). Square Enix.
- Ryan, M. L. (2001) Narrative as Virtual Reality. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. Game Studies, 8(2).
<https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Spiritfarer. (2020). Thunder Lotus Games.
- Zinken, J., Musolff, A. (2009). Metaphor and Discourse. Palgrave Macmillan.



THE ALLEGORICAL ROLE OF THE GAMEPLAY OF AN INTERACTIVE WORK

Fomin I. V.

Senior Lecturer,
HSE University

(Moscow, Russia)

ivfomin@hse.ru

Abstract:

This article proposes a new way of considering the narrative potential of the gameplay. Harmony between the two structural parts of a video game (gameplay and narration) is achieved by decoding the metaphors underlying individual game mechanics. The indicated allegorical nature has different degrees of development and can be extended both to interface elements and to the entire interactive text of the work. The applicability of the proposed method of understanding a video game is demonstrated using the example of the video game Ghost of Tsushima.

Keywords: video game, metaphor, game studies, narratology

REFERENCES

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the international conference on the foundations of digital games*, 4(1), 129–133.
<https://doi.org/10.1145/2282338.22823>

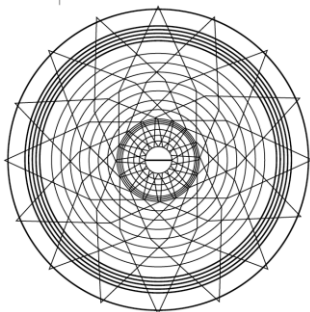
Aristotel'. (1998). *Etika. Politika. Ritorika. Poetika. Kategorii. Literatura*.

Arjoranta, J. (2015). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. *Games and Culture*, 12(7–8), 1–22.
<https://doi.org/10.1177/155541201555962>

Arutyunova, N. D. (1988). *Tipy yazykovyh znachenij*. Nauka.

Arutyunova, N. D. (1990). Metafora i diskurs. In N. N. Arutyunova & M. A. Zhurinskaya (Eds.), *Teoriya metafor* (pp. 5–32). Progress.

Belokurova, S. P. (2005). Slovar' literaturovedcheskih terminov.
<https://rus-literary-criticism.slovaronline.com/184-%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%B0>



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*

Bogost, I. (2007). Persuasive games: the expressive power of videogames. The MIT Press.

Crisis Core: Final Fantasy VII. (2007). Square Enix.

Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. In Nack, F. & Gordon, A. (Eds.), Interactive Storytelling. ICIDS 2016. Lecture Notes in Computer Science, 10045 (pp. 39–50). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4

Elden Ring. (2022). From Software.

Fernandez-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. In 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory (September 2009). Digital Games Research Association. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100276>

Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to Game Analysis. Routledge.

Frasca, G. (2004). Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance and Game (pp. 85–94). MIT Press.

Freytag, G. (1900). Freytag's Technique of the Drama. Scott, Foresman and Company.

Ghost of Tsushima. (2020). Sucker Punch.

Gris. (2018). Nomada Studio.

Hoffman, R. (1985). Some implications of metaphor for philosophy and psychology of science. Current Issues in Linguistic Theory, 29.

Järvinen, A. (2008). Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. [Doctoral dissertation study for Media Culture University of Tampere, Finland].

Jørgensen, K. Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces. Games and Culture, 7(2), 142–163.

Juul, J. (2001). Games telling Stories? Game studies? 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.

Juul, J. (2014). Gameplay. In M. L. Ryan (Ed.), The Johns Hopkins Guide to Digital Media (pp. 216–220). Johns Hopkins University Press.

Kingdom Come: Deliverance. (2018). Warhorse Studios.

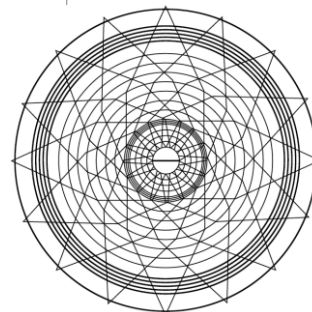
Kirkpatrick, G (2013). Computer Games and the Social Imaginary. Polity.

Lakoff, G., Johnson, M. (2004). Metaphors we live by. URSS.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Иносказательная роль игрового процесса
интерактивного произведения*



Mäyrä, F. (2008). An Introduction To Game Studies: Games In Culture. SAGE Publications.

Metal Gear Solid 4 (2004). Konami.

Nguyen, T. C. (2020). Games: Agency As Art. Oxford University Press.

Nier: Reincarnation (2021). Square Enix.

Ryan, M. L. (2001) Narrative as Virtual Reality. Johns Hopkins University Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. Game Studies, 8(2).
<https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Spiritfarer. (2020). Thunder Lotus Games.

Vetushinskij, A. S. (2015). To Play Game Studies, Press the START Button. Logos. 103(1), 41–60.

Zinken, J., Musolff, A. (2009). Metaphor and Discourse. Palgrave Macmillan.